



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE CAMPO GRANDE

CAROLINA BARBOSA MOURA SALINA

**MANIPULAÇÃO E DISCURSO NOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE EM *BONE*,
DE JEFF SMITH**

Campo Grande/MS
2025

CAROLINA BARBOSA MOURA SALINA

**MANIPULAÇÃO E DISCURSO NOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE EM *BONE*,
DE JEFF SMITH**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Estudos linguísticos

Linha de Pesquisa: Linguística aplicada

Orientador: Nataniel dos Santos Gomes

Campo Grande/MS

2025

S16m Salina, Carolina Barbosa Moura

Manipulação e discurso nos quadrinhos: uma análise em Bone de Jeff Smith / Carolina Barbosa Moura Salina. – Campo Grande, MS: UEMS, 2025.

73 p.

Dissertação (Mestrado) – Programa de pós-graduação em Letras – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2025.

Orientador: Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes

1. Smith, Jeff (1960). Bone (história em quadrinhos). 2. Análise de discurso. 3. Manipulação. 4. Multimodalidade. I. Gomes, Nataniel dos Santos. II. Título.

CDD 23 ed. 741.53

CAROLINA BARBOSA MOURA SALINA

**MANIPULAÇÃO E DISCURSO NOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE EM *BONE*,
DE JEFF SMITH**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Estudos linguísticos

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes (Presidente)
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Prof. Dr. Gustavo Soldati Reis
Universidade do Estado do Pará/UEPA

Prof. Dr. Daniel Abrão
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Prof. Dr. Leonardo Gonçalves de Alvarenga – Suplente
Universidade do Estado do Pará/UEPA

Prof. Dr. Ruberval Franco Maciel – Suplente
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Campo Grande/MS, 18 de dezembro de 2024.

Dedico ao meu esposo, Pedro
Aos meus pais, Marcelo e Márcia
Ao meu irmão, Vitor e à Bubu.



SALINA, Carolina Barbosa Moura. *Manipulação e discurso nos quadrinhos: uma análise em Bone*, de Jeff Smith. 2025. 73f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2025.

RESUMO

O presente trabalho visa analisar a saga em quadrinhos de Jeff Smith, *Bone*, que levou cerca de treze anos para ser publicada periodicamente de forma independente. A obra conta as aventuras e desventuras de três primos, Phoney, Fone e Smiley Bone que, ao serem expulsos da cidade natal, Boneville, se encontram em uma floresta bastante peculiar, com um clima extremamente bem definido, ratazanas gigantes e dragões, onde conhecem várias pessoas, fazem amigos e inimigos e vivem diversas aventuras. O objetivo geral deste trabalho consiste em analisar de que forma a manipulação se apresenta e se concretiza nos discursos de Phoney Bone, o primo mais velho. Para isso, buscamos discorrer sobre o contexto do mercado de quadrinhos nos Estados Unidos que influenciaram a publicação da obra *Bone*; discutir sobre as diferentes noções de manipulação; analisar um dos golpes de Phoney Bone a partir das concepções de manipulação abordadas e da multimodalidade. Esta pesquisa tem cunho bibliográfico e qualitativo; foi realizado levantamento de material bibliográfico, incluindo artigos, dissertações, livros e entrevistas. A análise foi conduzida de acordo com as concepções de manipulação selecionadas, presentes nos trabalhos de Assunção (2015), Veiga (2020) e Emediato (2023). As diferentes abordagens de compreensão da concretização da manipulação contribuem para a elucidação de estratégias e mecanismos da linguagem para a construção de um discurso manipulador em *Bone*.

Palavras-chave: Bone; Manipulação; Discurso; Multimodalidade; História em quadrinhos.

SALINA, Carolina Barbosa Moura. *Manipulation and discourse in comics: an analysis in Bone*, by Jeff Smith. 2025. 73f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2025.

ABSTRACT

This study examines Jeff Smith's *Bone*, a comic book saga that was independently published for around thirteen years. The story follows three cousins— Phoney, Fone, and Smiley Bone—who, after being banished from their hometown, Boneville, find themselves in a strange forest filled with unique creatures like giant rats and dragons. There, they encounter new friends and enemies and embark on many adventures. The primary goal of this research is to explore how manipulation is portrayed and manifests in the actions and speech of Phoney Bone, the oldest cousin. To achieve this, the study discusses the U.S. comic book market context that influenced *Bone*'s publication, examines various definitions of manipulation, and analyzes one of Phoney Bone's scams using these concepts combined with the multimodality theory. The research has a qualitative and bibliographic approach, utilizing different sources, including articles, dissertations, books, and interviews. The analysis applies manipulation theories from Assunção (2015), Veiga (2020), and Emediato (2023). The various approaches to understanding manipulation help clarify the language strategies and techniques used to construct a manipulative discourse in *Bone*.

Keywords: Bone; Manipulation; Discourse; Multimodality; Comics.

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| INTRODUÇÃO | 9 |
| 1. SOBRE <i>BONE</i> | 15 |
| 1.1. O enredo | 15 |
| 1.2. Os personagens | 26 |
| 1.3. Trajetória de Bone e de Jeff Smith | 36 |
| 1.4. Impactos da obra | 40 |
| 2. ENTENDENDO A MANIPULAÇÃO | 42 |
| 3. O DISCURSO MANIPULADOR EM <i>BONE</i> | 51 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 67 |
| REFERÊNCIAS | 70 |

INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQ) são um produto artístico-cultural. Os Quadrinhos são um hipergênero textual do tipo narrativo que conta uma história ficcional ou não de maneira única, combinando e interconectando elementos verbais e não-verbais (Ramos, 2009). Como um hipergênero, agrega outros gêneros que tenham a mesma linguagem, mas com suas particularidades. Alguns exemplos de gêneros dentro dos quadrinhos são “os cartuns, as charges, as tiras cômicas, as tiras cômicas seriadas e os vários modos de produção de histórias em quadrinhos.” (Ramos, 2009, p.21)

Por se tratar de um produto cultural popular, de massa, e pelo crescente uso de HQs e tiras na educação, a Nona Arte tem se difundido cada vez mais. Se faz relevante, então, compreender de que forma os estudos de linguagens podem contribuir para a leitura da arte sequencial, especialmente por não se limitar à linguagem verbal.

O objetivo do trabalho é analisar de que forma a manipulação se apresenta nos discursos de Phoney Bone na obra *Bone*, de Jeff Smith, tendo como objetivos específicos discorrer sobre o contexto do mercado de quadrinhos nos Estados Unidos que influenciaram a publicação da obra *Bone*; discutir sobre as diferentes noções de manipulação; analisar um dos golpes de Phoney Bone a partir das concepções estudadas.

