

**UNIVERSIDADE ABERTA**



**O conceito de herói em narrativas  
de alunos chineses de  
Português Língua Não Materna**

**Dissertação de Mestrado  
em Português Língua Não Materna**

Maria Dulce Ferreira Martins

Orientadora: Professora Doutora Hanna Jakubowicz Batoréo

**Universidade Aberta**

**Lisboa**

**2011**

# ÍNDICE

CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO .....	7
1.1. Motivação.....	7
1.2. Objetivos e hipóteses prévias .....	9
1.3. Questões da investigação.....	10
1.4. Organização do estudo.....	11
CAPÍTULO 2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
2.1. Enquadramento teórico geral de Linguística Cognitiva.....	12
2.2. Enquadramento psicolinguístico .....	16
2.3. Enquadramento sociocultural e sociolinguístico.....	20
2.3.1. Impacto da globalização e da migração.....	21
2.3.2. Aspetos socioculturais da sociedade chinesa.....	21
2.3.3. Aspetos linguísticos do Chinês .....	24
2.4. Conceptualização de herói: enquadramento linguístico e cultural .....	27
2.4.1. O conceito de herói no Ocidente e no Oriente .....	27
2.4.1.1. Caracterização dicionarística do conceito.....	27
2.4.1.2. Heróis literários.....	28
2.4.1.3. Conceito de herói (na cultura) popular.....	30
2.4.1.4. Conceito de anti-herói .....	33
2.4.2. A construção de herói na narrativa .....	33
CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA .....	35
3.1. Caracterização da população da amostra.....	35
3.2. Constituição dos <i>corpora</i> .....	37

CAPÍTULO 4 - O CONCEITO DE HERÓI PELOS ALUNOS DE PLNM.....	41
4.1. Construção de narrativas.....	41
4.2. Narrativas espontâneas.....	43
4.2.1. O herói nas narrativas.....	43
4.2.1.1. Ações.....	46
4.2.1.2. Superpoderes, armas, ameaças e protegidos.....	52
4.2.1.3. Caracterização física, indumentária e nome próprio.....	57
4.2.1.4. Colaboração com as instituições e características humanas.....	61
4.2.2. Vilão.....	66
4.2.3. Espaço e tempo.....	67
4.3. Narrativas provocadas.....	70
4.3.1. O herói nas narrativas.....	71
4.3.1.2. - Ações.....	75
4.3.1.3. Superpoderes e técnicas.....	76
4.3.1.4. Emoções, caracterização física e indumentária.....	79
4.3.2. Vilão.....	84
4.3.3. Espaço e tempo.....	85
4.4. Discussão das hipóteses previamente apresentadas.....	87
CAPÍTULO 5 - CONCLUSÕES E OBSERVAÇÕES FINAIS.....	95
Bibliografia.....	99
ANEXOS.....	109
ANEXO 1 - Guião de entrevista aos alunos chineses.....	110
ANEXO 2 - Questionários sociolinguísticos.....	111
Anexo 2a - Questionário sociolinguístico dos alunos de PLNM.....	111
Anexo 2b - Questionário sociolinguístico dos alunos de PLM.....	115
ANEXO 3 - Quadro dos resultados dos dados sociolinguísticos.....	117

## Agradecimentos

À minha orientadora, Professora Doutora Hanna Batoréo, pelo apoio científico, pela disponibilidade constante e pela confiança e estímulo que deu ao presente projeto.

À minha colega de curso, Milla Paiva Di Ferreira, cuja disponibilidade, amizade e espírito crítico não cessou de me espantar.

Às minhas colegas da Escola Secundária 2/ 3 Lima de Freitas, Ana Costa, Ana Rosinha, Clara Brito, Filomena Amorim, Sandra Figueira, Sara Oliveira e outras, cuja amizade e apoio me ajudaram na concretização deste projeto.

À Diretora da Escola Secundária 2/ 3 Lima de Freitas, Dina Fernandes, que, das mais diversas formas, sempre me facilitou a conjugação das minhas funções docentes com a realização deste trabalho de investigação.

Aos Diretores, Coordenadores de Português Língua Não Materna e professores de Português Língua Não Materna das seguintes escolas que permitiram e facilitaram o contacto com os alunos chineses:

Escola Básica 2/3 de Aranguez, Escola Secundária com 2/3 Ciclos Lima de Freitas e Escola Secundária Sebastião da Gama, na cidade de Setúbal;

Escola Básica 2/3 Navegador Rodrigues Soromenho e Escola Secundária de Sampaio, no Concelho de Sesimbra;

Escola Básica 2/3 José Maria dos Santos, no Pinhal Novo.

À professora de chinês, Cao Bei, pela definição traduzida do conceito chinês de herói.

Aos meus filhos, Bruno e Alex, ao meu pai e à memória de minha mãe por toda a paciência, afeto e solidariedade que me encorajaram nos momentos mais difíceis.

Ao Alex pelas ideias, pela ajuda, pela revisão “científica” e, sobretudo, pela paixão que me conseguiu transmitir pelo universo do *anime*, concretamente, pelo herói de Dragon Ball.

À Universidade Aberta por me conceder a oportunidade e as condições para a realização deste projeto que desde há muito desejava concretizar.

## Resumo

O confronto diário, na escola, com o crescente fluxo de alunos imigrantes e a constatação das dificuldades sentidas pelos discentes de Português Língua Não Materna (PLNM) quer a nível linguístico quer cultural moveram-nos a investigar como se processa a aquisição lexical em Língua Segunda (L2). Desse interesse geral, optámos por avaliar, especificamente, em que medida o conceito de herói pode ser influenciado pelo contexto linguístico e sociocultural em que o sujeito cresce, uma vez que é nossa convicção que a aquisição de conceitos reflete e é o reflexo do meio em que o falante se desenvolve. Pretendemos, também, averiguar até que ponto a migração e a globalização, como propagadoras de ideias e conceitos, influenciam a aquisição da linguagem.

Para concretizarmos os objetivos da presente dissertação, optámos por analisar como alguns alunos chineses conceptualizavam a figura do herói, por comparação com alunos portugueses. Todos a frequentarem escolas do distrito de Setúbal. A constituição da amostra dos *corpora* consistiu na elaboração de duas narrativas escritas centradas na personagem herói.

Seguimos os paradigmas da Linguística Cognitiva sobre protótipo e interação entre cognição e cultura, revimos a aprendizagem e aquisição da competência lexical por falantes de língua materna e por falantes de língua não materna. Debruçamo-nos sobre aspetos socioculturais e linguísticos chineses que poderiam ter influência na conceptualização de herói.

Em relação aos resultados da análise das narrativas construídas pelos informantes, concluímos que o conceito de herói, apesar das diferenças registadas entre os alunos de PLNM e os de Português Língua Materna (PLM), apresenta algumas características semelhantes, mais representativas e que, portanto, definem a prototipicidade do herói: são seres que se destacam pelas suas qualidades morais, que se confrontam, diariamente, com vilões para salvar o mundo e exterminar o Mal, recorrendo a poderes e a armas adequadas às suas funções salvíficas. Recuperados pelos informantes através de nomes próprios socialmente conhecidos, os heróis não necessitam de ser caracterizados fisicamente. Movem-se em espaços citadinos, mas sem localização geográfica concreta, ancorados, apenas, no presente narrativo e na sucessão cronológica da narração.

No entanto, existem algumas características diferentes e menos salientes que personalizam o herói do grupo de PLNM e que identificam a sua cultura, quando comparadas com o grupo de PLM: o herói dos alunos chineses é mais ativo e multifacetado no tipo de salvamentos que pratica, recorrendo a atos de maior violência. Caracteriza-se por valores de humildade, altruísmo e lealdade que podem concretizar-se em atos de autossacrifício. Apresentam-se como super-heróis, detentores de ultrapoderes, capazes de enfrentar ameaças extraordinárias para defender os seus protegidos, seres, socialmente, frágeis. Revelam as suas emoções e transmitem os sentimentos que nutrem pelas outras personagens. Tal como o herói, também o vilão aparece caracterizado em pormenor.

Concluímos que os conceitos de herói apresentados pelo grupo de PLNM e pelo grupo de PLM comungam uma súpula de características facilitadas pela migração e globalização do mundo atual. Todavia, há valores tradicionais que subsistem nos jovens de PLNM e que se mantêm fiéis à cultura milenar chinesa.

Finalmente, a partir do presente estudo, construímos uma atitude de maior respeito pelas línguas *dos outros* e conhecemos melhor os mecanismos que sustentam a aquisição das línguas.

**Palavras-chave:** Português Língua Não Materna; chineses; aquisição; conceito; herói.

## Abstract

The daily confrontation, at school, with the increase of incoming foreign students, and the acknowledgement of difficulties experienced by the students of Portuguese as a Foreign Language, whether on a linguistic or cultural level, led us to investigate how the acquisition of a Second Language is processed. From that general interest, we have opted to evaluate, specifically, in what way the hero concept can be influenced by the linguistic and the socio-cultural context in which the subject grows, since we are convinced that the acquisition of concepts reflect and are a reflection of the environment where the speaker is brought up. We also intend to ascertain in what way migration and globalization, as developers of ideas and concepts, have an influence on the language acquisition.

In order to achieve the goals of the present essay, we have opted to analyze the way some Chinese students conceptualize the hero figure, comparing them with Portuguese students. All of them attend schools in or around Setúbal. The sample is built on the *corpora* which consisted on the writing of two narratives centered on the hero character.

We have followed the paradigms of Cognitive Linguistics on the prototype and interaction between cognition and culture, reviewed the learning and acquisition of lexical competence by speakers of the mother language and of speakers of a second language. We have leaned over the Chinese socio-cultural and linguistic aspects that may have an influence upon the hero conception.

Concerning the analyses of the results of the narratives written by the informants, we have concluded that the hero concept, although differences between the students of Portuguese as a Foreign Language and students of Portuguese as a First language were registered, some similar characteristics, with more representation were present which, therefore, defines the prototypicality of the hero: they are beings that stand out due to their moral qualities, that daily have to face villains in order to save the world and exterminate Evil, using adequate powers and proper weapons according to their rescuing functions. Recovered by the informants who were socially known by their first names, the heroes don't need physical characterization. They move in city environments, however without a specific geographical localization, anchored only in the present narrative and in the chronological succession of events.

Nevertheless, there are some different characteristics, less prominent, that personalize the hero from the group of Portuguese as a Foreign Language and which identify their culture when compared to the group of Portuguese as a First Language: the Chinese students' hero is more active and diverse in the kind of rescues he practices, appealing to acts of bigger violence. It is characterized by values of humbleness, altruism and loyalty which may be materialized in acts of self-sacrifice. They present themselves as super-heroes, holders of mighty-powers, capable of facing extraordinary menaces to defend their protégés, beings, socially fragile. They reveal their emotions and transmit their feelings for the other characters. Like the hero, the villain is also characterized in detail.

We have thus, concluded that the hero concepts presented by the group of Portuguese as a Foreign Language and by the group of Portuguese as a First Language have a sum of characteristics facilitated by migration and globalization of the actual world in common. However, there are traditions which subsist in the young speakers of Portuguese as a Foreign Language who keep faithful to the millennial Chinese culture.

Finally, from the present studies we have built an attitude of greater respect of the others' *languages* and recognised the mechanisms which support the acquisition of languages better.

**Key-words:** Portuguese as a Foreign Language; Chinese people; acquisition; concept; hero.

# 英雄

## HERÓI

*Language is a tool for expressing meaning. We think, we feel, we perceive – and we want to express our thoughts, our feelings, our perceptions. Usually, we want to express them because we want to share them with other people, but this is not always the case. We also need language to record our thoughts and to organize them. We write diaries, we write notes to ourselves, we make entries in our desk calendars, and so on. We also swear and exclaim – sometimes even when there is no one to hear us. The common denominator of all these different uses of language is not communication but meaning. (Wierzbicka, 1992: 3)*

*O personagem heroico dentro do processo social pode ser observado desde os primórdios da civilização, a começar pelos xamãs ou pajés tribal, passando pelos sacerdotes faraônicos, os imperadores e os santos católicos, passando também pela genialidade dos artistas da renascença e dos cientistas modernos, chegando aos astros da música e do cinema, e nos dias atuais se “incorporando” em figuras fictícias, com poderes além da capacidade humana, poderes além da tecnologia atual, poderes além de nós. (Silva, 2004: 1).*

# CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO

## 1.1. Motivação

Todos têm direito ao ensino com garantia à igualdade de oportunidades de acesso e êxito escolar.<sup>1</sup>

Atribui-se à escola, em geral, o dever de acolher, de modo inclusivo, o aluno imigrante, integrá-lo no seu sistema de ensino, combatendo o abandono escolar, o primeiro passo para a exclusão social. Em simultâneo, a sociedade deve ser preparada para respeitar a diversidade cultural e linguística dos recém-chegados. Em particular, espera-se que o professor, pelo contacto imediato que mantém com o aluno, assegure as condições essenciais que lhe permitam o acesso ao currículo e, conseqüentemente, o sucesso académico na medida em que a língua, sendo o principal veículo de apropriação de todos os saberes, assume um papel preponderante em todo o processo de integração (Despacho-Normativo 7/2006; *Orientações Programáticas de Português Língua Não Materna (PLNM)*).

Os docentes devem conhecer e promover a diversidade linguística e fomentar o papel enriquecedor de cada língua sobretudo quando o estatuto sociocultural e a língua da comunidade de origem ainda não são socialmente reconhecidos e prestigiados<sup>2</sup>. Estudos nesta área (Mota, 1996) têm demonstrado que a relação de poder entre as duas comunidades (de origem e de acolhimento) assim como o grau e extensão do contacto condicionam a aquisição da língua segunda (L2)<sup>3</sup>.

Os critérios que presidiram à seleção do tema da presente dissertação prendem-se com a nossa experiência no ensino de Português Língua Não Materna (PLNM) a alunos estrangeiros. Diariamente, somos confrontados com a crescente onda migratória de jovens das mais diversas origens linguísticas, culturais e sociais que vem enriquecer as nossas escolas. Lidamos com professores que desesperam com as dificuldades de integração e com alunos que fazem um esforço hercúleo para atingir uma mestria linguística que não conseguem. Nestas práticas letivas, especificamente a alunos chineses, temos vindo a constatar que a escola representa um mundo

---

<sup>1</sup> Constituição da República Portuguesa, artigo 74º, 1.

<sup>2</sup> De um modo geral, a sociedade portuguesa age preconceituosamente em relação à comunidade chinesa não só pelo isolamento voluntário desta mas também pela desconfiança com que os portugueses, ainda, encaram a incursão económica bem sucedida que estes imigrantes têm tido nos últimos anos.

<sup>3</sup> É conhecido o baixo nível de proficiência linguística dos imigrantes chineses não escolarizados em português comparativamente a outros grupos de imigrantes.

diferente e estranho - a língua, os valores, as gentes regem-se por normas divergentes da identidade construída na comunidade familiar a que o jovem está habituado. Chocam-nos, sobremaneira, as gigantescas dificuldades que estes alunos continuam a sentir apesar da sua enorme capacidade de trabalho e perseverança.

Move-nos, outrossim, a partir da divulgação do presente trabalho, fomentar e valorizar a diversidade de línguas e de culturas coexistentes na sociedade portuguesa. O plurilinguismo está presente nas nossas escolas e deve ser valorizado e tratado como um bem a preservar e a promover, reconhecendo vantagens para a identidade linguística e cultural do outro e para o seu desenvolvimento cognitivo e emocional<sup>4</sup>.

As recentes alterações linguístico-culturais operadas pelos fluxos migratórios relacionam-se com a globalização que tem influenciando, fortemente, as sociedades contemporâneas. Estes fenómenos ativados, paralelamente, condicionam os comportamentos, os valores culturais e linguísticos dos sujeitos<sup>5</sup>.

*Grosso modo*, a consciência da diferença é sentida, por parte dos discentes, como inferioridade, não compreendendo o valor das suas línguas e culturas e as vantagens de ser bilingue<sup>6</sup>. Estes preconceitos podem conduzir à inibição nalguns contextos situacionais, provocando, mesmo, desmotivação em relação à aprendizagem da língua segunda, fazendo com que o jovem, por um lado, não se integre na comunidade de acolhimento e, por outro, se afaste gradualmente do grupo de origem.

Enquanto professora de alunos chineses, particularmente, de um aluno chinês, com o qual trabalho há três anos, e consciente dos problemas expostos anteriormente, pretendo, com este trabalho, aprofundar conhecimentos nesta área que me possibilitem melhorar as minhas práticas letivas e contribuir com a presente investigação para divulgar a forma *sui generis* como os jovens chineses, residentes em Portugal, adquirem os conhecimentos linguísticos e socioculturais do país que os acolheu.

---

<sup>4</sup> Mateus, M. H. M., Fischer & Pereira (2006). *Diversidade Linguística na Escola Portuguesa*.

<sup>5</sup> PLNM no Currículo Nacional. *Orientações Nacionais: Perfis linguísticos da população escolar que frequenta as Escolas Portuguesas*.

<sup>6</sup> Pesquisas recentes em bilinguismo e neurobiologia consideram que a fluência em duas línguas, sobretudo se a aprendizagem ocorrer durante a infância, aumenta a capacidade de concentração e adia o aparecimento de demência e de outros problemas associados ao avanço da idade (Marder *et al.*, 2008).

## 1.2. Objetivos e hipóteses prévias

É através da língua que o homem expressa a sua identidade, coopera, troca experiências, representa o real, transfere informações. Na verdade, com a língua materna a criança aprende formas particulares de estruturar o pensamento e de se expressar, adquire perspectivas de compreender o mundo de acordo com a sua língua e a sua cultura, ou seja, forma modelos mentais que condicionam o seu desenvolvimento. No processo de aprendizagem de uma língua segunda (L2), estas capacidades duplicam. O cérebro bilingue torna-se adaptável, predisposto às solicitações impostas por diferentes e inusitadas situações, capaz de olhar o mundo de diferentes perspectivas (Marsh *et al.*, 2009).

Concernentes com o exposto anteriormente e cientes que o léxico é um dos domínios mais influenciado pelo ambiente sociocultural (Sim-Sim, 1998: 109), o presente trabalho visa alcançar os seguintes objetivos:

1. Verificar em que medida um conceito abstrato como o de herói é influenciado pelo contexto linguístico e sociocultural onde o falante de PLN se desenvolve, uma vez que a aquisição e utilização de conceitos e palavras refletem e são o reflexo do meio social a que o sujeito pertence;
2. Averiguar até que ponto a migração recente dos povos e a globalização, através do intercâmbio de ideias entre indivíduos de sociedades e culturas diferentes, interferem na aquisição da linguagem, especificamente na construção de conceitos globais, utilizando para o efeito o discurso produzido por alunos de Português Língua segunda.

Tendo em conta os objetivos apresentados, formularemos as seguintes hipóteses:

1. Uma vez que a aquisição da linguagem depende de fatores universais relacionados com a estrutura biológica dos indivíduos e com o facto destes se desenvolverem num mundo idêntico, consideramos que o conceito de herói dos informantes chineses, comparado com o dos portugueses, apresentará algumas características idênticas, universais (Silva, 2004).
2. O facto de a linguagem interagir com o meio sociocultural, influenciando-se mutuamente, irá condicionar o conceito de herói definido pelos informantes chineses. Assim, o herói deste grupo apresentará características específicas relacionadas com aspetos sociais, culturais e históricos da sociedade chinesa (hipótese de Sapir-Whorf *apud* Batoréo, 2004).

3. Se o ambiente sociocultural influencia a aquisição do léxico, os informantes chineses, nascidos em Portugal, apresentarão um conceito de herói com alguns atributos idênticos ao do grupo português. Também, devido a fatores biológicos, como o sexo, o conceito de herói concebido por rapazes e por raparigas terá algumas características particulares que diferem consoante o sexo do informante que o concebeu (*ibidem*).
4. Os informantes construirão dois tipos de narrativa - uma narrativa aberta, em que o narrador terá liberdade para criar ou recuperar um herói e uma narrativa fechada, em que o narrador se limitará a recontar um episódio que acabou de ver. Neste sentido, a existência de um *corpus* espontâneo e de um *corpus* provocado condicionará a conceptualização de herói, sendo as suas características determinadas pelo tipo de estímulo usado (Batoréo, 2000: 665).
5. A atual globalização e migração de povos veiculadas pelos *media* têm aproximado as gentes, anulando diferenças particulares das sociedades e construindo um herói mais universal e afastado dos princípios tradicionais (Carvalho, *s.d.*).

### 1.3. Questões da investigação

Tendo em conta os objetivos gerais e o modelo teórico da Linguística Cognitiva, orientámos o presente estudo a partir das seguintes questões de investigação:

1. Em que medida a linguagem e a cultura influenciam a conceptualização?
2. De que forma a conceptualização apresenta traços que variam entre culturas, comunidades ou mesmo indivíduos?
3. As diferenças de conceptualização entre línguas afastadas serão superficiais ou serão diferenças profundas?
4. Em que medida as migrações recentes influenciam a conceptualização?
5. Até que ponto a globalização provoca homogeneização e uniformização de conceitos?

## 1.4. Organização do estudo

O presente trabalho está organizado de acordo com as seguintes etapas: **Capítulo 1**, *Introdução*, em que delimitamos e justificamos a escolha do tema, enquadrando-o nas motivações pessoais que conduziram à investigação. Formulamos os objetivos que procuraremos alcançar durante a realização do trabalho, as hipóteses prévias e as questões de investigação. Finalmente, incluiremos uma síntese da organização do estudo.

O **capítulo 2**, *Fundamentação teórica*, visa apresentar as bases teóricas que sustentem as opções da pesquisa apoiadas em quadros teóricos testados em investigações anteriores. Este capítulo encontra-se dividido em quatro partes sintetizadas da seguinte forma: (i) Enquadramento teórico geral da Linguística Cognitiva, onde apresentamos uma síntese de algumas ideias teóricas, destacando o conceito de protótipo e a interação entre cognição e cultura. (ii) Enquadramento psicolinguístico, em que anunciamos algumas teorias sobre aquisição semântica e lexical em Língua Materna e Língua Não Materna. (iii) Enquadramento sociocultural e sociolinguístico, onde avaliamos o impacto da globalização e das migrações nas sociedades atuais de forma a verificarmos a sua influência na conceptualização. Expomos, ainda, alguns aspetos sociais e culturais específicos da sociedade chinesa que podem ter tido influência nas narrativas dos *corpora*. Apresentamos, ainda, alguns aspetos gerais do Chinês e outros mais específicos sobre o nível morfológico e morfo-sintático da gramática chinesa. (iv) Apresentamos, ainda, diversas perspetivas do conceito de herói no ocidente e no oriente. Tratando-se de um conceito complexo, que envolve várias dimensões, optámos por referir a caracterização dicionarística de herói proposta em alguns dicionários portugueses e num dicionário conciso de chinês<sup>7</sup>. Uma vez que este conceito não se esgota na definição dicionarística, apresentamos a perspetiva literária-religiosa e o conceito de herói na cultura popular. Consideramos que o conceito popular, formado com base em diversos quadrantes, se presentifica no herói patente nas Bandas Desenhadas (*Comics*, *mangá*), anime, jogos, e todas as outras formas de desenho animado que proliferam nos *media*.

No **capítulo 3**, *Metodologia*, caracterizamos a população da amostra que se confina a um grupo de dez jovens chineses, alunos do segundo e terceiro Ciclos de várias escolas do distrito de Setúbal. Neste capítulo, explicamos pormenorizadamente como foi feita a recolha para a constituição da amostra.

No **capítulo 4**, *O conceito de herói pelos alunos de PLNM*, fazemos a descrição, análise e discussão dos dados reunidos. Em primeiro lugar, descrevemos e analisamos os dados da

---

<sup>7</sup> Do único dicionário a que tivemos acesso, graças ao favor de uma professora chinesa, Cao Bei, que vive em Portugal e, afavelmente, nos traduziu a definição.

narrativa espontânea, a escrita de uma página de diário de um super-herói, e, de seguida, fazemos o mesmo com a narrativa provocada que consiste no reconto de um episódio da saga de um super-herói (Son Goku). Finalmente, com base nos dados recolhidos, discutiremos as hipóteses apresentadas no capítulo 1.

No **capítulo 5**, *Conclusões e observações finais*, apresentamos as conclusões do estudo sobre a aquisição do conceito de herói e perspetivamos pistas para o desenvolvimento dos estudos nesta área.

Por último, expomos a bibliografia e os anexos.

## CAPÍTULO 2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1. Enquadramento teórico geral de Linguística Cognitiva

Segundo Silva (1997), a **Linguística Cognitiva** *é uma abordagem da linguagem perspectivada como meio de conhecimento e em conexão com a experiência humana do mundo. As unidades e as estruturas da linguagem são estudadas não como se fossem entidades autónomas, mas como manifestações de capacidades cognitivas gerais, da organização conceptual, de princípios de categorização, de mecanismos de processamento e da experiência cultural, social e individual* (1997: 1).

Este paradigma linguístico recente<sup>8</sup> interessa-se, essencialmente, (i) pelas características estruturais da categorização linguística (prototipicidade, polissemia, modelos cognitivos, metáfora e imagens mentais); (ii) pelos princípios fundamentais da organização linguística (iconicidade e naturalidade); (iii) pela interface conceptual entre sintaxe e semântica; (iv) pela base pragmática ligada à experiência da linguagem-uso; (v) pela relação entre linguagem e pensamento (*ibid*).

Contrariamente aos paradigmas anteriores (estruturalismo linguístico e gramática gerativa), a Linguística Cognitiva nega a autonomia da linguagem, ou seja, rejeita a separação entre conhecimento “semântico” (ou “linguístico”) e conhecimento “enciclopédico” (ou “extralinguístico”). Se, para a linguística estrutural, a linguagem surge como um conjunto de frases, para a Linguística Cognitiva, esta tem um carácter simbólico. *Como ponto mais alto e objecto central dos estudos linguísticos, surge aqui o significado e não a estrutura, como acontecera nas teorias anteriores* (Batoréo, 2004: 46).

---

<sup>8</sup> Surgido no final dos anos 70 e início dos anos 80 (*ibid*).

Na Linguística Cognitiva, a linguagem é vista como fazendo parte da cognição, interagindo com outros sistemas cognitivos (percepção, atenção, memória, raciocínio...) e ligando-se, por conseguinte, interdisciplinarmente, a outras ciências da cognição (Psicologia Cognitiva, Neurociência, Antropologia, Filosofia...). Tal como estas ciências, a Linguística Cognitiva considera que a *interacção com o mundo é mediada por estruturas mentais* (id.: 4).

A Linguística Cognitiva tem em grande consideração os aspetos funcionais dos fenómenos linguísticos e desenvolve a análise linguística a partir da observação do uso da língua. Deste modo, este paradigma está orientado pragmaticamente, focalizando-se no uso da linguagem e nas suas funções.

Duas das teorias essenciais na Linguística Cognitiva baseiam-se em (i) Lakoff & Johnson 1980, Johnson 1987, Johnson 1992, o experiencialismo, que postula que **a cognição e a linguagem são condicionadas pela própria experiência corporal do sujeito** (o “corpo na mente”, de acordo com Johnson, 1987) e **pelos experiências individuais e coletivas**; (ii) Geeraerts (1985, 1997) defende que a interpretação e a aquisição de novas experiências se processa a partir dos conceitos e categorias já adquiridos que funcionam como modelos interpretativos, como protótipos (id.: 5).

A Linguística Cognitiva explica a linguagem em termos semânticos e funcionais, sendo a **categorização** uma das capacidades cognitivas essenciais a partir da qual o sujeito identifica, classifica e agrupa entidades por categorias. A linguagem permite categorizar o mundo, estando, conseqüentemente, a significação linguística associada ao conhecimento da realidade. A linguagem não é o espelho objetivo do mundo, serve para o interpretar e construir, organizar conhecimentos que refletem as necessidades, os saberes e as experiências dos homens e das culturas. Não existe um nível de significação linguística pertencente, em exclusivo, à linguagem, totalmente arbitrário.

A psicolinguista Eleanor Rosch e os seus discípulos, cujos trabalhos permitiram apresentar a *teoria do protótipo* continuada por Taylor (1995) e Geeraerts (1997)<sup>9</sup>, esta categorização realiza-se na base de **protótipos** (*representações mentais destas entidades*) e, por isso, as categorias linguísticas têm uma estrutura prototípica. As propriedades de determinada categoria têm vários graus de saliência (conforme sejam mais prototípicos ou mais periféricos) e associam-se por similaridades parciais, sendo os limites entre si assim como entre diferentes categorias, normalmente, imprecisos (id.: 6).

O conceito de protótipo tem-se revelado polémico. Segundo Geeraerts (1989, 1990), referido por Silva (2007: 7), as características ou efeitos da prototipicidade são sinais de duas das propriedades essenciais da categorização: (i) a **não-igualdade** entre os atributos de uma

---

<sup>9</sup> Segundo Geeraerts (1985, 1997), *a interpretação e a aquisição de novas experiências é feita à luz de conceitos e categorias já existentes, que, por isso mesmo, funcionam como modelos interpretativos, como paradigmas ou protótipos* (Silva, 1997: 5).

categoria, o que interfere nos diferentes graus de saliência na estrutura interna, formando um centro e uma periferia (Esta manifesta-se através de diferentes graus de representatividade dos atributos e no agrupamento de significados); (ii) a **não-discrição** que marca a flexibilidade desses elementos e dessa categoria e as dificuldades que resultam da demarcação (Esta manifesta-se através de limites imprecisos, registando-se flutuações nas margens de categoria e na impossibilidade de definição em termos de *condições necessárias e suficientes*).

Ainda de acordo com Geeraerts (1988), citado por Silva (2007: 9), as categorias organizadas na base da prototipicidade possuem duas vantagens essenciais, o que as torna, cognitivamente, eficientes. Têm a vantagem da *flexibilidade*, o que facilita a adaptação aos diferentes contextos em que são usadas e auxilia a integração noutras entidades. Têm, também, a vantagem da *estabilidade*, o que permite interpretar novas experiências a partir dos protótipos que já existem, sem criar novas categorias ou redefinir as já existentes. Deste modo, a prototipicidade é vantajosa uma vez que satisfaz estas tendências da cognição humana.

A categorização linguística é, ainda, um processo que determina a existência de uma organização hierárquica entre os conceitos. A hierarquização pode ser feita em duas dimensões: a semasiológica (significação, novos sentidos) e a onomasiológica (nomeação, novas palavras). Em relação à dimensão onomasiológica, estudos etnolinguísticos concluíram que há um nível de hierarquização lexical mais saliente ao qual pertencem as categorias que são adquiridas em primeiro lugar.

Outros dos aspetos da Linguística Cognitiva que abordamos no presente trabalho são os **modelos cognitivos e culturais**<sup>10</sup> (Silva, 2007: 15). Determinadas estruturas do conhecimento sobre os domínios da experiência condicionam a significação e a estrutura de uma categoria linguística. Estas baseiam-se em modelos cognitivos, ou seja, de conhecimento individual e em modelos culturais, isto é, de conhecimento partilhado pelo grupo social. Nos modelos cognitivos, os limites são indeterminados e associam-se em redes, podendo estar envolvidos, num ato de categorização, vários modelos cognitivos. Existem, porém, modelos cognitivos exclusivamente culturais que diferem de cultura para cultura como, por exemplo, na categorização de *herói*, cujos atributos espelham valores tradicionais do seu meio sociocultural.

Segundo Silva (2004:7), a mente não é uma entidade autónoma, mas *corporizada-encarnada*, interagindo com o contexto sociocultural. É a partir desta interação e acomodação entre cognição e linguagem que ambas surgem, se desenvolvem e se estruturam. Na verdade, a linguagem humana não existe independente do meio.

---

<sup>10</sup> Segundo Bernárdez (2004: 28), linguagem e cultura relacionam-se não apenas a nível do sistema cognitivo individual mas também a nível da comum e partilhada *cognition-in-practice* de uma determinada comunidade de sujeitos.

A Linguística Cognitiva defende que a linguagem se fundamenta em capacidades cognitivas gerais, mas que estas capacidades são definidas e situadas culturalmente a partir das relações entre os aspetos cognitivos e os aspetos culturais. Com efeito, o conhecimento cultural influencia não só a aquisição do léxico, mas também a gramática.

A investigação nas relações entre cognição e cultura não é recente e tem dado origem a algumas teorias polémicas. Alguns contributos interpretativos das relações entre linguagem e cultura foram oferecidos por Bernárdez (2004), Lakoff (2001) e Talmy (2000) e Langacker. Este último<sup>11</sup> defende que linguagem e cultura são *facetras imbricadas* da cognição. Se o conhecimento e desenvolvimento cultural não podem existir sem a linguagem, também um bom nível de desenvolvimento só pode ser adquirido através da interação sociocultural.

Ainda segundo Langacker (1994), as relações entre cognição e linguagem exigem uma perspetiva dinâmica e a compreensão da natureza cíclica do desenvolvimento cognitivo que conjuga capacidades psicológicas inatas (a organização figura/fundo, a reificação conceptual, a categorização, a esquematização, a capacidade de ponto de referência) e estruturas mentais construídas a partir da experiência. Deste modo, na cognição e na linguagem, interligam-se fatores universais uma vez que os sujeitos têm a mesma estrutura biológica e pertencem a um mundo idêntico e fatores específicos de determinada cultura.

Vários autores têm proposto teorias que conjuguem as relações entre o individual (psicológico, universal) e o coletivo (sociocultural, variável). A nível de exemplos, referidos por Silva (2004: 9), mencionamos Shore (1996), Zlatev (1997, 2003), Tomasello (1999, 2003) e Bernárdez (2003, 2004).

Segundo a perspetiva cognitiva que acabámos de expor, iremos analisar as características da prototipicidade presentes no conceito de *herói* a partir das características apresentadas pelo grupo de informantes chineses e pelo grupo de portugueses. Verificando a saliência dos atributos e o número de propriedades relevantes, concluiremos acerca da prototipicidade de *herói* e, conseqüentemente, a facilidade de aquisição do conceito. Avaliaremos, ainda, a partir dos traços que caracterizam a figura de *herói* em que medida a linguagem e a cultura influenciam a conceptualização, e verificaremos em que medida as diferenças são mais ou menos profundas.

---

<sup>11</sup> Langacker, Ronald W. (1994). "Culture, cognition, and grammar". In Martin Pütz (ed.), *Language Contact and language Conflict*, Amsterdam: John Benjamins, 25-53.

## 2.2. Enquadramento psicolinguístico

... o conceito é uma forma de categorizar itens que partilham propriedades comuns e, por isso, se relacionam entre si. É, portanto, o produto da categorização, entendendo-se por categorização o processo através do qual o ser humano determina que entidades podem ser tratadas como equivalentes (Sim-Sim, 1998: 111).

A **aquisição da competência semântica e lexical** é de extrema importância, uma vez que a utilização de uma determinada palavra espelha o contexto sociocultural em que o falante se insere. Por conseguinte, a enorme influência do meio no desenvolvimento lexical determina que se atribua cada vez mais uma maior importância ao contexto pedagógico no sentido de diminuir diferenças baseadas nas assimetrias sociais dos alunos (Sim-Sim, 1998: 109).

Aprender uma palavra implica juntar uma cadeia de sons específicos a um significado particular. O significado, difundido pela sequência fónica, exprime o conceito. Deste modo, adquirir uma palavra é conhecer a sequência de sons e o seu significado preciso. Conforme foi referido anteriormente (Capítulo 2.1.), o conceito resulta do agrupamento de ideias baseadas na semelhança, ou seja, ao aprender um conceito, o falante categoriza itens que partilham propriedades comuns e, por isso, mantêm relações entre si. Para isso, o sujeito determina as características que as palavras possuem, as quais lhes permitem serem agrupadas numa determinada classe. Com efeito, o desenvolvimento lexical, para além da aquisição de novos vocábulos e palavras, contempla a criação de redes de relação entre eles (*id.*: 111).

Segundo Sim-Sim,

[...] **conceitos são generalizações**, produto da categorização realizada na identificação de atributos relevantes (**traços distintivos**) partilhados pelas entidades que integram a categoria. A síntese dos atributos é muitas vezes materializada na atribuição de um nome a um conceito (**nomeação da categoria**). Erros de nomeação ou dificuldades de identificação de atributos são, no entanto, comuns a adultos e a crianças. Ao longo da vida vamos refinando e ampliando a nossa estrutura conceptual, o mesmo é dizer, vamos enriquecendo a nossa maneira de dissecar e organizar o real (1998: 121).

As palavras são essenciais na linguagem, visto que são símbolos que interpretam uma realidade e, embora representem os objetos a que se referem, elas só existem no mundo dos falantes e em relação a uma língua particular (*id.*: 121).

A extensão e a precisão do léxico são influenciadas pela experiência pessoal, pelo contexto e vão sendo reformuladas através de sucessivas correções que se mantêm ao longo da vida do falante (Duarte, 2000: 67), apesar de a aprendizagem ter o seu expoente máximo nos primeiros anos de vida (*id.*: 124). O significado das unidades lexicais vai mudando durante o processo de aquisição e contribuindo, assim, para modificações do conhecimento semântico geral. A Hipótese de Traços Semânticos (E. Clark, 1973 *apud* Batoréo, 2000: 194) postula que *a criança adquire o conhecimento das palavras por acrescentar traços semânticos, começando pelos mais genéricos e indo no sentido dos mais específicos*. Desta forma, vai-se construindo um dicionário mental, onde se vão arquivando, em simultâneo, a representação sonora de cada item lexical e o respetivo significado (Sim-Sim, 1998: 124).