A pesquisa é de caráter bibliográfico e qualitativo. Foi realizado levantamento de material bibliográfico, incluindo artigos publicados em revistas científicas, livros teóricos, dissertações, teses e entrevistas.

As Histórias em Quadrinhos estão presentes no Brasil desde o século XIX com as publicações de Ângelo Agostini (década de 1860), como a primeira HQ com personagem fixo, intitulada *As aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma viagem à corte* e a revista infantil *Tico-Tico*, publicada por 46 anos, de 1864 a 1910 (Chico, 2009).

Além da produção, o Brasil é pioneiro também na pesquisa em quadrinhos. Em 18 de junho de 1951 foi realizada a Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos. Segundo Magalhães (2013), alguns nomes que são referência no pioneirismo da pesquisa em quadrinhos no Brasil são Álvaro de Moya (autor do livro *Shazam!*), Sergio Augusto (publicou semanalmente uma coluna no Jornal do Brasil sobre o tema), Moacyr Cirne (autor do livro *A explosão criativa dos quadrinhos*) e Sonia Luyten (autora dos livros *O que é História em Quadrinhos* e *História em Quadrinhos: leitura crítica*). Ainda segundo Magalhães, Moya e Cirne dedicaram suas carreiras para o estudo e produção de textos sobre quadrinhos.

As HQs são um produto cultural que durante muito tempo foi (e ainda é) vista como uma arte de segunda categoria, como *coisa de criança*, provavelmente devido ao apelo ao público infantil e ao uso de imagens. Segundo Ramos (2009), a crescente presença das HQs e tiras nos livros didáticos, avaliações e documentos da educação gerou uma curiosidade por conta da ainda pequena quantidade de pesquisas na área, muito influenciado pelo preconceito histórico acerca do tema.

Santos e Silva (2023) afirmam que a pesquisa em quadrinhos no Brasil tem crescido consideravelmente, principalmente a partir dos anos 2000. Isso pode ser verificado por levantamentos realizados por pesquisadores da área em que foram identificados 40 grupos de pesquisa, sendo 28 deles registrados no Diretório do CNPq e 5 revistas especializadas, além de cursos de especialização, disciplinas de graduação e pós-graduação, eventos, premiações e editoras. Entre 2000 e 2020 foram registrados na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações 840 trabalhos em 74 instituições de ensino superior diferentes sobre Histórias em quadrinhos (Santos; Silva, 2023), atestando o crescimento de pesquisas na área.

A leitura dos quadrinhos exige processos cognitivos complexos, pois para compreender a narrativa, é necessário conectar “todos os elementos na ordem correta” (Santos; Silva, 2023, p.4). Como dito anteriormente, os quadrinhos são essencialmente multimodais, visto que combinam múltiplos modos, como o verbal, as imagens, as cores e o *layout*. Os outros elementos e/ou modos não são “um mero acompanhamento ou suporte à linguagem verbal [...] em vez disso, cada um carrega uma carga funcional específica para o significado feito pelo texto geral - e, como tal, eles merecem atenção.” (Adami, 2017, p.451)

Além do texto verbal, são utilizados na composição dos quadrinhos outros elementos característicos, como os quadros, balões, “vinheta, linhas de movimento, sarjetas, metáforas visuais e onomatopeias, entre outras formas de representação dos sons e da comunicação humana”. (Santos; Silva, 2023, p.4) O formato, tamanho e organização dos quadros influencia os processos de significação pois podem inferir maior ou menor destaque a uma cena.

Os balões, de modo geral, indicam fala ou pensamento e são compostos por duas partes: o conteúdo e o continente. O conteúdo é a linguagem escrita ou uma imagem, já o continente é a forma do balão, “o corpo e o rabicho/apêndice” (Ramos, 2009, p. 36). O continente pode ter diversos formatos, alterando o significado e a expressividade do conteúdo. De acordo com Ramos, tudo que foge ao balão de fala “neutro”, ganha uma nova carga semântica e expressiva, a partir da variação de contornos. Alguns exemplos de variação de contorno são a forma de nuvem que indica pensamento; a linha tracejada que indica sussurro; extremidades para fora,

que indicam grito; linha trêmula, que pode indicar medo ou voz tenebrosa; linhas em ziguezague podem indicar gritos ou sons vindos de aparelhos eletrônicos, entre outros.

Outro elemento característico das histórias em quadrinhos é a sarjeta, o espaço entre um quadro e outro. Existe uma lacuna não só espacial entre os quadros, mas também semântica, exigindo que o leitor atribua sentidos ao texto, sendo esse processo de interpretação individual. Cohn (2010) afirma que “[...] o estudo da compreensão de imagem sequencial se torna menos sobre analisar o que está ‘lá fora’ na sequência ou a nossa experiência consciente disso, mas mais sobre o que está dentro da nossa própria mente.” (Cohn, 2010, p. 144, tradução nossa). Isto é, o processo interpretativo das narrativas sequenciais em quadros não é simples nem transparente e se encontra no campo cognitivo, pois se faz necessário preencher as lacunas espaciais e semânticas entre os quadros para poder atribuir sentidos ao texto, que, por ser um processo cognitivo, é individual.

Voltemos o olhar agora para o mercado dos quadrinhos nos Estados Unidos para compreender o contexto editorial do objeto de pesquisa, *Bone*, de Jeff Smith. Foi publicado em 1954, pelo psiquiatra Fredric Wertham o livro *Sedução do inocente*, atribuindo aos quadrinhos o poder de seduzir os jovens e desvirtuá-los, induzindo-os à violência e ao crime. Incentivado por essa ideia, em 1956 o Senado dos Estados Unidos da América (EUA), criou o código de ética, em que os quadrinhos deveriam ter um selo, o *Comics-code Authority*, assegurando que as revistas não conteriam histórias eróticas ou de terror, por exemplo, e que enalteceriam os “bons valores e costumes”, por exemplo, a família, o bem é recompensado e o mal é punido.

Com isso, várias editoras se consolidaram com histórias que atendiam a esses critérios, trazendo à tona novamente os quadrinhos de super-heróis, ressurgindo alguns antigos e criando novos, enfatizando, no entanto, os personagens e as histórias em detrimento dos autores. Segundo Magalhães (2009) “As editoras DC Comics e Marvel Comics se consolidaram no setor, com histórias bem comportadas, dentro dos padrões dos bons costumes da sociedade conservadora.” (p.2) Assim, foi se perdendo a noção de autoria dos quadrinhos devido à grande rotatividade de roteiristas e desenhistas, sendo que não tinham os direitos autorais sobre as histórias que produziam.

Somado ao mercado saturado de histórias de super-heróis e à falta de reconhecimento de autoria e direitos autorais no *mainstream*, havia questões políticas, econômicas e sociais eclodindo, o que refletiu na cultura. Segundo Moreau e Machado (2020), “A exemplo do mundo, os EUA eram uma panela de pressão na década de 60. Algo assim, sempre, reflete na cultura. Com tantas mudanças sociais, políticas e de pensamento, a arte vira palco para se debater as dúvidas e certezas que todos sentem.” (p. 440) Assim, muitos quadrinistas

começaram a produzir histórias em quadrinhos que transgrediam a linguagem e os assuntos censurados pela *Comics-code Authority*, “como expressão de uma cultura contestatória e irreverente, à margem do mercado editorial.” (Magalhães, 2009, p.3).

Os *underground comix*, chamados assim para diferenciar dos *comics* tradicionais até mesmo no nome, começaram sendo publicados em jornais e revistas alternativos e em locais marginalizados, como Haight-Ashbury, São Francisco, conhecido por ser o “epicentro da contracultura e do movimento hippie” (Moreau; Machado, 2020, p.441). Nesse mesmo sentido, Magalhães afirma que os *comix* eram

revistas independentes impressas em preto e branco, em papel barato, vendidas de mão em mão pelo próprio autor em contato direto com seu público. Os quadrinhos *underground* apresentavam estilos e propostas visuais variados, utilizando uma estética caricatural e realista, mas com aspecto sujo, carregado de traços e hachuras, expressando a sensibilidade do autor. Este detinha o domínio sobre sua obra, mesmo quando seu trabalho era publicado por editoras comerciais. (2009, p.4)

Ou seja, o movimento *underground* representa a noção de autoria e autenticidade, pois o autor expressa em sua obra temas e assuntos pungentes na sociedade, ignorando a censura imposta de forma original, sem a interferência de grandes editoras nas escolhas. Segundo Moreau e Machado, o surgimento dos *underground comix* foi um momento de experimentação em todos os aspectos, “inclusive na maneira de se comunicar, testando novas formas de arte e mídia.” (2020, p.441). Uma forma de perceber isso é pela interação e comunicação dos autores com o seu público leitor, que era direto, algo que não acontecia nas grandes editoras.

É possível compreender que o *underground comix* foi “um dos movimentos artísticos mais significativos do século XX” (Moreau; Machado, 2020, p.464) pois atingiu o mercado de quadrinhos, mas também a cultura pop como um todo. O movimento *underground* abriu as portas para o movimento independente ao provar que é possível obter sucesso comercial mesmo fora do mercado *mainstream*.

É importante ressaltar que há uma grande diferença entre os quadrinhos *underground* e independentes. O quadrinho independente é produzido e publicado pelo próprio autor sem sofrer influência de grandes editoras, podendo até publicar a obra em alguma editora. Já o *comix*, ou alternativo, tem esses mesmos aspectos, mas com o diferencial de ter uma carga política e de ser contracultura. Segundo Lambreta, autor do blog Quadrinheiros, o quadrinho *underground* “não tem como obrigação ser bonito, bem desenhado e finalizado ou mesmo passar uma mensagem, talvez a única obrigação do quadrinho alternativo é de ser genuíno e, se possível, incomodar quem lê.” (2015). Ou seja, em ambos os casos o autor tem domínio

sobre a sua obra, mas o *comix* geralmente choca o leitor, seja pelo tema, pela abordagem, pelo traço ou estilo.

O objeto escolhido é a saga em quadrinhos *Bone*, de Jeff Smith. *Bone* é uma história escrita no decorrer de 13 anos com publicações periódicas a cada dois meses de forma independente. A narrativa conta a história de três primos, Phoney, Fone e Smiley Bone que, ao serem expulsos de Boneville, se perdem no caminho e acabam se encontrando em uma floresta bem diferente: uma grande diversidade de animais, um exército organizado de ratazanas gigantes, dragões, uma seita guardiã do universo dos sonhos, uma vila e um reino destruído.

Os Bone são de uma outra raça, não são humanos. O primo mais velho é o Phoncible Bone, chamado de Phoney; ele é ganancioso, está sempre aplicando um golpe atrás do outro para ficar rico, foi por causa de um de seus golpes que eles foram expulsos de Boneville. O primo do meio é o Fone Bone, ele é sensato, honesto e honrado. O primo mais novo é o Smiley Bone; ele gosta de viver tranquilo, sem grandes responsabilidades e se divertindo.

Assim que os primos chegam na floresta, eles conhecem a Espinho e a vovó Ben. De início parecem ser simples camponesas, mas logo descobrimos que a Espinho é a princesa perdida e a vovó Ben é a rainha do reino de Atheia destruído pela guerra dos humanos contra as ratazanas há cerca de quinze anos.

Com uma nova iminência de guerra, Espinho começa a ser perseguida pelo Senhor dos Gafanhotos, um pesadelo que quer dominar o universo dos sonhos para controlar a terra, pelo Encapuzado, representante do pesadelo aprisionado e pelas ratazanas, comandadas pelo Encapuzado. Com isso, Espinho, vovó Ben, e os Bone partem em uma jornada para desvendar os mistérios envolvidos na história e preparar a princesa para que ela, como a escolhida, impeça o Senhor dos Gafanhotos de desequilibrar o mundo dos sonhos e o mundo real.

A escolha do objeto foi pessoal. Eu gosto muito de histórias épicas cheias de aventura e (de preferência) humor, mas o que motivou a escolha do tema, manipulação, foi o choque que eu tive na minha primeira leitura. Eu fiquei espantada em como uma obra que foi escrita entre 1991 e 2004 conseguiu refletir tão bem o momento que vivemos recentemente no Brasil, em que determinadas pessoas se utilizaram de estratégias para manipular as pessoas, causando sensação de insegurança e medo, aumentando a intolerância e a violência nas diversas esferas sociais.

Em consonância com Moita Lopes (2006), que afirma que a Linguística Aplicada (LA) Contemporânea precisa partir de uma realidade social, que a teoria não pode ser dissociada da prática, propomos neste trabalho, observar as formas de concretização da manipulação a partir de uma obra ficcional, para que, nos diversos discursos que são presentes em todas as esferas

sociais e de relacionamento (política, religião, trabalho, família, amizades), possamos perceber e, percebendo, não permitir a concretização desses discursos manipuladores.

O primeiro ponto proposto por Moita Lopes (2006) sobre a LA contemporânea é “a imprescindibilidade de uma LA híbrida ou mestiça” (p.94), para que, ao integrar os vários conhecimentos que se relacionam, se construam ideias convergentes, de unidade. Pensando nisso, esta pesquisa se pautou em referenciais da linguística (Fiorin, 1998; Emediato, 2023), mas também de outras áreas das ciências humanas e sociais, como a sociologia (Thompson, 1999), jornalismo (Abramo, 2016; Assunção, 2015; Veiga, 2020) e psicologia (Braiker, 2004).