Conhecer uma palavra implica reconhecê-la e usá-la, em termos linguísticos, referimo-nos à compreensão e à produção. Não sendo vertentes simétricas, o léxico recetivo ou passivo é mais vasto do que o léxico ativo ou expressivo (Batoréo, 2000: 194; Duarte, 2000: 68; Sim-Sim, 1998: 124).

Um outro aspeto importante para a categorização é a **saliência** na medida em que *a rapidez de aquisição de um conceito depende do grau de saliência do(s) respectivo(s) atributo(s) relevante(s)* (Sim-Sim, 1998: 113). Finalmente, o número de propriedades relevantes e irrelevantes determina a facilidade de adquirir um conceito. Em conclusão, a aquisição do conceito é determinada pela (i) saliência dos atributos; (ii) pelo número de características relevantes; (iii) assim como pelo número de atributos irrelevantes.

Ao categorizarmos conceitos, agrupamos entidades similares, diferenciando-as de outras. Criamos classes com características relevantes do grupo em que são incluídas. Este modo de reorganizar a realidade produz grande economia mental, uma vez que o novo objeto é pensado como pertencente e partilhando as características da classe a que pertence (*id.*: 115).

Como vimos anteriormente, os conceitos pertencentes a uma mesma categoria mantêm relações entre si e organizam-se hierarquicamente. Sim-Sim (1998: 115) distingue **três níveis de hierarquia de categorização**: o nível básico, um nível mais geral e um nível mais específico. A hierarquização pode ser mais englobante e menos específica (superordenação) como, por exemplo, com o conceito *brinquedo* ou menos englobante e mais específica (subordenação) como acontece com o conceito *bola de ping-pong*. O nível básico de categorização situa-se entre a superordenação e a subordenação, tendo como exemplo o conceito *bola*. Neste último nível, os conceitos têm mais informação e um maior grau de diferenciação<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Os erros de nomeação que acontecem no discurso das crianças revelam as estratégias a que os falantes recorrem quando não conhecem o rótulo lexical correto e relacionam-se com extensões abusivas de uma palavra (sobregeneralizações) (*id.*: 131) ou a restrições de atribuição de significados (subgeneralizações) (*id.*: 132).

O modelo de Levelt (1989), *apud* Leiria (2006), apresenta **quatro fases para a produção da fala: a conceptualização da mensagem, a codificação gramatical, a codificação fonológica e a articulação**. Estas fases são desempenhadas pelos seguintes componentes de processamento autónomos: o conceptualizador, o formulador e o articulador. O conceptualizador cria a mensagem ao conceber o conteúdo da mensagem (macroplaneamento) e ao criar a forma dessa mesma mensagem (microplaneamento), usando, para isso, conhecimento declarativo. O conhecimento declarativo baseia-se no conhecimento enciclopédico ou do mundo, conhecimento sobre o modelo de discurso que melhor se adequa ao contexto comunicativo e conhecimento sobre a situação espacial envolvente (Leiria, 2006: 71).

A mensagem pré-verbal serve de *input* ao formulador. O falante seleciona do seu léxico mental os itens lexicais que expressam a mensagem que deseja transmitir. Os itens contêm não só informação semântica mas também informação sintática e, por vezes, morfológica que é codificada gramaticalmente pelo falante. O codificador fonológico acrescenta-lhe a informação fonológica. Assim, o falante pode construir o plano articulatorio ou fonético que o articulador transformará em fala (*id.*: 72).

Concernente ao exposto, a hipótese lexical defende que as operações realizadas pelo formulador – codificação gramatical e fonológica – são mediadas pelas entradas lexicais, as quais constituem o léxico mental, sendo o léxico mental *um repositório do conhecimento declarativo sobre as palavras da língua*. (*ibid.*) No léxico mental, as palavras estão organizadas de acordo com uma rede de relações baseadas na forma, no significado e na ligação a contextos. Na aquisição da L2, a língua materna pode, ainda, ser ativada, para estabelecer relações (Barbeiro, 2006: 3).

Entre as entradas lexicais<sup>13</sup>, as relações podem ser intrínsecas e associativas. As relações intrínsecas derivam das propriedades semânticas, sintáticas, morfológicas e fonológicas. Por conseguinte, as conexões entre duas entradas podem acontecer pelo facto de ambas pertencerem ao mesmo campo semântico, por razões de natureza derivacional, por existirem conexões fonológicas entre elas ou por fazerem parte da mesma categoria sintática. As relações associativas baseiam-se em propriedades semânticas, dependendo, essencialmente, de conexões conceptuais e de frequência de coocorrência entre elas (Leiria, 2006: 72).

No léxico mental, as entradas contêm sempre informação semântica e sintática. Quanto à informação fonológica, há muitas diferenças nas diversas línguas. As possibilidades derivacionais são exploradas de maneiras diferentes nas línguas (Cf. diferenças assinaladas entre o Português e o Chinês no subcapítulo 2.3.3.). As línguas diferem na forma como atribuem os conceitos, embora tudo seja traduzível de uma língua para a outra. Em suma, o léxico bilingue problematiza questões como a expressão de conceitos, diferentes padrões de

---

<sup>13</sup> Os itens lexicais não são todas entradas lexicais. Por exemplo, as formas flexionadas de um único verbo são itens que pertencem à mesma entrada (Leiria, 2006: 72).

lexicalização e a convergência e a fusão de significados. Acresce-se, ademais, questões como as hierarquias de lexicalização que revelam a prototipicidade e, conseqüentemente, a relevância cultural (*id.*: 75).

Leiria (2006) refere a teoria defendida por vários investigadores seguidores de Weinreich (1953/1974) que distingue **três tipos diferentes de relação entre os dois léxicos e o sistema conceptual: composta, subordinada e coordenada**. A relação composta e subordinada consideram a existência de um único sistema conceptual partilhado pelos dois léxicos; na composta, os vocábulos da L2 acedem diretamente à sua representação conceptual, enquanto na subordinada o acesso à memória conceptual faz-se a partir da palavra correspondente da L1. A relação coordenada considera que existem dois sistemas conceptuais, cada um deles dependente de um dos léxicos. A relação entre os dois léxicos tem sido, largamente, discutida e motivado muito trabalho experimental. Na aquisição da L2, além dos já referidos para a L1, não podemos esquecer outros **aspectos que interferem no processamento e representação das línguas** como (i) a relação tipológica entre as duas línguas; (ii) o nível de proficiência e (iii) a idade do aprendente; (iv) a localização, ou seja, saber se cada uma das línguas está localizada ou não num determinado ponto do hemisfério esquerdo; (v) o contexto de uso; (vi) o grau de envolvimento afetivo. Além disso, os bilingues não formam um grupo homogêneo (Leiria, 2006: 84, 85). Relativamente à organização do léxico bilingue (coordenada, composta ou subordinada), esta depende do contexto de aquisição como, por exemplo, a frequência de uso de um determinado item influencia a sua ativação e disponibilidade. O nível de proficiência determina o recurso a estratégias compensatórias (*id.*: 86). O grau de determinação influencia o maior ou menor envolvimento do sistema límbico (Paradis 1997: 348 *apud* Leiria, 2006:86).

Leiria (2006) refere que

[...] para um falante nativo adulto, saber uma palavra consiste em saber os seus possíveis significados, as suas extensões metafóricas, as suas restrições pragmáticas, a categoria a que pertence e as restrições sintáticas a que está sujeita numa frase ou num enunciado, as suas características fonético-fonológicas, a sua estrutura morfológica, formas derivadas e flexão, e as suas relações paradigmáticas e sintagmáticas com outras. E, no caso de sujeitos escolarizados, a tudo isto se junta saber escrevê-la (p. 88).

O léxico mental tem de estar organizado para que o acesso a um item seja rápido. A organização e a acessibilidade parecem depender das características das próprias palavras e da rede de conexões estabelecida entre elas. Dito de outro modo, dependem da classe gramatical, das características fonético-fonológicas, de serem concretas ou abstratas e da frequência do seu uso (*id.*: 90).

No que concerne ao **léxico mental da L2**, a relação entre a dimensão do vocabulário e a profundidade do conhecimento lexical está relacionada com o nível de proficiência linguística do aprendente, com o canal e com a relação tipológica entre as duas línguas (*id.*: 91). No caso específico das línguas analisadas no presente trabalho, as diferenças tipológicas entre o Português e o Chinês são, fortemente, responsáveis pelas dificuldades de processamento da L2. Por exemplo, as diferenças na componente fonético-fonológica e o grau de cognaticidade nulo<sup>14</sup> dificultam a descodificação e codificação da mensagem (*id.*: 93). Acresce-se o facto de a frase em Chinês ser tópico-comentário (Li & Thompson, 1981: 15) ao contrário do Português que é uma língua sujeito-verbo-objeto (SVO). O conhecimento da ortografia da L1 parece ter, também, um forte impacto no aumento de estratégias para o processamento da L2 e, portanto, na construção do léxico mental (*id.*: 98).

Para construir uma mensagem, o falante procura no seu léxico mental itens que expressem a mensagem planeada. Se o conhecimento da L2 é incipiente e, conseqüentemente, menos automatizado, o acesso ao léxico é mais lento. Um alto nível de ativação da L1 pode fazer com que o falante tenha muita dificuldade em desativar essa língua quando deseja falar a L2 uma vez que uma língua nunca pode ser inibida (Paradis, 1997: 349 *apud* Leiria, 2006: 98)<sup>15</sup>.

## 2.3. Enquadramento sociocultural e sociolinguístico

No presente capítulo, iremos refletir sobre o impacto gerado pela atual globalização e migração dos povos na aquisição lexical, uma vez que, entre outros domínios, as línguas e a cultura são, fortemente, influenciadas por estes fenómenos. Apresentaremos, também, alguns aspetos sociais e culturais da sociedade chinesa, assim como características linguísticas do Chinês que nos permitam descrever quer aos aspetos universais quer os particulares da conceptualização de herói construída pelos informantes chineses.

---

<sup>14</sup> Dada a distância tipológica entre o Chinês e o Português não existem palavras cognatas.

<sup>15</sup> Num estudo recente (2009), uma equipa de psicólogos da Universidade de Ghent concluiu que os bilingues nunca ‘desligam’ completamente uma língua. Quando alternam entre línguas, facilmente conseguem aceder ao outro idioma. O estudo, realizado a partir de cognatos, mostrou que os falantes se retinham mais tempo nas palavras cognatas do que nas de controlo. Concluíram que era a sobreposição das duas línguas que ativava o cérebro na compreensão das cognatas pois precisava de breves segundos para ‘decidir’ a língua de origem, ou seja, na leitura de texto da língua estrangeira, a L1 também estava ativa. In “Bilinguals Are Unable To 'Turn Off' A Language Completely, Study Shows”.

### 2.3.1. Impacto da globalização e da migração

A **globalização** inclui, em geral, as dimensões económica, política e sociocultural, embora, no contexto do presente estudo, nos interesse, essencialmente, a vertente sociocultural. A ideia de *aldeia global* de McLuhan<sup>16</sup>, nos anos 80, tornou-se uma reflexão vulgar, embora conseguida, sobretudo, através da *Internet*. A globalização gerou uniformização a nível sociocultural e mesmo linguístico (com o inglês aceite como língua internacional de comunicação), permitindo a partilha de ideias, de comportamentos, de conceitos. Por outro lado, a diversidade sociolinguística, concretizada através das **migrações de povos**, possibilitou o contacto e divulgação das línguas e culturas particulares das comunidades migratórias. A proliferação de restaurantes, lojas e produtos estrangeiros é, atualmente, uma realidade de quase todas as sociedades do mundo. Consequentemente, qualquer indivíduo possui uma parte da sua cultura mental construída a partir de ideias, imagens, conceitos que circulam por todas as sociedades, sem âncoras locais ou nacionais (Carvalho, *s.d.*: 1-4).

Os *media*, especificamente a *Internet* e os videojogos, permitiram a circulação rápida e sem barreiras da cultura e das línguas. Este fator, conjuntamente, com o aumento dos fluxos migratórios tem dado origem a fortes polémicas. A discussão opõe, por um lado, aqueles que acreditam que estes fatores deram origem à homogeneização cultural do mundo, destruindo tradições e os que creem que, desta forma, existe maior transculturalidade e divulgação das culturas minoritárias (*id.*: 6). Ora, o presente trabalho pretende, também, fazer avançar o debate neste âmbito no sentido em que iremos averiguar aquilo que existe de comum e o que há de diferente na conceptualização de herói, concluindo se os aspetos específicos de cada cultura e língua se dissipam aquando da integração do sujeito noutra sociedade.

### 2.3.2. Aspetos socioculturais da sociedade chinesa

Quando falamos, comunicamos com o outro, num espaço e tempo concretos, ajustando os modos de falar aos nossos interlocutores e às situações sociais. Aspetos culturais como a religião, a estratificação, as convenções sociais, a estrutura e o papel social da família e da escola, comportamentos sociais, etc. conduzem a diferentes competências no âmbito das línguas. Estas,

---

<sup>16</sup> McLuhan, Marshall (1969).

por seu lado, condicionam a interpretação e a construção que o sujeito faz dos enunciados e a sua integração plena na sociedade de acolhimento.

A aquisição simultânea da língua materna e de atitudes e comportamentos desenvolvidos no âmbito familiar e social condicionam os hábitos e inter-relações dos aprendentes. No presente caso de alunos chineses, gera-se um choque cultural quando estes se confrontam com uma língua segunda, tipologicamente muito afastada que não permite qualquer género de transferência (Acosta e Leiria, 1997: 66), com padrões de ensino com os quais não se identificam (Rodrigues *et al.*, 2006: 4,5).

Tradicionalmente, os jovens chineses têm sido educados nos valores culturais e crenças das filosofias taoista e confucionista, que regulam as suas atitudes e comportamentos. Mesmo as comunidades imigradas continuam a preservar e divulgar estes sistemas de valores que ditam normas rígidas, como o respeito pelos mais velhos, pela autoridade e as pressões face aos resultados académicos, passaporte para o sucesso socioeconómico. Esta educação exige atitudes determinadas de perseverança em relação ao trabalho escolar e mesmo na ajuda aos pais (*ibid*)<sup>17</sup>.

Na família e na escola formam-se relações hierárquicas e de poder a partir das quais se vão construindo identidades. Os jovens imigrantes estão integrados num ambiente familiar tradicional rígido e, ao mesmo tempo, num contexto escolar, que, embora ambos tenham normas fixas, muitas vezes, entram em contradição. Os chineses integram duas culturas que representam mundos diferentes que, se não incompatíveis, os obrigam a repensá-los criticamente. A opção entre valores e ideias partilhadas pela família ou pela instituição escolar (sobretudo os amigos da escola<sup>18</sup>) é, com frequência, angustiante, sobretudo na idade (pré-)adolescente dos informantes deste estudo, segundo a nossa experiência de docência a alunos chineses<sup>19</sup>.

Segundo os ensinamentos de Confúcio<sup>20</sup>, o sucesso pessoal deve-se ao empenho do indivíduo, valorizando-se a aprendizagem, o esforço, a força de vontade, a determinação. As culturas asiáticas, seguindo as tradições, encorajam a cooperação, o coletivismo nos quais o indivíduo se apaga em prol da homogeneidade social. Modesto e moderado, o sujeito não precisa de se evidenciar em relação aos outros, deve, porém, se esforçar ao máximo uma vez que uma falha pessoal pode desequilibrar todo o sistema social (On, 1996: 33).

---

<sup>17</sup> Durante a entrevista, vários dos jovens (alguns com 12 ou 13 anos) afirmaram que gostavam de frequentar a escola porque, durante o tempo de férias, tinham de ajudar os pais no trabalho das lojas/restaurantes.

<sup>18</sup> Em entrevista, os jovens referiram que as suas amizades se limitam ao espaço escolar.

<sup>19</sup> A divisão de identidade e valores é posta em causa, sobretudo, por alunos escolarizados na China que, quando comparam os sistemas educacionais, consideram o modelo chinês muito mais exigente e penalizador do que o português. Na entrevista oral, os alunos que tinham frequentado a escola, na China, foram unânimes em afirmar que preferiam estudar em Portugal, referindo-se criticamente às regras impostas pela escola na China.

<sup>20</sup> Confúcio foi um filósofo chinês do século VI a.c. (Vandermeersch, Léon, 1997: 551).

Na China, o modelo de ensino alicerça-se em fortes hábitos de memorização e repetição, sendo estes princípios essenciais, segundo alguns autores (Leiria, 2006: 94; Rodrigues *et al.*, 2006: 7), à aprendizagem dos caracteres, desenvolvendo a memória visual. A memorização, como estratégia de aprendizagem, é um aspeto polémico que tem originado duras críticas por parte dos investigadores e professores ocidentais que privilegiam competências como a criatividade e o ‘saber fazer’ aliadas a atitudes ativas e críticas por parte dos discentes (Biggs, 1996: 55; Rodrigues *et al.*, 2006: 7). Porém, a memorização não surge como um fim por si mesmo, pois precede a compreensão e, mais tarde, é incorporada nas experiências pessoais. Neste modelo de aprendizagem, o professor detém o papel de transmissor de conhecimentos enquanto ao aluno cabe o papel passivo de recetor de saberes, tal como a distância proxémica determina, opondo-se, assim, aos modelos ocidentais. Os estudantes asiáticos, raras vezes, põem questões ao professor ou respondem voluntariamente<sup>21</sup>.

O que costuma ser referido como “paradoxo do estudante chinês”<sup>22</sup> resulta do facto de os alunos chineses alcançarem melhores resultados escolares que os alunos ocidentais, seguindo métodos de estudo que, no Ocidente, são considerados más práticas de aprendizagem (memorização, repetição, passividade por oposição à criatividade e participação dos alunos das sociedades ocidentais desenvolvidas). O sucesso dos alunos asiáticos, sobretudo nas áreas de matemática e de ciências tem levantado alguma curiosidade junto da comunidade científica<sup>23</sup>.

As atitudes dos alunos asiáticos perante a educação e a aprendizagem distanciam-nos dos estudantes ocidentais. A educação é muito importante segundo a filosofia confucionista, não apenas como desenvolvimento individual mas também para o crescimento social. Um dos quatro princípios dos Analectos de Confúcio refere o significado e a alegria de aprender (On, 1996: 27).

Segundo os valores confucionistas, todos as pessoas podem ser educadas, sem distinção de classes e ignorando diferenças pessoais cognitivas o que explica a mistura social das escolas chinesas e a coexistência de alunos de diferentes classes sociais. Assim, ninguém fica impedido de aceder à educação e todos são incentivados para aprender, uma vez que a aprendizagem se relaciona com o esforço pessoal e a motivação (*id.*: 28). Estes princípios fazem com que o aprendente chinês demonstre altos padrões de motivação para o sucesso quer escolar quer económico. Se um indivíduo não for bem sucedido, isso não se deve a fatores externos, mas é

---

<sup>21</sup> Sobre os papéis do professor e dos alunos, Cf. Biggs, 1996; Godinho, 2005: 42; Rodrigues *et al.*, 2006; Silva e Silva *s.d.*.

<sup>22</sup> Sobre este tema, ver Marton, Dall’Alba & Kun, 1996.

<sup>23</sup> Em dezembro de 2010, a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE) identificou os alunos chineses de Shangai como os melhores do mundo em matemática, ciências e, pela primeira vez, em leitura. Hong Kong-China, Singapura, Canadá, Nova Zelândia e Japão foram os países que obtiveram melhores resultados imediatamente a seguir à China-Shangai. Mais de ¼ dos jovens de 15 anos de Shangai demonstrou competências de raciocínio matemático para resolver problemas. In <[http://www.oecd.org/document/43/0,3343,en\\_21571361\\_44315115\\_46623628\\_1\\_1\\_1\\_1,00.htm](http://www.oecd.org/document/43/0,3343,en_21571361_44315115_46623628_1_1_1_1,00.htm)> (Acedido em junho 2011).

considerado falta de esforço. A ideia de que qualquer pessoa pode se tornar sábia a partir de atitudes de perseverança reflete a crença na perfeição humana. A ideia que a perfeição humana é acessível a todos os indivíduos está expressa na sabedoria confucionista e pode ser atingida através do esforço. Os conceitos que qualquer pessoa pode ser educada, que qualquer pessoa pode se tornar um sábio, que qualquer pessoa pode atingir a perfeição formam a base do otimismo e dinamismo da tradição confucionista da educação. Estes valores têm condicionado as atitudes dos chineses na vida pessoal e social ao longo dos tempos (*id.*: 30-32) e continuam a regular a educação nas famílias chinesas imigrantes.

### 2.3.3. Aspetos linguísticos do Chinês

O Chinês, pertencente à família das línguas sino-tibetanas, é falado por cerca de 93% da população da China e compreende vários dialetos<sup>24</sup>. Estas variedades do chinês falado são consideradas uma família de línguas que se distinguem, em particular, na fonética, revelando-se mutuamente ininteligíveis. Atualmente, no Ocidente, o Chinês é conhecido como Mandarim (*Putonghuà*, na China), o dialeto que, historicamente, serviu de base para a língua comum, constituído a partir de dialetos do Norte (Rodrigues *et al*, 2006: 1). Os dialectos que não pertencem ao grupo do Mandarim designam-se variedades do sul, destacando-se o cantonês, falado em Hong-Kong e Macau (Acosta e Leiria, 1997: 63)<sup>25</sup>.

A oficialização de uma língua nacional foi controversa e só, em 1955, o *Putonghuà* foi instituído como língua comum da China, constituído como referência para todos os chineses, mas com realizações diversas de acordo com as regiões. Apesar da extensão geográfica, nos centros urbanos, a língua usada aproxima-se do padrão oficial devido à influência da educação e ao contacto com gentes de diversas origens (*id.*: 2).

O *Putonghuà* tem-se implantado progressivamente desde que o Conselho de Estado na China, em 1956, impôs o seu ensino oficial nas escolas e em diversas áreas da vida nacional como o exército, a Liga da Juventude Comunista, a radiodifusão, o jornalismo, a indústria, o comércio e a tradução e interpretação. Começou, também, a ser criado um novo alfabeto fonético e a compilação de um dicionário de língua. Por outro lado, as políticas de língua avançaram com a reforma e simplificação da escrita uma vez que esta era, extremamente, complicada e difícil de aprender. Ademais, a generalização da escrita aconselhava à simplificação de um sistema

---

<sup>24</sup> Os restantes 7% do povo chinês que fala línguas não chinesas são constituídos por 53 minorias que correspondem a cerca de 50 a 60 milhões de habitantes (Rodrigues *et al*, 2006: 1).

<sup>25</sup> No presente trabalho, sempre que nos referirmos ao Mandarim, utilizaremos a palavra 'Chinês', tornando os dois termos sinónimos.

demasiado complexo. Atualmente, o *Putonghuà* exige a aprendizagem de 3500 a 4000 caracteres por oposição aos 15 000 presentes no dicionário, necessários à leitura das obras clássicas.

Em 1957, foi promulgado o alfabeto *Pinyin* que permite uma escrita romanizada com correspondência fonética com a finalidade de apoiar o ensino da língua padrão e facilitar a aprendizagem das línguas europeias, mas que não substitui a aquisição dos caracteres e da escrita logográfica (*id.*: 3).

Na atualidade, vigoram dois tipos de escrita: uma logográfica (*Báihuà*) e outra alfabético-fonética (*Pinyin*), ambas baseadas no *Putonghuà* (Acosta e Leiria, 1997: 63). A China mantém uma feição bidialectal e diglósica, ou seja, a língua oficial, adquirida nos ensinos primário e secundário, coexiste com diversos dialetos que são usados como meio de comunicação quotidiana. A língua oral fragmentada em inúmeros dialetos e a uniformidade da escrita revelam a diversidade e a unidade do Chinês, unidos por muitos aspetos comuns, mas também separados sobretudo a nível fonético (*id.*: 4).

Concernentes com os objetivos da presente investigação, apresentaremos, de seguida, as principais características tipológicas do Chinês por contraste com as características flexionais do Português, uma vez que as variedades dialetais partilham os mesmos princípios gramaticais, diferenciando-se na oralidade.

(i) O Mandarim é uma língua, essencialmente, **isolante** ou **analítica** (Li & Thompson, 1981: 10-11; Norman, 1988: 8-10) e, simultaneamente, monomorfémica, uma vez que a grande maioria das palavras são constituídas por um único morfema, não se podendo dividir em componentes. Por exemplo, os nomes não apresentam forma singular nem plural, sendo a distinção feita através da adição de um quantificador (Rodrigues *et al*, 2006: 22), enquanto em Português, podemos aglutinar morfemas lexicais, derivacionais e flexionais numa mesma palavra acentual (Cf. Acosta e Leiria, 1997: 65).

(ii) Quanto à **ordem básica dos constituintes**, no Mandarim, a posição dos elementos depende de propriedades de natureza discursiva da língua: a noção de tópico e a expressão de definitude. O **tópico** é constituído por um sintagma nominal (SN) que identifica a pessoa ou coisa sobre a qual se faz um comentário. Corresponde a informação partilhada pelo falante e pelo ouvinte, ocorre em posição inicial frásica e pode ser seguido de pausa (Li & Thompson, 1981: 15). No Mandarim, a **definitude**, isto é, a diferenciação entre os valores definido e indefinido, é expressa através da colocação do SN na frase: colocado no início, o SN tem valor definido na medida em que se trata de informação conhecida; posto no fim, tem valor indefinido visto ser informação nova. Em Português, são os artigos definidos e indefinidos que exprimem a definitude (Cf. Rodrigues *et al*, 2006: 12).

(iii) No Mandarim, algumas **estruturas sintáticas têm colocação fixa**. Por exemplo: os auxiliares precedem o verbo; os sintagmas preposicionais, com exceção dos complementos

circunstanciais de tempo e de lugar, precedem o verbo; as orações relativas precedem a expressão nominal, etc. (Rodrigues *et al*, 2006: 13). No Português, os termos dispõem-se, preferencialmente, de acordo com a função sintática que desempenham na frase – Sujeito, Verbo, Objeto (SVO). Há, no entanto, inversões na ordem da posição básica motivadas sintática ou discursivamente que se assemelham à construção de tópico usada no Mandarim (Cf. *ibidem*)<sup>26</sup>.

Em Mandarim, os **sintagmas nominais** (SN) são constituídos (i) pelo menos por um pronome ou um nome simples ou compostos; (ii) não existe nenhum tipo de concordância entre os vários elementos do SN; (iii) o plural pode ser expresso por um quantificador ou por um numeral; (iv) o género pode ser indicado por outra palavra como “macho” ou “fêmea” para diferenciar o sexo, por exemplo. Pelo contrário, em Português, os elementos do SN concordam em género e em número (Cf. *id.*: 15-16).

Os **adjetivos** ocorrem antes do nome e também não se flexionam em género nem em número.

Os **pronomes** são invariáveis, apresentando a mesma forma mesmo quando desempenham funções sintáticas diferentes. Porém, são a única categoria gramatical em que a pluralidade é marcada morfológicamente através do sufixo *-men*<sup>27</sup>. Em Português, os pronomes pessoais variam de acordo com o género, o número e a função sintática que desempenham (Cf. *id.*: 17).

Em Mandarim, os **verbos** não possuem marcadores de tempo nem de modo. Aos vários tempos verbais dos modos indicativo, conjuntivo e imperativo do Português corresponde uma única forma verbal em Mandarim. Nesta língua, a expressão de tempo ou aspecto é expressa por marcadores aspectuais (Cf. *id.*: 18)<sup>28</sup>.

Os **advérbios** de negação ocorrem, por norma, depois do tópico ou do sujeito e precedem o verbo.

Os **advérbios** (i) podem surgir no início da frase ou depois do sujeito ou do tópico como no caso dos advérbios temporais e daqueles que demonstram a atitude do falante relativamente ao acontecimento expresso na frase; (ii) podem ocorrer, somente, depois do sujeito ou do tópico como os advérbios de modo ou outros, como *yijing* (já), *ye* (também) ou *jiù* (só); (iii) podem aparecer apenas depois do verbo, exprimindo frequência ou duração (Cf. *id.*: 19-21).

---

<sup>26</sup> Cunha e Cintra (1984: 162-167) referem inversões de natureza estilística (a ênfase) e inversões de natureza gramatical como, por exemplo, o que acontece na oração interrogativa: *Onde está a estrela da manhã?* (Manuel Bandeira, PP, I, 233).

<sup>27</sup> As transcrições alfabéticas das palavras chinesas apresentadas estão em conformidade com as convenções do *Pinyin*.

<sup>28</sup> Como os morfemas *le* que exprime uma ação acabada, o morfema *zhe* e a palavra *zài* que exprimem uma ação contínua/progressiva.

## 2.4. Conceptualização de herói: enquadramento linguístico e cultural

O Herói é o campeão do bem, o restaurador da ordem, por vezes até o “polícia” do cosmos. Contra ele, bem podem desencadear-se as forças do mal e da treva; acaba por sair vencedor, visto que os deuses não podem permitir que o excesso triunfe, pois assim o cosmos arruinar-se-ia. Os deuses não podem aceitar nem a desordem nem a injustiça. Os homens também não. O que explica a veneração quase sagrada com que rodeamos o herói: tem à sua volta como que uma auréola de divindade. Os homens têm uma necessidade interior de heróis (Marny, 1970: 123 *apud* Chagas, 2008: 159).

### 2.4.1. O conceito de herói no Ocidente e no Oriente

A opção pela análise da figura de herói para a presente investigação deve-se ao facto de se tratar de um conceito complexo, que envolve várias dimensões na sua definição, pressupondo múltiplas interpretações vindas de diversos quadrantes – linguística, literatura, sociologia, antropologia, teologia, ciência, psicologia, psicanálise. Trata-se, portanto, de um conceito que envolve, na sua análise, não só critérios linguísticos, mas também é permeável a fatores históricos e culturais, nas vertentes diacrónica e diatópica.

Apesar do presente trabalho ter um enfoque, sobretudo, linguístico, julgamos pertinente apresentar algumas perspetivas complementares da definição de herói de modo a compará-las com as dos informantes o que possibilita interpretar a influência (ou não) do meio cultural dos informantes na conceptualização do termo. Tratando-se do estudo da figura do herói, propomos, de seguida, averiguar o conjunto de atributos relevantes que caracterizam esta personagem de acordo com as fontes dicionarísticas, literárias, tendo em conta aspetos populares no Ocidente e no Oriente.

#### 2.4.1.1. Caracterização dicionarística do conceito

Nos dicionários portugueses consultados<sup>29</sup>, herói é (i) na mitologia, uma entidade nascida da união de um ser divino e outro mortal; um mortal divinizado após a morte; (ii) por extensão, o

---

<sup>29</sup> Aulete Digital [Aulete] (2006). *Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa*; Costa, J. A. & Sampaio e Melo [Porto Editora] (1999). *Dicionário da Língua Portuguesa*; Figueiredo, Cândido de (1996) *Grande Dicionário de Língua Portuguesa*; Houaiss, António [Houaiss] (2002). *Dicionário da Língua Portuguesa*; Machado, José Pedro (coord.) [Machado] (1991). *Grande Dicionário da Língua Portuguesa*.

indivíduo notabilizado pelas suas qualidades guerreiras extraordinárias (coragem, valentia, tenacidade, abnegação, magnanimidade, etc.), pela força prodigiosa e êxito nas empresas difíceis e perigosas; indivíduo capaz de suportar exemplarmente uma sorte incomum ou que arrisca a vida pelo dever ou em benefício de outrem; homem que desperta enorme admiração ou que, em determinada altura, atrai a atenção pública; ídolo; (iii) com valor depreciativo, indivíduo que se distingue por motivos pouco dignos, que apresenta um comportamento temerário ou irresponsável; (iv) em narratologia ou dramatologia, é a personagem principal ou protagonista de uma obra literária ou de um filme; indivíduo que vivencia aventuras extraordinárias. As diferentes aceções do conceito integram-se nas categorias mitologia, geral, literatura e cinema.

Etimologicamente, do grego **hērōs**, referia-se inicialmente aos chefes gregos de Tróia, passando a designar qualquer guerreiro ou homem de nascimento nobre, de coragem e de talento; semideus; divindade local de estirpe inferior, patrono de tribo, de cidade, de associação, pelo latim *hērōe*<sup>30</sup>.

No dicionário conciso chinês, herói ( 英雄) é (i) guerreiro; (ii) protagonista; (iii) filho de Deus e do homem; (iv) herói de romance; herói de uma aventura; herói do dia; (iv) aquele que luta pelos interesses das pessoas; (v) o que tem mérito<sup>31</sup>.

#### 2.4.1.2. Heróis literários

##### No Ocidente

O termo herói tem variado de acordo com as épocas, as correntes estético-literárias, os géneros e os subgéneros. Assim, apresentaremos uma breve síntese dos heróis da literatura numa perspetiva diacrónica de acordo com as diferentes culturas ocidentais (Moniz, “Herói”).

Segundo os clássicos gregos, o herói posiciona-se entre os deuses e os homens, representando a degradação dos deuses e a promoção dos homens. Para Baudoin (1952)<sup>32</sup>, o herói tem uma origem divina, vivendo uma infância misteriosa tem, enquanto adulto, uma vida de combates contra inimigos ferozes que, ao servirem de provas libertadoras, lhe proporcionam a imortalidade.

O herói grego da Antiguidade apresenta características antagónicas – personagens belas e valentes (Hércules, Aquiles) contrastam com outras de aspeto teriomórfico ou deficiente (Licáon, “o lobo”; Cécrope, o andrógino; Tirésias, o transexual). Entre os romanos, o herói Eneias,

---

<sup>30</sup> Machado (1987). *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*.

<sup>31</sup> *Dicionário conciso Português-Chinês* (1995).

<sup>32</sup> *Apud* Moniz, Herói in *E-Dicionário de Termos Literários*.

protagonista do poema Eneida, representa a fundação e a identidade de Roma e do povo romano (*ibid*).

Nas canções de gesta, nos séculos XI e XII, o herói, arquétipo da condição humana, destaca-se pelo orgulho e santidade, redimindo-se dos pecados pelo martírio.

Na canção dos *Nibelungen* da literatura germânica, o filho do rei da Neerlândia, Sigfrid, mata dragões e liberta virgens, trazendo a felicidade a Worms, sendo morto após se ter apoderado do tesouro dos Nibelungen.

Na *Demanda do Santo Graal*, século XII, os heróis da cultura cavaleiresca vivem uma união adúltera (Lancelot e a rainha Genebra, esposa do rei Artur) da qual nasce o cavaleiro Galaaz que realiza a demanda da felicidade e da perfeição (*ibid*).

Em Espanha, também no século XII, o *Cantar de mio Cid* apresenta um herói, Ruy Diaz de Bivar, que se destaca na guerra da reconquista cristã aos Mouros.

Durante o Renascimento, em D. *Quijote de la Mancha*, o ideal cavaleiresco é ridicularizado pela figura grotesca do herói cavaleiro apaixonado por uma dama do povo, Dulcineia, que se dedica a esgrimir contra moinhos de vento ou rebanhos de carneiros.

Em Portugal, no século XVI, *Os Lusíadas* apresentam um herói coletivo - o povo português - representado metonimicamente por Vasco da Gama (*ibid*).

Na tragédia clássica, o herói apresentado por Almeida Garrett em *Frei Luís de Sousa* continua a manter as suas origens ilustres e as missões dos antigos heróis, mas distingue-se pela carga do *fatum* que condiciona a catástrofe final.

O herói do Romantismo representa um modelo em alternativa ao herói clássico, expressando o arquétipo da sociedade da época, votado ao sofrimento e a um fim trágico. A conduta individual é pautada por valores codificados, próprios da aristocracia: honra, coragem, fidelidade, memória dos antepassados. Por oposição, o herói naturalista não é um modelo, mas um produto de fatores naturais, sobretudo do meio, da hereditariedade e da educação (*ibid*).

No século XX, o romance existencialista questiona o próprio conceito de herói dado que o homem é um ser sem sentido, num mundo absurdo. O realismo socialista apresenta um herói operário, sindicalista, intervencionista social e politicamente, que denuncia a opressão e a corrupção (*ibid*).

Atualmente, o conceito de herói apresenta-se de forma muito mais complexa. Os meios de comunicação e a transformação da indústria cultural através da globalização omnipresente na televisão e na *Internet* fizeram com que estas personagens tenham perdido a aura sagrada que os caracterizava, e se tornassem, por outro lado, num modelo a seguir pelos jovens em sintonia com as questões contemporâneas. Porém, há autores que consideram que, na sua essência, os super-heróis da atualidade possuem uma construção narrativa semelhante à estrutura da literatura da antiguidade clássica como a *Íliada* e a *Odisseia* (Silva, R., 2004: 17,18).

Muitas áreas científicas se dedicam ao estudo deste mito como, por exemplo, a narratologia, a teologia, a sociologia, a psicologia, a psicanálise<sup>33</sup>.

O Renascimento e o Romantismo foram períodos privilegiados na configuração do herói. No primeiro, motivado pela Antiguidade Clássica, o herói materializa a capacidade do homem que luta contra a adversidade dos deuses. No Romantismo, o herói representa o conflito com as convenções e restrições da sociedade (Reis, 1987: 187).

## No Oriente

Na literatura clássica chinesa, o conceito de herói está alicerçada em dois modelos diferentes de acordo com as principais correntes religiosas/filosóficas – o taoísmo e o confucionismo (Schipper, Kristofer, 1997: 507).