A respeito das pesquisas já existentes sobre a temática e o objeto, não encontramos nenhum resultado sobre a obra *Bone*, de Jeff Smith, nem nenhuma pesquisa sobre quadrinhos e manipulação na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Ao pesquisar “Bone” e “Jeff Smith” no google acadêmico, foram encontrados apenas artigos publicados fora do Brasil, incluindo um artigo de pesquisadoras da Indonésia (Ayuni; Adani, 2024) que analisa o desenvolvimento do personagem Phoney Bone sob a perspectiva psicanalista. Encontramos um trabalho de conclusão de especialização brasileiro que propôs uma “Oficina de História em Quadrinhos: o aprendizado de uma linguagem multimodal” (Toledo, 2018) e *Bone* foi utilizado nessa oficina. Apesar de haver muitas pesquisas e áreas que estudem a manipulação, como a semiótica e a análise do discurso, não foram encontrados no Brasil trabalhos que estudem esse tema relacionado às Histórias em Quadrinhos.

No próximo capítulo, discorreremos sobre o enredo de *Bone*, sobre os personagens, sobre como se deu a produção da obra e a trajetória do autor e sobre os impactos de *Bone*.

1. SOBRE *BONE*

1.1. O enredo

Bone é uma saga escrita em quadrinhos no decorrer de treze anos que conta as aventuras de três primos, Fone Bone, Phoney Bone e Smiley Bone, em um tempo indeterminado e em um local não conhecido pela nossa geografia. Os Bone são de uma outra raça, não são humanos. O primo mais velho é o Phoncible Bone, chamado de Phoney; ele é ganancioso, está sempre aplicando um golpe atrás do outro para tentar ficar rico. O primo do meio é o Fone Bone, ele é sensato, honesto e honrado. O primo mais novo é o Smiley Bone; ele gosta de viver tranquilo, sem grandes responsabilidades e se divertindo.

A história começa com os três primos fugindo de sua cidade natal, Boneville. Phoney havia deixado a cidade furiosa com mais uma de suas artimanhas. Em um evento da sua campanha para prefeito de Boneville, ele comprou um boneco inflável gigantesco dele mesmo e tortinhas de amora a um preço abaixo do comum para toda a população. Seria ótimo se não tivesse dado tudo errado. A população inteira ficou doente por causa das tortinhas estragadas, e para completar, não conseguiram prender direito o boneco inflável que saiu voando pela cidade destruindo várias coisas pelo caminho e causando vários acidentes. A população ficou tão furiosa com Phoney que começou a correr atrás dele e dos primos, os expulsando da cidade.

Figura 1 — BONES perdidos no deserto



Fonte: Smith, 2018, p. 12.

Na fuga, os primos acabam em um deserto desconhecido por eles. De repente começa uma tempestade de gafanhotos e acabam se separando. A saga vai contando o que acontece com o Fone, portanto, não sabemos exatamente o que acontece com Phoney e Smiley nesse período. Depois de vagar sozinho e perdido por um tempo, Fone encontra uma floresta. Lá ele conhece

animais bem diferentes (e falantes!), como o besouro Ted que mais parece uma folha, ratazanas maiores que os seres humanos e dragões! Além disso, as estações do ano são extremamente bem definidas.

Figura 2 — Mudança repentina de estação



Fonte: Smith, 2018, p. 33-34.

Com a chegada do inverno, Fone se refugia na floresta, onde é ocasionalmente ajudado por um dragão vermelho. Após um tempo, Ted sugere que ele busque ajuda com Espinho para encontrar seus primos e uma saída dali. Fone se apaixona por Espinho, que o acolhe em sua casa. Enquanto isso, Phoney encontra o dragão vermelho e, depois de insultar a avó de Espinho, ela o arremessa para longe, caindo na fazenda onde Fone está. Vovó Ben aceita cuidar de ambos, desde que ajudem nas tarefas. Phoney não aceita e foge para a vila, onde começa a trabalhar como lavador de pratos no bar de Lucius, o Barrico Doce.

A vovó Ben, Espinho e Fone vão à vila para a feira anual e a corrida de vacas, em que os aldeões apostam em suas posses. A vovó Ben, vencedora invicta, participa novamente da corrida. Phoney, ao saber das apostas, veste Smiley de vaca e espalha que sua "vaca selvagem" venceria facilmente a vovó Ben, fazendo todos duvidarem dela e apostarem na vaca secreta.

Figura 3 — Vaca louca

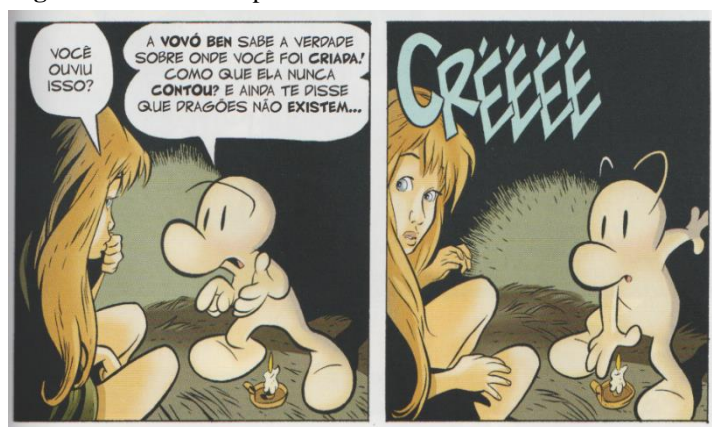


Fonte: Smith, 2018, p. 206.

Durante a corrida, Smiley, fantasiado de vaca, cai em um barranco e acaba no meio de um exército de ratazanas, que começa a persegui-lo e causam uma confusão, entrando ao se misturar com as vacas e invadir a vila. A feira se transforma em caos, e todos correm para se afastar. Após o desastre, a vovó, Espinho, os primos e Lucius voltam à fazenda, e encontram tudo destruído. Todos ajudam a reconstruir. Lucius, Phoney e Smiley voltam ao Barrico Doce para que os primos paguem os danos da corrida, mas durante o retorno, são emboscados por ratazanas, perdem o controle da carroça e caem de um penhasco, sobrevivendo graças ao rio.

Espinho, desde a chegada de Fone, tem sonhos confusos sobre passado, presente e futuro. Durante a tempestade, ela e Fone conversam sobre os sonhos e percebem que a vovó pode saber algo importante para esclarecer o mistério.

Figura 4 — Fone e Espinho conversando sobre a história dela



Fonte: Smith, 2018, p.327.

A vovó, irritada, entra no celeiro e sai correndo para a floresta durante a tempestade, com Fone e Espinho a seguindo para entender o que está acontecendo. Eles são atacados por ratazanas, mas a vovó luta contra elas enquanto Fone pede ajuda ao dragão vermelho, que aparece e afasta as ratazanas, permitindo que voltem à fazenda em segurança.

Lá, a vovó Ben finalmente revela a verdade: Espinho é a princesa do reino de Atheia, que foi escondida durante a última guerra e dada como morta. Ela explica que os dragões nos sonhos de Espinho são lembranças de sua infância em Deren Gard, terra dos dragões, onde ficou protegida após o assassinato de seus pais, reis de Athena, comandado por Kingdok.

No Barrico Doce, a população, irritada pela confusão causada pelos Bone, quer que eles paguem pelos danos. Lucius contorna a situação dizendo que os Bone deverão trabalhar para quitar o prejuízo e revela que ele e Phoney fizeram uma aposta: dividiram o bar ao meio, e quem conseguisse mais ovos até a virada daa ficaria responsável pelo bar. A maioria apoia Lucius.

Para atrair clientes, Smiley oferece cerveja grátis, mas Phoney, preocupado com o lucro, recolhe todas as cervejas, fazendo o público ficar revoltado. Em um momento de desespero, Smiley menciona o dragão de Fone Bone, o que faz todos pararem e ficarem curiosos sobre o dragão. Phoney aproveita a situação, espalha que existem dragões perigosos e se apresenta como exterminador de dragões. Isso deixa a população assustada e, ao mesmo tempo, empolgada por ter um exterminador de dragões, levando-os a comprar cerveja de Phoney.

Figura 5 — Phoney feliz por ter conseguido enganar os aldeões



Fonte: Smith, 2018, p. 417.

Um venyiashi (ou papa-galhos) chega ao Barrico Doce para entregar um recado de Lucius à vovó Ben, que, imediatamente, prepara a bagagem para ela, Espinho e Fone Bone, incluindo artefatos da coroa, e partem. Logo após saírem, o trio é cercado por ratazanas e Kingdok. Fone grita por ajuda, e Smiley, Phoney, Lucius e alguns aldeões vão em busca deles, mas não os encontram.

Para se defender, Espinho usa a espada da avó e, com um golpe, arranca o braço de Kingdok, que cai desacordado. Após se livrarem da ameaça, vovó Ben, ferida, revela a Espinho que ela é uma princesa, mas também é a veni-yan-cari, uma desperta capaz de transitar entre o mundo da vigília e o mundo do sonho, e por isso será perseguida pelos agentes do gafanhoto, que querem libertar seu mestre.

Figura 6 — Espinho descobre sua verdadeira identidade



Fonte: Smith, 2019a, p. 63.

Espinho fica furiosa ao descobrir a verdade contada pela avó e a acusa de ter mentido toda sua vida, saindo correndo em direção à vila, com Fone Bone seguindo-a e levando consigo itens importantes como o cetro de Kingdok, a espada real e um amuleto. Ao chegarem à vila, encontram um cenário completamente diferente: a entrada estava fechada com muros de madeira e Jonathan, um aldeão, era o porteiro.

Essas mudanças foram causadas por Phoney Bone, que, ao ouvir os gritos de Fone, espalhou que os dragões eram responsáveis pelos acontecimentos e que a população deveria se preparar para o pior. Ele mandou construir os muros, tomou o Barrico Doce, começou a cobrar impostos da população e colocou todos em estado de alerta, enquanto recolhia bens para si, com o plano de voltar rico para Bonneville.

Figura 7 — Phoney manda construir muros



Fonte: Smith, 2019a, p. 77.

Após descobrir o plano de Phoney, Fone sai para espairecer e encontra um filhote de ratazana dentro dos limites da vila, escondendo-o no celeiro com a ajuda de Smiley. Espinho tem sonhos com o Encapuzado que se apresenta como a vovó Ben. Lucius retorna à vila após tentar encontrar a vovó Ben e se depara com a situação causada por Phoney, mas a população já está convencida do discurso dele e se recusa a ouvir Lucius.

Fone atualiza Lucius sobre os eventos envolvendo a vovó Ben e Espinho, incluindo a volta do Senhor dos Gafanhotos, enquanto o Encapuzado mobiliza um grupo de humanos e ratazanas para recomeçar a guerra. Espinho, exausta, decide voltar sozinha para a fazenda, mas Fone e Smiley, com o filhote de ratazana, fogem para encontrá-la. Enquanto isso, a população, cansada de entregar seus bens a Phoney, exige resultados, e ele planeja uma armadilha para distrair os aldeões enquanto escapa para Boneville com todos os bens acumulados.

De volta à fazenda, Espinho é encontrada desacordada por guerreiros Venyiashi, que devolvem sua espada. Ela tem um sonho com o dragão vermelho e decide parar de fugir, acordando sozinha na floresta.

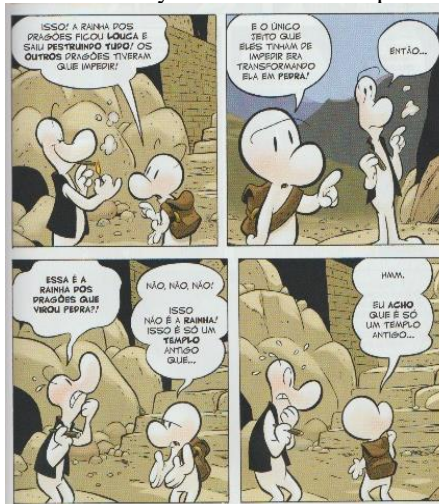
Figura 8 — Em sonho, Espinho decide parar de fugir



Fonte: Smith, 2019a, p. 151.

Pela manhã, Phoney parte com os aldeões para capturar o dragão, com a intenção de enganar a todos e fugir para Boneville. No entanto, o dragão vermelho cai na armadilha de propósito. A população, eufórica, exige que Phoney mate o dragão, mas a situação muda quando Espinho chega e exige que parem, alegando que o verdadeiro inimigo são as ratazanas. Enquanto discutem, a vila é vista pegando fogo e são cercados por ratazanas que querem levar o dragão. Os guerreiros Venyiashi chegam, libertam o dragão, que afugenta as ratazanas com fogo, e vai embora. A população percebe que está em guerra.