Segundo o taoísmo, religião popular, os heróis são objeto de cultos fervorosos, são seres lendários ou históricos – o Velho Mestre, o Mestre Celeste, os espíritos das Montanhas Sagradas e muitos outros santos populares cujas lendas feéricas alimentam os romances e o teatro. Este herói-santo vive despojado da existência terrena, em permanente êxtase, preocupando-se em assumir-se como ser humano, ou seja, pôr em ordem a sua existência, nada dever aos outros homens ou deuses. A vida de santo pressupõe um comportamento extremamente moral para manter a harmonia no universo interior (*ib.*: 526-528).

O confucionismo professa uma doutrina moral para uso do homem perfeito seguindo virtudes como a honra, o respeito pelos antepassados, a veneração dos deuses, num sistema em que cada um tem o seu lugar onde devia manter-se. Os heróis são civilizadores, reis que, com o seu exemplo, ilustram o caminho para atingir o céu através da educação, da disciplina, das virtudes (bondade, sabedoria, coragem, justiça, religião). O herói tem como base da felicidade a família e procura desenvolver a harmonia na sociedade. Os princípios que regem a família e a sociedade são os mesmos: amor, autoridade, reverência, humildade e obediência (*ib.*: 515).

### 2.4.1.3. Conceito de herói (na cultura) popular

Por ser de fácil divulgação e acessível a grande parte da população, chamámo-lo a este tipo de herói “popular”. Cremos que para compreender o conceito de herói devemos, obrigatoriamente, ter em conta as personagens que povoam as Bandas Desenhadas (BD), os filmes, os vídeo-jogos, a *Internet* que, fazendo parte do imaginário da cultura popular, se

---

<sup>33</sup> Por exemplo, no campo da psicanálise, Campbell (1997: 13) refere que cada homem pode ser um herói dotado de superpoderes. Herói é o homem que consegue *vencer as suas limitações pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas.*

tornaram um paradigma para os jovens de todo o mundo. Em certos aspetos, o Super-Homem ou o Homem-Aranha são os substitutos de heróis como Hércules, Zeus, Apolo.

As histórias em quadrinhos e os seus heróis surgiram e expandiram-se durante o século XX e manifestam, por isso, valores e princípios que vivificam essa época histórica e as mudanças ocorridas durante esse período. Por o que acabámos de referir, não podemos deixar de apresentar uma breve síntese das características destes heróis no Ocidente e no Oriente (China). Se algumas crianças iniciam o contacto com heróis a partir de contos tradicionais, cada vez mais estas, atraídas pela imagem, tomam contacto com heróis a partir de filmes de desenhos animados, formando, a partir das ideias aí veiculadas, os seus modelos e a sua identidade cultural. Assumimos, assim, que os valores aí presentes influenciarão, de alguma forma, o conceito de herói que os informantes apresentam.

### **No Ocidente**

Na cultura ocidental, os super-heróis nasceram nos Estados Unidos da América (EUA), em 1938, com o Super-Homem (Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster para a National Periodics, hoje DC Comics)<sup>34</sup>. Na fase inicial de criação deste género, predominavam as histórias infantis e de humor<sup>35</sup>. A partir de 1940, os super-heróis deixaram de ser simples combatentes do crime urbano para passarem a intervir num cenário político-ideológico em sintonização com o contexto histórico-social da época, como a guerra nazi, as agitações estudantis, o consumo de drogas, a guerra do Vietname, etc. (Cf. Alves, 2002; Campos, 1989; Cunha, 2006; Reblin, 2005).

Na década de 90, todo o mercado internacional foi invadido pelos mangás japoneses. Estes apresentam heróis carismáticos protagonistas de histórias mágicas, abordando, através de metáforas, temas tradicionais e modernos tão ao gosto da cultura oriental. Atualmente, com a evolução da tecnologia e a expansão da *Internet*, estes heróis passaram a ter uma dimensão macrocósmica, internacionalizaram-se e são os mesmos, em traços gerais, em qualquer comunidade do planeta (Alves, 2002: 11; Cunha, 2006: 23).

---

<sup>34</sup> Até ao aparecimento do Super-Homem, as BD tinham como protagonistas heróis que se diferenciam dos super-heróis através de algumas características. Se os heróis são identificados pela coragem e a força, os super-heróis vivem num universo de superaventura, fantástico, extraordinário e combatem com outros seres superpoderosos para equilibrar a relação Bem *vs* Mal (Reblin, 2005).

<sup>35</sup> Daí as BD terem sido batizadas de *Comics*. Termo que, ainda hoje, se utiliza para todas as BD, nos Estados Unidos da América.

## No Oriente

Na China, a BD (ou *manhua*<sup>36</sup>, em *pinyin*) e os seus heróis chegaram a Xangai, em 1918, vindos da Europa e, mais tarde, dos Estados Unidos da América. Heróis como o Popeye e personagens da Disney rivalizavam com os heróis nacionais chineses. Estes heróis, tal como tinha acontecido nos EUA, estavam de acordo com o contexto sociopolítico da época e foram usados para servir interesses políticos. Construídos durante a segunda guerra sino-japonesa e a Segunda Guerra Mundial favoreciam a propaganda nacionalista da resistência contra as tropas japonesas, o ópio e o imperialismo.

Durante a guerra civil chinesa (1946-49), os heróis da animação foram usados politicamente para expor a corrupção e para dar continuidade aos discursos de Mao Tsé-Tung contra a direita. Foram utilizados para educarem politicamente as massas populares, desenvolvendo uma consciência de classe entre os ex-combatentes e educando os prisioneiros. Aquando da Revolução Cultural, os heróis foram desaparecendo juntamente com a aniquilação quase total da indústria de animação, excetuando-se a região de Hong Kong onde os *manhua* continuaram a tecer duras críticas ao governo comunista. A partir da década de 80, a China abre as suas portas ao mercado estrangeiro, absorvendo, com curiosidade, as novas culturas (Luyten, 2000: 178). Assim, a maioria dos filmes e heróis de Hong Kong começaram a ser importados. Os heróis japoneses emergiram no mercado chinês através da exportação de séries de televisão de *anime*, sendo difícil para a China competir diretamente com este mercado<sup>37</sup>. Os *manhua* de Hong Kong viram-se forçados a alterar o seu estilo para concorrer com a invasão estrangeira, incluindo, assim, nos seus temas artes marciais, Kung Fu e outras influências dos filmes de Bruce Lee.

Com a era digital, a comercialização e inovação dos heróis japoneses e norte-americanos afastaram quase completamente os heróis tradicionais chineses. Os poucos que se mantiveram adotaram estilos estrangeiros. Assim, o herói chinês da atualidade nasce de um tempo mítico, é hábil em artes marciais, proliferando a partir dos mangás<sup>38</sup> de origem japonesa<sup>39</sup>, procurando preservar a história e promover a cultura tradicional (Wong, 2002).

---

<sup>36</sup> Em Hong Kong, os desenhos animados têm um estilo pessoal, chamam-se *manhua*, e combinam os tradicionais *lianhuantu* (livros tradicionais chineses com desenhos onde se desenrolam lutas de artes marciais e kung-fu) com as influências europeias, americanas e japonesas.

<sup>37</sup> A perceção económica dos editores e a expansão deste estilo de desenho animado possibilitou que o mangá se dirigisse a inúmeras faixas etárias e diversos tipos de públicos (crianças, adultos, raparigas, homossexuais...), o que explica, em parte, o seu sucesso (Silva, 2006: 16ss).

<sup>38</sup> *História em quadrinhos japonesa que, geralmente, apresenta narrativa cinematográfica, traços estilizados e personagens com olhos grandes e expressivos.* In *dicionário Aulete Digital*.

<sup>39</sup> Confirmado por alguns dos informantes chineses que estiveram recentemente na China.

#### 2.4.1.4. Conceito de anti-herói

O anti-herói<sup>40</sup>, em narratologia e dramatologia, é o protagonista que se opõe ao cânone axiológico positivo de herói, fugindo a qualidades como a beleza, força, destreza, liderança, virtudes morais. Uma vez que o herói é o depositário de signos culturais subjetivos, a apreciação humana dos acontecimentos e a ambiguidade estão condicionados pela cultura em que o indivíduo está integrado. A avaliação do protagonista é suscetível de interpretações antagônicas, podendo posicioná-lo como herói ou anti-herói de acordo com o meio cultural a que o indivíduo pertence. Assim, o conceito surge apenas em relação aos paradigmas da época ou de uma sociedade específica embora, de forma global, a alegoria do Bem e do Mal surja protagonizada pelos heróis e anti-heróis. Por exemplo, os heróis do teatro vicentino que satirizam todas as classes e grupos sendo condenados ao inferno. Por outro lado, o anti-herói é a personagem que se opõe ao protagonista, ou seja, o antagonista.

#### 2.4.2. A construção de herói na narrativa

Segundo Reis (1987: 187), a narrativa existe e desenrola-se a partir da figura central do protagonista que se destaca das outras personagens. De acordo com esta conceção antropocêntrica, as restantes categorias da narrativa como o espaço, o tempo, a ação, organizam-se em função do herói e acentuam a sua centralidade.

Mesmo em análises do tipo funcionalista, o herói continua a manter a sua supremacia e centralidade. Na morfologia proppiana, a distribuição de funções entre as personagens e o desenrolar das ações demonstrativas do percurso acidentado do protagonista revelam o papel central do herói. Também a semiótica greimasiana, apesar de tentar descronologizar e retirar conteúdos psicológicos aos actantes, continua a desenrolar-se através da relação sujeito/objeto.

Em termos cognitivos, a construção do discurso narrativo depende diretamente do processamento humano da informação em que a *mente é um sistema que constrói e manipula símbolos* (Sim-Sim, 1998: 314). O processamento da informação relaciona-se com os processos mentais que possibilitam receber, organizar, elaborar, reter e recuperar a informação. No sistema de processamento, distinguem-se componentes que consentem a manipulação do *input* (a atenção, a discriminação e a categorização) e componentes de armazenamento de representações que dizem respeito à memória (*id.*: 315).

Na construção da narrativa, o jovem tem de fabricar autonomamente um texto baseado na sua memória. Tudo se passa como um processo construtivo em esquemas anteriormente adquiridos e em processos cognitivos<sup>41</sup>. Ao perspetivarmos a *produção linguística como uma representação* do conhecimento que temos do mundo, procuraremos correlacionar a produção

---

<sup>40</sup> Moniz, Anti-herói in *E-Dicionário de Termos Literários*.

<sup>41</sup> Para desenvolver esta temática, conferir estudos sobre gramática de histórias in Batoréo, 2000: 653.

verbal com o meio cultural e os fatores neuropsicológicos que condicionam a percepção, a categorização e a memória (Faria, 1999: 9). Se, por um lado, o mundo que nos é acessível, onde nos desenvolvemos, se reflete, de alguma forma, na maneira como nos expressamos, mais especificamente, nas narrativas que criamos, por outro lado, temos apenas acesso à informação manipulada pelo input e armazenada na memória. Assim, o mesmo conceito de referência pode ser apresentado verbalmente de diferentes perspectivas de acordo com o sujeito que o descreve (Sim-Sim, 1998: 315)<sup>42</sup>. Não só construir uma narrativa implica encadear uma história recorrendo à capacidade de utilização da memória declarativa, mas também necessita, outrossim, de recorrer à memória processual na construção gramatical do enunciado (Faria, 1999: 10).

Ao optarmos por uma macro-abordagem, numa perspectiva sociolinguística, constatámos que a construção da narrativa é interativa e vai sendo adquirida em contexto social, condicionada por fatores socioculturais. A sensibilidade ao tipo de audiência, a informação necessária à compreensão do discurso e o reconhecimento por parte do outro vai condicionar a construção da narrativa. À medida que se desenvolve, a criança vai disponibilizando informações complementares e que considera relevantes (Batoréo, 2000: 651; Sim-Sim, 1998: 202)<sup>43</sup>.

Na narrativa, a história é construída a partir de unidades de informação, uma sequência de enunciados dispostos de acordo com uma ordem específica – início da história, acontecimento principal, qualidade equilibrada de informação para que se mantenha o fio condutor e o interesse do destinatário (Batoréo, 2000: 654). Nesta tipologia de texto, o herói é o protagonista que conduz a ação, desenrolando-se a trama a partir das ações que vai desenvolvendo, integrado num determinado espaço e tempo. As suas aventuras são apresentadas como jornadas em que o herói abandona “o seu mundo quotidiano” e se aventura em novos desafios e descobertas.

A narrativa é uma sequência de eventos organizados de acordo com um modelo determinado culturalmente e sujeito a um *elevado grau de canonicidade* (Morais, 2002: 560). Assim, contar uma história é fazer a descrição dos acontecimentos retirados do espaço e do tempo do alocutário, em que o conteúdo é, pelo menos, o relato de um acontecimento (passado) que constitui o foco de informação. Este relato encontra-se normalmente desenvolvido, permitindo uma análise em atividades e estados, apresentados em função do conhecimento do mundo do locutor, assim como do seu ponto de vista (Batoréo, 2000: 652).

---

<sup>42</sup> Conferir as diferentes narrativas construídas a partir do mesmo episódio de Dragon Ball.

<sup>43</sup> Para além das condicionantes apontadas, o facto de os informantes serem alunos e produzirem enunciados num contexto escolar, a pedido de uma professora, condicionou, supomos, a construção das narrativas.

## CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA

### 3.1. Caracterização da população da amostra

Para a constituição dos *corpora*, optámos por um grupo de alunos chineses do segundo e terceiro ciclos do Ensino Básico. Motivaram-nos razões de ordem profissional dado que habitualmente trabalhamos com jovens destes ciclos e conhecemos, portanto, as suas competências e dificuldades. Ainda porque, após pesquisa das escolas e turmas frequentadas por alunos chineses, constatámos que o Ensino Básico detém a maioria destes imigrantes. Além disso, moveu-nos uma grande curiosidade em conhecer como os falantes chineses conceptualizam a figura do herói, verificar se o peso da cultura oriental condiciona a sua visão do mundo, avaliar até que ponto as interferências culturais influenciam a língua.

O trabalho de contacto com os informantes foi bastante difícil e moroso. Apesar de, comumente, pensarmos que existem muitos imigrantes chineses, em Portugal, não foi fácil encontrar informantes que correspondessem aos pré-requisitos da amostra<sup>44</sup>. Numa primeira fase, a partir das listagens de alunos presentes nos *sites* dos agrupamentos de escolas e de contactos telefónicos com as Direções, procurámos escolas do distrito de Setúbal que tivessem alunos chineses. Porém, constatámos que apenas seis das doze escolas contactadas deste distrito têm alunos chineses. Feito o levantamento de escolas com alunos chineses, contactámos as Direções Executivas e os Coordenadores de PLNM e deslocámo-nos às escolas para falarmos com estes discentes. Assim, entrevistámos e preencheram a ficha sociolinguística dezoito alunos pertencentes às seguintes escolas: Escola Básica 2/3 de Aranguez, Escola Secundária com 2/3 Ciclos Lima de Freitas e Escola Secundária Sebastião da Gama, todas na cidade de Setúbal; Escola Básica 2/3 Navegador Rodrigues Soromenho e Escola Secundária de Sampaio, ambas no Concelho de Sesimbra; Escola Básica com 2/3 Ciclos José Maria dos Santos, no Pinhal Novo. Destes alunos apenas dez se encontravam num nível de proficiência passível de produzir material escrito adequado aos objetivos do presente trabalho<sup>45</sup>. Delimitámos, assim, a população

---

<sup>44</sup> É fácil verificarmos a existência de imigrantes desta nacionalidade uma vez que, diariamente, nas nossas rotinas, nos deparamos com lojas e restaurantes chineses. Todavia, não tarefa fácil encontrar alunos chineses para a constituição da amostra, ou seja, que conseguissem construir uma narrativa em língua portuguesa.

<sup>45</sup> Curiosamente, na cidade de Setúbal, apenas uma escola com um aluno se situa na periferia. As outras duas, com os restantes alunos, estão no centro da cidade o que se relacionará, com certeza, com as zonas centrais da cidade, local de trabalho dos pais.

acessível dado que não tínhamos acesso à população alvo inteira, mas cujos resultados irão ser generalizados<sup>46</sup>.

O grupo de alunos que constitui a amostra<sup>47</sup> está integrado num contexto de aprendizagem semiformal (a língua de aprendizagem é a da comunidade de acolhimento), matriculados nos segundo e terceiro ciclos do Ensino Básico, distribuídos da seguinte forma: cinco alunos na Escola Básica 2/3 de Aranguez, um na Escola Secundária com 2/3 Ciclo Lima de Freitas, três na Escola Secundária Sebastião da Gama, em Setúbal; um na Escola Básica com 2/3 Ciclos José Maria dos Santos.

São oito rapazes e duas raparigas, pertencentes a uma faixa etária muito heterogénea, entre os 10 e os 16 anos<sup>48</sup> resultado de problemas de equivalências no sistema de ensino português e dos diferentes níveis de escolaridade em que os alunos se encontram.

Os informantes encontram-se posicionados num nível de proficiência igual ou superior ao A2<sup>49</sup>, condição *sine qua non* para a produção de narrativas que satisfaçam os objetivos dos *corpora*<sup>50</sup>. A amostra contempla alguns alunos que se encontram posicionados em diferentes níveis de proficiência e outros que, pelo facto de terem nascido ou vindo para Portugal muito novos, não foram sujeitos pelas escolas a avaliações de proficiência em língua portuguesa.

Constituímos um grupo de controlo com alunos de Português Língua Materna (PLM) do sétimo ano do terceiro ciclo. Assim, ao estudarmos o conceito de herói e a proficiência linguística em português dos alunos chineses podemos compará-los com o conhecimento dos alunos portugueses. Este grupo é constituído por dez alunos de uma turma de sétimo ano de escolaridade da Escola Secundária com 2/3 Ciclos Lima de Freitas (turma a que pertence o aluno chinês desta escola). Optámos pelo sétimo ano porque é um ano que se situa numa posição intermédia na escala de níveis a que pertencem os alunos chineses (do quinto ao nono ano). Também porque a faixa etária destes alunos (12/13 anos) está de acordo com a média arredondada dos alunos estrangeiros (13 anos). Por estas razões considerámos que o sétimo ano pode ser tomado como referência e possibilita a comparação de resultados.

---

<sup>46</sup> Freixo, 2009:185; Barros, 2007:101.

<sup>47</sup> ... amostra é um subconjunto dos elementos que compõem a população e é representativa se as suas características se assemelham tanto quanto possível às da população. (Freixo, 2009:186)

<sup>48</sup> Um aluno tem dez anos, dois alunos têm onze, um aluno tem doze, três alunos têm treze, dois têm quinze e um tem dezasseis anos.

<sup>49</sup> Conforme o Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (CECR).

<sup>50</sup> Não considerámos rigoroso posicionar os alunos num nível de proficiência a partir do número de anos de permanência em Portugal. Encontrámos uma aluna (gPLNM-C05F), que estando imigrada há dois anos, produziu documentos escritos, enquanto outro aluno que se encontra em Portugal há quatro anos não consegue escrever, apenas falar. Também não aproveitámos o posicionamento feito pelas escolas visto que percebemos que os critérios de posicionamento foram diferentes de escola para escola. Por último, não é de suma importância para o presente trabalho, o nível de proficiência dos jovens.

## 3.2. Constituição dos *corpora*

Recolhemos, numa primeira fase, dados de natureza quantitativa e qualitativa mediante os procedimentos que se pretendem adequados. Assim, procedemos ao levantamento das escolas frequentadas por alunos chineses no distrito de Setúbal. A triagem das escolas regeu-se por critérios práticos, optámos por aquelas que se situavam no distrito onde lecionamos e que são frequentadas por alunos chineses. Contactámos os seus órgãos diretivos no sentido de cooperarem connosco, autorizando e facilitando o contacto com aqueles discentes. Desta forma, seleccionámos as instituições que permitiram organizar um grupo de alunos chineses para a recolha dos *corpora* de investigação. A dimensão da amostra depende do tipo de análise que pretendemos fazer<sup>51</sup> e do número de informantes disponíveis. Desta forma, acabámos por ficar com um grupo de dez alunos que produziram materiais escritos (uma narrativa espontânea e uma narrativa provocada) e orais suficientemente representativos do perfil de um grupo chinês.

Foram feitas visitas às escolas, contactadas as Direções Executivas, os coordenadores de PLNM e professores de Língua Portuguesa, pedindo a sua autorização e colaboração para recolher material linguístico junto dos alunos. Foram pedidas autorizações às escolas (Anexo 1a) e aos Encarregados de Educação de todos os alunos informantes (Anexo 1b)<sup>52</sup>.

A amostra de alunos de PLNM baseou-se em critérios linguísticos. Todos os informantes são falantes de Chinês<sup>53</sup> como língua materna. Recorremos à técnica da amostragem não probabilística, mais especificamente, à amostra por seleção racional dado que os elementos da população foram escolhidos devido à correspondência entre as suas características linguísticas e os objetivos deste estudo – averiguar as relações entre linguagem e cultura (Freixo, 2009: 184).

O levantamento e estruturação dos *corpora* foram realizados em três momentos.

- (i) Primeiro momento – aproximação aos alunos, aplicação da ficha sociolinguística (anexos 3a e 3b) e entrevista gravada para esclarecimento dos dados sociolinguísticos (anexo 2);
- (ii) Segundo momento – recolha de narrativas espontâneas;
- (iii) Terceiro momento - recolha de narrativas provocadas.

O primeiro contacto com os alunos foi mobilizado pelos coordenadores de PLNM. Neste encontro, investimos num processo de “sedução” dos informantes no sentido de se sentirem à vontade, motivados para participarem, sem receio de juízos avaliativos<sup>54</sup>. Explicadas as razões do

---

<sup>51</sup> Albarello, 2005: 57, 58; Leiria, 2006: 183, 194.

<sup>52</sup> De acordo com o direito à privacidade ou à não participação previsto em Freixo, 2009: 178-181.

<sup>53</sup> Decidimos utilizar a designação genérica de *Chinês* para nos referirmos às variedades linguísticas usadas pelos alunos chineses.

<sup>54</sup> Sabendo que eu sou professora, poderiam se sentir condicionados por algum tipo de juízo ou avaliação.

contacto, pedimos aos jovens que preenchessem a ficha sociolinguística (questionário<sup>55</sup>) onde ficou registado o perfil cultural e linguístico do aluno e do seu agregado familiar, ou seja, dados relativos à sua situação linguística, familiar, cultural assim como outras informações adicionais consideradas relevantes. De seguida, com base nas informações prestadas na ficha sociolinguística e num guião de entrevista, foi realizada e gravada uma entrevista. Esta teve como objetivo aumentar o grau de credibilidade das respostas obtidas, aferir as competências a nível da compreensão, interação e produção orais, conhecer aspetos socioculturais relevantes para o desenvolvimento da investigação, tomar conhecimento da sua atitude perante as línguas (língua materna e língua não materna), enfim, pistas paralelas que nos ajudem na investigação.

Procurámos que a entrevista gravada (mediante devido consentimento<sup>56</sup>) fosse realizada em ambiente familiar, aproximando-se de uma conversa informal com a finalidade de obter o máximo de informações pertinentes que completassem os dados obtidos através da ficha sociolinguística. Porém, os alunos, bloqueados pela timidez, dificilmente falaram, obrigando-nos a intervir frequentemente. Excetuou-se os informantes da escola de Aranguez que, talvez, por estarem num grupo grande (aquando do primeiro contacto estiveram sete elementos) e conhecendo-se uns aos outros se desinibiram e falaram mais espontaneamente.

Utilizou-se a técnica da entrevista individual semiestruturada (Flick, 2005: 78ss) de acordo com os critérios defendidos por este autor para a elaboração do guião e a condução da entrevista: não-directividade, especificidade, amplitude e profundidade.

Para além de esclarecimentos de alguns aspetos da ficha sociolinguística, o guião da entrevista abordou os seguintes tópicos: ocupação dos tempos livres na escola e fora da escola; diferenças entre os ensinamentos na China e em Portugal; atividades nas férias; disciplinas e áreas de estudo preferidas; hábitos de leitura.

A ficha sociolinguística e a entrevista, como fase exploratória, precederam e prepararam a recolha de dados específicos para os *corpora* (Ruquoy, 2005: 85).

Após o levantamento das características sociolinguísticas dos alunos, estabelecemos novo contacto apenas com os dez alunos selecionados para a amostra a fim de recolhermos o primeiro *corpus*. No início, encetámos uma conversa informal sobre heróis – que heróis conheciam, as suas características, as ações que praticavam, etc.. Gravámos a conversa para retermos informações que poderiam ser úteis, posteriormente, para a constituição dos *corpora*. Os jovens referiram-se a heróis como Super-Homem, Homem-Aranha que conheciam, na China, através de filmes. De seguida, pedimos aos alunos que escrevessem a partir da seguinte instrução que serviu de estímulo: *Descobriste uma página de diário de um super-herói. Como foi o seu dia?* Obtivemos, assim, o *corpus* designado por nós como narrativas espontâneas (NE).

---

<sup>55</sup> Um questionário para levantamento de informações (Barros, 2007: 106-107).

<sup>56</sup> Azevedo, 2008: 29.

Decorreu, ainda, um terceiro encontro com os informantes para recolha de um novo *corpus*. Contactámos, novamente, com os alunos e apresentámos um anime<sup>57</sup> – episódio número 47 de Dragon Ball Z Kai. O filme foi visionado duas vezes e, de seguida, os informantes recontaram-no, por escrito. Foi feita uma auscultação oral prévia junto dos jovens para saber que conhecimentos tinham do Dragon Ball<sup>58</sup>. Quando alguns alunos não dominavam este universo, um voluntário identificava as personagens e fazia uma breve apresentação da ação. Desta forma recolhemos o *corpus* a que chamaremos narrativas provocadas (NP).

O episódio foi, propositadamente, apresentado com legendas em inglês para que as falas esporádicas das personagens não fossem facilmente perceptíveis e não condicionassem, em demasia, a produção da história, dando um pouco mais de liberdade na construção da narrativa.

Com o grupo de controlo, procedeu-se da mesma forma, tendo sido a conversa prévia à escrita realizada com todo o grupo reunido. Seleccionámos, aleatoriamente, dez textos escritos para a constituição da amostra, tendo o cuidado de escolher os mesmos informantes para os dois *corpora*.

Os jovens foram induzidos a conceber um herói mais tradicional, nas narrativas espontâneas, e um mais moderno, nas narrativas provocadas, a partir das conversas que antecederam a produção das histórias. Explicitando melhor, o primeiro momento, correspondente à recolha de uma página de diário de um super-herói, foi precedido por uma conversa sobre os heróis conhecidos dos informantes, que poderes possuíam, abordando-se heróis tradicionais como o Super-Homem, o Homem-Aranha, etc.. No segundo momento da recolha do *corpus*, as histórias foram condicionadas na medida em que os informantes deveriam recontar o episódio que tinham acabado de ver.

A escolha do anime do Dragon Ball como estímulo para a produção da NP teve a ver com os objetivos do presente trabalho uma vez que pretendíamos verificar se o conceito de herói sofreria alterações ao condicionarmos os jovens através de um estímulo. Foi motivada, também, pelo sucesso desta saga junto dos jovens de todo o mundo e, ainda, pelo facto de ser um produto da cultura oriental, notoriamente, diferente da ocidental a que os jovens tinham ido buscar inspiração para a narração das primeiras histórias.

Nos contactos com os alunos, sobretudo no primeiro encontro com os dezoito alunos de origem chinesa, muitos aspetos da prosódia tiveram de ser adaptados para um melhor entendimento – a articulação, a dicção, o ritmo de voz e as pausas do discurso. Adaptámos,

---

<sup>57</sup> Animé ou anime – Desenho animado japonês, geralmente adaptado de histórias em quadrinhos homônimas, conhecidas como mangás. In Aulete Digital [Aulete] (2006). Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa.

<sup>58</sup> A saga do Dragon Ball constitui um universo muito próprio que, quando não é conhecido, se torna difícil de entender. Este tipo de desenho animado tem um público específico que o idolatra (alguns adolescentes), mas é ignorado e, até, subestimado por outros jovens.

ainda, o vocabulário, a construção de frases ao público visado para que fosse bem compreendido pelos alunos de PLNM (Albarello, 2005: 72,73). Por vezes, foi mesmo necessário recorrermos a intérpretes de entre os chineses. Estas adaptações deveram-se ao facto de alguns informantes terem dificuldades em entenderem o discurso e pretendermos ser bem compreendidos. Optámos pelo recurso ao tratamento por tu e pela formulação muito simples das questões.

A análise dos dados qualitativos recolhidos pela entrevista apresentou algumas dificuldades, essencialmente no que respeita à subjetividade, sendo quase impossível garantir uma comparabilidade objetiva dos dados uma vez que recorremos à incorporação de questões mais ou menos abertas no guião (Ruquoy, 2005: 85; Azevedo, 2005: 30). As perguntas abertas foram alvo de um tratamento *a posteriori* de forma a permitirem acrescentar informações aos estudos sociolinguísticos e compreendermos melhor a sociedade chinesa, visando o conhecimento de factos pessoais e sociais que servissem para compreender a interação entre linguagem e cultura.

No presente trabalho, cada narrativa é referida por um código que elaborámos<sup>59</sup>. Cada código refere:

- (1) O tipo de narrativa [**E** – espontânea (página de diário de um super-herói) ou **P** – provocada (reconto de um episódio de Dragon Ball)];
- (2) Grupo de Português Língua Não Materna (**gPLNM**) ou grupo de Português Língua Materna (**gPLM**);
- (3) Grupo de PLNM nascido em Portugal (**P**) ou nascido na China (**C**);
- (4) Um número de ordem atribuído aleatoriamente de 01 a 10;
- (5) Designação de sexo: Masculino (**M**) ou Feminino (**F**). Tendo cada aluno o mesmo número atribuído nas duas narrativas, variando apenas o código do tipo de narrativa. Por exemplo, o código EgPLNM-P01M indica uma página de diário de um super-herói, escrita por um aluno de Português Língua Não Materna, nascido em Portugal, com o número atribuído de 01 e do sexo masculino.

Na transcrição de excertos das narrativas produzidas pelos informantes, foi preocupação essencial do presente trabalho transmitir os dados de forma mais fiável possível.

Os *corpora* constituídos pela primeira narrativa (espontânea) e pela segunda narrativa (provocada) encontram-se disponibilizados em CD anexo. O episódio número 47 de Dragon Ball Z Kai está disponível em <http://www.videozer.com/video/Iyd0>.

---

<sup>59</sup> Baseado na codificação apresentada por Batoréo, 2000: 680-681.

# CAPÍTULO 4 - O CONCEITO DE HERÓI PELOS ALUNOS DE PLNM

## 4.1. Construção de narrativas

No subcapítulo 2.4.1.2. do presente trabalho, apresentámos a caracterização dicionarística de herói e as perspetivas histórico-literária e popular deste conceito no Ocidente e no Oriente. Importa, agora, refletir sobre a imagem de herói conceptualizada pelos informantes. Analisaremos o conceito de herói a partir do levantamento de dados linguísticos presentes no *corpus* espontâneo, examinaremos este conceito no *corpus* provocado no sentido de desenvolver e validar os dados recolhidos inicialmente e, por fim, discutiremos as hipóteses, previamente, apresentadas.

Para cumprir as metas da nossa investigação, foi feita uma recolha de dois *corpora* escritos em dois momentos diferentes e com objetivos distintos, embora ambos apelassem para a competência narrativa dos informantes. Na (re)construção da narrativa procurámos apreciar a conceptualização de *herói*, o espaço e o tempo em que ele se movimenta, procurando, desta forma, analisar as representações familiares e culturais assim como a norma social e moral, inculcada pelo meio sociofamiliar, que os informantes deixam transparecer. A análise do conceito de herói auxilia-nos a compreender a identidade cultural dos alunos chineses que vivem em Portugal, o seu culto ao heroísmo e, conseqüentemente, a sua atitude perante o mundo.

Tal como tinha sido referido no subcapítulo 2.4.2., construir uma narrativa implica, nas histórias de super-heróis, encadear ações adequadas à tipicidade deste tipo de narrativa. Nos *corpora* recolhidos, em ambos os casos, trata-se apenas de eventos e não de histórias completas, por conseguinte, estas narrativas não seguem o esquema de história apresentado em Batoréo (2000: 653), baseado em Stein & Glenn (1978)<sup>60</sup>. Tratando-se da reconstituição de eventos, a *informação básica de fundo* (“*setting*”) não é indispensável para a credibilidade da história. Na esmagadora maioria das vezes, o herói, o vilão, as vítimas têm características bem conhecidas quer do locutor quer do alocutário<sup>61</sup> que recorre ao conhecimento ou tira inferências do saber que

---

<sup>60</sup> O esquema de histórias estabelece *uma distinção entre a informação básica de fundo (=“setting”) e o episódio. O “setting” introduz o protagonista e os outros participantes da narrativa, fornece a informação de fundo sobre as características gerais das pessoas e das actividades desenvolvidas e estabelece os parâmetros espaço-temporais. (...) O corpo principal da narrativa, por sua vez, é constituído pelo episódio que se segue ao estabelecimento do “setting”.*

<sup>61</sup> Mateus, 2006: 69,70.

possui sobre o mundo dos heróis. Tratando-se de um mundo possível<sup>62</sup>, não coincidente com a vida real, as gestas heroicas têm vindo a ser construídas, socialmente, ao longo de gerações desde os mitos e religiosidades até aos tempos modernos. Cientes do conhecimento partilhado, os narradores de ambos os grupos não introduzem o protagonista nem os vilões nem se alongam em caracterizações físicas dos heróis (alguns reportam, apenas, alguns dados acerca dos trajes ou relacionadas com a transformação do super-herói). O mesmo acontece com o tipo de atividades praticadas pelas personagens (lutas, salvamentos...), bem como o espaço (urbano) e o tempo (indefinido) que dispensam descrições pormenorizadas. Estes saberes baseiam-se no pressuposto de que os interlocutores, numa determinada situação ou espaço, partilham conhecimentos que os fazem produzir e compreender o sentido da interação<sup>63</sup>. Esta *base comum* conduz a uma economia narrativa pelas omissões de informação que permite suprimir<sup>64</sup>.

Ainda segundo Batoréo (2000), também o *episódio*, ou seja, o corpo principal da narrativa, compreende cinco unidades que não são respeitadas nas histórias dos nossos jovens dado que estes não fabricam histórias completas, mas “partes da história”. Expostas de forma atemporal, não seguem necessariamente uma linha cronológica do antes e do depois, mas obedecem a uma continuidade de ações e de aventuras que o herói vai vivenciando, criando-se, desta forma, uma espécie de “narrativa novelesca”. A página de diário pressupõe o relato de um dia da vida do super-herói, sabendo-se que muitas outras aventuras decorreram no passado e outras acontecerão no futuro. A narração do episódio número 47 de Dragon Ball também se baseia num excerto de uma narrativa muito mais longa com dezenas de episódios que se mantém, ainda, em construção. Porém, como estamos perante fragmentos retirados de narrativas mais extensas, baseadas no conhecimento partilhado dos interlocutores, pressupomos que todas as unidades enunciadas<sup>65</sup> podem ser recuperadas a partir do conhecimento mútuo que os interlocutores partilham.

---

<sup>62</sup> Oliveira, 1996: 361-362; Reis, 1987: 236-237.

<sup>63</sup> Os interlocutores possuem um arquivo de dados que foram sendo adquiridos socialmente e que lhes permite fazer inferências. Trata-se de termos, conceitos, lugares comuns, valores, práticas diárias, memórias coletivas que possibilitam interpretar para além do explicitado. Para que haja comunicação é necessário que exista um universo partilhado de situações e mundos.

<sup>64</sup> Algumas vezes, este conhecimento mútuo é de tal forma pressuposto que o jovem constrói uma narrativa onde se limita a elencar doze ações de salvamento, sem respeitar qualquer etapa de construção da narrativa, como apresentar a personagem, espaço, fazer uma introdução ou conclusão (EgPLNM-C07M).

<sup>65</sup> Acontecimento inicial; resposta interior; tentativa (...) para satisfazer; consequência direta; reação do protagonista (Batoréo, 2000: 653).

## 4.2. Narrativas espontâneas

Conforme foi referido no capítulo 3, para a obtenção do *corpus* de análise, foi solicitado aos alunos que construíssem duas narrativas (uma espontânea e outra provocada) com características e objetivos específicos. No primeiro caso, foi pedido que escrevessem uma página de um diário de um super-herói, tendo os jovens construído narrativas de cariz diarístico segundo esta tipologia textual, registando-se algumas influências de outros subgéneros como, por exemplo, a presença de expressões cristalizadas próprias de contos tradicionais [*Era uma vez; viveram sempre felizes.* (EgPLNM-C06M

Tal como o próprio nome indica, o diário está marcado do ponto de vista temporal por ser um registo diário de eventos e vivências de determinada pessoa.

As características essenciais de um diário são as seguintes (Reis, 1987: 99):

- (i) fragmentação diegética dependente da escrita diária;
- (ii) tendência para o confessionalismo;
- (iii) presença do destinatário.

Trata-se de uma narração intercalada constituída por experiências quotidianas do narrador. Neste caso, tendo em conta que o protagonista é um super-herói, espera-se que haja um relato de aventuras, situações anormais e humanamente impossíveis.

### 4.2.1. O herói nas narrativas

Em qualquer tempo ou lugar existiram sempre seres que empreenderam atos gloriosos em resposta ao imaginário popular uma vez que, continuamente, o homem sentiu necessidade de criar figuras heróicas que o guiasse e lhe servissem de modelo. Se, por um lado, a quantidade e diversidade de heróis, ao longo dos tempos e das sociedades, é quase irrecuperável, por outro lado, todos possuem características comuns que possibilitam arquitetar um conceito mais ou menos paradigmático de herói. Deste modo, os informantes têm liberdade para (re)construir o herói de acordo com opções não só socioculturais, mas também individuais. Assim sendo, assumimos que conhecer a figura do herói serve como sistema de referência para a compreensão de determinada cultura dado que esta personagem foi criada com uma função social específica: glorificar um grupo ou um indivíduo ou justificar um determinado estado de coisas (Bauzá, 1988: 2). Pressupomos que o conceito de herói depende intimamente da sociedade em que foi criado, estando as características de determinado herói ligadas às necessidades de um povo específico, mas será que esta ideia se mantém até aos nossos dias? Neste sentido, iremos analisar, contrastivamente, as características que definem os heróis e os marcadores linguísticos

apresentados pelo grupo de PLNM e pelo grupo de controlo com a intenção de identificar traços comuns (ou não) nas representações destes heróis, no que se referem à caracterização do herói e do vilão, ao espaço e ao tempo.

## Caracterização do herói

O herói é o guardião de valores nobres e justos, o responsável pela defesa dos homens, transmitindo, através dos seus atos, ensinamentos para as gerações futuras. O levantamento dos dados das narrativas espontâneas permitiu-nos apurar as seguintes características relativamente à figura do herói.

### Qualidades morais - Bondade, humildade, altruísmo

(i) O herói é uma personagem **boa**, dotada de dons excepcionais, com uma disponibilidade total para ajudar alguém ou algum animal.

No **gPLNM**, por exemplo:

- (1) *...ajudava as pessoas da cidade e a policia...* (EgPLNM-P01M);
- (2) *Hoje também salvei de um vilão.* (EgPLNM-P02M);
- (3) *...nada me pode deter para salvar ou ajudar as pessoas.* (EgPLNM-P04M);
- (4) *... ele gostava muito de ajudar as pessoas...* (EgPLNM-P06M);
- (5) *...veu um pessoa não consegue fazer um coisa ele ajuda...* (EgPLNM-C08M);
- (6) *...tive de salvar 45 familias (...) e 30 pessoas que la trabalhavam.* (EgPLNM-C10M).

No **gPLM**, por exemplo:

- (7) *Eu hoje salvei muitas vidas (...) salvei um gato que estava pendurado numa árvore e não conseguia sair.<sup>66</sup>* (EgPLM-06M)
- (8) *Cheguei a casa bem e telefonei para ver se estavam bem, e sim estavam bem...*<sup>67</sup> (EgPLM-07M);
- (9) *Hoje salvei 100 pessoas...* (EgPLM-08M);
- (10) *...salvei muitas pessoas e apanhei muitos ladrões.* (EgPLM-09M).

Apesar de as passagens textuais não caracterizarem diretamente as personagens a partir de adjetivos qualificativos, existem várias referências a ações levadas a cabo pelo herói que demonstram as suas qualidades morais. Os marcadores lexicais que exprimem esses valores são, essencialmente, os verbos *ajudar* e *salvar*. Atente-se que o primeiro pode implicar o segundo, no contexto em que se inserem. Nos exemplos apresentados, as formas verbais estão (i) no Pretérito

---

<sup>66</sup> Com os animais, ele consegue ter mais sucesso que os bombeiros, a polícia ou a Força Aérea. A personagem tem a capacidade de dialogar e *convencer* o gato a descer da árvore, situação exemplificadora do coração bondoso do herói que não ajuda apenas os seres humanos, mas também os animais.

<sup>67</sup> Após ter evitado um assalto, o herói telefona para saber se todos estavam bem, mostrando a sua preocupação.

Perfeito quando se referem a uma ação realizada num passado recente, marcado linguisticamente pelo advérbio *hoje* (prática corrente no discurso diarístico); (ii) no Pretérito Imperfeito quando designam uma ação habitual ou repetida (Imperfeito Frequentativo)<sup>68</sup>; no Presente do Indicativo para a apresentação do protagonista. O uso do Pretérito Imperfeito e do Presente do Indicativo reforçam o conceito de bondade dado que estes tempos encerram a ideia de continuidade, de duração da ação até ao presente. Acresce-se o recurso ao Imperfeito do Indicativo do verbo psicológico não causativo (*gostava*) que ocorre com o marcador de intensidade (*muito*) salientando a disponibilidade afetiva do sujeito para ajudar.

Podemos concluir que, em ambos os grupos, a bondade é uma das qualidades imprescindíveis ao conceito de herói.

Outros aspetos relativos aos super-heróis demonstram a bondade, como se irá verificar nalguns aspetos analisados de seguida (combate ao vilão; armas a que recorre; colaboração com as instituições vigilantes e policiais...).

(ii) O herói é, ainda, uma personagem **humilde**, sentindo-se recompensado apenas pela restituição da ordem ou por ajudar outro ser.

No gPLNM,

(11) *A mãe da menina muito agradecida queria me recompensar de qualquer maneira e forma. Eu disse-lhe para não me agradecer porque aquilo que eu fiz é apenas o meu dever. (...) Eu muito contente por ter feito aquilo que fiz... Fiquei muito contente com o que eu fiz hoje...* (EgPLNM-P03F);

(12) ... *mas foi divertido.* (EgPLNM-C10).

A nível lexical, a ocorrência reiterada dos adjetivos *contente* e *divertido* (embora o primeiro qualifique o sujeito e o segundo a ação), reforçada pelo marcador de intensidade *muito*, documentam a emoção do sujeito após o salvamento, constituindo-se a única recompensa do ato salvífico. O recurso ao nome *dever* reforça o valor semântico de obrigatoriedade, de missão, que dispensa qualquer tipo de agradecimentos.

No gPLNM, esta qualidade não é muito significativa, relativamente ao seu grau de representatividade (duas narrativas), todavia, no grupo de controlo, não se verificou nenhuma passagem que atestasse esta característica do herói. Pelo contrário, no grupo português, algumas vezes, os heróis procuraram a fama e o reconhecimento público, tal como se irá analisar mais à frente. A humildade, visível no herói do grupo chinês, está em conformidade com os princípios confucionistas preconizados pela sociedade chinesa (Subcapítulo 2.3.2.).

---

<sup>68</sup> Cunha & Cintra, 1984: 447-454.

(iii) O herói é **altruísta**, a sua função é servir, velar, às vezes, defender, percecionada como uma vocação. O protagonista põe os interesses coletivos acima do seus como, por exemplo, festejar o Natal (EgPLNM-C10M), sacrificando-se por uma causa, por um mundo mais justo, pelo bem comum.

No **gPLNM**,

- (13) *...comecei a minha vigia pela cidade (...) Este dia foi muito agitado mas nada me pode deter para salvar ou ajudar as pessoas.* (EgPLNM-C04)
- (14) *O meu trabalho é salvar as pessoas, combater contra o mal e salvar o mundo. Saí da minha casa sem tomar o pequeno-almoço, só tive tempo para vestir o fato e fui a correr...* (EgPLNM-C09M);
- (15) *Quando acabei ja era dia 28 de Dezembro e tive de desmontar todo [a árvore de Natal da cidade]* (EgPLNM-C10M).

A abnegação do herói, que se sente responsável pela segurança do planeta e se assume como um messias, é realçada através das seguintes realizações linguísticas: *nada me pode deter; O meu trabalho é; só tive tempo para; tive de.*

Esta incumbência de reger o destino da coletividade não se regista no gPLNM nascido em Portugal nem no gPLM.

O altruísmo presente no grupo chinês relaciona-se com os valores tradicionais asiáticos, nos quais se encoraja o coletivismo, o indivíduo trabalha em função da sociedade, não procurando se evidenciar perante os outros (Subcapítulo 2.3.2.).

#### 4.2.1.1. Ações

##### (i) Tipos de ações

Como protagonista da história, o herói caracteriza-se pelo tipo de ajudas que pratica.

No **gPLNM**, o herói

- (16) *Hoje também salvei de um vilão.* (EgPLNM-P02M);
- (17) *Encontrei uma menina pequenina que estava perdida (...) eu voei até ela [a mãe] com a menina nos meus braços; encontrei um cachorrinho bebé perdido (...) decidi leva-lo para uma casa de animais.* (EgPLNM-P03F);
- (18) *para [= pára] um sock entre dois camiões; [faz] parar uma queda de avião e de um meteorito; [faz] parar um assalto (...) a um banco internacional; [faz] parar o fim do mundo* (EgPLNM-C04M);
- (19) *...ajudei-lhe parar com uma grande força e no final o carro parou.* (EgPLNM-C05F);

- (20) ... *salvei uma dúzia de prigos (...) um homem prestes a cair de um prediu; um bebé preso num incendiou; [um] avião a chucar com uma montanha; todos os prisioneiros fugiram da prisão; salvar um barco a cair do céu; uma velha cuase sendo atropelado; uma medusa enorme na cidade tive de lhe eliminar; um minorca (...) foi assaltar o banco; tive de entrar no esgoto para salvar uma pessoa com bomba; salvar um banco que estava a voar; apanhar um bando de grupo a assaltar lojas* (EgPLNM-C07M);
- (21) ...*um ladrao roubou um rapariga dinheiro, ladrao fugiu muito pressa mas um homem esta ele frente ele era super heroi [o herói evitou o roubo ao colocar-se em frente ao ladrão]* (EgPLNM-C08M);
- (22) ... *vi uma mulher a ser assaltada e cinco ladrões a roubar. Tive de derrubá-los...* (EgPLNM-C09M);
- (23) ... *eu tive de apagar un insendio de um arranhaceus; tive de reconstruilo [o arranhacéus]; Tive de votar a repor a arvore [de Natal da cidade] e reconstruir a banca de gelados* (EgPLNM-C10M).

Os exemplos apresentam diversas ações em que o herói, como protagonista da narrativa, é o agente ou entidade controladora de situações em que defende a sociedade.

O gPLNM anuncia vinte e seis ações, das quais três se repetem com pequenas variações (choque de camiões/carros; assaltos; incêndios). Nesses feitos, o herói defende (repõe), maioritariamente, bens sociais, desde ajudar em ações mais usuais (como apagar incêndios) a realizar atos inusitados (como viajar no tempo para parar o fim do mundo ou evitar que um barco caia do céu).

No **gPLM**, o herói

- (24) ...*impedi um tiroteio; ... estavam a tentar apagar as chamas de um prédio...; não conseguimos salvar todos apenas um único bebé...* (EgPLM-01M);
- (25) ... *a tentar apagar um prédio em chamas ...; salvamos um bebé...* (EgPLM-02M);
- (26) ... *recebi uma chamada para ir salvar um rapaz (...) eu fui...* (EgPLM-03F);
- (27) ...*acabei de salvar uma pessoa muito querida para mim...* (EgPLM-04M);
- (28) ... *hoje salvei 2 pessoas...* (EgPLM-05F);
- (29) ... *salvei um gato que estava pendurado numa árvore...* (EgPLM-06M);
- (30) ... *tirei as armas aos ladrões [seis] e dei-lhes umas belas peras...* (EgPLM-07M);
- (31) ... *salvei 100 pessoas dentro de um avião e salvei dois combois que iam chocar-se frente a frente.* (EgPLM-08M);
- (32) *Eu tive de apanhar os assaltantes por trás...* (EgPLM-09M);
- (33) ... *salvei a vida a uma pessoa...* (EgPLM-10M).

O gPLM apresenta catorze ações, todas típicas de heróis, sendo duas repetidas (incêndios; assaltos). Podemos, portanto, inferir que o herói do gPLNM, (i) está mais empenhado na sua tarefa salvífica, apresentando mais ações que procuram ajudar a sociedade, (ii) é mais

multifacetado e onipotente face a um mundo saturado de situações estranhas, pois diversifica mais o tipo de salvamentos. Na generalidade dos dois grupos, os informantes recorrem a salvamentos estereotipados, ritualizados e rotineiros no contexto dos heróis.

Como podemos observar a partir do presente levantamento, as ações são dinâmicas, não estativas nas que os heróis realizam um dado “fazer” de natureza física (Mateus *et al.*, 2006: 191). Os informantes revelam conhecimento desta norma e usam verbos como *parar, derrubar, apagar, reconstruir, repor, tirar*.

Pronto a intervir em qualquer situação por mais imprevisível ou aflita que seja, o super-herói deve ser capaz de dar resposta, prestar auxílio como um salvador ubíquo. A atestar esta afirmação, os informantes do gPLNM gramaticalizam esta atitude apoiando-se na modalidade deôntica através do emprego da construção perifrástica ‘ter de’/‘ter que’<sup>69</sup> para exprimir a obrigatoriedade de o super-herói resolver o problema com que se deparou [... *um homem fez-se de vilão e tive de o derrotar...* (EgPLNM-P01M); ... *tive que derrotá-los...* (EgPLNM-C09M); ...*tive de salvar (...) tive de ser eu outra vez (...) tive de reconstruí-lo [o arranha-céu] (...) tive de voltar [voltar] a repor a árvore e reconstruir a banca de gelados.* (EgPLNM-C10M)].

Ao assumirem o papel de super-heróis escreventes de uma página de diário, os informantes construíram narrativas baseadas na narração de eventos. Nalguns casos, foram exprimindo opiniões e avaliando as ações levadas a cabo pelo protagonista e, para isso, foram recorrendo a diferentes estratégias linguísticas. A avaliação das ações foi explicitada, no gPLNM, através de (i) marcadores linguísticos como adjetivos avaliativos: *cansativo, contente, difícil, divertido* [...*o meu dia foi muito cansativo; Eu muito contente por ter feito aquilo que fiz; fiquei muito contente com o que fiz.* (EgPLNM-P03F); *O 4º acho que foi o mais difícil* (EgPLNM-C07M); ...*mas foi muito divertido* (EgPLNM-P10M)]; (ii) frases intercalares de interpelação direta ao locutor [...*nem queiras saber...* (EgPLNM-C07M)]; (iii) construções fixas na coda como ...*e viveram sempre felizes* (EgPLNM-C06M).

No gPLM, a avaliação das ações é feita, também, a partir de (i) adjetivos avaliativos: *normal, fácil, difícil, cansativo* [*Hoje foi um dia normal* (EgPLM-03F); *o Hades foi fácil de matar (...)* o Zeus foi muito mais difícil (EgPLM-08M); *Hoje, foi um dia muito cansativo...* (EgPLM-09M)]; (ii) construções fixas na coda como *Assim foi uma história de amor* (EgPLM-03F).

Os intensificadores de grau como ‘mais’ e ‘muito mais’ marcam que se trata da opinião do locutor.

---

<sup>69</sup> Segundo o Ciberdúvidas, a tradição gramatical recomenda o **ter de** como a forma mais correcta para veicular uma ideia de obrigação, uma vez que integra uma locução verbal que visa transmitir um dado valor. (...) Porém, a expressão **ter que** é hoje tão usada quanto **ter de** para veicular a mesma ideia de obrigatoriedade ou dever. Prada, Edite (01/06/2007) In Ciberdúvidas da Língua Portuguesa, À volta do “ter de.../”ter que...”. (Acedido em 20/04/11).

## (ii) Os combates

No combate ao crime, o herói necessita de se confrontar fisicamente com os vilões, seus adversários, demonstrando a coragem que define o seu caráter de heroísmo<sup>70</sup>. Nessa medida, as lutas são um elemento necessário à construção narrativa.

No **gPLNM**,

(34) *...um homem fez-se de vilão e tive de o derrotar (...) andamos à luta, à luta e... consegui vence-lo outra-vês...* (EgPLNM-P01M);

(35) *...lutaram durante 3 meses de dia e noite (...) ficou mais forte e mais rápido e derrotou o frizal...* (EgPLNM-C06M);

(36) *... mas veu mau ele bate eles...* (EgPLNM-C08M);

(37) *Tive que derrubá-los com golpes de homem aranha...* (EgPLNM-C09M);

Sem descrição das lutas, mas pressupondo-se que tenha havido confronto físico tendo em conta a ameaça: assaltos a bancos e lojas, prisioneiros em fuga; uma medusa que invadiu a cidade; (EgPLNM-C04M); (EgPLNM-C07M).

No **gPLM**,

(38) *...tirei as armas aos ladrões e dei-lhes umas belas peras, acho que desmaiaram...* (EgPLM-07M);

(39) *... eu(...) deu um ganda encherto aos dois, dei não mateios (...) o Hades foi facil de matar (...) o Zeus foi muito mais dificil pois lutamos durante 10 horas e ele tambem mandava raios de trovão Mas eu mandava bolas de fogo e tinha o poder de ser invisivel. Por isso apareci por detras dele e mandei-lhe uma bola de fogo..... pelo rabo..... e deilhe um chuto pêla cabeça e matei-lhe e assim consegui matar o Zeus...* (EgPLM-08M);

(40) *... com o meu revólver dei um tiro na roda, e ele parou (...) começamos aos tiros (...) saquei-lhe a arma com o meu chicote* (EgPLM-07M); (EgPLM-10M);

Sem descrição das lutas, mas pressupondo-se que tenha havido confronto físico tendo em conta a ameaça: assaltos a bancos e pessoas (EgPLM-05F); (EgPLM-09M).

Verificámos que, em ambos os grupos, quatro narrativas descrevem com mais ou menos minúcia os duelos que o herói tem de enfrentar para vencer os arqui-inimigos. Apesar de serem narrativas curtas, nalguns casos (no gPLNM, duas narrativas EgPLNM-P01M, EgPLNM-C06M; no gPLM, também duas narrativas EgPLM-08M, EgPLM-09M) os confrontos são bastante violentos e demorados, dominando, quase por completo, o episódio, constituindo o enredo central da história.

---

<sup>70</sup> A coragem é considerada uma das características essenciais do herói, tendo sido muito apreciada desde a antiguidade (Bauzá, 1988: 31).

Todavia, os combates são legítimos na medida em que são praticados em defesa da justiça. Nesse sentido, a mensagem torna-se pedagógica, a violência justifica-se pelo triunfo do Bem sobre o Mal (Eco, 1975: 274-275). Importa salientar que os heróis tentam evitar a violência, só recorrendo à luta quando são forçados [...um homem fez-se de vilão e tive de o derrotar... (EgPLNM-P01M)]. Ademais, raras vezes, ferem mortalmente os seus inimigos (acontece apenas na narrativa EgPLM-08M), recorrendo a lutas mais tradicionais com murros (EgPLM-07M) e entregando os bandidos às forças policiais.

Para descreverem os combates, os informantes recorrem a algumas estratégias linguísticas: usam verbos do mesmo campo lexical (*derrotar, lutar, bater, derrubar*); o verbo com valor aspectual *andar* que, seguido da reiteração do nome *luta*, realça a ideia de duração da ação. No gPLM, o recurso a expressões como *dei-lhes uma belas peras, grande encherto, pelo rabo e saquei-lhe a arma* revelam algum sarcasmo<sup>71</sup> e mais domínio lexical dos jovens portugueses.

Apenas uma rapariga (EgPLM-05F) dos dois grupos faz a descrição de combates, referindo que salvou uma velhota, mas não indicando o modo como o salvamento foi executado. Nas outras narrativas femininas, o protagonista encontra e devolve uma menina e um *cachorrinho* (EgPLNM-P03F), evita um acidente entre dois carros (EgPLNM-C05F), salva um rapaz de cair (EgPLM-03F). Estamos perante um comportamento tipicamente feminino dado que, socialmente, o papel guerreiro cabe ao homem. A variável sexo parece ter tido alguma influência neste aspeto.

Concluimos que não existem diferenças significativas entre os dois grupos, neste parâmetro.

### **(iii) Endeusamento**

A referência a uma aproximação aos deuses é apenas pontual, não tendo a representatividade de algumas das características do herói antes analisadas. Porém, referimo-la por considerarmos que completa a definição do conceito.

Além da incredulidade das suas façanhas, o endeusamento do herói está, ainda, patente na sua suposta imortalidade [...*cai pelo arranhaceu a baixo quando acordei...* (EgPLNM-C10M)], pondo constantemente a sua própria vida em risco para salvar os outros, mesmo que, no fundo, todos saibamos que ele é imortal<sup>72</sup>.

No gPLNM,

---

<sup>71</sup> O recurso ao sarcasmo relaciona-se, diretamente, com a mestria e conhecimento da língua.

<sup>72</sup> No entanto, segundo Silva (2004: 62), a crise no mercado do mundo das histórias em quadrinhos a partir de 1986 conduziu à morte estratégica e à renovação de alguns heróis tradicionais. O Super-Homem morreu num confronto com o vilão Apocalypse; Flash e a Supermulher também sucumbiram; Batman envelheceu e ficou paraplégico na saga "A queda do morcego". Estes fins trágicos foram uma estratégia das editoras que precisavam de substituir os heróis clássicos por novos super-heróis para agradarem, desse modo, ao mercado consumista.

(41) *Ia a cada cidade ver se havia alguma emergência.* (EgPLNM-P01M);

(42) *... comecei a minha vigia pela cidade...* (EgPLNM-C04M);

(43) *O meu trabalho é salvar as pessoas, combater contra o mal e salvar o mundo.*  
(EgPLNM-C09M).

No **gPLM**, a narrativa EgPLM-09M apresenta como personagens Hades, Zeus e Poseidon, deuses clássicos gregos.

O super-herói como líder justiceiro trabalha em prol dos seus fiéis como um vendedor de justiça e segurança. O protagonista faz e pratica a sua própria justiça, ninguém o responsabiliza pelos seus danos [deita abaixo e repõe a árvore de Natal; destrói e reconstrói a banca de gelados (EgPLNM-C10M)] dado que serve causas em abono da humanidade. É também privilegiado como cidadão, em termos jurídicos, pois tem *livre acesso* aos bens privados e aos de soberania nacional.

As ações que o super-herói pratica dão-lhe um poder quase equivalente ao das divindades, comparável ao herói trágico clássico, apresenta-se como um ser híbrido, espécie de semideus caminhando entre os homens, capaz de salvamentos hercúleos que ultrapassam a força humana.

Nas passagens supracitadas, estamos perante um herói redentor que retorna para salvar a humanidade, porém envolto numa “embalagem” contemporânea. Reeditados como “novos deuses”, apresentam-se com os seus atributos sobrenaturais com uma função libertadora dos mais fracos, como o dom da ubiquidade (*Ia a cada cidade...*). Realizações linguísticas, como *vigia* e *o meu trabalho é...*, mostram como esta função salvífica faz parte dos atributos destas personagens. O reaproveitamento de figuras clássicas (Hades, Poseidon, Zeus) confirma a forte ligação com os deuses. Acresce-se o facto de, no mundo latino, o herói poder ser um semideus, filho de um deus e de um humano (Bauzá, 1988: 11).

#### 4.2.1.2. Superpoderes, armas, ameaças e protegidos

##### (i) Superpoderes

Dotados de ultrapoderes, tudo é possível no mundo dos super-heróis. Aqui, a ciência está próxima da magia e a ausência de situações impossíveis de contornar ajuda a “criar” o clima do fantástico. Se a ficção científica está, muitas vezes, presente, aqui mistura-se com o imaginário.

Apesar de todas as narrativas apresentarem heróis que têm superpoderes, algumas não especificam qual o tipo de poder ou como funciona e, noutras, os poderes apenas podem ser inferidos a partir das ações extraordinárias que a personagem pratica (por exemplo, viajar no tempo ou impedir a queda de um meteorito).

No **gPLNM**, a nível da diversidade, os heróis exibem os seguintes poderes:

(44) *Também tinha um poder que era as teias de aranha. (EgPLNM-P01M); ...com as minhas teias. (EgPLNM-C09M);*

(45) *...meu poder de conseguir introduzir todas as informações e características das pessoas.... (EgPLNM-P03F);*

A força descomunal a que o herói recorre nos salvamentos. (EgPLNM-C04M); (EgPLNM-C05M); (EgPLNM-C06M);

Viajar no tempo para o passado. (EgPLNM-C04M);

(46) *...eu voei... (EgPLNM-C03F); ...ele voar muito presa como balas. (EgPLNM-C08M); ...esse poder é poder “voar” com as minhas teias. (EgPLNM-C09M).*

Os heróis do **gPLM** possuem, a nível da diversidade, os poderes a seguir elencados:

(47) *...parando o tempo, pois esse é o meu poder... (EgPLM-01M);*

(48) *Ele tem o poder de controlar a gravidade... (EgPLM-02M);*

Força excessiva que possibilita salvamentos de muitas pessoas (EgPLM-08M); (EgPLM-09M);

(49) *... eu mandava bolas de fogo... (EgPLM-08M);*

Poder voar (EgPLM-09M);

(50) *... tinha visão raio X (EgPLM-09M);*

(51) *... era elástico... (EgPLM-09M)<sup>73</sup>*

---

<sup>73</sup> Observamos que esta narrativa enumera diversos poderes, o que aumenta a diversidade dos poderes elencados por este grupo. Ao acumular inúmeros poderes, este informante destaca a importância desta característica na construção do protótipo de herói.

No grupo português, apesar de todos os heróis fazerem salvamentos, apenas cinco protagonistas têm superpoderes<sup>74</sup>. Outros cinco heróis recorrem a poderes humanos, melhor dizendo, atuam como uma pessoa forte, mas não utilizam poderes extraordinários. Os seguintes protagonistas recorrem a poderes passíveis de serem usados por humanos: em duas narrativas (EgPLM-03F; EgPLM-04M), os protagonistas salvam pessoas que estão a cair, ficando apaixonados por elas; noutras duas narrativas os heróis são muito rápidos [...*pois sou muito rápida...* (EgPLM-05F); ... *com a minha velocidade...* (EgPLM-07M)]; finalmente, noutra narrativa (EgPLM-06M), o herói aproveita a ajuda do amigo (*Spider-man*) para subir a uma árvore e “convencer” um gato a não ter medo, deixando-se salvar.

Os poderes, por vezes, não são bem aceites pelos protagonistas [...*vi outro múudo com um problema [possuir superpoderes] parecido ao meu...* (EgPLM-01M)].

De acordo com os dados recolhidos, é-nos possível constatar que os protagonistas do gPLNM podem ser classificados de super-heróis pois possuem superpoderes<sup>75</sup>. No gPLM, algumas personagens principais são super-heróis enquanto outras podem ser consideradas heróis uma vez que apresentam poderes comuns, ao alcance do homem vulgar.

Verificámos, também, que os superpoderes apresentados por ambos os grupos fazem parte dos estereótipos desta personagem, não se registando grande criatividade na invenção de novos poderes. Ademais, estão, diretamente, relacionados com a pseudociência típica destes heróis dado que voar, produzir teias de aranha, ter visão Raio X, etc. são capacidades rejeitadas pela ciência<sup>76</sup>. Nas narrativas em análise, desconhecemos se os superpoderes são inatos (como acontece no caso dos deuses, alienígenas ou mutantes), se provêm da tecnologia ou da proximidade com uma fonte de energia ou magia (Reblin, 2005: 6) dado que não são dadas informações acerca da origem desses poderes (apesar de, no caso de heróis conhecidos, podermos inferir a sua origem através do conhecimento partilhado).

Se, cientificamente, os super-heróis têm poderes inverosímeis, são esses elementos fantasiosos que dão às narrativas o seu carácter ficcional e de encantamento que atraem os seus leitores. O recurso à tecnologia, cremos, é um elemento estratégico que justifica as habilidades dos protagonistas, pois é reconhecida como a base do conhecimento da sociedade contemporânea (tão ao gosto dos jovens), sobretudo se for praticada para fins benéficos de combate ao crime.

---

<sup>74</sup> Consideramos que o herói da narrativa EgPLM-07M tem superpoderes uma vez que o seu protagonista enfrenta *seis homens com armas*, situação complicada de resolver por um homem normal mesmo sendo forte.

<sup>75</sup> Super-heróis são seres com poderes extraordinários para além de possuírem as qualidades dos heróis comuns como a coragem e a força. O primeiro super-herói famoso que apresentou poderes excecionais foi o Super-Homem que possuía superforça, supervelocidade, superaudição, visão raio X, etc. (Alves, 2002: 3).

<sup>76</sup> Todavia, os poderes dos super-heróis são, algumas vezes, descrições corretas de vários princípios físicos. Existem inúmeros exemplos de problemas científicos e lógicos que foram, mais tarde, explicados pela ciência. (Para desenvolver a temática, consulte-se Gresh & Weinberg, 2002; Palaver, 2011; Oliveira & Gusman, 1993).

## (ii) Armas

Conforme foi, anteriormente, demonstrado, as lutas pelo poder e supremacia, herdadas dos heróis clássicos, continuam a fazer parte das tarefas diárias dos super-heróis, surgindo os combates como tema principal de muitas das narrativas. Se alguns dos heróis resolvem os duelos com *umas peras*, outros, porém, recorrem a armas ou tecnologias que os dotem de força suplementar e os ajudem no combate ao crime, tal como preveem os códigos da cultura moderna.

No **gPLNM**,

(52) ...*tinha uma máquina para meter num dos olhos que vê a putencia do inimigo.*

(EgPLNM-C06M);

(53) ... *usa pestola...* (EgPLNM-C08M);

(54) ...*tive de derrubá-los com golpes de homem aranha...* (EgPLNM-C09M).

No **gPLM**,

(55) ...*uma jala onde se tira os poderes a quem os usa para o mal...* (EgPLM-05F);

(56) ... *ele [Zeus] também mandava bolas de fogo (...) apareci por detras dele e mandei-lhe uma bola de fogo... pelo rabo e deilhe um chuto pêla cabeça e mateilhe...*<sup>77</sup> (EgPLM-08M);

(57) ... *costumava utilizar algumas armas como uma faca pequena para cortar cordas...* (EgPLM-09M);

(58) ... *começamos aos tiros. Ele [o vilão] com uma AK-47 e eu com a minha revólver e o meu chicote.* (EgPLM-10M).

As armas e técnicas (científicas, míticas ou mágicas) a que os heróis recorrem estão adequadas ao modelo de herói que o informante construiu. Seguindo a tradição, e mostrando conhecimento do universo dos super-heróis, o Homem-Aranha usa teias de aranha plausíveis com o seus poderes, Zeus recorre a bolas de fogo, Indiana Jones apoia-se no revolver e no chicote. Outros dois heróis usam uma pequena faca e uma pistola. Há, no entanto, outro tipo de herói que se apoia na tecnologia para aumentar o seu poder, atacar o inimigo e defender a sociedade. Temos uma máquina que vê a potência do inimigo; uma jaula que tira poderes a quem os usa para o mal. Nestes exemplos, a técnica está de acordo com os princípios dos super-heróis, tornando-os mais eficientes na sua conduta exemplar.

---

<sup>77</sup> Decidimos incluir o arremesso de bolas de fogo na categoria de armas ou tecnologias, embora esta decisão seja discutível. Porém, por serem aproveitadas como uma espécie de arma para vencer o inimigo e pelo conhecimento mitológico de que Zeus, sendo o deus dos raios e trovões as usava como ferramenta, resolvemos incluir as bolas de fogo neste item.

Relativamente ao tipo de armas utilizadas, os informantes recorrem não só a instrumentos mais tradicionais, como revolver ou faca, mas também a máquinas mais sofisticadas. Não se registam diferenças significativas entre os dois grupos.

### **(iii) Ameaças**

Seres dotados de superpoderes e na posse de uma tecnologia avançada enfrentam, naturalmente, vários desafios.

O **gPLNM** menciona as seguintes ameaças **comuns** ou **acidentes**<sup>78</sup>:

Vilões (EgPLNM-P01M); (EgPLNM-02M);  
Pessoas e animais perdidos (EgPLNM-P03F);  
Choques entre camiões/ carros (EgPLNM-C04M); (EgPLNM-C05F);  
Quedas / choques de aviões (EgPLNM-C04M); (EgPLNM-C07M);  
Queda de um meteorito (EgPLNM-C04M);  
Assaltos a bancos<sup>79</sup> /lojas (EgPLNM-C04M); (EgPLNM-C07M);  
Quedas de pessoas (EgPLNM-C07M);  
Incêndios (EgPLNM-C07M); (EgPLNM-C10M);  
Fugas da prisão (EgPLNM-C07M);  
Atropelamento de uma velha (EgPLNM-C07M);  
Bombas (EgPLNM-C07M);  
Assaltos a pessoas (EgPLNM-C08M); (EgPLNM-C09M);  
Queda da árvore de natal em cima da banca de gelados (EgPLNM-C10M).

O **gPLNM** menciona as seguintes ameaças **extraordinárias**:

O fim do mundo no passado (EgPLNM-C04M);  
Barco a cair do céu (EgPLNM-C07M);  
Medusa enorme (EgPLNM-C07M);  
Banco a voar controlado por um comando (EgPLNM-C07M).

O **gPLM** menciona as seguintes ameaças **comuns** ou **acidentes**:

Tiroteios (EgPLM-01M);  
Incêndios (EgPLM-01M); (EgPLM-02M);  
Vilões (EgPLM-10M);  
Quedas de pessoas (EgPLM-03F); (EgPLM-04M);

---

<sup>78</sup> Optámos por dividir as ameaças em comuns/acidentes e extraordinárias. Assim, consideramos ameaças comuns /acidentes, aquelas que podem acontecer num mundo real por oposição às ameaças extraordinárias, aquelas que só poderão acontecer no mundo ficcional.

<sup>79</sup> O assalto ao banco internacional é executado por *máfias do futuro*, indicador direto da memória sociocultural da China dos nossos dias.

Assaltos a pessoas (EgPLM-05F);  
Um gato em cima de uma árvore (EgPLM-06M);  
Assaltos a bancos (EgPLM-07M); (EgPLM-09M);  
Acidentes de aviões (EgPLM-08M);  
Choques de comboios (EgPLM-08M);  
Brigas (EgPLM-09M).

Poderemos observar a partir do presente levantamento de ameaças que estas são arriscadas, situações extremamente difíceis, de grande impacto físico e psicológico, tal como é exigido a um herói. Além disso, (i) o gPLNM exhibe ameaças comuns e ameaças extraordinárias que demonstram os quão singulares são as aventuras do mundo ficcional enquanto o gPLM apenas refere ameaças/acidentes comuns; (ii) o gPLNM apresenta, na totalidade, maior variedade de ameaças (dezassete) relativamente ao gPLM (dez).

Concluimos que o grupo chinês apresenta um herói preparado para enfrentar um mundo mais extraordinário e mais ameaçador que o grupo de controlo. Tendo em conta a variável chinês nascido em Portugal, verifica-se que estes informantes apenas enfrentam vilões e encontram pessoas ou animais perdidos, aproximando-se assim do gPLM.

#### **(iv) Protegidos**

O herói serve, protege povo, sendo depositário de todas as esperanças e ambições. Por ser generoso e solidário, ajuda os mais fracos.

No **gPLNM**, o herói auxilia uma *menina pequenina* e um *cachorrinho bebé* (EgPLNM-P03F); um homem, um bebé e uma velha (EgPLNM-P07M); uma rapariga (EgPLNM-P08M), mulheres (EgPLNM-P09M); crianças, famílias e trabalhadores (EgPLNM-P10M).

No **gPLM**, o herói ajuda um bebé (EgPLM-01M); um rapaz (EgPLM-03F)<sup>80</sup>; uma velhota com um bebé (EgPLM-05F); um gato (EgPLM-06M); mulheres (EgPLM-09M); pessoas (EgPLM-08M), (EgPLM-10M).

Verificámos que o gPLNM apresenta mais ocorrências e variedade de seres a quem deve proteção - dez *versus* seis do gPLM. Além disso, o recurso aos diminutivos *pequenina* e *cachorrinho*, no gPLNM, reforça o carácter de fragilidade dos seres objeto de salvamento.

Apresentadas as capacidades físicas, mentais e tecnológicas dos super-heróis, confirmado o seu poder de operar numa escala cósmica pelo bem da humanidade, poderíamos esperar que este agisse em prol da ordem política, económica ou tecnológica do mundo. Todavia, o super-herói não atua na busca de soluções para a fome, a ecologia ou a tirania. Nenhum dos

---

<sup>80</sup> Tratando-se de um narrador feminino, este opta por salvar um rapaz, numa sociedade em que, tradicionalmente, são os homens que salvam as mulheres.

protagonistas das narrativas pratica o bem numa perspectiva sociopolítica, mas é, apenas, o guardião, o protetor da sua própria comunidade. O herói ignora outras dimensões e limita-se a combater o mal numa espécie de bandidos que se entretêm a roubar bancos, assaltar pessoas..., ou seja, o mal assume-se visível, somente, nos atentados à propriedade privada. Por conseguinte os heróis são um exemplo de consciência civil afastados da consciência política. Deste modo, o conceito de herói aproxima-se do herói clássico grego, o *patrono da tribo, da cidade, da associação* (Conferir caracterização dicionarística de herói, subcapítulo 2.4.1.2.).