Enquanto isso, Fone, Smiley e Bartleby, o filhote de ratazana, procuram um local seguro na floresta, mas são surpreendidos por ratazanas. Eles conseguem escapar fazendo as ratazanas desmaiarem de tédio com um trecho de "Moby Dick", mas acabam encontrando Kesho Durr, um felino gigante que odeia tanto ratazanas quanto dragões. Ao reconhecer os Bone, procurados pelo Encapuzado, ele os escolta. Três gambás amigos de Fone tentam ajudar desviando as ratazanas, mas, após uma queda, elas e o felino sobrevivem. Fone e o grupo se refugiam em uma caverna, onde Kesho Durr não pode alcançá-los, e conseguem sair pelo outro lado, chegando a um antigo templo.

Figura 9 — Fone e Smiley encontram um templo antigo

Fonte: Smith, 2019a, p. 231.

O grupo de Fone e seus companheiros é interceptado por Kingdok e uma nuvem de gafanhotos, que perseguem a dupla de ratazanas por terem abandonado Kingdok após ele ter sido ferido por Espinho. Juntos, tentam escapar, mas depois desconfiam que a experiência poderia ser uma alucinação coletiva causada pelo Senhor dos Gafanhotos, já que o templo estava perto de um círculo fantasma. Eles são novamente emboscados por Kingdok e suas ratazanas, mas conseguem escapar, enquanto Kesho Durr luta contra o rei que, após ser ferido, é levado embora. Fone, Smiley e os outros, com a ajuda de Ted, começam o caminho de volta para a vila.

Enquanto isso, Espinho, Phoney e os aldeões retornam à vila destruída e, ao decidir o que fazer, são abordados por guerreiros venyiashi, que informam que a rainha Rose (vovó Ben) convocou Espinho para um encontro na Caverna do Velho, santuário venyiashi. Espinho, após um sonho, sai sozinho em busca de Fone Bone, deixando os aldeões e Phoney para trás. Eles são encontrados pela rainha Rose e Lucius, que os levam à caverna. Espinho encontra Fone, Smiley e Ted, e eles planejam confrontar o Encapuzado. Contudo, Espinho decide não ir à Caverna do Velho, e o Encapuzado, identificado como Briar, irmã de Rose, busca por Kesho Durr para capturar os Bone e a princesa.

Enquanto a vila está segura na caverna, a vovó Ben explica a Phoney sobre o "sonhar" e seu possível envolvimento. Lucius tenta impedir que as ratazanas cruzem o rio, a última barreira para a caverna, mas ao descobrir que Briar, a irmã da rainha Rose e antigo amor de Lucius, está viva, ele é distraído, permitindo que as ratazanas ataquem e comecem a travessia do rio.

Figura 10 — As ratazanas atacam

Fonte: Smith, 2019a, p. 372.

Lucius e alguns homens conseguem voltar para a Caverna do Velho, mas as ratazanas cercam o local. Os aldeões, enfurecidos, querem entregar Phoney às ratazanas para conseguir paz, e ele foge, sendo capturado por Kesho Durr. A Rainha Rose e Lucius tentam lutar contra o felino, mas não conseguem impedir que ele capture Phoney. Kesho Durr também captura Espinho, deixando Smiley e Fone Bone para trás. Enquanto desacordado, Fone tem um sonho com o Dragão Vermelho, que lhe diz que o conselho dos dragões proibiu sua intervenção na guerra, então não podem contar com sua ajuda.

Fone e Smiley chegam ao templo das ratazanas, onde o Encapuzado estava prestes a iniciar o ritual para libertar o Senhor dos Gafanhotos. No entanto, Briar é impedida por sua irmã, a Rainha Rose, que revela que Phoney não era o escolhido, e que acreditava nele devido a um erro relacionado ao boneco inflável da campanha falida em Boneville. Quando Briar percebe o erro, o pesadelo aprisionado usa os gafanhotos para possuir o corpo de Espinho. Fone corre e coloca o colar nela, um artefato da coroa, que afasta os gafanhotos. Eles conseguem escapar da montanha, que começa a desmoronar com a libertação parcial do Senhor dos Gafanhotos.

Figura 11 — Os gafanhotos deixam Briar e possuem Espinho, mas Fone para o processo com o colar

Fonte: Smith, 2019a, p. 401-402.

A libertação parcial do Senhor dos Gafanhotos faz com que ele possua novamente o corpo de Briar, usando-a para completar sua missão. Perseguidos por Kingdok, os Bone, Espinho e Rose escapam por um túnel, mas as alucinações aumentam devido à presença do gafanhoto. Eles saem do túnel e encontram a devastação, mas Espinho acredita que algumas coisas são ilusões e tenta reverter a situação, já que carrega um pedaço do gafanhoto dentro de si. Eles partem para Atheia com a missão de desfazer os círculos fantasmas e derrotar o Senhor dos Gafanhotos.

Durante a jornada para Atheia, eles enfrentam perseguições das ratazanas e de Briar, enquanto Espinho enfraquece pela escassez de recursos. Eles precisam atravessar Tenen Gard, o cemitério dos dragões, para alcançar Atheia. Enquanto isso, Lucius, estava ferido e todos acreditavam que tinha traído a rainha. Ele decide sair da Caverna do Velho e liderar os aldeões para Atheia, na esperança de encontrar sobreviventes. Os Venyiashi, que estavam tratando os aldeões como prisioneiros, acabam seguindo Lucius após serem convencidos de que precisavam agir juntos.

Ao chegarem aos portões de Atheia, vovó Ben, Espinho, os Bone e Bartleby tentam atravessar sem que sua identidade seja descoberta, encontrando muitas criaturas refugiadas na cidade.

Figura 12 — O grupo chega em Atheia e encontra grande diversidade de criaturas



Fonte: Smith, 2019b, p. 169-171.

Após a saída da família real de Atheia, o conselho se corrompeu, desprezando os dragões e punindo seus seguidores. Com a ajuda de um coioote, vovó Ben, Espinho, os Bone e Bartleby entram na cidade e encontram um antigo mentor da rainha Rose, que tenta avaliar os

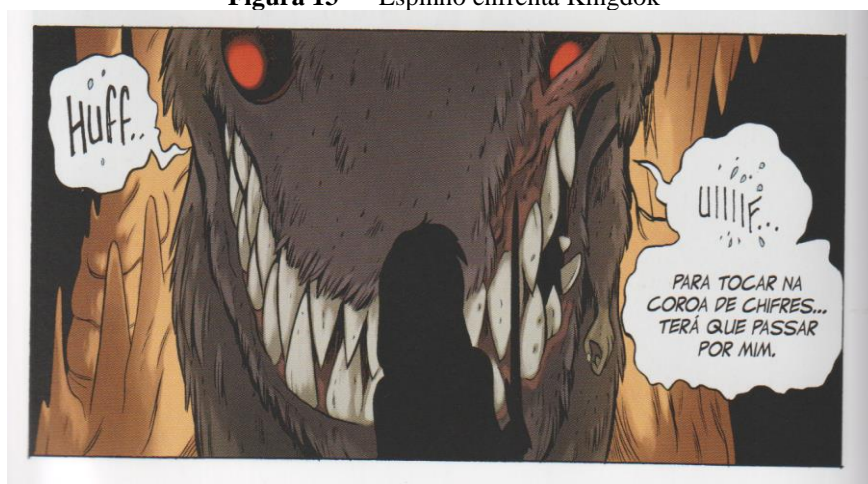
poderes de Espinho. Ela quase é possuída por Briar, que aparece apenas para ela. Durante a jornada, Espinho ouve a voz de sua mãe em um círculo fantasma, que a orienta a procurar a coroa de chifres, o único objeto capaz de deter o Senhor dos Gafanhotos.

Phoney tenta enriquecer espantando abelhas no mercado, sendo pago em moedas de ouro. Enquanto isso, o conselho, ainda fiel à rainha e a Espinho, teme a falta de preparo dela para enfrentar a situação. Enquanto vovó Ben, Espinho, Fone e o conselho planejam retomar Atheia e combater as ratazanas, Phoney e Smiley buscam o tesouro escondido de Atheia.

Fone e Espinho são presos por ajudar uma menina que orava aos dragões, e Phoney e Smiley são capturados após encontrar o tesouro. Enquanto o exército de Briar ataca Atheia, a menina e seu irmão libertam Fone e Espinho, que se reencontram com vovó Ben no final de uma batalha. Phoney e Smiley tentam encontrar o tesouro novamente, mas não conseguem.

Enquanto a cidade é atacada novamente, Espinho foge em direção a Tanen Gard, o cemitério dos dragões, com Fone e Bartleby a seguindo. Rose e Phoney tentam emboscar Briar, mas ela os encurrala e envia Kingdok e suas ratazanas para impedir Espinho. Espinho consegue matar o rei das ratazanas, mas fica presa em sua boca. Fone chega até ela, mas não consegue resgatá-la.

Figura 13 — Espinho enfrenta Kingdok

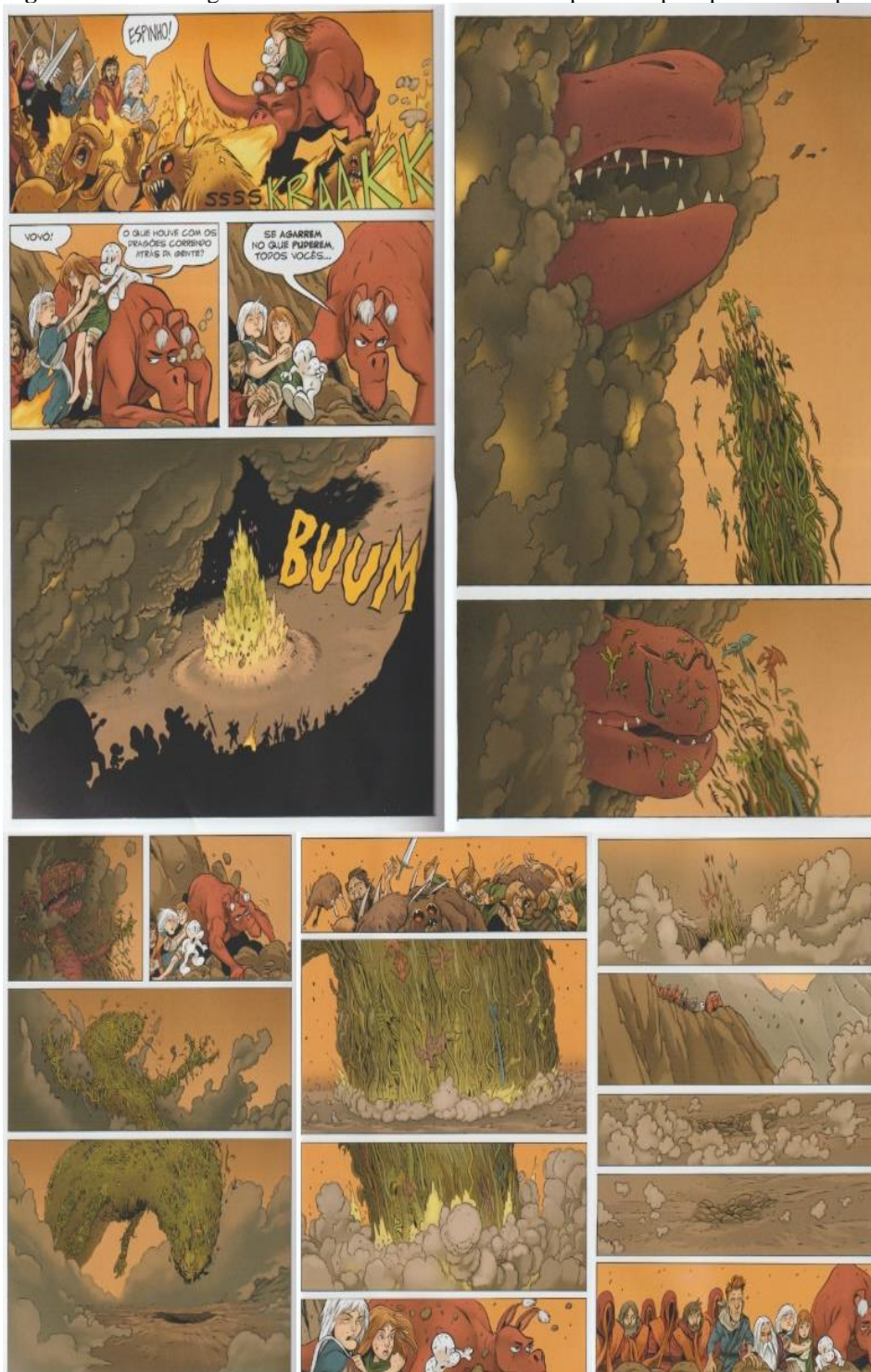


Fonte: Smith, 2019b, p. 428.

Lucius chega com os aldeões e os guerreiros venyashi no lugar combinado para ajudar Rose a derrotar o exército de Briar. Lucius consegue matá-la, mas acaba morrendo junto. Encurralados por um grupo de ratazanas e como Espinho na boca morta de Kingdok, com uma mão Fone Bone segura a mão da princesa e com a outra, encosta na Coroa de chifres. A nuvem de gafanhotos que encobria o céu começou a se dissipar e as ratazanas debandaram. Com o toque na coroa de chifres, os dragões despertam e começam a voltar à superfície furiosos. O

Dragão vermelho aparece e resgata Fone e Espinho quase desacordada pelos ferimentos e cansaço. A nuvem de gafanhotos volta a ganhar força e percebem que dentro dela estava a rainha dos dragões, Mim, desperta e possessa pelo pesadelo, o Senhor dos gafanhotos. Os dragões despertados e furiosos encobrem a nuvem e carregam sua rainha para debaixo da terra no cemitério dos dragões.