### 4.2.1.3. Caracterização física, indumentária e nome próprio

#### (i) Caracterização física

Relativamente à caracterização física, tradicionalmente, no Ocidente, os heróis estão associados a um modelo de beleza física relacionados, por exemplo, com padrões clássicos (gregos e romanos), renascentistas, etc. Os super-heróis modernos continuam a surgir como uma personificação fictícia de perfeição utópica (fortes, musculados, com um corpo estilizado)<sup>81</sup>. Porém, nem o gPLNM nem o gPLM referem qualquer caracterização física direta do seu herói, apenas deixando antever a sua força e a sua estrutura física através das ações que pratica. Confrontado com os problemas, o herói, geralmente, não os resolve de maneira racional, mas procura a solução recorrendo à sua força hercúlea (para acidentes, incêndios, quedas de meteoritos, etc.). Todavia, há situações em que deparamos com um ser ambíguo provido de brutalidade, mas também de sensibilidade [Tanto mata o inimigo que o atacou (EgPLM-08M) como devolve um cachorrinho bebé que está perdido (EgPLNM-03F)]. A ausência de referências físicas é preenchida, por um lado, pelo conhecimento partilhado entre narrador /narratário, mundialmente, divulgado a partir das imagens dos *media*<sup>82</sup> e, por outro lado, pela súpula de qualidades morais e intelectuais patentes nas narrativas e em análise no presente estudo.

#### (ii) Indumentária

Segundo os padrões populares, o super-herói usa um tipo específico de indumentária que possibilita a identificação imediata por parte da população que ele protege. Assim, a figura do herói é sempre exagerada, destacando-se da multidão pelo tipo de uniforme, cores e adereços. A

---

<sup>81</sup> Cf. Silva, 2004: 66-73.

<sup>82</sup> Importa relembrar que, no mundo globalizado atual, os super-heróis modernos têm uma imagem física fortemente propagada através dos meios de comunicação, apresentando-se como ícones da cultura industrial associada ao comércio internacional. (Para desenvolver este assunto, ver Silva, 2004:56-66).

roupa é de material aderente ao corpo e de cores primárias, dando liberdade de movimentos para o combate e exibindo um físico musculado (Alves, 2002: 4). Além do fato, o herói tradicional usa, quase sempre, botas, luvas e máscara, ocultando todas as partes do corpo de modo a não ser reconhecido. A indumentária torna-se a própria imagem do ser, sem a qual ele não se distingue dos outros homens.

Nas narrativas, as referências às roupas usadas pelos heróis surgem algumas vezes. Os informantes apresentam os seguintes dados:

No **gPLNM**,

(59) ...o son goko estava vestido com um vestido vermelho mas a(?) muito peso porque tinha 30Kg e ele tirou essa ropa e ficou mais forte e mais rápido (EgPLNM-C06M);

(60) ... ele vista um casaco de azul de meio tem um letra "s", ele tabem tem um capa vermelho... (EgPLNM-C08M);

(61) Visto um fato azul, vermelho e algum preto (...) só tive tempo para vestir o fato... (EgPLNM-C09M).

No **gPLM**,

(62) ... a roupa dele é preta e vermelha. (EgPLM-02M);

(63) ... eu uso uma mascara como todos os outros bons super heróis...(EgPLM-04M);

(64) ... fui ver se o meu fato se super-heroi ainda estava no sítio (...) levava comigo o fato de emergencia para o carro no caso de alguma urgência (...) ninguem me reconhece no dia a dia pois uso mascara. (...) saltei pela janela e fui ao carro buscar o fato se super heroi ... (EgPLM-07M);

(65) O meu fato era umas calças vermelhas, uma camisola azul, uma máscara verde e umas luvas pretas. (EgPLM-09M).

De acordo com as passagens acima apresentadas, num universo de vinte narrativas nos dois grupos, apenas três no gPLNM e quatro no gPLM referem a indumentária e a sua importância para o desempenho das funções do herói. Além disso, não se detêm na descrição de pormenores sobre as peças, apresentando-as genericamente como *vestido, fato, roupa*, embora mencionem as cores.

Três narrativas do gPLNM e uma do gPLM recuperam heróis tradicionais [Homem-Aranha (EgPLNM-P01M; EgPLNM-P02M) e Son Goku (EgPLNM-C06M); Indiana Jones (EgPLM-10M)]. Ao fazê-lo, evocam a memória comum que permite resgatar a indumentária dos conhecidos heróis sem necessitarem de a descrever, ajudando muito a economia das narrativas, pois, como foi referido anteriormente, o uniforme é a imagem de marca associada ao herói. Note-se que das narrativas que recuperam heróis conhecidos a partir do nome próprio (4.2.1.1.8.),

apenas uma (EgPLNM-C06M) sente necessidade de fazer uma pequena descrição da roupa usada. Às restantes, basta-lhes o conhecimento público partilhado da imagem do herói.

As roupas dos protagonistas do **gPLNM** são, quase todas, coloridas (vestido vermelho, casaco azul, capa vermelha, fato azul, vermelho e preto). O preto serve de contraste ao conjunto de cores primárias). A opção por estas colorações parece-nos respeitar as tradições (O Super-homem e o Homem-Aranha, os mais conhecidos e representativos super-heróis vestem-se de vermelho e azul<sup>83</sup>).

No **gPLM**, das quatro narrativas que fazem referência ao vestuário das personagens, duas mencionam as cores do traje (preta e vermelha; calças vermelhas, camisola azul, máscara verde e luvas pretas). Continua a predominar o vermelho, mas há cores mais diversificadas, embora se mantenham coloridas e contrastantes.

Saliente-se a importância das vestes, nos dois grupos, para a imagem e poderes do super-herói. O ser escondido sob a máscara e a fantasia perde a sua identidade e cede lugar ao super. O fato, espécie de ícone mágico, confere um certo *status*, transforma o homem num ser mítico que lhe permite ser responsável pela segurança do planeta. Efetivamente, as vestes são o requisito indispensável para a transformação do ser comum no super-herói (*só tive tempo para vestir o fato*), sempre preocupado em levar consigo a roupa para uma emergência (EgPLM-07M).

Numa sociedade em que a simbologia tem vindo a ocupar cada vez mais espaço, a letra “s” estampada no casaco azul (EgPLNM-C08M) remete-nos, de imediato, para a personagem Super-homem. O símbolo estampado no seu fato tem a forma de uma letra (S de super para que não seja olvidado o seu estatuto), num logótipo de formas geométricas que serve de signo de identificação mesmo para quem pratica a escrita logográfica (como no caso deste informante que conhece as escritas alfabética e logográfica).

Sem aprofundarmos o valor alegórico da máscara, não podemos ignorar a sua importância no universo dos super-heróis. Se, inicialmente, os heróis de banda desenhada estavam ligados a instituições que combatiam os criminosos e, por isso, não precisavam de ocultar a sua identidade sob uma máscara que era um acessório ligado ao delito, o secretismo da identidade só apareceu com o Super-Homem (Alves, 2003: 51) e desapareceu nos novos heróis do mangá<sup>84</sup> e do anime. As principais funções da máscara são o disfarce, a transfiguração e a ocultação da identidade [... *fui-me embora com medo que alguém me reconhecesse (...) ninguém me reconhece no dia a dia pois uso mascara* (EgPLM-07M)]. Porém, os heróis, ao colocarem-na,

---

<sup>83</sup> Son Goku veste-se de alaranjado e azul, no entanto, na narrativa EgPLNM-C06M, aparece vestido de vermelho.

<sup>84</sup> Mangá – *História em quadrinhos japonesa que geralmente apresenta narrativa cinematográfica, traços estilizados e personagens com olhos grandes e expressivos*. In Aulete Digital [Aulete] (2006). *Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa*.

transformam a sua vida, tendo liberdade para executarem as suas missões sem serem reconhecidos.

Curiosamente, o gPLNM não faz qualquer menção a este adereço enquanto, no gPLM, dos quatro informantes que referem o uso de indumentária, três destacam a máscara.

Em termos de conclusão, poderemos acrescentar que, num mundo globalizado a partir dos meios de comunicação, sobretudo através da imagem interativa das novas tecnologias, a imagem visual dos heróis está muito divulgada o que justifica a pouca importância dada à descrição física dos protagonistas.

As roupas e os símbolos representam, através do modelo e das cores, quem as usa, anunciando os seus dotes e funções, bem como as comunidades onde estes dominam<sup>85</sup>. Com efeito, cada super-herói usa um fato que o distingue dos outros heróis e das pessoas comuns, representando, simbolicamente, os valores que ele preza e defende.

### (iii) Nome próprio

Tratando-se de um texto autobiográfico, esperava-se que o protagonista aparecesse identificado com um nome próprio (conhecido ou não). Efetivamente, o gPLNM refere, como protagonistas, o Homem-Aranha (EgPLNM-P01M; EgPLNM-P02M) e o Son Goku (EgPLNM-C06M); o gPLM nomeia, como personagens principais, o Homem-Aranha (EgPLM-06M), o Indiana Jones (EgPLM-10M) e o SuperFráguas (EgPLM-04M), como inimigos Poseidon, Hades e Zeus (EgPLM-08M), como amigos do protagonista, Fábio, (EgPLM-01M) e Tiago (EgPLM-02M).

Constatámos que três informantes de cada grupo recuperam heróis célebres que evocam a memória comum dos nomes próprios que designam personagens pertencentes às reminiscências histórico-culturais coletivas. Deste modo, incluem o herói num conjunto de pressupostos e saberes partilhados que obrigam o narrador a respeitar o universo intertextual em que o herói já se encontra integrado, como uma espécie de teia contextual de onde não pode fugir. Os nomes próprios Homem-Aranha<sup>86</sup> e Son Goku, inseridos num determinado universo de referência, designam, inflexivelmente, uma *única entidade sócio-culturalmente saliente* que o locutor e alocutário identificam como heróis de ficção com determinadas características (Mateus *et al*, 2006:

---

<sup>85</sup> Tal como aconteceu no período medieval em que os artifícios para a propagação da imagem passaram pela divulgação de símbolos pessoais nas bandeiras, roupas, escudos, estandartes, broches, brasões. Todos estes objetos e símbolos representavam as famílias nobres e o seu poder, diferenciando-as das famílias de plebeus. Deste modo, demarcavam as regiões que dominavam, ostentavam as suas posses e o poder das suas tropas (Silva, R., 2004: 39).

<sup>86</sup> Os heróis são chamados pelos nomes de guerra (Alves, 2002: 4) que os identificam perante a sociedade, ou seja, os seus nomes estão associados aos poderes e à figura simbólica que os caracterizam. Assim, temos o Homem-Aranha devido aos poderes aracnídeos que possui, o Super-Homem pelas capacidades superiores aos outros humanos que tem, etc.

213). Pelo contrário, a invenção de um herói desvinculado de um nome próprio permite maior autonomia e (re)criação de uma personagem liberta de mitos ancestrais.

Nas narrativas do gPLM, surgem, ainda, três nomes próprios (Fábio, Tiago, SuperFráguas) que referem indivíduos reais, neste caso, coincidentes com os autores ou amigos dos autores das narrativas. O assumir do papel de super-herói é tão intenso que os informantes usam os seus nomes próprios (ou dos amigos), anulando as barreiras entre realidade e ficção. Deste modo, revoga-se a barreira narratológica entre autor e narrador, facto relativamente frequente no discurso diarístico.

O uso dos nomes próprios é menos frequente no gPLNM (três) do que no gPLM (seis), embora, no grupo português, alguns nomes não sejam conhecidos e não recuperem o universo dos super-heróis.

#### 4.2.1.4. Colaboração com as instituições e características humanas

##### (i) Colaboração com as instituições

A existência de heróis pode provar, outrossim, a impotência e a fragilidade da sociedade, das instituições vigilantes e policiais para extinguirem a desordem e a delinquência como forma de maldição inescapável. O herói, na sua tarefa de salvar o mundo, ajuda a polícia, os bombeiros (ou enquanto estes não chegam) e a Força Aérea:

no gPLNM,

(66) *...ajudava (...) a polícia.* (EgPLNM-P01M);

(67) *Então os bombeiros chegaram e apagaram o insendio...derepente chegou a policia e prendeo os bombeiros (...) e tive de ser eu outra ves [a apagar o incêndio]* (EgPLNM-C10M).

no gPLM,

(68) *... o homem estava a tentar tirar os sacos e as joias á senhora e principalmente ele queria o bebé e eu leveio para a esquadra.* (EgPLM-05F);

(69) *Chamaram (...) os bombeiros, policia e mais a força aérea. Mas cada vez que subiam á árvore o gato assanhava-se.* (EgPLM-06M).

Em ambos os grupos, o herói mostrou-se colaborante com as forças reguladoras da ordem embora, usualmente, os heróis ajam sozinhos, em nome individual, exemplificado através do uso recorrente do pronome pessoal na primeira pessoa do singular. Excetua-se as narrativas EgPLNM-C06M em que o herói se junta ao amigo Vegeta, as narrativas EgPLM-01M e gPLM-

02M em que o herói opera em parceria com o amigo e a história EgPLM-06M em que o protagonista é ajudado pelo Homem-Aranha.

Embora o herói atue solitariamente, ele movimenta-se num universo de relações, seja com as forças policiais, seja com os criminosos, seja com os amigos ou aliados, seja com as vítimas dos vilões. A forma como o protagonista age em relação aos outros e também a maneira como os outros se relacionam com ele revelam a forma de ser da personagem.

## (ii) Características humanas

Constatámos, também, que alguns informantes subvertem, em determinados aspetos, o paradigma cristalizado do herói ao desconstruir a figura tradicional e apresentá-lo como um ser com atitudes e particularidades humanas. Estes heróis surgem como seres híbridos, ou seja, uma espécie de súpula de elementos fantásticos e/ou míticos e de características humanas, causando, assim, uma forte identificação nos jovens autores e nos destinatários. Estes super-heróis confrontam-se com problemas comuns do indivíduo real, tornando-se, desta forma, mais humanos e sintonizados com o contexto histórico-social da comunidade em que vivem.

No gPLNM, observámos que o herói:

(a) se deleita com o descanso após um salvamento [*Então os bombeiros chegaram e apagaram o incêndio e fiquei a descansar na espreguiçadeira, a relachar, a beber sumo com o chefe dos bombeiros...* (EgPLNM-C10M)]. Neste exemplo, o uso da forma perifrástica com o verbo de operação aspectual *ficar a* + Infinitivo dos verbos principais *descansar, relaxar, beber* transmite a ideia de que a ação está a decorrer. Acresce-se a ideia de duração pois, estando a acontecer, a ação prolonga-se no tempo (Cunha & Cintra, 1984: 396). Pode-se, ainda, associar a ideia de incompletude dado que a ação não atingiu o ponto terminal (Mateus *et al.*, 2006: 145,146). (Neste caso, os eventos terminam quando *derepente chegou a pulícia e prendeu os bombeiros (...)* e *tive de ser eu outra vêz.*). Atente-se, outrossim, na construção da sequência a nível semântico: primeiro, o herói descansou (após ter apagado um incêndio, salvando quarenta e cinco famílias e trinta trabalhadores); de seguida, o herói relaxou<sup>87</sup>; e, finalmente, bebeu um sumo. A gradação semântica dos predicados (descansar, relaxar, beber sumo) reforça a ideia de prolongamento/duração do evento. Neste aspeto, o herói distancia-se dos valores confucionistas em que o lazer não é compreendido como um descanso merecido, mas como preguiça, um dos piores vícios (Gonçalves, 2010: 1; On, 1996: 31).

(b) apesar da superforça e aptidões físicas, o herói desmaia quando um pássaro lhe bate na cabeça [*Depois apareceu um passarro e bateu na minha cabeça e fiquei inconsciente* (EgPLNM-C10M)];

---

<sup>87</sup> Relaxar é afrouxar, diminuir a força e a tensão dos músculos. (In Machado, 1991, Tomo X, p.244).

(c) valoriza a quadra natalícia<sup>88</sup>, preocupando-se com as decorações próprias da época [...já era natal então voltei para decorar... (EgPLNM-C10M)];

(e) conjuga a vida de super-herói com a de cidadão simples, comum e imperceptível. Por exemplo, a descoberta de que não é “normal” ativa a convicção de que será difícil conjugar essa descoberta com a frequência das aulas [Agora que eu descobri que não sou normal vai ser muito difícil de salvar pessoas e ao mesmo tempo de ir às aulas. (EgPLNM-P02M)];

(f) se sente satisfeito com o reconhecimento público, a fama e o sucesso financeiro. [Tinha uma grande casa e muito dinheiro. Muitas pessoas gostavam de mim e faziam-me entrevistas, aparecia na televisão e tira-vam uma fotografia e metiam no jornal. (EgPLNM-P01M)].

O herói reconhece-se como representante de um protótipo com capacidades morais e físicas extraordinárias admirado pelo homem comum. Assim sendo, o ego da personagem é satisfeito com a fama, traduzindo-se no estrelato, no sucesso através dos *media* (televisão, jornal). O herói é objeto de identificação e de adoração por parte dos homens normais, confirmadas pelo marcador de intensidade - *muitas* pessoas gostavam de mim (EgPLM-P01M). A passagem apresentada remete-nos, ainda, para a relação dos adolescentes com a fama e com o desejo de serem admirados e reconhecidos publicamente.

(g) ambiciona usufruir de uma vida desafogada, possuindo bens materiais e financeiros<sup>89</sup> [Tinha uma grande casa e muito dinheiro. (EgPLNM-P01M)];

(h) tem uma rotina diária enquanto cidadão comum, conjugando os poderes de super-herói com o alter-ego humano [Saí da minha casa sem tomar o pequeno-almoço... (EgPLNM-C09M)];

(i) deseja não ser super-herói, mas este estatuto é-lhe imposto, tem esta missão, tem esta obrigatoriedade para com o seu povo, sem possibilidade de opção [...ele gosta ser um normal pessoa, mas ele poder não deixa. (EgPLNM-C08M)];

(j) tem uma profissão/ocupação como fotógrafo ou aluno (EgPLNM-P02M), o que lhe permite viver socialmente sem levantar suspeitas quanto à sua identidade;

(k) identifica-se com os jovens relativamente a alguns interesses como festejar o Natal ou reconstruir uma banca de gelados (EgPLNM-C10M), frequentar as aulas (EgPLNM-P02M);

(l) exterioriza as suas emoções de contentamento por ter salvado uma menina e um cãozinho (EgPLNM-P03F) e por ter reposto a árvore de Natal e a banca de gelados (EgPLNM-C10M).

---

<sup>88</sup> A recolha deste *corpus* foi realizada durante o mês de dezembro, fator que estimulou, com certeza, alusões à época natalícia. Atente-se, ainda, na importância que esta quadra revela para os jovens, apesar de, tradicionalmente, o Natal não ser festejado na China.

<sup>89</sup> Faz parte dos padrões sociais dos imigrantes chineses o desejo de proporcionar um bom nível de vida às suas famílias, motivados pela consciência que os bens materiais e a educação (entre outros) são os alicerces do sucesso no estrangeiro.

Também, **no gPLM**, abundam os exemplos que aproximam este super-ser dos humanos. Observámos que o herói:

(a) possui um alter-ego semelhante aos cidadãos vulgares [... *eu sou uma pessoa normal como as outras...* (EgPLM-04M)];

(b) tem uma rotina diária de acordo com os padrões ocidentais [... *acordei tomei o pequeno almoço e tive a ver televisão. Depois de almoçar...* (EgPLM-03F); ... *acordei vesti-me e fui ver se o meu fato de super-heroi ainda estava no sítio e estava. Sai do prédio...* (EgPLM-07M)];

(c) tem um emprego, com práticas de trabalho semelhantes a qualquer cidadão comum [...*trabalho num banco muito popular (...)* *Entrei no banco, sentei-me na secretária e comecei o meu trabalho no computador, tranquilamente...* (EgPLM-07M)]<sup>90</sup>;

(d) demonstra sentimentos e dramas psicológicos próprios de adolescentes. Alguns deles vêm, de certo modo, desmistificar a faceta heroica. Dois jovens [(EgPLM-03F); (EgPLM-04M)] apaixonam-se pela pessoa que acabam de salvar<sup>91</sup>, sendo a *paixoneta* de um (EgPLM-04M) tão intensa que fá-lo esquecer os seus deveres éticos e de justiça. Neste sentido, as narrativas (EgPLM-03F) e (EgPLM-04M) diferem das outras uma vez que não apresentam um herói com superpoderes, empenhado na defesa da humanidade, mas personagens com inseguranças e dúvidas típicas da adolescência. As aventuras do herói são substituídas por uma *história de amor*;

(e) auto-denomina-se, imodesto e convencido, *um dos melhores e mais conhecidos super-heróis*, ostenta atitudes de competitividade e de antipatia para com outro super-herói [...*ele tambem era muito poderoso mas eu era melhor, sempre embirramos desde o início, a ver quem era o melhor, eu ganhava sempre claro, embora ele diga que não.* (EgPLM-01M)]. A atitude de supremacia relativamente ao outro é acentuada pelos *advérbios sempre*<sup>92</sup>

(f) tem família, registando-se, mesmo, um desentendimento entre irmãos<sup>93</sup>, uma luta violenta e destrutiva como seria de esperar com seres ultrapoderosos [*Quando eu ia salvar as 100 pessoas dentro do avião o que aconteceu foi que apareceu o meu irmão que é o meu maior inimigo e queimou os bancos todos do avião* (EgPLM-08M)];

(g) gosta que a sociedade reconheça os seus feitos [... *depois tireio [o gato] e toda agente bateu palmas...* (EgPLM-06M)]. O reconhecimento público, comparado com a fama mediática do

---

<sup>90</sup> A opção pela profissão de bancário dá um estatuto de sucesso ao protagonista segundo a sociedade industrializada. Atente-se, ainda, na referência ao computador como meio de trabalho a que o indivíduo está ligado, praticamente dependente de uma vida informatizada.

<sup>91</sup> Um deles refere o nome próprio da apaixonada que pertence à turma, baseando-se numa situação real (EgPLM-04M).

<sup>92</sup> Compare-se com o herói do gPLNM (ponto 4.2.1.1.1.) que se revela humilde e recompensado, apenas, por ajudar a comunidade.

<sup>93</sup> Situação típica entre jovens irmãos.

informante chinês, encontra-se, aqui, mais restrito ao grupo de pessoas que assiste ao salvamento (*toda agente*), satisfazendo-se com os aplausos dos demais.

Na sequência dos exemplos acima apresentados, constatámos que a conceptualização de herói nos dois grupos se distancia, um pouco, do paradigma tradicional desta personagem. Os heróis, por detrás dos seus superpoderes, da máscara, da fantasia revelam um carácter próximo dos humanos, identificando-se, assim, com as pessoas comuns. Estes têm de ser *gente como a gente* (ou quase). Desta forma cativam os leitores não só pelos feitos heroicos, mas porque se deparam com os mesmos problemas, desejos, rotinas a que os homens se sujeitam, diariamente. São as suas características humanas que lhes conferem credibilidade, permitindo estabelecer a ligação entre o mundo ficcional e o quotidiano de fragilidades e incertezas. Parece-nos que os heróis das narrativas em análise se afastaram dos heróis mitológicos ocidentais e orientais (do taoísmo e confucionismo) e se aproximam, cada vez mais, do homem normal com os seus medos e anseios. Em suma, os jovens procuram conforto nestes heróis, como solução para os problemas da sociedade.

Enquanto o gPLM faz referências à família, o gPLNM não tem ninguém a quem tenha de apresentar responsabilidades, logo representa a imagem do ser independente, sem vínculos, apenas um justiceiro ao serviço do bem<sup>94</sup>.

Verificámos que, mais frequentemente, o gPLM desenvolve as narrativas em prol dos seus sentimentos, demonstrando mais preocupação consigo próprio, com os seus sentimentos e com a sua imagem, do que o gPLNM. O gPLM, mais frequentemente, “obriga” os protagonistas a saírem da redoma dos clichés e do onírico, das essências superiores para se envolverem no mundo real, estão, cada vez mais, humanizados, vivendo uma vida próxima do nosso quotidiano.

Creemos que a narrativa EgPLNM-P10M desmistifica, nalguns aspetos, o paradigma de herói ao desconstruir algumas estruturas básicas (qualidades psicológicas e fragilidades físicas) e reorganizá-las através da paródia. Assim, certas atitudes do herói (*ficar a descansar na espreguisadeira, a relachar, a beber sumo com o chefe dos bombeiros. Mas de repente chegou a pulícia e prendeu os bombeiros (...) e tive de ser eu outra vez*) demonstram ócio e, até, preguiça, atitudes pouco associadas ao estereótipo de super-herói. Atente-se também na forma perifrástica com valor modal de obrigatoriedade *tive de ser eu* que acentua o carácter da necessidade de agir, mas que deixa antever alguma contrariedade na execução – o herói sente que tem um compromisso para com a humanidade que o impele a agir, mas não se sente motivado a nível individual. Acresce-se o facto de o herói ter ficado inconsciente quando um pássaro lhe bateu na cabeça, o que nos

---

<sup>94</sup> Pensamos que, não será alheia a esta constatação, o afastamento dos seus ancestrais em que as famílias chinesas se encontram, acrescida da norma nacional chinesa do filho único.

remete para alguma debilidade física, que não se coaduna com os clichés do protótipo de super-herói. Entre outras possíveis, avançamos com a hipótese da paródia e do humor estarem ligados a um conceito moderno onde a crítica surge através da ridicularização e do riso como forma de protesto (Alves, 2002).

#### 4.2.2. Vilão

A figura do herói está, intrinsecamente, ligada à do vilão (anti-herói), ocupando este o papel de antagonista, em termos narratológicos. Se apenas os heróis existissem, a história seria monótona, sem interesse pois cabe aos vilões motivarem-nos para a ação – sem vilões não existiriam heróis como poderemos confirmar a partir do seguinte levantamento.

No **gPLNM**, sete em dez narrativas apresentam um vilão que se confronta, fisicamente, com o herói (EgPLNM-P01M; EgPLNM-P02M; EgPLNM-C04M; EgPLNM-C06M; EgPLNM-C07M; EgPLNM-C08M; EgPLNM-C09M). A categoria referencial ‘vilão’ aparece realizada linguisticamente como *vilão(ões)* ou *ladrão(ões)*, uma entidade genérica, sem especificação de traços identificativos para além de respeitar os padrões normativos da caracterização da personagem. Através dos atos que pratica, verificamos que o vilão é vingativo (EgPLNM-P01M), forte, capaz de desafiar o super-herói. Apenas uma narrativa nomeia os vilões (Vegeta, Frizal), identificando-os, desta forma, como entidades socioculturais conhecidas (EgPLNM-C06M). Curiosamente, a variável sexo parece ter afetado a inclusão de criminosos nas narrativas visto que, nas histórias produzidas pelas raparigas, os heróis não se confrontam com vilões.

No **gPLM**, cinco em dez narrativas apresentam, genericamente, as seguintes ocorrências lexicais para a categoria referencial ‘anti-herói’: *vilões*, *inimigos*, *ladrões*, *assaltantes* e *o homem que bate em mulheres*. Se compararmos com a variedade de ocorrências do referente ‘(super)herói’ confirmamos a conclusão de Batoréo (2000: 700) que *quanto mais central for a categoria (como no caso do protagonista principal), tanto menor variedade apresenta*. Além disso, segundo Geeraerts, Grondelaers & Bakema (1994), referidos por Silva (2007: 10), a opção por determinado vocábulo para nomear um referente, excluindo outras formas lexicais possíveis, depende da prototipicidade semasiológica desse referente no campo da aplicação dessa forma e, em simultâneo, com a saliência onomasiológica e, ainda, com fatores contextuais relacionados com a pragmática ou a sociolinguística.

O vilão é forte, enfrenta o herói, desafiando-o, é aquele que assalta os mais fracos e indefesos (EgPLM-05M), que atua em grupo para se sentir corajoso (EgPLM-07M). Tal como se tinha verificado no **gPLNM**, também no **gPLM**, apenas uma narrativa (EgPLM-08M) recupera vilões conhecidos, identificando os seus nomes próprios (Poseidon, Hades e Zeus).

Comparando os dois grupos, verificámos que (i) o gPLNM apresenta mais narrativas em que o herói se confronta com o vilão; (ii) a caracterização dos vilões é semelhante; (iii) no gPLNM, a variedade de ocorrências lexicais para referir os vilões é menor do que a do gPLM. O vilão acaba, sempre, sendo vencido pelo herói tal como é atestado pelos verbos usados pelos informantes: *vencer, derrotar, apanhar, derrubar* (gPLNM) e *levar para a esquadra, tirar as armas, 'dar-lhes umas peras'/ 'enxerto', matar, mandar para o Inferno* (gPLM). Por vezes, o vilão aparece desqualificado psicológica, moral e socialmente como na narrativa EgPLM-10M, em que o vilão é obrigado pelo herói, como castigo, a limpar com uma vassoura e a arrumar a fábrica onde se tinha escondido.

Relativamente às expressões que verbalizam a resolução do conflito herói/vilão, mais uma vez, verificámos que o gPLNM usa um léxico menos diversificado do que o grupo de controlo. O gPLM recorre a registos de língua populares (*dar umas peras; dar um enxerto*) e a eufemismos (*mandar para o Inferno*). Pensamos que estes dados se devem à falta de mestria linguística do grupo chinês. Tal como refere Leiria (2006: 349), a aquisição é, fortemente, determinada pela frequência de vocábulos no input e, quanto maior for a distância linguística entre as línguas, mais os aprendentes se restringem ao vocabulário frequente.

### 4.2.3. Espaço e tempo

#### (i) Espaço

Optámos por analisar as referências ao espaço físico com o objetivo de melhor compreendermos o conceito de herói uma vez que (i) o espaço é uma das categorias mais importantes da narrativa não só pelas articulações que mantém com outras categorias, mas também pelas incidências semânticas que o caracterizam (Reis, 1987: 129); (ii) o espaço, enquanto território e territorialidade do indivíduo, se relaciona, fortemente, com a identidade dos homens, pode influenciar o seu comportamento, sendo, por isso, vital à sociedade (Batoréo, 2000: 82). Concretizando, os heróis das narrativas movem-se num território algo caótico que devem governar e dominar, estimulando a convivência pacífica, não conflituosa, entre os cidadãos. O cenário narrado circunscreve-se, na maioria das vezes, à cidade enquanto metrópole que acolhe muitas pessoas, mas sem localização geográfica precisa [no gPLNM, temos quatro narrativas que localizam o espaço na cidade (EgPLNM-P01M; EgPLNM-C04M; EgPLNM-C07M; EgPLNM-C10M), enquanto no gPLM, temos apenas uma (EgPLM-07M)]. Excetua-se a narrativa EgPLM-04M que identifica a localização geográfica em Setúbal, cidade onde vive o autor<sup>95</sup>.

---

<sup>95</sup> Já, anteriormente, tínhamos referido que esta narrativa possui um carácter autobiográfico muito acentuado.

Apesar de muitas narrativas não fazerem referências ao espaço<sup>96</sup>, podemos inferir que se trata de um espaço citadino, onde o perigo impera e justifica a ação do herói. No gPLNM, quatro narrativas situam a ação na cidade, local onde as pessoas correm mais riscos, onde o perigo se dissimula numa *rua estreita* ao lado da casa do herói, como que a desafiá-lo (EgPLNM-C09M).

Da grande metrópole passa-se à privacidade dos espaços interiores. A casa do herói onde este se recolhe após os salvamentos, surge como um espaço reconfortante e apaziguador (EgPLNM-P01M; EgPLNM-C10M); a prisão para onde os criminosos são levados após a detenção (EgPLNM-P01M; EgPLM-05F); o banco onde o herói trabalha (EgPLM-07M)<sup>97</sup>; a fábrica onde o criminoso se refugia, acabando por ser detido pelo herói (EgPLM-10M). Note-se que, após a detenção, a condenação e reabilitação dos vilões torna-se obrigação das organizações estatais, demitindo-se o herói dessa função.

Uma narrativa (EgPLM-02M) menciona que o herói tem uma base numa caverna subterrânea que funciona, parece-nos, como um refúgio com funções, ainda, mais protetoras que as da casa. Embora domine na cidade, seu meio preferencial, o herói necessita de uma ‘toca’, qual animal, que o abrigue dos perigos do exterior.

Verificámos que o gPLNM recorre ao seguinte léxico para referir o espaço: *cidade, casa, prisão*; enquanto o gPLM apresenta: *caverna subterrânea, cidade, Setúbal, banco, fábrica, esquadra, jaula*. Concluimos, portanto, que o grupo chinês, quando comparado com o grupo de controlo, apresenta menos vocabulário disponível, sendo todo léxico de alta frequência. Relativamente à localização espacial, nas narrativas chinesas existem mais referências ao espaço onde decorre a ação.

## **(ii) Tempo**

Decidimos debruçarmo-nos sobre o tempo não só por ser uma categoria essencial da narrativa, mas também por nos permitir localizar o herói e relacioná-lo com o tempo em que se passa a ação. Dito de outro modo, fazer o levantamento dos marcadores temporais indica-nos em que tempo ou dimensão se move o herói, ajudando a sua caracterização. Apesar de o tempo ter inegáveis implicações linguísticas a nível do discurso, não iremos deter-nos numa análise detalhada pois não é esse o objetivo do nosso estudo. Procuraremos averiguar qual o tempo apresentado nas narrativas e como esta categoria se manifesta a nível discursivo, em termos genéricos.

Como se esperava, os informantes apresentam uma sucessão cronológica dos eventos do protagonista, recorrendo, geralmente de forma correta, ao Pretérito (Perfeito e Imperfeito) e

---

<sup>96</sup> Referimo-nos a referências a vocábulos que localizam a ação no espaço e não a vocábulos ou expressões que referem situações espaciais, tais como advérbios ou locuções adverbiais de lugar como *aqui, abaixo, fora...*

<sup>97</sup> Novamente, os crimes acontecem perto do herói, sem que este tenha de os procurar, desafiando-o a cumprir o seu dever.

utilizando, por vezes, o Presente do Indicativo para apresentar o herói. Não se registando qualquer marco temporal, como uma data, que situe a história, os informantes usam, frequentemente, o marcador adverbial 'hoje' (cinco narrativas do gPLNM e oito do gPLM). Tratando-se de um deíctico, este depende do contexto para a interpretação da referência temporal (Mateus *et al.*, 2006: 61ss). Com efeito, não existindo uma data (característica relevante do diário narrativo, no qual se regista, quotidianamente, eventos e vivências) ou outro ponto de referência explicitado nas narrativas, torna-se impossível identificar o tempo em que decorre a ação.

A única localização temporal existente situa a ação no Natal - 28 de dezembro - (EgPLNM-C10M), condicionando, por isso, as peripécias do protagonista que derruba e tem de repor a árvore de Natal, por exemplo. (Esta referência temporal dependeu, diretamente, do momento da enunciação uma vez que a recolha deste *corpus* foi realizada durante o mês de dezembro.) Não nos detendo na grande quantidade de dados linguísticos que se relacionam com a marcação de tempo, constatámos que todas as narrativas se situam num passado próximo do ato da enunciação, ou seja, a ação passou-se *hoje*, num passado recente.

Os jovens (re)contam episódios já acontecidos ou imaginados por eles, reavendo o tempo passado, mais ou menos distante em que aconteceram. Este tempo é recuperado a partir dos nomes próprios famosos e do conhecimento partilhado entre locutor e alocutário. Porém, apesar de as narrativas deambularem pelas mais díspares cronologias [dos deuses clássicos gregos como Hades e Poseídon (EgPLM-08M) ao guerreiro da modernidade Son Goku (EgPLNM-C06M)], acabam sempre por se ancorarem na atualidade sólida e inesgotável do 'Hoje'. Esta distância temporal possível e a falta de marcação cronológica precisa já acontecia com os heróis dos antigos mitos<sup>98</sup>. Os heróis de todas as épocas viviam numa dimensão atemporal, ou seja, o passado é retomado, constantemente, na reconstrução de novos heróis através da partilha de características comuns. Além disso, o tempo vivifica-se, tornando-se presente, instantâneo e fugidio. Assim, o passado é reconstruído (recuperado) no presente, mas o presente já se transformou em passado.

Por outro lado, neste tipo narrativo, a passagem entre as duas dimensões (presente/passado) é, facilmente, transposta. Por exemplo, um herói (EgPLNM-C04M) regressa ao passado para *parar o fim do mundo*, tornando-se num herói atemporal e anulando, dessa forma, a conceção social do tempo como linear, homogéneo e irreversível.

---

<sup>98</sup> *En la mentalidad de los antiguos los héroes pertenecen al pasado, pero por el solo hecho de haber tenido actitudes y conductas sobresalientes, estos seres singulares han adquirido una categoría que vale por siempre, y escapan, en consecuencia, del plano de lo cronológico, y de ese modo el héroe se adscribe a la intemporalidad del mito.* (Bauzá, 1988: 13).

### 4.3. Narrativas provocadas

Conforme foi exposto, os *corpora* de análise subdividem-se em dois sub-*corpus* – narrativas escritas espontâneas (4.2.) e narrativas escritas provocadas, que iremos analisar de seguida. Para a recolha das histórias provocadas, decidimos apresentar o episódio número 47 de Dragon Ball Z Kai<sup>99</sup> para posterior reconto escrito. Desta forma, pretendemos desenvolver e validar o protótipo de herói construído com base nas narrativas espontâneas. Ao conduzirmos a produção escrita da narrativa a partir do tipo de estímulo escolhido, procurámos confirmar se o conceito de herói continuava idêntico ou se sofria transformações. Assim, poderemos confirmar ou completar algumas características do conceito edificado nas narrativas espontâneas.

Não obstante, antes de passarmos à análise das narrativas produzidas pelos informantes, consideramos pertinente dar algumas informações úteis que nortearam esta pesquisa.

Optámos por este episódio de anime de Dragon Ball pelas seguintes razões: (i) auscultados alguns jovens das nossas relações, constatámos que esta é uma das séries com mais sucesso entre os jovens; (ii) consideramos que o Son Goku (herói de Dragon Ball) é um exemplo típico de herói de mangá e anime; o episódio possui personagens com papéis bem definidos na narrativa, com traços culturais marcadamente japoneses. Essas características específicas são importantes para avaliar em que medida o estímulo influencia ou não a conceptualização final do herói.

Após uma conversa inicial sobre o universo de referência dos anime e, especificamente, sobre o Dragon Ball, verificámos existirem grandes divergências no conhecimento que os diferentes informantes dispunham. Se alguns possuíam um aprofundado saber sobre o universo de Son Goku, outros, onde se inclui o grupo feminino, desconheciam quase por completo a história de Dragon Ball.

Embora interligadas, as façanhas desta saga têm alguma autonomia entre um episódio e outro, construindo-se em cada aventura uma certa estrutura interna. O final do episódio 47 coincide com o clímax narrativo em que o herói se transforma em superguerreiro, o que funciona como estratégia motivadora para o visionamento do próximo episódio, criando imprevisibilidade e suspense.

Os eventos essenciais deste episódio são apresentados de forma sequencial e coerente de acordo com uma cadeia causal e temporal, resumindo-se na seguinte sequência:

---

<sup>99</sup> “*Dragon Ball Z Kai* (known in Japan as *Dragon Ball Kai*, ドラゴンボール改 「カイ」 ; *Doragon Boru Kai*; Lit. *Dragon Ball Revised*) is an anime series that is a high-definition remaster and recut of *Dragon Ball Z* done for its 20th Anniversary.” In [http://dragonball.wikia.com/wiki/Dragon\\_Ball\\_Kai](http://dragonball.wikia.com/wiki/Dragon_Ball_Kai) (Acedido em 04/06/11).

- 1 - Son Goku forma uma Genki Dama<sup>100</sup>, lançando-a contra Frieza, seu inimigo;
- 2 - Frieza tenta segurar a bola de energia gigante, mas é engolido por ela e desaparece;
- 3 - Son Goku, Piccolo, Krillin e Gohan<sup>101</sup> conversam e riem, alegremente;
- 4 - Admirados, veem Frieza aparecer vivo no alto de um rochedo;
- 5 - Friamente e vingativo, Frieza lança um raio contra Goku;
- 6 - Numa tentativa de salvar Goku, Piccolo coloca-se em frente do amigo, sendo atingido no peito;
- 7 - Rancoroso, Frieza eleva Krillin nos ares e fá-lo explodir;
- 8 - Goku ordena ao seu filho, Gohan, que saia imediatamente daquele planeta, transportando consigo Piccolo, que ainda está vivo;
- 9 - Goku, muito irritado, transforma-se em superguerreiro Saiya-jin perante o olhar apreensivo de Frieza.

### 4.3.1. O herói nas narrativas

Não se pretende abordar qualquer enfoque histórico da evolução do anime japonês nem analisar o herói Goku enquanto representante de um estilo de desenho animado oriundo do Japão. Porém, não poderíamos ignorar uma breve apresentação do herói e do seu percurso no sentido de ajudar a compreender as opções linguísticas dos informantes.

O protagonista da série Dragon Ball é Goku, um menino Saiyan<sup>102</sup>, com uma força enorme, que foi encontrado e criado por Son Gohan a quem chama avô. Ele e os amigos partem em busca das esferas do dragão que, reunidas, realizam qualquer desejo a quem as possui. Nas suas aventuras, eles defrontam-se com inimigos, recorrendo às artes marciais e aos seus superpoderes relacionados com a sua origem mítica ou biológica. Os episódios são exibidos como uma saga, contando a trajetória do herói (Silveira *et al*, 2002: 44).

---

<sup>100</sup> Spirit Bomb (元氣玉 Genki Dama, Energy Sphere) is a powerful attack in Dragon Ball, widely considered to be the strongest attack in the series, but depends on the number of organisms supporting its use. In [http://dragonball.wikia.com/wiki/Genki\\_dama](http://dragonball.wikia.com/wiki/Genki_dama). (Acedido em 04/06/11).

<sup>101</sup> No nosso texto, optámos por usar os nomes ingleses para nomear as personagens, embora os informantes utilizem quer os nomes em inglês, quer em japonês ou adaptações aportuguesadas. Assim, quando transcrevemos, usamos os nomes referidos nas narrativas. Algumas personagens mantêm o mesmo nome próprio, nas diferentes línguas, como no caso de Goku e Gohan, os outros chamam-se, em japonês, Freeza, Pikkoro e Kuririn.

<sup>102</sup> Saiyans are an endangered race of extraterrestrials in the anime and manga Dragon Ball and its sequels, Dragon Ball Z and Dragon Ball GT. In the series, the Saiyans are a naturally aggressive warrior race who were supposedly the strongest warriors in the universe. Nearly all of the Saiyans were obliterated by Frieza. In <http://dragonball.wikia.com/wiki/Saiyan> (Acedido em 05/06/11).

A China, para além de ter influenciado o Japão no cultivo do arroz, na escrita pictográfica, na religião, na cultura e nas artes, foi, ainda, uma das fontes inspiradoras dos heróis japoneses (Luyten, 2000: 226). Toriyama, criador de Dragon Ball, foi buscar o enredo desta narrativa a uma lenda chinesa e a uma lenda indiana. A primeira versava a existência das sete esferas do dragão, cujo animal concederia desejos às pessoas. A lenda indiana baseava-se num macaco de pedra com características humanas que usava um bastão mágico e voava numa nuvem (Silva, A., 2006: 18; Picado e Silva, 2005: 4).

Tal como se verificou nas narrativas espontâneas, também as narrativas provocadas se baseiam em arquétipos como a luta entre o Bem e o Mal, tendo o herói a missão de defender a humanidade dos malfeitores. Todavia, a perspetiva que apresentam do mundo e as reações dos heróis evidenciam algumas diferenças. No caso das narrativas provocadas, o paradigma de herói não é representado, exclusivamente, pelo protagonista já que muitas outras personagens possuem atitudes heroicas. Assim, analisaremos as características de todas as personagens que nos permitiram comprovar e acrescentar novas conclusões ao protótipo de herói apresentado.

### **Qualidades morais - Altruísmo, perseverança**

(i) De entre as diversas qualidades que definem o herói, o altruísmo ganha destaque nas histórias. Mesmo não sendo caracterizadas diretamente, as personagens distinguem-se pela capacidade de ajudar o semelhante.

No gPLNM,

- (70) ... estava o Picollo a sair do mar trazendo o Goku. (PgPLNM- P01M);
- (71) .... O Picollo desviou o Goku e foi contra ele [para o salvar] (PgPLNM- P01M);
- (72) ... o Freezer tentou matar o son goku, mas o piccolo salvou-o e ele [Piccolo] morreu (PgPLNM- C04M);
- (73) ... piccolo estava a protege-lo [Son Goku] e, levou uma tarefa de Frezeer (PgPLNM- C06M);
- (74) ... son gohan e o krillian ajudou o piccolo na luta contra o Frezeer para o son goku conseguir criar a bola de cristal. (PgPLNM- C06M);
- (75) ... apareceu o Picolo agarrado ao Goku saindo do mar. (PgPLNM- C07M)
- (76) ... o Picolo sacrificou-se e protejeu o Songoku, e o Picolo morreu... (PgPLNM- C09M);
- (77) ... Krilin e o Genki ajudaram o Piccolo. (PgPLNM- C10M);
- (78) Freeza saiu (...) ia matar o Son Goku mas o Piccolo empurrou o Son Goku e o Piccolo levou em o ataque e morreu (PgPLNM- C10M).

No gPLM,

(79) ...*aparece Picolo com Sangoku da água.* (PgPNM- 05F);

(80) ...*Picolo que para defender Sangoku, Sangona e Criloo se mete á frente e leva com o "laizer".* (PgPNM- 05F);

(81) ... *o verde morre ao ajudar Songoku...* (PgPNM- 10M).

Se compararmos as referências ao ato de ajudar/defender produzidas pelos narradores dos dois *corpora* (nove nas narrativas dos chineses contra três no grupo de controlo), podemos verificar que o herói do grupo chinês se destaca pela qualidade de altruísmo presentes nas situações em que Piccolo ajuda Goku – em primeiro lugar auxilia Goku a sair da água e, em segundo lugar, pondo em causa a sua vida para salvar o amigo<sup>103</sup>.

No gPLNM, os sentimentos de lealdade, autossacrifício, honra e frugalidade imperam como valores a preservar e a manter em todas as situações. A absoluta dedicação de Piccolo, que se autossacrifica pelo seu amigo, está em conformidade com os códigos de honra orientais por oposição aos valores ocidentais que transparecem no *corpus* de controlo.<sup>104</sup> Esta atitude estoica, austera, própria de caráter rígido está de acordo com os códigos morais baseados no Taoísmo e no Confucionismo orientais (Subcapítulo 2.3.2.).

Os marcadores lexicais usados para caracterizar as personagens são, no gPLNM, os verbos *salvar*, *proteger* (duas vezes), *ajudar* (duas vezes) e *sacrificar-se*, e, no gPLM, *defender* e *ajudar*. A variedade de formas verbais usadas revela que os informantes chineses apresentam alguma diversidade de vocábulos para referirem o ato de ajuda, mostrando domínio lexical da língua portuguesa.

(ii) A **perseverança** é outro dos traços fundamentais do comportamento do herói através do qual a personagem (herói ou anti-herói<sup>105</sup>) procura, obstinadamente, conseguir atingir os seus objetivos. Neste caso, assistimos ao combate entre Goku e Frieza, no qual cada um deles tenta aniquilar o outro. Após o terrível ataque de Goku, todos pensam que Frieza está morto, no entanto este resistiu e prepara-se para os enfrentar ainda com mais violência, atingindo Piccolo e Krillin.

---

<sup>103</sup> Piccolo ao colocar-se em frente de Goku para o defender do raio lançado por Frieza ficou gravemente ferido, mas não morreu. Porém, desconhecendo os episódios seguintes e não compreendendo o texto em inglês, os informantes pensaram que este tinha morrido para salvar Goku.

<sup>104</sup> Relembremos as bases históricas destes valores: no Ocidente, na época medieval, também os cavaleiros, em relação ao senhor feudal, davam grande importância à honra, à coragem. No entanto, a sua relação com o senhor era contratual enquanto, no Oriente, se regiam por códigos de lealdade que poderiam implicar o próprio suicídio.

<sup>105</sup> Note-se que em determinados aspetos o herói e o anti-herói são semelhantes. Ambos são fortes, corajosos, determinados, embora tenham enveredado por caminhos opostos (4.3.2.).

No **gPLNM**, nove narrativas referem a resistência de Frieza ao ataque (PgPLNM-P01M; PgPLNM-P02M; PgPLNM-C04M; PgPLNM-C05F; PgPLNM-C06M; PgPLNM-C07M; PgPLNM-C08M; PgPLNM-C09M; PgPLNM-C10M) e, no **gPLM**, oito narrativas (PgPLM-01M; PgPLM-02M; PgPLM-03F; PgPLM-04M; PgPLM-07M; PgPLM-08M; PgPLM-09M; PgPLM-10M).

Também Goku consegue sair vivo, embora com a ajuda de Piccolo, do embate gerado pela Genki Dama formada por si, e apesar do seu estado debilitado, parece ter renovado forças para continuar. Em cada grupo, duas narrativas fazem menção a este acontecimento (PgPLNM-P01M; PgPLNM-C07M; PgPLM-05F; PgPLM-07M).

Os heróis revelam um caráter firme no que concerne à determinação, não se registando diferenças significativas entre ambos os grupos. A resistência de Frieza ao ataque e a persistência que o move é referida muito mais vezes do que a perseverança de Goku. Consideramos que se deve ao facto da primeira ser um evento essencial da narrativa e da segunda não (4.3.). Verificamos, assim, que todos os informantes reconhecem os acontecimentos fundamentais e os acessórios na construção narrativa.

A perseverança é vista como uma espécie de dignidade que marca a personalidade dos (anti)heróis que não desistem, entendida como uma apologia ao esforço [*Todos olharam e era o Freeza com o corpo de feridas. Freeza lançando um laizer...* (PgPLNM-C07M)]. Segundo Luyten (2000: 73), a ação das histórias está voltada para como deve ser o desempenho do herói para alcançar o sucesso: *treinos exaustivos, força de vontade e muita paciência.*

Segundo as tradições asiáticas, o heroísmo alcança-se pela perseverança, pelo sacrifício em superar as dificuldades mesmo que não consiga ultrapassá-las (2.3.2.).

#### 4.3.1.2. - Ações

No caso das narrativas provocadas, como era previamente esperável, os informantes recuperaram as ações essenciais do episódio. O quadro seguinte permite observar as ações fundamentais para a construção de sentido no gPLNM e no gPLM.

Ações <sup>106</sup>	Nº de narrativas	
	gPLNM	gPLM
Son Goku forma uma Genki Dama, lançando-a contra Frieza.	9	8
Frieza é engolido pelo rio e desaparece.	9	7
Frieza lança um raio que atinge Piccolo.	9	10
Frieza eleva Krillin nos ares e fá-lo explodir.	9	7
Goku transforma-se em superguerreiro.	8	10

Verificamos que, no **gPLNM**, todas as narrativas referem o ataque da Genki Dama de Goku, com exceção de um informante (PgPLNM-P03F) que, não respeitando a tipologia de texto solicitado, constrói uma “narrativa” que não apresenta uma sequência de ações, mas apresenta o espaço, as personagens, os poderes, etc. Também outra narrativa (PgPLNM-P05F) não refere a transformação de Goku em superguerreiro porque não teve tempo de concluir a sua narrativa. No grupo de controlo, verificamos que o ataque de Frieza a Piccolo e a transformação de Goku são referidos por todos os informantes; os restantes eventos são mencionados, apenas, nalgumas histórias. De acordo com estes dados, concluímos que, embora a diferença de ocorrências não seja muito significativa, os informantes chineses, com exceção das narrativas PgPLNM-P03F e PgPLNM-P05F, apresentam todas as ações fundamentais à construção da narrativa, revelando que já adquiriram este conhecimento.

Em conformidade com o episódio que serviu de estímulo, as narrativas do gPLNM desenvolvem-se num clima de grande violência. Atrevemo-nos a antecipar que o facto de o grupo chinês ter apresentado todas as sequências do combate, incluindo a morte por explosão de Krillin, demonstra o carácter mais violento deste herói. Esta atmosfera violenta faz parte da tradição e história dos povos orientais. Outrossim, a morte é entendida com dignidade e nobreza, fazendo parte da faceta humana da personagem que se autossacrifica, dispondo-se a morrer para salvar o mestre. O herói falível e mortal emerge nestas histórias por contraste com as narrativas espontâneas. A aura da imortalidade exigida aos super-heróis clássicos começa a ser cada vez mais ténue, sendo o herói admirado pela sua imperfeição e falhas.

---

<sup>106</sup> Este quadro apresenta não só as ações realizadas por Goku para análise de dados neste ponto mas também as ações de Frieza uma vez que todas elas são importantes para o conceito de herói e, ainda, porque no ponto 4.3.2. usaremos estes dados para a caracterização do vilão.

### 4.3.1.3. Superpoderes e técnicas

As personagens estão em constante luta, competindo entre si para ver quem tem mais superpoderes. O objetivo é sempre vencer a competição mesmo que para isso haja mortes, neste sentido, opõem-se aos heróis tradicionais que, raras vezes, se feriam mortalmente. Os murros das narrativas espontâneas são substituídos por bolas de energia com o poder de destruir um planeta e por raios capazes de matar qualquer ser. A violência impera. O próprio Goku, no final da história, percebe que o combate seguinte vai ser, de tal modo, duro que pede a Gohan para abandonar o planeta em que se encontram e leve consigo Piccolo *porque a luta ia ser perigosa* (PgPLNM-C07M; PgPLNM-C08M; PgPLM-04M).

Mesmo sendo mortais, as personagens têm uma força extraordinária e resistem a golpes colossais. Os heróis utilizam, ainda, técnicas que aumentam o seu poder de luta<sup>107</sup>. Goku, o lutador mais forte do universo, é capaz de destruir planetas, superando o poder de qualquer deus.

No *corpus* do gPLNM, em todas as narrativas com exceção de uma (PgPLNM-P03F), Goku cria e/ou lança contra Frieza uma Genki Dama<sup>108</sup>. Essa bola de energia tem o poder de formar *um mar que tinha um buraco* (PgPLNM-P01M), causar um tsunami (PgPLNM-P02M) e matar Frieza, um dos mais fortes vilões da saga.

Frieza, como principal antagonista de Goku, tem poderes, igualmente, muito destrutivos que ferem com gravidade Piccolo. Na luta contra Goku, Frieza cria uma esfera da morte<sup>109</sup> [(PgPLNM-C06M); (PgPLNM-C08M)]. Dois informantes referem apenas que Frieza possui um poder que mata super-heróis, mas não especificam o seu nome ou como funciona [(PgPLNM-P01M); (PgPLNM-C08M)]. Outros referem as técnicas usadas, embora de forma pouco pormenorizada. Estes mencionam que Frieza utiliza o *Raio da Morte*<sup>110</sup> [(PgPLNM-C05F); (PgPLNM-C07M)] quando pretende aniquilar Goku, embora atinja Piccolo que se põe à sua frente.

---

<sup>107</sup> Os guerreiros Saiyans, como Goku, quando saem feridos de um combate, ao recuperarem, aumentam os seus poderes em conformidade com a gravidade dos ferimentos (Wikipédia, “Dragon Ball Z”).

<sup>108</sup> Técnica que consiste em reunir toda a energia do corpo. Sendo extremamente destrutiva só pode ser criada por pessoas com o coração puro. O seu tamanho depende da quantidade de energia que possui. Não danifica o planeta visto que é constituída por bons elementos.

<sup>109</sup> A esfera da Morte, mesmo sendo pequena, é muito destrutiva. Apresenta-se como uma bola negra e vermelha, com pequenos relâmpagos azuis. Para usá-la, o usuário levanta o braço e estica o dedo indicador. É muito usada, sobretudo, para destruir planetas. In [http://pt.wikipedia.org/wiki/Anexo:Lista\\_de\\_t%C3%A9cnicas\\_de\\_Dragon\\_Ball\\_Z#T.C3.A9cnicas\\_F.C3.ADsicas](http://pt.wikipedia.org/wiki/Anexo:Lista_de_t%C3%A9cnicas_de_Dragon_Ball_Z#T.C3.A9cnicas_F.C3.ADsicas). (Acedido em 10/06/11).

<sup>110</sup> É um raio que sai do dedo de Freeza, é um poder muito forte concentrado em uma pequena área, isso faz com que o raio atravesse praticamente qualquer coisa, inclusive o coração do adversário. In <http://pt.wikipedia.org/wiki/Freeza> (Acedido em 10/06/11).

Contra Krillin, os informantes referem que Frieza usa a telecinesia para o levitar [(PgPLNM-P01M); (PgPLNM-C10M)] e o fazer explodir [(PgPLNM-P01M); (PgPLNM-C07M); (PgPLNM-C10M)] ou, simplesmente, usa um poder que o mata [(PgPLNM-C08M); (PgPLNM-C09M)].

Também Krillin e Gohan conseguem voar<sup>111</sup> e lançar bolas de energia (PgPLNM-P01M). Finalmente, Kai, através de uma espécie de telepatia, sabe que Goku foi atacado e que Piccolo está gravemente ferido, mesmo estando noutra planeta [*A formiga captou...* (PgPLNM-P01M)].

No **gPLM**, outrossim, todas as narrativas se edificaram alicerçadas no combate entre Goku e Freeza, referindo os ataques mútuos, porém, apenas algumas especificam as técnicas usadas pelas personagens.

Seis informantes mencionam que Goku cria e lança contra Frieza uma Genki Dama [(PgPLM-01M); (PgPLM-02M); (PgPLM-03F); (PgPLM-04M); (PgPLM-08M); (PgPLM-10M);]. A esfera de energia causa uma explosão no planeta (PgPLM-02M), formando um mar (PgPLM-04M). Esta assemelha-se a um cometa gigante que consegue ferir todas as personagens (PgPLM-10M).

Em relação aos poderes de Frieza, seis informantes referem que ele cria uma esfera da morte, uma *espécie de luz que faz grandes ventos e toda a gente se esconde* (PgPLM-05F), capaz de acabar com o planeta Namek (PgPLM-07M). Esta personagem usa, ainda, o raio de morte que atinge Piccolo [(PgPLM-04M); (PgPLM-05F)] e, contra Krillin, recorre à telecinesia (PgPLM-06M) e fá-lo explodir [(PgPLM-04M); (PgPLM-06M)]. Possui, ainda, o poder de voar (PgPLM-05F).

Finalmente, Bulma pressente a morte de Krillin (PgPLM-04M).

Para facilitar a análise das ocorrências, contrastando-as nos dois grupos, apresentaremos, de seguida, um quadro simplificado dos poderes mencionados pelo grupo chinês e pelo grupo português de acordo com o número de ocorrências.

---

<sup>111</sup> Para conseguirem voar, eles usam o *ki*: ... *the force energy used by the Dragon Ball/Z/GT characters. This force also bears some realistic tendencies being that it is used in the real life martial arts such as Kung Fu or Tai Chi*. In <<http://dragonball.wikia.com/wiki/Ki>>. (Acedido em 10/06/11).

**Quadro A.** Poderes das personagens principais referidos nas narrativas pelos grupos de PLNM e PLM.

PODERES		NÚMERO DE NARRATIVAS	
		gPLNM	gPLM
<b>GOKU</b>	- Cria/lança uma Genki Dama;	9	6
	- transforma-se em superguerreiro;	8	10
<b>FRIEZA</b>	- tem poderes destrutivos;	5	0
	- cria uma Esfera da Morte;	2	6
	- usa o Raio da Morte;	2	2
	- recebe energia do Universo e de outros seres;	1	0
	- voa;	0	1
<b>KRILLIN e GOHAN</b>	- voam;	1	0
	- lançam bolas de energia;	1	0
<b>KAIOSHIN</b>	- usa telepatia;	1	0
<b>BULMA</b>	- presente a morte de Krillin.	0	1

Com base no quadro A, constatamos que não se registam diferenças significativas entre os dois grupos no número de ocorrências dos superpoderes<sup>112</sup>. Destacamos o facto de o grupo de controlo não mencionar os poderes de Gohan e Krillin<sup>113</sup>. O grupo português destaca-se por referir a Esfera da Morte feita por Frieza. Importa salientar que os poderes de Goku (o herói) e os poderes de Frieza (o anti-herói) aparecem com uma frequência idêntica como se comprovará mais à frente (4.3.2.). Parece-nos visível a intenção de mostrar a equivalência das forças de ambas as personagens.

Ainda na continuidade dos poderes que as personagens possuem, destacaremos a habilidade de Goku em se transformar em guerreiro Saiyan. Tratando-se de um evento fundamental no episódio e funcionando como uma espécie de clímax, incentiva o visionamento do episódio seguinte. Por conseguinte, oito informantes no gPLNM<sup>114</sup> e dez no gPLM, mesmo aqueles que construíram histórias breves, mencionaram este evento.

<sup>112</sup> No universo do Dragon Ball, não é apenas o herói e o vilão que possuem superpoderes, as personagens secundárias e até as figurantes possuem e usam técnicas extraordinárias (Krillin, Gohan, Kaio e Bulma).

<sup>113</sup> Tal como se tinha verificado com a explosão de Krillin que tinha sido menos mencionada pelo grupo português. Parece-nos que as personagens secundárias, como Krillin, foram deixadas para segundo plano pelo grupo de controlo.

<sup>114</sup> Excetuam-se a narrativa PgPLNM-C05F que, tal como já referimos anteriormente, não terminou a história por falta de tempo e a PgPLNM-P03F que não respeita a tipologia textual.

#### 4.3.1.4. Emoções, caracterização física e indumentária

##### (i) Emoções

A transformação de Goku aconteceu devido a uma forte perturbação emocional, motivada pelos graves ferimentos de Piccolo e pelo assassinio de Krillin provocados por Frieza<sup>115</sup>.

No **gPLNM**, as emoções que motivaram a metamorfose de Goku foram:

- (82) ... ficou muito furioso e ficou amarelo... (PgPLNM-P01M);
- (83) .... ficou chateado e transformou-se. (PgPLNM-P02M);
- (84) ...ficou muito enervado e furioso (...) absorveu tudo a energia e a furia e transformou... (PgPLNM-C04M);
- (85) ...ficou zangado. Tenta a juntar todas as força na terra... (PgPLNM-C05F);
- (86) ...enrritado transformou-se... (PgPLNM-C06M);
- (87) Goku furioso disse ao Goham para levar o Picolo para a Bruma (a mãe do Goham) e transformou... (PgPLNM-C07M);
- (88) ... son Goku estava zangado trefomou-se... (PgPLNM-C08M);
- (89) O Songoku riçou furioso por ter matado os seus amigos e transformou-se... (PgPLNM-C09M);
- (90) O Som Goku ficou furioso i transformou. (PgPLNM-C10M).

No **gPLM**, as emoções que antecederam a transformação foram:

- (91) Ficou zangado e transformou-se... (PgPLM-01M);
- (92) Sangoku com a raiva transforma-se... (PgPLM-05F);
- (93) O Sangoku irrita-se e transforma-se... (PgPLM-06M);
- (94) ... Sangoku fica com raiva (...) faz a transformação... (PgPLM-07M).

Constatamos que, das dez narrativas construídas por cada um dos grupos, nove no **gPLNM** e quatro no **gPLM** apontam motivos emocionais para a transmutação de Goku. É evidente, no grupo chinês, a relevância das emoções para que se deem as reações

---

<sup>115</sup> Segundo a saga de Dragon Ball, para que Goku se transforme em guerreiro Saiyan é necessário que tenha uma forte perturbação emocional. Através da transformação, a personagem ultrapassa os seus limites físicos, sofrendo alterações na sua força e na capacidade do ki. Só algumas personagens conseguem se transformar (dependendo da sua herança genética) e isso requer grande treino. In <http://dragonball.wikia.com/wiki/Saiyan> (Acedido em 11/06/11).

comportamentais da transformação. Mesmo ferido e sem forças (PgPLNM-C05F), Goku consegue ir buscar energias às fortes emoções que sente nesse momento.

O gPLNM expressa inúmeras emoções primárias que deram origem à transformação: *furioso/fúria* (seis vezes); *chateado*; *enervado*; *irritado*; *zangado*, enquanto o gPLM refere outras: *raiva* (duas vezes); *zangado*; *irrita-se*. O grupo chinês, cuja emoção predominante é a fúria, recorre, sobretudo, a adjetivos por contraste com o grupo de controlo que usa nomes, adjetivo, um verbo para exprimir os seus estados.

A relação entre a emoção sentida pelo protagonista e a sua metamorfose é, sempre, de consequência. Assim, quando Goku fica furioso, transforma-se em superguerreiro, preparando-se para um combate que se adivinha de extrema violência. Porém, os conectores usados pelo grupo chinês são, quase sempre, copulativos (*e*), o que revela que as relações de consequência ainda não estão, totalmente, adquiridas por estes aprendentes.

Subjacentes à fúria e à raiva estão desejos de justiça e de vingança pela “morte”<sup>116</sup> dos amigos, embora estes valores nunca sejam explicitados. Se a justiça está associada a uma carga positiva, à vingança alia-se uma conotação negativa. Consideramos que o herói do gPLNM é um “aplicador” de justiça, um justiceiro ao serviço da humanidade, mas, também, é aquele que experiencia e age sob emoções de polarização negativa (*furioso*, *enervado*, *irritado*, etc.), que se deixa, enfim, dominar pelas emoções. Apesar de a fúria ter um poder regulador, ou seja, restabelecer o equilíbrio do ser, esta emoção tem consequências negativas/destrutivas, uma vez que a transformação de Goku em superguerreiro lhe pode dar poderes para destruir uma galáxia.

De acordo com a saga Dragon Ball, Goku sofre algumas alterações físicas quando se transforma em superguerreiro<sup>117</sup>. O gPLNM não se deteve nas manifestações físicas da transformação de Goku, apenas um informante (PgPLNM-P01M) menciona que ele *ficou amarelo* (referência à mudança de cor do uniforme).

O gPLM indica os seguintes efeitos fisiológicos da transmutação:

(95) *...ele tinha cabelo preto e olhos pretos e ficou loiro de olhos azuis meios verdes.*

(PgPLM-03F);

(96) *...ficou todo loiro e com os olhos azuis e grandes músculos.* (PgPLM-04

(97) *...fica com cabelo maior e loiro...* (PgPLM-05F).

---

<sup>116</sup> Relembramos que os ferimentos de Piccolo são compreendidos pelos informantes como a sua morte.

<sup>117</sup> Son Goku usa um uniforme representativo do seu mestre, laranja, com pulseiras azuis e uma faixa preta com um nó. Após o treino com Kami-Sama passa a usar uma camisa azul sob o uniforme, botas e cinto azuis. Quando se transforma em guerreiro Sayan de nível 1 (o caso deste episódio), o seu cabelo cresce, fica espetado e torna-se dourado. Os olhos ficam verdes. In [http://pt.wikipedia.org/wiki/Dragon\\_Ball\\_Z](http://pt.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball_Z) (Acedido em 11/06/11).

Podemos concluir que as emoções que motivaram a transformação de Goku ocorrem com mais frequência pelo grupo chinês (nove informantes chineses contra quatro do grupo de controlo), enquanto o grupo português se detém nas mudanças físicas que marcam a metamorfose de Goku em guerreiro Sayan (três informantes contra um das narrativas chinesas). Parece-nos evidente que o contraste entre os dois grupos revela que o gPLNM não dá importância às características físicas do herói.

Para além das emoções, analisadas anteriormente, que provocaram a transformações de Goku, as personagens transmitem outros estados emotivos ao longo das narrativas.

**Quadro B.** Emoções/ Estados emotivos apresentados pelo gPLNM.

Frieza	(1)...ficou muito espantado... (PgPLNM-C04M); (2)...com medo, tremendo... (PgPLNM-C07M).
Gohan Krillin	(3)Krilin ficou muito assustado... (PgPLNM-C04M); (4)...Krillin (...) ficou tremendo. (PgPLNM-C07M); (5)Goham e Krillin ficaram contentes... (PgPLNM-C07M); (6)Goham saltando de felicidades agarrou ao seu pai. (PgPLNM-C07M).
Goku, Piccolo, Krillin, Gohan	(7)Eles pensaram que, já tinham matado o Freezer, começou a festajar e dizer piatas. (PgPLNM-C04M); (8)...ficaram surpreendidos... (PgPLNM-C09M); (9)...ficaram alegre. (PgPLNM-C05F); (10) Eles acharam estranho... (PgPLNM-C05F).
Goku	(11) ...zangou comele [Gohan]... (PgPLNM-C08M).

**Quadro C.** Emoções/ Estados emotivos apresentados pelo gPLM.

Frieza	(1) ...Frieza fica muito impressionado. (PgPLM-05F); (2)...frezza fica com medo e depois acalma. (PgPLM-06M).
Goku	(3)...ficou contente pois tinha morto o Freeza... (PgPLM-01M).

Verificámos que, no quadro B, do gPLNM, as emoções são mais frequentes e mais variadas do que no quadro C, do gPLM. O medo, sentido por Frieza, é a emoção predominante, (PgPLNM-C07M; PgPLM-06M) e por Krillin (PgPLNM-C04M; PgPLNM-C07M). Este estado psicológico provém do conhecimento mútuo que as personagens partilham e que lhes permite pressupor que o seu opositor é mais forte, adivinhando-se um combate de extrema violência e destruição. Neste contexto, esta emoção admite variações de grau, explicitado através do uso de marcadores de intensidade (*muito*).

As emoções são acompanhadas por reações físicas e/ou fisiológicas. No que concerne ao medo, este manifesta-se fisicamente através do ato de tremer que, aliado ao uso do gerúndio, intensifica o medo através da duração e prolongamento da ação.

Outra emoção sentida pelas personagens conotadas com o Bem é a alegria/felicidade, desencadeada, diretamente, pelo estímulo – Frieza está morto, sucumbiu à Genki Dama. A manifestação física da alegria é *festajar e dizer piatas* (PgPLNM-C04M), *saltando de felicidades* (PgPLNM-C07M)<sup>118</sup>.

Considerando a surpresa uma emoção<sup>119</sup>, verificamos que Frieza *ficou muito espantado* com a bola de energia que Goku formou (PgPLNM-C04M) e *muito impressionado* com a transformação de Goku (PgPLM-C05F); Goku, Piccolo, Gohan e Krillin *acharam estranho* (PgPLNM-C05F) e *ficaram surpreendidos* (PgPLNM-C09M) por Frieza conseguir sobreviver à Genki Dama. A surpresa, neste caso, pode ser considerada uma perturbação de pólo negativo que leva a personagem a tentar repor os objetivos iniciais, ou seja, trata-se de uma surpresa “má”.

Anteriormente, tínhamos apurado que a fúria tinha sido a principal emoção impulsionadora da transmutação de Goku. Verificámos, agora, que a emoção sentida por Frieza, opositor de Goku, é o medo. Neste sentido, a nossa premissa é a de que o posicionamento das personagens como herói ou anti-herói é, também, condicionado pelas emoções que sente, dito de outro modo, o herói é aquele que, sendo impulsionado pela fúria, não sente medo mesmo perante a sua morte ou dos seus amigos. Contrariamente, apesar dos seus superpoderes, o vilão experimenta medo.

O estudo das emoções remete-nos, outrossim, para os sentimentos que envolvem as personagens como, por exemplo, o afeto e a amizade ou mesmo o ódio. A alegria que Gohan e Krillin sentem, quando verificam que Goku está vivo, exemplifica bem a ligação afetiva que une as personagens, formando o “grupo do Bem” e o “grupo do Mal”. Atente-se que as personagens ao serviço do Bem criam laços afetivos que as unem<sup>120</sup>, enquanto o vilão (Frieza) age sozinho. Curiosamente, apenas os informantes do gPLNM fazem referência à alegria das personagens. No pólo oposto, a fúria e a raiva demonstram o ódio que Goku sente pelo seu inimigo.

Como vimos, a saga de Dragon Ball segue as referências do mundo real. No entanto, coexistem personagens idênticas às pessoas comuns (como Goku e Gohan) e seres alienígenas ou de natureza mística como Piccolo e Frieza meramente ficcionais, excluídas do humano. As personagens interagem social e amistosamente, sem estranheza, podendo criar laços afetivos.

---

<sup>118</sup> Interessante porque não é vulgar o recurso à metáfora conceptual por parte dos jovens chineses, talvez se registre aqui por ser de uso frequente.

<sup>119</sup> Concordamos com Land, 2007: 23.

<sup>120</sup> Além das várias ocorrências em que Piccolo dá a vida por Goku, existem outras lições de amizade como, por exemplo, *...Freeza ia acabar com Piccolo mas Krillin e o Genki ajudaram o Piccolo...* (PgPLNM-C10M).

Concluimos que o herói chinês possui não só virtudes, talentos e poderes extraordinários, mas também fragilidades que se exprimem na sua vulnerabilidade, essencialmente, na expressão das suas emoções. As personagens possuem traços idênticos aos do ser humano comum, estabelecendo vínculos com os adolescentes. Isto gera uma identificação com os jovens mais forte do que a que acontece com o herói tradicional, facilitando uma aproximação que terá a ver, certamente, com o sucesso mundial desta série.

## **(ii) Caracterização física e indumentária**

As referências à caracterização física das personagens surgem, sobretudo, a propósito da transformação de Goku e no grupo de controlo. Além dessas ocorrências, a narrativa PgPLNM-P03F menciona que *Os personagens são criativos e fora do vulgar. (...) As características dos personagens são muito diversas. Uns são verdes, outros baixinhos...* e a narrativa PgPLM-10M afirma que *...vesse um homem verde (não sei o nome) com antenas; (...) um rapaz pequeno; (...) um animal (que não sei o nome) branco*. Em ambas as histórias, verificamos, pelo contexto, que a descrição de alguns pormenores físicos teve origem no facto de os informantes não conhecerem o universo referencial de Dragon Ball. Mais concretamente, o desconhecimento dos nomes próprios das personagens coagiu os narradores a mencionarem alguns traços físicos que permitissem identificar as personagens. Assim, consideramos pouco significativo, alongarmo-nos na caracterização física do herói. A sua importância cinge-se às alterações que mostram a transfiguração do herói e, apenas no grupo de controlo, uma vez que o grupo chinês dá mais importância ao carácter moral (4.3.1.) e às emoções (4.3.1.4.) que determinaram a metamorfose.

Apesar da aparência estranha e dos poderes mágicos que algumas personagens possuem (por exemplo, Piccolo e Frieza), os informantes não se detiveram nesses aspetos, talvez porque estas personagens pertençam ao universo de referência dos humanos, ou seja, estejam de acordo com a lógica de funcionamento do mundo, por exemplo, um braço continua a ter a mesma função que na sociedade real.

### 4.3.2. Vilão

Tal como o herói, o vilão é um dos motores que dinamiza a história e a faz avançar. Todas as narrativas se organizam pelo maniqueísmo entre o Bem e o Mal, na expressão das permissões e das interdições. Cabe-nos analisar se existem e quais as diferenças entre os dois grupos neste aspeto.

**Quadro C.** Ações caracterizadoras do vilão.

	<b>gPLNM</b>	<b>gPLM</b>
Frieza tentou matar/matou Piccolo e Krillin.	9	6
Frieza tentou matar/matou Piccolo.	-----	3
Frieza constrói uma esfera da morte/ lança poderes.	7	5
Consegue sobreviver ao ataque da Genki Dama para surpresa de todos os que assistiam.	8	6

Além disso, o **gPLNM** refere, ainda:

Não morre, mas fica ferido. Em certa medida, é vulnerável. (PgPLNM-C07M);

(98) ... *Freeza, o inimigo do Goku...* (PgPLNM- P01M);

(99) ...*ele levanta os dois braços e consegue receber energia dos outros e até do Universo. Ele tem esse poder para se defender.* (PgPLNM-P03F);

(100) *O Freezer, que era mais forte, tentava a juntar todas as energias para ser mais forte, porque assim já conseguia ganhar.* (PgPLNM-C05F);

(101) ...*picolo(...)* levou uma tarefa do Freezer... (PgPLNM-C06M);

(102) *O Freezer disse: Eu vou destruir este mundo.* (PgPLNM-C06M);

Exterioriza emoções (Cf. 4.3.1.4.).

O **gPLM** menciona:

(103) ...*Friza (...)* começa a "levantar voo". (PgPLM-05F);

(104) ... *que está a ir para o céu através de uma bola escura...* (PgPLM-10M).

De acordo com as informações linguísticas apresentadas, é-nos possível afirmar que Frieza, o vilão, é uma personagem quase igual ao herói. Importa, ademais, observar que é identificado por todos os informantes como anti-herói, mesmo aqueles que desconheciam, por completo, o universo do Dragon Ball. Ninguém referiu vocábulos como *vilão* (como aconteceu

nas narrativas espontâneas), identificando-o como Frieza<sup>121</sup>. Este possui força e técnicas tão poderosas capazes de matar ou ferir, gravemente, outras personagens. Resiste aos ataques do herói mesmo quando todos pensam que ele poderia ser morto. Além disso, tem capacidade de voar e lançar poderosos raios de energia.

Na análise contrastiva, verificamos que o grupo chinês apresenta o vilão mais definido, ou seja, com maior número de traços caracterizadores, proferindo ameaças, desafiando o herói. Em todas as referências às ofensivas de Frieza, mencionam o ataque a Piccolo e a Krillin enquanto, no grupo de controlo, alguns citam, apenas, o ataque a Piccolo. Nas narrativas do gPLNM, o número de referências ao vilão e aos seus atributos é, francamente, superior às do gPLM. Poderíamos concluir que para o grupo chinês importa apresentar um anti-herói bem caracterizado, capaz de enfrentar o seu opositor, de se lhe opor para que sobressaia a força e valentia do herói, aquando da vitória.

### 4.3.3. Espaço e tempo

A saga do Dragon Ball desenrola-se na ficcionalidade, num mundo irreal que não existe, apesar de ter elementos coerentes com o espaço narratológico. Porém, os informantes do gPLNM não se detiveram na descrição nem, mesmo, na nomeação do espaço. Curiosamente, apenas uma narrativa (PgPLNM-P03F), cujo autor desconhecia o anime do Dragon Ball, explicita a estranheza do espaço (*Eles vivem num local fora do normal.*). No gPLM, dois informantes indicam que a história se passa no planeta Namek<sup>122</sup>.

Os acontecimentos narrativos são muito dinâmicos, recorrendo a um ritmo cinematográfico, sobretudo no caso deste episódio que trata de um combate, com a ausência quase total de falas. Tudo isto faz com que o espaço seja relegado para segundo plano pelos informantes.

A passagem do tempo é visível através da sucessão cronológica das ações, que se sucedem em direção ao clímax (transformação de Goku em superguerreiro). Os tempos verbais são, em geral, o Pretérito Perfeito e o Pretérito Imperfeito (tempos da narração), não se registando nenhum marco temporal.

---

<sup>121</sup> Nas narrativas espontâneas, pela liberdade de escolha do herói e do vilão, os informantes sentiram necessidade de nomear, linguisticamente, o herói como *vilão*, *ladrão*. Nas narrativas provocadas, o anti-herói já estava identificado com um nome próprio, bastando recorrer ao nome próprio para o reconhecer.

<sup>122</sup> *Namek* (ナメク星<sup>ま</sup>, Namekku) is a planet in a trinary star system located at coordinates 9045XY, and had a population of about 100 Namekians at the time of the Vegeta Saga in November of Age 762. It is the home planet of Kami, King Piccolo, Piccolo Jr., Dende, along with other Namekians. It is also home to a host of ambient life such as fish, frogs, and dinosaurs. In [http://dragonball.wikia.com/wiki/Namek\\_\(planet\)](http://dragonball.wikia.com/wiki/Namek_(planet)) (Acedido em Junho 2011).

Tal como acontece com o Super-Homem, segundo Eco (1975: 260), a condição de credibilidade da narrativa dá-se devido à noção confusa de tempo. O mito do Super-Homem (e de Son Goku, neste caso) só se sustenta se o público perder o controlo das relações temporais, não pensando nelas, e deixando-se levar pelo fluxo contínuo das histórias, na ilusão que pertencem a um tempo sempre presente.

Por conseguinte, não nos deteremos nas categorias narrativas espaço e tempo por as considerarmos pouco significativas neste *corpus*. Concluimos que para os informantes foi mais importante narrar a ação do que ancorar a história no espaço ou no tempo cronológico. Os jovens, condicionados por uma narrativa, essencialmente, visual, quase sem diálogos, detêm-se a narrar os acontecimentos, tornando-se a ação a categoria privilegiada nas histórias.

## 4.4. Discussão das hipóteses previamente apresentadas

Iremos, de seguida, apresentar as conclusões a que chegámos após o levantamento e análise dos dados apresentados relativos às produções narrativas de PLM e PLNM, partindo dos objetivos e das hipóteses de investigação enunciadas no capítulo 1.

No presente estudo, estabelecemos como primeiro objetivo verificar em que medida um conceito abstrato, como o de **herói**, é influenciado pelo contexto linguístico e sociocultural onde o falante se desenvolve, uma vez que a aquisição de conceitos e palavras refletem e são o reflexo do meio social a que o sujeito pertence. O segundo objetivo era averiguar até que ponto a migração recente dos povos e a globalização, através do intercâmbio de ideias entre indivíduos de sociedades e culturas diferentes, interferem na aquisição da linguagem, especificamente na construção de conceitos globais. Neste sentido, analisámos as diversas características não só do herói, mas também do vilão, e do espaço e tempo em que estes se movem.

(1) Os heróis, apesar das diferenças registadas entre o grupo de PLNM e o grupo de PLM, formam um arquétipo, apresentando percursos semelhantes. Do grego Zeus ao moderno Son Goku, estas criaturas têm origens e papéis idênticos: triunfam sobre todos os obstáculos, mantêm-se inabaláveis na sua condição heroística, infalíveis no combate aos criminosos, têm a função social de serem um exemplo - são o mesmo ser sob máscaras diferentes. Concluímos que as características comuns de herói que se mantêm nos dois grupos são determinadas pela relevância dos atributos, ou seja, todos os informantes assumem que determinadas características de herói são relevantes para a categorização deste vocábulo enquanto outras não (Sim-Sim, 1998: 111).

O conceito de herói apresenta as seguintes **características comuns** ao grupo de PLNM e ao grupo de PLM:

(i) As **qualidades morais** demonstradas pelo herói são imprescindíveis à sua conceptualização, condição *sine qua non* o protagonista não poderia ser incluído na esfera dos heróis. De entre todas as características inerentes ao conceito de herói, os informantes valorizam a conduta do protagonista a partir dos princípios da bondade e da perseverança que o caracterizam como modelo. Os heróis têm em comum o facto de serem bons, expresso, no *corpus* espontâneo, através da capacidade do protagonista de ajudar os outros e salvar a humanidade.

A perseverança, destacada no *corpus* provocado, é também uma qualidade essencial do herói e do anti-herói. Durante o duro combate que travam, Goku (o herói) e Frieza (o vilão)

tentam aniquilar-se mutuamente. Ambos resistem ao ataque mortal da Genki Dama e, embora feridos, reaparecem mais determinados a lutar. Os ataques de Frieza a Piccolo e Krillin, amigos de Goku, motivam-no a transformar-se em superguerreiro. O herói de anime ultrapassa qualquer obstáculo para defender o Bem, mas nunca deixa de ser ele mesmo. Transforma-se em herói através da perseverança, procurando, obstinadamente, alcançar as metas e superar as barreiras.

Concordamos com Vieira (2007:88), quando o autor conclui que se regista a falência de um tipo de herói altruísta, respeitador das leis da sociedade, cedendo lugar ao aparecimento de outro género menos comprometido com as causas coletivas e mais preocupado com valores individualistas. A desconstrução da figura tradicional do herói mostra a crise de valores dos mitos das sociedades industrializadas.

(ii) Para salvar o mundo e exterminar o Mal, o herói tem de se confrontar com inimigos. Assim sendo, os **combates** são fundamentais à estrutura narrativa e à caracterização dos heróis. As lutas são descritas com pormenor, constituindo-se, por vezes, o tema central da narrativa. Todavia, a legitimidade dos combates, mesmo quando há mortes, deve-se ao facto de serem em defesa da justiça e na reposição da ordem. O herói procura evitar a violência, usando-a, apenas, como último recurso (Goku só se transforma em superguerreiro, pronto para combates mortíferos, após os ataques letais aos seus amigos).

(iii) Todos os heróis são dotados de **poderes** que os diferenciam dos homens comuns e lhes conferem o estatuto de seres extraordinários. O clima fantástico e de encantamento é criado pelos poderes inverosímeis das personagens, permitindo-lhes a realização de façanhas impossíveis ao humano comum. Os poderes que os protagonistas ostentam fazem parte do estereótipo dos super-heróis, não se registando grande criatividade na apresentação das técnicas. Se, nas narrativas espontâneas, os heróis recuperam poderes tradicionais (uso de teias de aranha; voar, etc.), nas narrativas provocadas, limitam-se a reproduzir os poderes que as personagens apresentaram no episódio visionado, ou seja, os informantes adequam os poderes de acordo com o paradigma de herói que constroem, mais ou menos moderno.

(iv) Os combates diários, que os heróis têm de enfrentar, implicam o recurso frequente de **armas**. Tal como acontecia com os poderes, também as armas e técnicas estão adequadas ao tipo de protagonista da narrativa. Assim, as armas usadas pelo herói podem ser mais tradicionais (como a pistola com o poder de matar uma pessoa) ou mais modernas (como as bolas de energia com o poder de destruir uma galáxia). Os heróis evoluíram em conformidade com as armas que possuem, mostrando a sua supremacia através da apresentação de um arsenal bélico que valida as forças sobre-humanas.

(v) O herói, raras vezes, é **caracterizado fisicamente**, podendo-se prever a sua força e poder físico a partir dos salvamentos que pratica. A escassez de pormenores físicos é ultrapassada, por um lado, pelo conhecimento partilhado dos sujeitos, que concebem o herói

como um ser belo e, fisicamente, forte e, por outro lado, pelas qualidades morais que vai revelando na sua conduta.

(vi) O herói colabora com as **instituições policiais** no combate à delinquência e ao crime, ajudando-as uma vez que os seus poderes ultrapassam os destas forças vigilantes. Habitualmente, o protagonista age sozinho, mas, em caso de necessidade, coopera com a polícia, bombeiros ou Força Aérea em prol da sociedade onde governa.

(vii) Nas narrativas espontâneas, as personagens são, muitas vezes, nomeadas pelos **nomes próprios** de heróis, socialmente, conhecidos (Homem-Aranha, Son Goku) visto que as histórias provocadas não davam liberdade de escolha do herói. Ao evocarem nomes próprios famosos, os informantes recuperaram e reatualizaram personagens histórico-culturais, apelando a reminiscências coletivas. Nessa medida, os heróis surgem como personagens atemporais, não ancorados a um passado, presente ou futuro. Estes saberes partilhados ajudam, por um lado, a economia narrativa ao dispensarem a apresentação de inúmeros pormenores e, por outro lado, obrigam a respeitar o universo de referência a que a personagem pertence.

(viii) Nas narrativas espontâneas, em que o **espaço** não é imposto, as histórias não têm localização geográfica concreta, o cenário é indefinido e permutável permitindo a passagem para dimensões diferentes. O espaço circunscreve-se, por norma, à cidade, local em que o aglomerado de pessoas provoca a conflitualidade dos cidadãos e a criminalidade que justifica a ação do herói. Na enorme cidade cosmopolita, destaca-se a casa do herói, espécie de refúgio onde este recupera forças. As narrativas provocadas, pelo contrário, desenvolvem-se num espaço onírico, ficcional, mas coerente em termos narratológicos. Todavia, apesar da estranheza do cenário, os informantes não o descrevem.

(ix) Os *corpora* recolhidos são excertos narrativos fragmentados, teoricamente inseridos em contextos maiores, logo o tempo se resume a um evento isolado, efémero, cuja relação com o antes e o depois é desconhecida dos narradores e destinatários. As personagens movem-se num plano de sucessividade temporal, embora pouco definida. Os heróis podem recuar no tempo ou mudar de dimensão, porém, nunca deixam de se ancorar no presente narrativo e na sucessão cronológica das ações. Os heróis vivem numa dimensão atemporal, apenas seguindo uma sucessão cronológica, único requisito de inteligibilidade narrativa.

(2) Em termos genéricos, o conceito de herói mantém traços universais que transpõem culturas e distâncias geográficas. No entanto, algumas **diferenças** são visíveis e **personalizam o herói do grupo de PLNM**, identificando a sua cultura.

As seguintes características distinguem o grupo de PLNM do grupo de PLM:

(i) As **ações** praticadas pelo herói são, tipicamente, dinâmicas, nas quais o protagonista procura intervir para defender (a si ou a comunidade) dos ataques do vilão e resolver uma

situação de desequilíbrio social. O herói é um ser pacífico dado que os seus atos são, na maioria das vezes, reações defensivas aos ataques do vilão, não revelando nenhum tipo de atitudes preventivas.

Embora, em ambos os grupos, o protagonista pratique ações que revelem o seu heroísmo, o herói chinês é mais ativo, registando mais ocorrências e diversidade de salvamentos do que o protagonista português. Apresenta-se como um herói mais multifacetado, onipotente, sempre pronto a agir em defesa da sociedade a quem deve proteção.

(ii) Apesar de os combates predominarem em todas as narrativas, as histórias chinesas desenrolam-se num clima de maior **violência**, visível, sobretudo, nas narrativas provocadas. Esta conclusão relacionar-se-á com a história de totalitarismo e colonialismo da China que tem implicado ao longo dos séculos um percurso de extrema violência (Blunden, Caroline & Mark Elvin, 1983: 14-41). Todavia, nas histórias de super-heróis, os atos de violência justificam-se pela necessidade de fazer justiça, defender os inocentes e fracos.

Se, nas narrativas espontâneas, os heróis, raramente, ferem com gravidade os inimigos e resolvem os conflitos com alguns murros ou entregando-os à polícia, nas narrativas provocadas, os heróis solucionam as suas querelas através de ataques mortais.

A incredulidade das ações e dos poderes do herói dão-lhe uma aura de divindade, patente nas narrativas espontâneas uma vez que, nas histórias provocadas, o protagonista vai abandonando, progressivamente, a sua imortalidade e começa a aproximar-se do ser comum.

(iii) De entre as qualidades que enaltecem o herói, destaca-se o heroísmo do herói chinês, visível através da disponibilidade para ajudar o outro, como uma missão. Nas narrativas espontâneas, o herói sacrifica-se em termos pessoais pela causa social, sentindo-se responsável pela segurança da humanidade e deixando para segundo plano as tarefas pessoais.

Não apenas o herói, mas também os seus amigos preservam os valores de altruísmo e lealdade, concretizados no autossacrifício de Piccolo. Esta atitude parece se coadunar com os valores do tauísmo e confucionismo orientais.

(iv) Embora pouco representativa como traço caracterizador, a **humildade** surge no conceito de herói chinês como uma característica que o distingue do grupo português. Nas narrativas espontâneas, o herói, na sua humildade, não necessita de ser reconhecido publicamente quando defende a sociedade dos malfeitores, sentindo-se recompensado apenas por salvar o outro.

(v) Apesar de todos os heróis possuírem **poderes** que lhes permitem atos salvíficos, os heróis do grupo chinês são todos super-heróis, detentores de poderes extraordinários que os individualizam e demarcam dos heróis comuns. Alguns dos heróis concebidos pelo grupo português possuem capacidades inerentes a um homem comum, como a força, a coragem e a bondade, mas que não os classificam como seres excepcionais.

(vi) Nas narrativas espontâneas, os heróis enfrentam **ameaças** arriscadas, que exigem grande esforço físico e psicológico, sendo de dois tipos: ameaças comuns ou acidentes e ameaças extraordinárias. O herói do grupo chinês confronta-se com perigos passíveis de acontecerem no mundo real, como ataques de vilões, choques de aviões, mas também enfrenta ameaças extraordinárias, como parar o fim do mundo ou controlar um banco voador, contrariamente ao herói do grupo português. Trata-se, portanto, de um super-herói mais forte, preparado para enfrentar um mundo perigoso e extraordinário.

(vii) Na missão de proteger e salvar a sociedade, o herói chinês, por contraste com o herói português, identifica com mais frequência quem são os **seres que protege** – seres, socialmente, considerados frágeis e desprotegidos: mulheres, raparigas, crianças...

(viii) Se o herói, raras vezes, é descrito fisicamente, existem algumas referências à sua indumentária. Os trajes e acessórios que usa, pelas características singulares, identificam-no, destacando-o entre a multidão. A referência às roupas do protagonista é descrita pontualmente e, somente, quando se justifica em termos narratológicos. Nas narrativas provocadas, as alusões aos aspetos físicos relacionam-se com a transformação de Goku e surgem, apenas, no grupo de controlo.

Dada a divulgação da imagem do herói<sup>123</sup> através dos meios de comunicação e o conseqüente conhecimento partilhado dos sujeitos, a caracterização física dos heróis foi dispensada pelos informantes.

A máscara, acessório de extremo valor alegórico no herói tradicional, não faz parte da indumentária do herói chinês contrariamente ao que acontece no grupo português. Assim, a revelação da identidade fortalece a identificação com o indivíduo uma vez que os benfeitores da sociedade revelam os seus rostos e são valorizados em termos individuais.

(ix) Os heróis são personagens híbridas, seres que conjugam elementos mítico-fantásticos com **características humanas**. Nas narrativas espontâneas, com efeito, o protagonista afasta-se um pouco do paradigma tradicional de herói, depositário de capacidades físicas e psicológicas extraordinárias que gera a admiração do indivíduo comum. Apesar de os heróis dos dois grupos partilharem características humanas, os protagonistas chineses têm um perfil macrocósmico, com características histórico-universais, disposto a sacrificar-se para redimir e regenerar a sociedade. Contrariamente, o protagonista português é um herói microcósmico, “doméstico”, preocupado com questões pessoais e sentimentais<sup>124</sup>.

---

<sup>123</sup> Referimo-nos, somente, aos heróis de banda desenhada, mangá e anime pois foram esses que a maior parte dos informantes recuperaram nas suas histórias.

<sup>124</sup> Relembremos as narrativas EgPLM-03F e EgPLM-04M em que os protagonistas se apaixonam pela pessoa que salvam, esquecendo os seus deveres para com a sociedade.

Nas narrativas provocadas, o herói chinês revela mais as suas **emoções** do que o herói português. Goku transforma-se em superguerreiro devido a uma enorme perturbação emocional, estimulada pelos ataques mortais aos seus amigos Piccolo e Krillin. As outras personagens, também, transmitem as suas emoções. Na verdade, o grupo chinês explicita, com mais frequência, os seus estados emotivos, revelando um herói que reage emotivamente aos acontecimentos. As emoções mais reiteradas são a fúria e a raiva relacionadas com a transmutação de Goku e o medo sentido pelas outras personagens. Há, ainda, menções à alegria/felicidade e à surpresa. As emoções transparecem, muitas vezes, através de reações físicas e/ou fisiológicas das personagens que tremem de medo ou saltam de felicidade.

As emoções permitem a expressão e a transmissão de **sentimentos**. Na interação social das personagens, a dimensão afetiva revela-se na amizade que envolve as personagens do Bem e no ódio que opõe Goku a Frieza.

(x) Para que o herói se consagre corajoso, detentor de fortes valores morais, tem de se **confrontar com um vilão**, um ser tão arquétipo como o herói, igualmente corajoso, mas uma figura letal, vingativa, que suscita nas pessoas inúmeros sentimentos negativos. A função ocupada pelo vilão, na estrutura narrativa é, do ponto de vista funcional, idêntica à do herói. Este procura abortar os planos maléficos do vilão, sendo o seu heroísmo realçado pelas lutas que exhibe, pelo fracasso do mal, ou seja, as atitudes do vilão acabam por enaltecer as virtudes do protagonista diante da opinião pública, glorificando-o.

O grupo chinês conceptualiza o anti-herói como uma personagem bem definida, com inúmeros traços que o caracterizam, enquanto o grupo português o apresenta de uma forma mais geral, indefinida.

(3) A **hipótese 3** previa que a **variável sexo** determinasse um herói mais sensível, pacífico, humano porém, os resultados mostraram que o conceito foi pouco afetado por esta variável. Dito de outro modo, a análise dos *corpora*, talvez devido à baixa representatividade dos informantes do sexo feminino (dois por grupo), não concluiu a existência diferenças significativas influenciadas por esta variável.

A **variável nascido em Portugal** antevia que o conceito formulado por estes informantes se aproximasse da amostra portuguesa. Na verdade, parece ter havido, apenas, influências na conceptualização no que respeita às ameaças que os heróis têm de enfrentar. Os chineses nascidos em Portugal comungam este aspeto com os portugueses uma vez que os seus heróis não enfrentam ameaças extraordinárias, confrontando-se com vilões e encontrando pessoas e animais perdidos.

(4) A hipótese 4 considerava que os estímulos que tinham motivado a **narrativa espontânea** e a **narrativa provocada** poderiam condicionar o conceito de herói. Este revelar-se-ia diferente, quiçá, contraditório consoante o estímulo que o originou. No entanto, ao contrário do previamente esperado, a especificidade da metodologia usada para a recolha do segundo *corpus* não afetou nem contrariou a conceptualização de herói do primeiro *corpus*. Nas narrativas provocadas, apesar de os informantes terem sido induzidos pelos estímulos visuais de um episódio de anime o que deveriam reproduzir, os resultados da análise vieram confirmar as conclusões da amostra espontânea. Verificámos, apenas, que os informantes não se detiveram em categorias como o espaço ou o tempo nem em aspetos que não constavam do episódio, tais como os seres a quem o herói deve proteção, as instituições vigilantes e policiais com quem o herói colabora ou as características humanas do protagonista. Todavia, previsivelmente, o herói revela as suas emoções e os sentimentos que nutre nas relações sociais<sup>125</sup>.

Ao compararmos o conceito de herói apresentado nos dois tipos de narrativas, concluímos que são bastante semelhantes, diferindo, unicamente, nas características inerentes à tipologia de herói: clássico ocidental e moderno oriental.

(5) Atualmente, o conceito de herói tem sofrido um processo de reactualização e remitificação. Não só os atributos morais, como altruísmo, bondade, perseverança, mas também os poderes, como valentia e força, são, em muito, coincidentes com os dos seres que povoavam a memória das antigas culturas. Muitas destas características clássicas aparecem renovadas nas narrativas dos informantes uma vez que estes se inspiraram em heróis dos *comics* e do anime, verificando-se, assim, uma transposição atemporal e intercultural das características do herói. Trata-se, provavelmente, de uma adaptação à cultura materialista, de modo a responder às necessidades do comercial, apresentando-se como uma imagem de herói mitificada e idealizada para ser consumida pelos jovens, atendendo aos seus desejos. O herói está omnipresente na *Internet*, na televisão, nos jogos, na moda como centro de adoração. O mundo moderno globalizado procura nos heróis energias para vencer o sentimento derrotista, espécie de fonte de conforto para solucionar os problemas sociais e pessoais.

Os heróis globalizados comungam uma súpula de qualidades e poderes intangíveis ao homem comum uma vez que estes são capazes de ultrapassar obstáculos insuperáveis, exterminar perigos, restituir a ordem, reorganizar o caos. Todavia, consideramos que há um reajustamento da conceptualização do herói em função dos valores da sociedade de origem, consequência das mutações históricas, políticas, religiosas e culturais. A hibridação das culturas,

---

<sup>125</sup> Os episódios de anime, *grosso modo*, dão grande destaque às emoções e sentimentos das personagens por oposição às histórias de heróis tradicionais em que é quase inexistente a faceta emocional do herói. As narrativas dos informantes respeitaram esta norma.

motivada pela globalização, pode provocar a desintegração de identidades nacionais, criando novas comunidades híbridas, um misto de culturas. O fim das fronteiras entre as culturas mais tradicionais e as (ditas) modernas dão origem ao multiculturalismo e, conseqüentemente, a identidades múltiplas como nos parece estar a acontecer com os jovens informantes chineses. Apesar de a comunidade chinesa, residente em Portugal, ser fechada ao exterior e continuar a promover os valores tradicionais como base da construção da identidade, os seus descendentes começam a integrar-se na sociedade de acolhimento, procurando uma miscigenação cultural que lhe facilita a inclusão e aceitação nas escolas.

No entanto, há valores que continuam presentes nos jovens chineses tal como concluímos na análise do conceito de herói. Por exemplo, a sublevação das condutas morais e de honra, prezando a virtude e a sinceridade emocional, mantendo-se fiel à cultura milenar chinesa. Desde cedo, as crianças são ensinadas a proceder de acordo com as regras inflexíveis do respeito pelos mais velhos e pela autoridade. A tradição estabelece uma teia de leis sociais de que não podem “escapar” facilmente. Efetivamente, a conceptualização do herói tem características que dependem da sociedade que a criou, assim como da época histórica da sua criação, estando os atributos dos heróis conceptualizados nesta dissertação condicionados pelos valores e necessidades da sociedade. A formação de heróis em diversas culturas traduz a propensão do homem para mitificar o planeta onde vive, procurando justificar o que não compreende. O herói é o espelho das angústias e desejos de um povo em particular.

Alguns autores consideram que o herói é uma necessidade psicológica do homem, uma construção simbólica importante para o desenvolvimento do ser humano. A imagem simbólica do herói é uma tendência do cérebro humano, desenvolve-se e acompanha a sua história de vida, fazendo parte dela e encarnando padrões de representação cultural, não obstante, não é propósito desta dissertação desenvolver esta temática.

Num universo globalizado, sob a influência de várias culturas partilhadas através dos *media*, a tendência é construir uma cultura geral em que as emanações de crenças ou convicções particulares são, cada vez menos, visíveis. O conceito de herói tende a evoluir para a homogeneização ou padronização da cultura, construindo um património cultural da humanidade.

## CAPÍTULO 5 - CONCLUSÕES E OBSERVAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivos principais avaliar em que medida um conceito abstrato, como o de herói, conceptualizado por alunos chineses de PLNM, é influenciado pelo contexto linguístico e sociocultural onde os falantes se desenvolvem e averiguar até que ponto a migração recente dos povos e a globalização interferem na aquisição da linguagem, especificamente na construção de conceitos. Após a investigação, concluímos que os objetivos essenciais da dissertação foram alcançados tal como foi especificado na discussão das hipóteses (4.4.).

A análise e discussão dos dados reunidos permitiram-nos chegar às seguintes conclusões finais. Na fundamentação teórica (Capítulo 2.), apresentámos uma abordagem no âmbito da Linguística Cognitiva que defende que a aquisição da linguagem se faz a partir de protótipos modelados pelas experiências individuais e coletivas e que existe uma interação permanente entre cognição e cultura. Assim, verificámos, ao longo da presente investigação, que os conceitos de herói<sup>126</sup> formulados pelos informantes confirmaram esta teoria na medida em que se registaram características particulares ao do grupo de PLNM e ao grupo de PLM.

Concluímos que o conceito de herói apresenta algumas características mais representativas do que outras. Os atributos comuns aos dois grupos são mais representativos e definem a prototipicidade do herói. Por conseguinte, o protótipo de herói é: uma personagem dotada de qualidades morais superiores como a bondade e a perseverança, um ser híbrido, um misto de fantástico, mítico e humano. Pronto a interferir em qualquer situação e a enfrentar qualquer ameaça por mais imprevisível ou perigosa que seja, ele deve ser capaz de dar resposta e prestar auxílio como um salvador poderoso. Sendo generoso e solidário, ajuda os mais fracos, colaborando com as instituições policiais. No seu papel de protetor, recorre a duros combates, usando armas e poderes adequados à missão que enfrenta. No combate ao crime, o herói digladiava-se com o vilão, um ser igualmente poderoso. Ao defender os protegidos, o herói move-se num espaço citadino, geograficamente indefinido e numa dimensão atemporal.

No entanto, outras características são menos salientes, mas mais influenciadas pelo contexto sociocultural. O herói do grupo chinês caracteriza-se por ser humilde e altruísta, aproximando-se dos deuses através das suas atitudes. Possui superpoderes e é capaz de enfrentar um maior número de ameaças que podem ser extraordinárias, irreais. Embora seja bastante violento, exprime, frequentemente, as suas emoções. Revela a sua identidade, sem necessitar de

---

<sup>126</sup> Assumimos que não existe apenas um conceito de herói, mas vários, uma vez que a conceptualização depende de fatores universais devido à partilha da mesma estrutura biológica dos indivíduos e de se desenvolverem num mundo idêntico e de fatores específicos de determinada cultura.

usar máscaras para se ocultar. Tal como o herói, também o vilão é caracterizado mais pormenorizadamente e definido a partir de um maior número de traços do seu caráter.

Concluimos que a linguagem reflete o mundo exterior construído na mente do falante como o resultado da acumulação de experiências individuais e sociais. A linguagem constitui, por conseguinte, um meio de comunicação, mas, sobretudo, um instrumento de conceptualização, interpretação e avaliação da realidade em que o sujeito se insere.

Com a realização do presente trabalho, descobrimos que a distância linguística entre o Chinês e o Português (PLNM e PLM) e os hábitos linguísticos e culturais da comunidade e da família criam dois mundos paralelos (o da família e o da escola) que interferem na aquisição e aprendizagem lexical. As diferenças exigem que um aluno chinês catapultado para o sistema de ensino tenha de aprender tudo: o significado de cada palavra, o valor de cada morfema, a organização sintática, os princípios pragmáticos e muito mais... O aluno tem de aprender, também, aspetos socioculturais muito diferentes da sociedade de acolhimento, como a religião, as convenções sociais, comportamentos escolares, tradições, etc.

As diferenças socioculturais e linguísticas dos alunos chineses, quando comparados com os portugueses, levam-nos a fazer alterações inovadoras e urgentes nas práticas pedagógicas e didáticas. Ensinar alunos de PLNM requer uma abordagem diferente do trabalho realizado com os discentes de PLM. A metodologia de ensino deve ser adequada ao perfil linguístico e sociocultural do aluno, tendo em consideração os hábitos de aprendizagem e de estudo (tão particulares no caso dos chineses) e as suas dificuldades. Para os discentes chineses, para quem a língua materna e a língua de comunicação com a família não é o Português, têm de ser adotadas metodologias de ensino centralizadas no aluno (de acordo com a sua idade, personalidade, hábitos de aprendizagem e especificidades culturais), mas, sobretudo, tendo em atenção o seu estágio de aquisição e as características da sua língua materna (Leiria *et al.* 2007: 14). Para uma total integração, o aluno de PLNM deve ser detentor da variedade de referência da Língua Portuguesa, isto é, dominar os padrões de língua usadas na administração, na política, na ciência, na cultura, nos meios de comunicação uma vez que o conhecimento destes níveis de língua conduz ao nivelamento de acesso e oportunidades sociais (*id.*: 9).

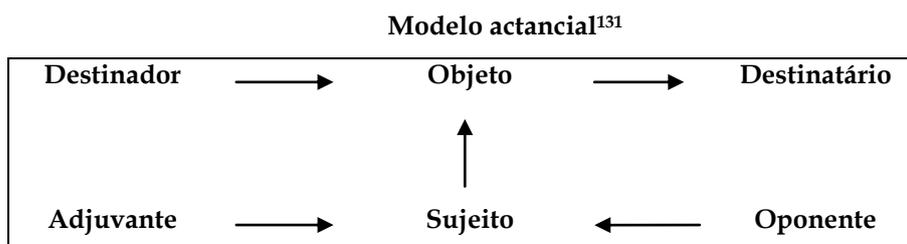
A realização da presente investigação permitiu-nos a consciencialização de uma atitude de maior respeito pela língua e cultura *dos outros*, condenando qualquer tentativa de forçar a integração destes jovens na norma portuguesa instituída. O bilinguismo tem reflexos positivos nas escolas, sendo importante divulgá-lo junto da comunidade educativa.

Obviamente que concordamos com as revisões curriculares no ensino, com a reformulação dos novos Programas, com a inclusão das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação nas escolas. Porém, não podemos deixar de nos questionarmos sobre a importância de os

professores conhecerem os mecanismos que sustentam a aquisição lexical<sup>127</sup> e da contribuição que este conhecimento pode trazer para o aumento do sucesso pessoal e escolar dos alunos de PLNM<sup>128</sup>. Os professores estão habituados a considerar a Língua Portuguesa como património cultural, acostumados a manusear a gramática como um conjunto de regras normativas que ‘ensinam’ o estudante (português ou estrangeiro) a falar e a escrever corretamente e não a entendê-la na perspectiva do imigrante. Estes profissionais não ousam sequer questionar-se acerca do processamento da linguagem, das diferenças de aprendizagem, assustados por saberes que nunca fizeram parte da sua formação.

O presente trabalho de investigação coloca novos desafios uma vez que o conceito de herói pode ser analisado de diferentes perspectivas que poderão dar novos contributos para a compreensão da aquisição lexical em Língua Segunda. Assim, Em termos de uma possível investigação futura que poderia completar a por nós aqui apresentada, lançamos o desafio para a análise das narrativas produzidas pelos alunos segundo o modelo actancial de Greimas. Trata-se de um modelo de análise narrativa introduzido por A. J. Greimas na obra *Sémantique Structurale* (1966) inspirada no modelo funcional de Propp apresentado em *Morfologia do Conto* (1928). Ao longo da sua vida, Greimas foi revendo e ampliando as suas teorias narrativas em *Du Sens* (1970), “Les actants, les acteurs et les figures” (1973), *Entretien avec A J Greimas sur les structures élémentaires de la signification by Frédéric Nef* (1976). Este modelo actancial traduz a forma como os sememas<sup>129</sup> se organizam à superfície do discurso<sup>130</sup>.

O modelo actancial pode ser dividido em seis componentes chamados actantes que se agrupam em três pares considerados essenciais na semiótica conforme o quadro seguinte:



<sup>127</sup> O mundo teórico da investigação científica encontra-se divorciado do mundo prático da escola. Cisão que todos consentimos, aceitando passivamente e, por vezes, com ostentado orgulho.

<sup>128</sup> Basta um breve olhar pelas áreas de formação de professores para compreender a inexistência de qualquer tipo de formação em aquisição da linguagem ou de conhecimento do ponto de vista neurocognitivo.

<sup>129</sup> Termo cunhado por Bernard Pottier para designar o conjunto de traços mínimos distintivos de significação (semas) que referem a substância do conteúdo de um signo mínimo (morfema ou lexia) (Quintela, “semema” in *E-Dicionário dos termos Literários*).

<sup>130</sup> Ceia, “Modelo Actancial” in *E-Dicionário dos termos Literários*.

<sup>131</sup> Hérbert, 2006.

Numa perspetiva de abordagem futura, ao aplicarmos o modelo actancial de Greimas às narrativas elaboradas pelos alunos, partiremos do seguinte percurso narrativo: o texto constrói-se a partir das ações de um sujeito (o herói) que procura um objeto (fazer justiça; defender a sociedade), uma vez que o sujeito só existe se conseguir o objeto. No seu percurso, o herói é ajudado pelo adjuvante (as instituições policiais, o amigo) e é dificultado pelo oponente (o vilão). Dois outros elementos fazem parte da narrativa: o destinador, aquele que instiga a ação (o desejo de fazer justiça, de repor a calma) e o destinatário, aquele que beneficia da ação do sujeito (a comunidade pertencente à jurisdição do herói).

O modelo de Greimas é uma perspetiva interessante para as narrativas construídas pelos informantes desta investigação, uma vez que este autor não se limitou à análise descritiva de estruturas actanciais, mas complementou-a através de uma gramática modal e aspectual que permitiu a extensão para a semiótica narrativa das emoções e paixões dos actantes (Santaella, 2001: 320). Assim, temos o eixo do desejo: o herói deseja fazer o bem, a justiça; o eixo do poder: as forças policiais auxiliam o herói a alcançar o que ele deseja e o vilão dificulta o processo; o eixo do conhecimento: o desejo de fazer justiça na comunidade impulsiona o herói a repor a tranquilidade (Hérbert, 2006).

A análise, segundo este modelo, permite determinar o sentido/significado do conceito através da sua inserção numa teia de oposições que ajudam a revelar a conceptualização. Este tipo de análise permite, ainda, ao nível mais profundo das estruturas narrativas<sup>132</sup>, verificar a forma como o homem ordena e categoriza o mundo. A análise semiótica das narrativas sobre heróis possibilita, assim, confirmar ou não papéis e valores que a sociedade atribui aos heróis, à luz da semiótica greimasiana.

Com a proposta de investigação futura baseada na teoria semiótica de Greimas procuraremos encontrar as estruturas profundas de significação, as quais demonstram o modo como o narrador vê e ordena o mundo.

---

<sup>132</sup> Greimas distingue três níveis possíveis no discurso: o nível profundo das estruturas narrativas, o nível de superfície das estruturas narrativas e o nível das estruturas narrativas (Grandim, 2008: 58).

# Bibliografia

- Acosta, J. León e Isabel Leiria (1997). O Papel dos conhecimentos prévios na aquisição de uma Língua Não-Materna. *Polifonia*. Lisboa: Edições Colibri, nº1, pp. 57-80.
- Albarello, Luc (2005). Recolha e tratamentos quantitativos dos dados de inquéritos. In Luc Albarello, Françoise Digneffe, Jean-Pierre Hiernaux, Christian Maroy, Danielle Ruquoy, Pierre de Saint-Georges (2005). *Prática e Métodos de Investigação em Ciências Sociais* (2ª ed.). Lisboa: Edições Gradiva, pp. 48-83.
- Alves, Bruno Fernandes (2002). *Superpoderes, malandros e heróis: A Paródia como paradigma na construção do super-herói brasileiro nas histórias de quadrinhos*. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA. Brasil. Disponível em <http://www.liber.ufpe.br/teses/arquivo/20040706160018.pdf> (Acedido em Abril 2011).
- Alves, Bruno Fernandes (2003). *Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis*. Dissertação de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Brasil. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/17530992/Superpoderes-malandros-e-herois-o-discurso-da-identidade-nacional-nos-quadrinhos-brasileiros-de-superheroes-Bruno-F-Alves> (Acedido em Abril de 2011).
- Arim, Eva (2006). Uso de expressões referenciais em narrativas escritas em Português Europeu por crianças chinesas. In Maria Helena Mira Mateus, Glória Fisher & Dulce Pereira (org) (2006). *Diversidade Linguística na Escola Portuguesa*. Lisboa: ILTEC; DGIDC; Fundação Calouste Gulbenkian. CD-ROM 2.
- Azevedo, Carlos A. Moreira e Ana Gonçalves de Azevedo (2008). *Metodologia Científica* (9ª ed.). Lisboa: Universidade Católica Editora.
- Barbeiro, Luís F. (2006). Metodologias e Análise do *Corpus* – Vocabulário. In Maria Helena Mira Mateus, Glória Fisher & Dulce Pereira (org) (2005, 2006). *Diversidade Linguística na Escola Portuguesa*. Lisboa: ILTEC; DGIDC; Fundação Calouste Gulbenkian. CD-ROM 2.
- Barros, Aidil Jesus da Silveira e Neide Aparecida de Souza Lehfeld (2007). *Fundamentos de Metodologia Científica* (3ª ed.). São Paulo: Pearson Education do Brasil, Lda.
- Batoréo, Hanna Jakubowicz (1999). Protótipo em Linguística Cognitiva: o exemplo do protótipo espacial. In *Actas do XV Encontro da APL* (Vol 2). XV Encontro Nacional da Associação Portuguesa de Linguística. Faro, pp. 161-176.
- Batoréo, Hanna Jakubowicz (2000). *Expressão do Espaço no Português Europeu – Contributo Psicolinguístico para o Estudo da Linguagem e Cognição*. Dissertação de Doutoramento, Lisboa:

- FLUL, 1996. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. Textos Universitários de Ciências Sociais e Humanas.
- Batoréo, Hanna Jakubowicz (2004). *Linguística Portuguesa: Abordagem Cognitiva*. CD-ROM. Lisboa: Universidade Aberta.
  - Batoréo, Hanna Jakubowicz (2006). Expressão de emoções e discurso: Aspectos de estratégias linguísticas de avaliação em narrativas produzidas por falantes não nativos do Português Europeu. In *Actas do XXI Encontro da APL*. Lisboa, pp. 219-230.
  - Batoréo, Hanna Jakubowicz (2007). Enquadramento Cognitivo para a Estrutura Narrativa: uma Proposta de Olhar para a Narrativa a partir da Perspectiva da Linguística Cognitiva de Leonard Talmy. In *Veredas* (Revista da Universidade Federal de Juiz de Fora), Juiz de Fora, Brasil: Editora da UFRJ. V. 10, nº 01 e 02 – Jan/Dez, pp. 21-32.
  - Bauzá, Hugo Francisco (1988). *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica* (3ªed.). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
  - Bédédazi (2006). *Manhua: la bande dessinee chinoise*. Disponível em <http://www.questionchine.net/La-bande-dessinee-chinoise> (Acedido em Maio 2011).
  - Bernárdez, Enrique (2004). Intimate enemies? On the relations between language and culture. In Augusto Soares da Silva, Amadeu Torres e Miguel Gonçalves (orgs.). *Linguagem, Cultura e Cognição: Estudos de Linguística Cognitiva* (Vol. I). Coimbra: Almedina, pp. 21-46.
  - Blunden, Caroline & Mark Elvin (1992). (coord. Graham Speake) *China, Gigante Milenário* (Manuel Cordeiro Trans.). Lisboa: Círculo de Leitores, pp.14-41. (Obra original publicada em 1983).
  - Biggs, John (1996). Western misperceptions of the Confucian-heritage learning culture. In David Watkins e John Biggs (eds.) (1996). *The Chinese learners: cultural, psychological and contextual influences*. Hong Kong: CERC & ACER, pp. 45 – 67.
  - Branco, Alberto Manuel Vara (2005). A Mitologia grega, uma concepção genial produzida pela humanidade: os condicionalismos religiosos e históricos na civilização helénica. *Millenium*. Revista do ISPV, 31, pp. 59-73. Disponível em <http://www.ipv.pt/millenium/Millenium31/4.pdf> (Acedido em Janeiro 2011).
  - Campbell, Joseph (1997). *O herói de mil Faces* (Adail Sobral Trans.). São Paulo: Editora Pensamento. (Obra original publicada em 1949). Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/7287491/Joseph-Campbell-O-Heroi-de-Mil-Faces> (Acedido em Março de 2011).
  - Campos, M. Fátima Hanaque (1989). HQ: Uma manifestação de arte. In Luyten, Sônia MB (org.) (1889). *Histórias em Quadrinhos - Leitura Crítica*. São Paulo: Paulinas, pp. 10-17.
  - Cardoso, Jomara Maria da Silva (2009). *A perspectiva dos animes na comunicação pós-moderna*. Dissertação de Bacharel. Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. Brasil.

- Disponível em [http://www.guiadosquadrinhos.com/monografiaview.aspx?cod\\_mono=33](http://www.guiadosquadrinhos.com/monografiaview.aspx?cod_mono=33) (Acedido em Maio 2011).
- Carvalho, Nuno Vieira (s.d.). *Cultura urbana e globalização*. Disponível em [http://www.bocc.ubi.pt/pag/carvalho-nuno-cultura-urbana-globalizacao .pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/carvalho-nuno-cultura-urbana-globalizacao.pdf) (Acedido em Julho de 2011).
  - Ceia, Carlos s.v. Modelo Actancial. In *E-Dicionário de Termos Literários*, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <http://www.fcsh.unl.pt /edtl> (Acedido em Agosto 2011).
  - Ciberdúvidas da Língua Portuguesa. Disponível em [http://pesquisa.sapo.pt/?q=ciberduvidas &host=ciberduvidas%2Esapo%2Ept&ptr=1](http://pesquisa.sapo.pt/?q=ciberduvidas&host=ciberduvidas%2Esapo%2Ept&ptr=1) (Acedido em Abril).
  - Chagas, Luciana Zamprogne (2008). Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. In *SINAIS - Revista Eletrônica*. Ciências Sociais. Vitória: CCHN, UFES, Edição n.3, 1, Junho 2008, pp. 134-162.
  - Costa, Sandra Regina da (2009). Afrodite sob uma perspectiva semiótica. In *Letra Magna, Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Lingüística e Literatura*. Disponível em <http://www.letramagna.com/afroditesemiotica.pdf> (Acedido em Agosto 2011).
  - Cunha, Ana Carolina (2006). *A luta pela justiça: uma análise fenomenológica das histórias em quadrinhos do Batman*. Belo Horizonte. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, UFMG. Belo Horizonte. Brasil. Disponível em <http://www.guiadosquadrinhos.com /upload/monografia /dissertacao Ana Cunha.pdf> (Acedido em 27/04/11).
  - “Dragon Ball Wiki”. Disponível em [http://dragonball.wikia.com/wiki/ Dragon\\_Ball\\_Kai](http://dragonball.wikia.com/wiki/Dragon_Ball_Kai) (Acedido em Junho 2011).
  - Duarte, Inês (2000). O conhecimento das palavras. In *Língua Portuguesa, Instrumentos de análise*. Lisboa: Universidade Aberta, pp.63-115.
  - Eco, Umberto (1975). O mito do Superman. In *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, pp.239-279.
  - Faria, Isabel Hub (1999). Perspectiva, complexidade lexical e desenvolvimento psicolinguístico: Um estudo de narrativas da ‘História da Rã’ em Português Europeu. In *Veredas, Revista de Estudos Linguísticos*, 4, pp. 9-42.
  - Faria, Isabel Hub (2002). A linguagem e os processos cognitivos. In *Actas dos IX Cursos Internacionais de Verão de Cascais* (Vol 2), pp. 93-114.
  - Faria, Isabel Hub (2005). Da Linguagem Humana ao Processamento Humano da Informação, conferência de encerramento do XX Encontro da APL. In *Actas do XX Encontro da APL*, Lisboa.

- Faria, Mônica Lima de (2008). História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos animês. In *Actas de Diseno*, 5. III Encuentro Latinoamericano de Diseno. Buenos Aires, Argentina, pp. 150-157.
- Faria, Isabel Hub, Emília Ribeiro Pedro, Inês Duarte e Carlos A.M. Gouveia (org.) (1996). *Introdução à Linguística Geral e Portuguesa*, Lisboa: Editorial Caminho.
- Flick, Uwe (2005). *Métodos Qualitativos na Investigação Científica*. Lisboa: Monitor Editores.
- Freixo, Manuel João Vaz (2009). *Metodologia Científica – Fundamentos Teóricos*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Godinho, Ana Paula B.M. C.O. (2005). *A Aquisição da Concordância do Plural no Sintagma Nominal por Aprendentes Chineses de Português Língua Estrangeira*. Dissertação de Doutoramento. FLUL. Lisboa.
- Gonçalves, Liliana (2010). *Como são os nossos alunos? Comunidade de Ensino de Português Língua Estrangeira na China*. Disponível em [http://ceplec.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=53:como-sao-os-nossos-alunos&catid=40:ensino-do-ple&Itemid=73](http://ceplec.org/index.php?option=com_content&view=article&id=53:como-sao-os-nossos-alunos&catid=40:ensino-do-ple&Itemid=73) (Acedido em Agosto 2011).
- Grandim, Anabela (2008). A análise estrutural de Greimas. In Paulo Serra e Ivone Ferreira (orgs.) *Retórica e Mediação – da escrita à Internet*. Covilhã: Livros LabCom, pp. 58-61. Disponível em [http://www.Livros\\_labcom.ubi.pt/pdfs/20110823ferreira\\_ivone\\_retorica\\_mediatizacao.pdf](http://www.Livros_labcom.ubi.pt/pdfs/20110823ferreira_ivone_retorica_mediatizacao.pdf) (Acedido em Agosto 2011).
- Hérbert, Louis (2006). *The Actancial Model*. Disponível em <http://www.signosemio.com/greimas/actantial-model.asp> (Acedido em Agosto 2011).
- Jurach, Jussara Maria e Níncia Cecília R.B. Teixeira (2008). Do Oriente para o Ocidente, o *shoujo* mangá e a representação feminina. In *Todas as Letras L*, (vol 10), n. 2. Disponível em <http://www3.mackenzie.br/editora/index.php/tl/article/view/453/269> (Acedido em Maio 2011).
- Kulsar, Paulo André Machado (1996). *As noções de justiça dos super-heróis. Parte 1: as histórias em quadrinhos e o conceito de justiça*. Disponível em [http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano3/numero2/agaquev3n2\\_2.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano3/numero2/agaquev3n2_2.htm) (Acedido em Fevereiro 2011).
- Land, Ana Isabel Correia Mendes e (2007) – *Heróis, vilões, vítimas e emoções no discurso jornalístico em reacção ao terrorismo: de Nove Iorque a Madrid e Londres. Uma abordagem cognitiva*. Dissertação de Mestrado Interdisciplinar em Estudos Portugueses. Universidade Aberta. Lisboa. Disponível em <http://repositorioaberto.univ-ab.pt/bitstream/10400.2/601/1/LC393.pdf> (Acedido em Junho 2011).
- Leiria, Isabel (2006). *Léxico, Aquisição e Ensino de Português língua não materna*. Dissertação de Doutoramento em Linguística Aplicada. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

- Littlewood, William (2000). Do Asian students really want to listen and obey?. *ELT Journal* (Vol 54/1). Oxford University Press. Disponível em <http://elechina.super-red.es/littlewood.pdf> (Acedido em Novembro 2010).
- Luyten, Sônia M. Bibe (org) (1889). *Histórias em Quadrinhos - Leitura Crítica*. São Paulo: Paulinas.
- Luyten, Sonia M. Bibe (2000). *Mangá – O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra.
- Luyten, Sonia M. Bibe (org) (2005). *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Anime*, São Paulo: Hedra.
- Machado, Carlos Alberto (s.d.). *Animencontros: a relação da cultura pop nipônica na configuração de grupos juvenis*. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/32ra/arquivos/trabalhos/GT16-5591--Int.pdf> (Acedido em Maio 2011).
- McLuhan, Marshall (1969). *O meio é a mensagem*. Rio de Janeiro: Record.
- Marton, Ference, Gloria Dall'Alba & Tse Lai Kun (1996). Memorizing and Understanding: the keys to the paradox?. In David Watkins e John Biggs (eds) (1996). *The Chinese learners: cultural, psychological and contextual influences*. Hong Kong: CERC & ACER, pp.69 – 83.
- Mateus, Maria Helena, Glória Fisher & Dulce Pereira (org.) (2005, 2006). *Diversidade Linguística na Escola Portuguesa*. Lisboa: ILTEC; DGIDC; Fundação Calouste Gulbenkian. CD-ROM 1 e 2.
- Messias, José (s.d.). *Aspectos técnicos das histórias em quadrinhos como forma de identificação cultural: mangás, comics, cultura de massa e metalinguagem*. Disponível em [http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO\\_Ed8\\_Artigo\\_IdentificacaoCultural.pdf](http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed8_Artigo_IdentificacaoCultural.pdf) (Acedido em Abril 2011).
- Moniz, António. Herói. In *E-Dicionário de Termos Literários* (coord. de Carlos Ceia). ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <http://www.fcsh.unl.pt/edtl> (Acedido em Março 2011).
- Moniz, António. Anti-herói. In *E-Dicionário de Termos Literários* (coord. de Carlos Ceia). ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <http://www.fcsh.unl.pt/edtl> (Acedido em 12/03/11).
- Moraes, Armindo José Baptista de (2002). O Género Narrativo em Interações Oraís Autênticas: Contributo para o Ensino/Aprendizagem do Português Europeu como Língua Não-Materna. In *Actas do XXVIII Encontro da APL*, Lisboa, pp. 559-567.
- Nogueira, Luís Carlos (1998a). *Judge Dredd: Homem-Lei*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/nogueira-luis-judge-dredd.pdf> (Acedido em Janeiro 2011).
- Nogueira, Luís Carlos (1998b). *O mito do super-homem*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/nogueira-luis-mito-superhomem.html> (Acedido em Janeiro 2011).
- Norman, Jerry (1988). *Chinese*. Cambridge University Press.

- Oliveira, Fátima (1996). Semântica. In Isabel Hub Faria, Emília Ribeiro Pedro, Inês Duarte e Carlos A.M. Gouveia (org.) (1996). *Introdução à Linguística Geral e Portuguesa*, Lisboa: Editorial Caminho, pp. 333-379.
- Oliveira, Lúcia Helena e Sidney Gusman (1993). A fantástica ciência dos Super-heróis. In *Super Interessante*, 72. Disponível em [http://super.abril.com.br/superarquivo/1993/conteudo\\_113739.shtml](http://super.abril.com.br/superarquivo/1993/conteudo_113739.shtml) (Acedido em 06/04/2011).
- On, Lee Wing (1996). The cultural context for Chinese learners: conceptions of learning in the Confucian tradition. In David Watkins e John Biggs (eds.) (1996). *The Chinese learners: cultural, psychological and contextual influences*. Hong Kong: CERC & ACER, pp.25 - 41.
- Palaver, Rodrigo (17/03/2011). *Ciência e super-heróis; veja o que é ficção e o que é real*. Disponível em [http://noticias.terra.com.br/ciencia/noticias/0,,O\\_I\\_49\\_94203-EI238,00-Ciencia+e+superherois+veja+o+que+e+ficcao+e+o+que+e+real.html](http://noticias.terra.com.br/ciencia/noticias/0,,O_I_49_94203-EI238,00-Ciencia+e+superherois+veja+o+que+e+ficcao+e+o+que+e+real.html) (Acedido em 17/04/11).
- Picado, José Benjamim e André L. S. Silva (2005). *A configuração do herói nas narrativas de "Dragon Ball e Dragon Ball Z"*. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R0657-1.pdf> (Acedido em Maio 2011).
- Quintela, Ramon s.v. Semema. In *E-Dicionário de Termos Literários*, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <http://www.fcsh.unl.pt/edtl> (Acedido em Agosto 2011).
- Reblin, Iuri Andréas (2005). "Para o alto e avante!" - Mito, religiosidade e necessidade de transcendência na construção dos super-heróis. In *Protestantismo em Revista*, Ano 04, n. 2. Disponível em <http://www3.est.edu.br/nepp/revista/007/07iuri.htm> (Acedido em 07/04/11).
- Reblin, Iuri Andréas (2008). Entre o possível e o impossível: a ciência dos Super-heróis. In *Revista Espaço Acadêmico*, 81. Disponível em [http://www.espacoacademico.com.br/081/81res\\_reblin.htm](http://www.espacoacademico.com.br/081/81res_reblin.htm) (Acedido em 07/04/11).
- Rocha, Marleide de Moura (2008). *A Arte da Animação Japonesa. Em busca dos recursos gerativos de sentidos*. Dissertação de Pós-Graduação. Universidade Católica de São Paulo. Brasil. Disponível em [http://www.sapientia.pucsp.br//tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=7102](http://www.sapientia.pucsp.br//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7102) (Acedido em Abril 2011).
- Rodrigues, Maria Helena, Eva Arim, Fausto Caels e Nuno Carvalho (2006). Mandarin. In Maria Helena Mira Mateus, Glória Fisher & Dulce Pereira (org) (2006). *Diversidade Linguística na Escola Portuguesa*. Lisboa: ILTEC; DGIDC; Fundação Calouste Gulbenkian. CD-ROM 2.
- Ruquoy, Danielle (2005). Situação de entrevista e estratégia do entrevistador. In Luc Albarello Françoise Digneffe, Jean-Pierre Hiernaux, Christian Maroy, Danielle Ruquoy, Pierre de Saint-Georges (2005). *Prática e Métodos de Investigação em Ciências Sociais* (2ª ed.). Lisboa: Edições Gradiva, pp. 84-116.

- Santaella, Lúcia (2001). A narração. In *Matrizes da Linguagem e Pensamento, Sonora, Visual, Verbal: Aplicações na hipermídia*. São Paulo: Editora Iluminuras, Lta., pp. 316-324. Disponível em [http://books.google.com/books?id=f-3QmOPYpqIC&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com/books?id=f-3QmOPYpqIC&printsec=frontcover&hl=pt-PT&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) (Acedido em Agosto 2011).
- Schipper, Kristofer (1997). Tauismo. In AAVV, (coord. de Delumeau, Jean) (1997). *As grandes religiões do Mundo* (2ªed.) (Pedro Tamen Trans.) Lisboa: Editorial Presença, pp. 506 - 550. (Obra original publicada em 1993).
- *ScienceDaily*. Association for Psychological Science (2009, August 19). Bilinguals Are Unable To 'Turn Off' A Language Completely, Study Shows. Disponível em <http://www.physorg.com/news169814826.html> (Acedido em Agosto de 2011).
- Vandermeersch, Léon (1997). O Confucionismo. In AAVV, (coord. de Delumeau, Jean) (1997). *As grandes religiões do Mundo* (2ªed.) (Pedro Tamen Trans.) Lisboa: Editorial Presença, pp. 551 - 581. (Obra original publicada em 1993).
- Silva, André Luiz Souza da (2006). *O herói na forma e no conteúdo: análise Textual do Mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z*. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Comunicação da UFB. Universidade Federal da Baía. Baía. Brasil. Disponível em [http://www.bibliotecadigital.ufba.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=1699](http://www.bibliotecadigital.ufba.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1699) (Acedido em 04/05/11).
- Silva, André Luiz Souza da (2007). *O Irreverente em Dragon Ball e Dragon Ball Z. A Possibilidade Cômica das Poéticas Narrativas nos Mangás*. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos, Brasil. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1239-1.pdf> (Acedido em Abril 2011).
- Silva, Augusto Soares da (1997). Linguística Cognitiva. Uma Breve Introdução a um Novo Paradigma em Linguística. In *Revista Portuguesa de Humanidades* (Vol. 1). Fasc. 1 - 2, pp. 59-101. Disponível em <http://www.facfil.ucp.pt/lincognit.htm> (Acedido em Junho de 2011).
- Silva, Augusto Soares (2004). Linguagem, Cultura e Cognição, ou a Linguística Cognitiva. In Augusto Soares da Silva, Amadeu Torres e Miguel Gonçalves (orgs.) (2004). *Linguagem, Cultura e Cognição: Estudos de Linguística Cognitiva* (Vol. I). Coimbra: Almedina, pp. 1-18.
- Silva, Rogério Mei (2004). *Super-herói: Educação Alienante, a Estética do Mito Tecnológico*. Dissertação de Pós-Graduação em Educação da UNIMEP. São Paulo. Brasil. Disponível em <http://www.bdae.org.br/dspace/bitstream/123456789/2222/1/tese.pd> (Acedido em 23/03/11).
- Silva, Roberval Teixeira e Ricardo Moutinho Rodrigues da Silva (s.d). *O que é ser bom aluno? Reflexões sobre a construção da identidade de aprendentes chineses em sala de aula de Português Língua Estrangeira*. Disponível em

- <http://www.umac.mo/fsh/ciela/resources/publication/SilvaMoutinho2009.pdf> (Acedido em Novembro 2010).
- Silva, Roberval Teixeira (2009). *Sociolinguística interacional e o Português como língua não-materna para crianças e adolescentes*. Disponível em <http://www.simelp2009.uevora.pt/pdf/slg18/07.pdf> (Acedido em Novembro 2010).
  - Silveira, Aline Silva da, Joselene Niara Paixão e Karina da Conceição Costa (2002). *A estetização da violência do Dragon Ball Z e a influência sobre as crianças*. Dissertação de Bacharel. Universidade da Amazônia UNAMA. Belém - Pará. Brasil. Disponível em [http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/estetizacao\\_da\\_violencia.pdf](http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/monografias/estetizacao_da_violencia.pdf) (Acedido em Maio 2011).
  - Sim-Sim, Inês (1998). *Desenvolvimento da Linguagem*. Lisboa: Universidade Aberta.
  - Telles, Verônica e Cléa Fernandes R. Valle (s.d.). O mito do conceito de herói. *Revista do ISAT*. Disponível em [http://revista.isat.edu.br/?page\\_id=56](http://revista.isat.edu.br/?page_id=56) (Acedido em Janeiro 2011).
  - Viana, Nildo (2003). Axiologia e Inconsciente Coletivo no Mundo dos Super-Heróis. *Revista Espaço Acadêmico*, 29. Disponível em <http://www.espacoacademico.com.br/029/29cviana.htm> (Acedido em Maio 2011).
  - Vieira, Marcos Fábio (2007). Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. *Contemporânea*, 8, pp. 78-90. Disponível em [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_08/07MARCOS.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/07MARCOS.pdf) (Acedido em Janeiro 2011).
  - Wierzbicka, Anna (1992) *Semantics, Culture and Cognition: Universal Human Concepts in Culture-Specific Configurations*. N. Y.: Oxford University Press.
  - Wong, Wendy Siuyi (2002). *Manhua: The Evolution of Hong Kong Cartoons and Comics*. Disponível em <http://pi.library.yorku.ca/dspace/bitstream/handle/10315/2474/jpc-final.pdf?sequence=1> (Acedido em Maio 2011).

## **Gramáticas**

- Cunha, Celso. & Luís F. Lindley Cintra (1984). *Nova gramática do Português Contemporâneo*. Lisboa: Sá da Costa.
- Li, Charles e Sandra Thompson (1981). *Mandarin Chinese: A Functional Reference Grammar*. Berkeley: University of California Press.
- Mateus, Maria Helena Mira; Ana Maria Brito; Inês Duarte e Isabel Hub Faria (2006). *Gramática da Língua Portuguesa* (7ª ed). Lisboa: Editorial Caminho.

## Dicionários

- Aulete Digital [Aulete] (2006). *Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa*. Lexikon Editora Digital / Odisséia.
- Costa, J. A. & Sampaio e Melo [Porto Editora] (1999). *Dicionário da Língua Portuguesa* (8ª ed). Porto: Porto Editora.
- *Dicionário Terminológico para Consulta em Linha*. Disponível em <http://dt.dgicd.min-edu.pt/> (Acedido em Agosto 2011).
- *Dicionário conciso Português-Chinês* (1995). Beijing: Imprensa Comercial. Beijing Xinhua Bookstore.
- *E-Dicionário de Termos Literários*, (coord. de Carlos Ceia). ISBN: 989-20-0088-9, <http://www.fcsh.unl.pt/edtl> (Agosto 2011).
- Figueiredo, Cândido de (1996). *Grande Dicionário de Língua Portuguesa* (vol 1) (25ª ed). Venda Nova: Bertrand.
- Houaiss, António [Houaiss] (2002). *Dicionário da Língua Portuguesa*, Lisboa: Círculo de Leitores.
- Machado, José Pedro [Machado] (1987). *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa* (Vol 3) (6ª ed). Lisboa: Livros Horizonte.
- Machado, José Pedro (coord.) [Machado] (1991). *Grande Dicionário da Língua Portuguesa* (Vol 5). Alfragide: Ediclube.
- Reis, Carlos António Alves dos (1987). *Dicionário de Narratologia* (em colab. com Ana Cristina M. Lopes). Coimbra: Livraria Almedina.

## Documentação Oficial

- *Português Língua Não Materna no Currículo Nacional Orientações Programáticas de Português Língua Não Materna (PLNM) – Ensino Secundário*. (2005). Disponível em [http://sitio.dgicd.min-edu.pt/linguaportuguesa/Documents/Orient\\_Programat\\_PLNMVersaoFinalAbril08.pdf](http://sitio.dgicd.min-edu.pt/linguaportuguesa/Documents/Orient_Programat_PLNMVersaoFinalAbril08.pdf) (Acedido em Agosto 2011).
- Leiria, Isabel, M. João Queiroga e Nuno Verdial Soares (2007). *PLNM no Currículo Nacional. Orientações Nacionais: Perfis linguísticos da população escolar que frequenta as Escolas Portuguesas*. Disponível em [http://sitio.dgicd.min-edu.pt/linguaportuguesa/Documents/PLNM\\_perfis-linguisticos.pdf](http://sitio.dgicd.min-edu.pt/linguaportuguesa/Documents/PLNM_perfis-linguisticos.pdf) (Acedido em Agosto 2011).

- Conselho da Europa- *Quadro Europeu Comum de referência para as Línguas*. (2001). Disponível em [http://sitio.dgidec.min-edu.pt/recursos/Lists/Repositrio%20Recursos2/Attachments/724/Quadro\\_Europeu\\_total.pdf](http://sitio.dgidec.min-edu.pt/recursos/Lists/Repositrio%20Recursos2/Attachments/724/Quadro_Europeu_total.pdf) (Acedido em Agosto 2011).
- Despacho-Normativo 7/2006 de 6 de Fevereiro.
- Despacho-Normativo nº30/2007 de 10 de Agosto de 2007.

# ANEXOS

## ANEXO 1 - Guião de entrevista aos alunos chineses

Objetivos	FORMULÁRIOS DE PERGUNTAS
	<p>- Quem és? (Nome, idade, quando vieste para Portugal, porquê...?)</p> <p>- Onde vives) Com quem?</p> <p>- Que fazes nos tempos livres na escola? E fora da escola?</p> <p>- Quem são os teus amigos? Onde te encontras com eles?</p> <p>- Frequentaste a escola na China? Quais as principais diferenças? Que tipo de escola preferes?</p> <p>- Nas férias, o que é que fazes?</p> <p>- Gostas de ler? O quê?</p> <p>Na escola, quais as matérias em que sentes mais dificuldades? Quais as preferidas?</p>

## ANEXO 2 – Questionários sociolinguísticos

### Anexo 2a – Questionário sociolinguístico dos alunos de PLNM

FICHA DE CARACTERIZAÇÃO SOCIOLINGUÍSTICA – ENSINO BÁSICO 

Português Língua Não Materna 2010/2011

Esta ficha serve para identificarmos a tua língua materna, a dos teus familiares e conhecermos o teu percurso escolar. Por isso, pedimos-te que a preenchas.



QUEM ÉS?

NOME \_\_\_\_\_ IDADE \_\_\_\_\_

NACIONALIDADE \_\_\_\_\_ PAÍS DE ORIGEM \_\_\_\_\_

REGIÃO EM QUE NASCESTE \_\_\_\_\_

TURMA \_\_\_\_\_ ANO \_\_\_\_\_ ESCOLA \_\_\_\_\_

PESSOAS COM QUEM VIVES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

NÚMERO DE IRMÃOS \_\_\_\_\_ IDADE DOS IRMÃOS \_\_\_\_\_



A TUA FAMÍLIA

1. País de origem

do pai \_\_\_\_\_ da mãe \_\_\_\_\_

2. Língua(s) falada(s)

\_\_\_\_\_

pelo pai \_\_\_\_\_ pela mãe \_\_\_\_\_

### 3. Profissão

do pai \_\_\_\_\_ da mãe \_\_\_\_\_

### 4. Língua(s) que o pai fala

contigo \_\_\_\_\_ com a tua mãe \_\_\_\_\_

### 5. Língua(s) que a mãe fala

contigo \_\_\_\_\_ com o teu pai \_\_\_\_\_

## LÍNGUAS QUE CONHECES



6. A tua língua materna? \_\_\_\_\_

7. O dialeto / variedade do chinês (Mandarim, Cantonês, Wu, Gan, Xiang, Min, Hakka...) que usas? \_\_\_\_\_

### 8. Que língua falas com

o pai \_\_\_\_\_ a mãe \_\_\_\_\_

os irmãos \_\_\_\_\_

outros familiares (avós, tios, primos, etc.) \_\_\_\_\_

os amigos fora da escola \_\_\_\_\_ os amigos da escola \_\_\_\_\_

### 9. Língua em que

lês (livros, revistas, etc.) \_\_\_\_\_ vês televisão \_\_\_\_\_

lês e escreves no computador \_\_\_\_\_

## A ESCOLA



10. Mês e ano em que chegaste a Portugal \_\_\_\_\_
11. Idade com que entraste na escola em que estudas agora \_\_\_\_\_
12. Frequentaste outra(s) escola(s), em Portugal? \_\_\_\_\_
- Qual (Quais)? \_\_\_\_\_
13. Reprovaste algum ano em Portugal? \_\_\_\_\_ Quantos? \_\_\_\_\_
14. E na China, frequentaste a escola? \_\_\_\_\_ Durante quanto tempo? \_\_\_\_\_
15. Sabes ler e escrever em chinês? \_\_\_\_\_
16. Faz uma lista das línguas que és capaz de usar para escrever um postal ou uma carta.
- \_\_\_\_\_

## APRENDER A LÍNGUA PORTUGUESA



17. Achas que falas bem ou mal português?
- \_\_\_\_\_
18. As pessoas compreendem-te quando falas português?
- \_\_\_\_\_
19. Em que aspetos sentes mais facilidade na Língua Portuguesa:
- falar
- compreender o que os outros dizem
- ler textos
- escrever
- outra(s)  Qual(Quais)? \_\_\_\_\_
20. Que dificuldades sentes quando comunicas em Português na escola:
- falar
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

compreender quando os professores explicam oralmente

ler textos

dar respostas por escrito

escrever textos

outra(s)  Qual(Quais)? \_\_\_\_\_

21. Em que língua é mais fácil falares? \_\_\_\_\_

22. Gostas de aprender Português? Porquê?

---

---

---

Data \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

**BOM ANO ESCOLAR!**

## Anexo 2b - Questionário sociolinguístico dos alunos de PLM

FICHA DE CARACTERIZAÇÃO SOCIOLINGUÍSTICA - ENSINO BÁSICO

**Mestrado em PLNM**

**(Alunos portugueses)**

Esta ficha serve para identificarmos a tua língua materna e a dos teus familiares. Por isso, pedimos-te que a preenchas.



**QUEM ÉS?**

NOME \_\_\_\_\_ IDADE \_\_\_\_\_

NACIONALIDADE \_\_\_\_\_ PAÍS DE ORIGEM \_\_\_\_\_

REGIÃO EM QUE NASCESTE \_\_\_\_\_

TURMA \_\_\_\_ ANO \_\_\_\_ ESCOLA \_\_\_\_\_

PESSOAS COM QUEM VIVES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

NÚMERO DE IRMÃOS \_\_\_\_\_ IDADE DOS IRMÃOS \_\_\_\_\_

**A TUA FAMÍLIA**



**1. País de origem**

do pai \_\_\_\_\_ da mãe \_\_\_\_\_

**2. Língua(s) falada(s)**

pelo pai \_\_\_\_\_ pela mãe \_\_\_\_\_

**3. Profissão**

\_\_\_\_\_

do pai \_\_\_\_\_ da mãe \_\_\_\_\_

**4. Língua(s) que o pai fala**

contigo \_\_\_\_\_ com a tua mãe \_\_\_\_\_

**5. Língua(s) que a mãe fala**

contigo \_\_\_\_\_ com o teu pai \_\_\_\_\_

**LÍNGUAS QUE CONHECES**



6. A tua língua materna? \_\_\_\_\_

**7. Que língua falas com**

o pai \_\_\_\_\_ a mãe \_\_\_\_\_

os irmãos \_\_\_\_\_ outros familiares (avós, tios, primos, etc.) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

---

Data \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

**BOM ANO ESCOLAR!**

## ANEXO 3 – Quadro dos resultados dos dados sociolinguísticos

Número total de informantes			10
País de origem	do informante	China	6
		Portugal	4
	do pai	China	10
		Portugal	0
	da mãe	China	10
		Portugal	0
Familiares com quem vive	Pai e/ou mãe		10
	Irmão(s)		9
	Avó(s), tio(s), primo(s)		2
Profissão	do pai	Cozinheiro/ no restaurante	3
		Comerciante/ vendedor	7
	da mãe	Empregada de mesa/ no restaurante	3
		Comerciante/ Vendedora	7
Língua(s) falada(s)	pelo informante	Chinês e português	10
	pelos pais com o informante	Chinês	9
		Chinês e português	1
Língua(s)	em que lê livros, revistas, etc.	Chinês	2
		Português	7
		Chinês/ Português	1
	vê televisão	Chinês	2
		Português	3
		Chinês/ Português	5
	Lê e escreve no computador	Chinês	1
		Português	5
		Chinês/ Português	4

Região/País de onde é oriundo	China	Fuzhou	1
		Shanghai	2
		Zenjiang	3
	Portugal	4	
Dialeto/ Variedade do chinês usado <sup>133</sup>	Desconhecido	3	
	Mandarim	4	
	Min	1	
	Xiang	1	
	Wu (Qingtian)	1	
Idades	10 anos	1	
	11 anos	2	
	12 anos	1	
	13 anos	3	
	14 anos	0	
	15 anos	2	
	16 anos	1	
Anos de permanência em Portugal	2 anos	1	
	7 anos	2	
	8 anos	1	
	9 anos	1	
	11 anos	1	
	Nascidos em Portugal	3	
	Nasceu em Portugal, foi para a China com 8 anos e regressou a Portugal em julho de 2010.	1	
Ano de escolaridade atual	5º Ano	1	
	6º Ano	2	
	7º Ano	4	
	8º Ano	2	
	9º Ano	1	
Língua em que sente mais facilidade a falar	Chinês	5	
	Português	4	
	Chinês / Português	1	
Aspetos <b>mais fáceis</b> do Português	Falar	8	
	Compreender o que os outros dizem	8	
	Ler textos	4	
	Escrever	3	
	Outros	1	

<sup>133</sup> Os informantes demonstraram dificuldade em identificar os seus dialetos/variedades do chinês. Ao optarem por um dos dialetos mencionados na ficha sociolinguística não estavam certos da veracidade. Por exemplo, existem dois irmãos que disseram falar dialetos diferentes (Wu e Mandarim). Por conseguinte, decidi mencioná-los a título ilustrativo da variedade falada pelos informantes, sem valor estatístico.