Figura 14 — Os dragões encobrem e vencem sua rainha possessa pelo pesadelo desperto



Fonte: Smith, 2019b, p. 468-472.

Com o fim da guerra, Espinho é coroada Rainha do Vale. Os Bone, vovó Ben, a Rainha Espinho e os aldeões voltam para o Barrico Doce para enterrar Lucius. Phoney descobre que o tesouro ainda estava dentro da carroça que recebeu de volta e, após mais um repentino inverno, os primos Bone voltam ricos para Boneville.

1.2. Os personagens

Christopher Vogler (2006), em seu livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*, baseado no *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell e nos arquétipos propostos pelo psicólogo Carl Gustav Young, propõe um guia prático para escritores. O autor discorre sobre a Jornada do Herói ou o mono-mito, padrões narrativos encontrados na mitologia (e que foram reproduzidos em diversas narrativas, como na literatura e no cinema) e sobre os arquétipos “personagens ou energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e no mito de todas as culturas. [...] [provenientes do] *inconsciente coletivo* da humanidade.” (Vogler, 2006, p.33, grifo do autor) De acordo com Vogler, os arquétipos são importantes para ajudar a compreender a função de um personagem na narrativa, considerando também que essa função é flexível, um personagem pode ter mais de um arquétipo no decorrer da história. Os arquétipos mais comuns, e que deles são construídos outros, são o *herói* (com suas várias formas), *mentor* (velha ou velho sábio), *guardião de limiar*, *arauto*, *camaleão*, *sombra* e *pícaro*. Assim, propomos apresentar os personagens de *Bone* tendo como parâmetro os arquétipos citados.

Figura 15 — Fone Bone



Fonte: Smith, 2018, p. 89.

Fone Bone é o primo do meio. Ele é responsável, respeitoso, honesto, honrado e sensato. Procura sempre fazer o que é certo. Está sempre tentando impedir os golpes elaborados pelo primo mais velho, Phoney, e ao mesmo tempo, tenta ajudar sua amiga, Espinho, a lidar com os problemas que surgem e a descobrir quem ela é. Phoney é o grande aliado de Espinho. É possível compreendê-lo como um herói catalisador: “figuras centrais que podem agir heroicamente, mas que não mudam muito, porque sua função principal é provocar

transformações nos outros.” (Vogler, 2006, p.60). A personalidade de Fone já está formada desde o início e, sua grande função é provocar mudança em Espinho. Assim, ele assume também uma função de *mentor*.

Figura 16 — Phoney Bone



Fonte: Smith, 2018, p. 69.

Phoncible P. Bone, mais conhecido como Phoney é o primo mais velho. Para sobreviver e criar os dois primos mais novos, ele começou a aplicar golpes, se tornando muito bom em usar as palavras para manipular as pessoas e as situações para se beneficiar. No decorrer de toda a narrativa, ele tenta aplicar diversos golpes por onde passa. Phoney é procurado e perseguido pelas ratazanas como sendo “aquele que porta a estrela”, a mando do Encapuzado. *Phony*, em inglês, é um adjetivo que significa “não genuíno ou fraudulento”. Outro aspecto interessante é que ele é o único Bone que usa roupa e, curiosamente, essa roupa tem uma estrela amarela no meio, geralmente significando que é um sherife ou alguém que represente a lei. Pode-se entender que Phoney é composto também pelo arquétipo do *camaleão*, no sentido de que “a aparência ou comportamento se alteram para satisfazer às necessidades da história”, e “cuja lealdade e verdadeira natureza estão sempre sendo questionadas.” (Vogler, 2006, p.82) Apesar da aparência continuar sempre a mesma, o comportamento de Phoney varia bastante no decorrer da narrativa. Nunca se sabe se ele está agindo pensando no bem comum, comprometido com o grupo, ou se está agindo em benefício próprio e, até a última batalha, quando ele decide ajudar a vovó Ben, a lealdade dele era questionável. Outro arquétipo proeminente em Phoney é o *Pícaro*. Apesar de ele não ficar fazendo piadas, traz também o alívio cômico, função dramática do pícaro, porque, com suas armações, gera situações cômicas, como é o exemplo da corrida das vacas. De acordo com Vogler (2006), os pícaros “são os inimigos naturais do *status quo*. A energia picaresca pode se manifestar por meio de acidentes

enganosos ou lapsos de língua que nos alertam para a necessidade de mudança.” (p. 87, grifo do autor). Independente da motivação, Phoney engana as pessoas para mudar as situações e aponta as hipocrisias, atitudes características do pícaro, de acordo com o *Guia*. Além disso, ao mesmo tempo que é aliado do herói, também é independente, com seus próprios interesses que não se relacionam com a jornada de Espinho.

Figura 17 — Smiley Bone



Fonte: Smith, 2018, p. 209.

Smiley é o famoso *bon vivant*. De bem com a vida, anima todos os ambientes que chega, gosta de conversar, comer, beber, cantar e se divertir sem grandes preocupações. Ele também é o principal ajudante nos esquemas de Phoney. Smiley pode se encaixar também no arquétipo *pícaro*, pois ajuda seu primo nas suas enganações e traz o alívio cômico. Enquanto Phoney causa confusão por outros motivos, Smiley incorpora mais a característica do pícaro de “[gostar de] causar confusão só para se divertir.” (Vogler, 2006, p. 89)

Figura 18 — Espinho



Fonte: Smith, 2019a, p. 168.

Espinho é, em um primeiro momento, uma menina simples que vive em uma fazenda com a avó e acolhe um forasteiro, Fone, que se torna seu melhor amigo. Na progressão da narrativa, descobre que é a princesa perdida do reino de Atheia, um reino que foi destruído cerca de quinze anos antes, na guerra contra as ratazanas. Ela não só é a princesa perdida, como também é a prometida *veny-ian-cary*, uma pessoa com habilidades especiais para se conectar com o *sonhar*¹ e manipulá-lo. Dessa forma, ela seria a única capaz de derrotar o Senhor dos gafanhotos que quer quebrar as barreiras do sonhar e destruir o mundo. Pelos arquétipos, Espinho seria o herói da história, e exerce as quatro funções do herói explicitadas no *Guia de Vogler*: **crescimento** (aprender a usar seus poderes como *veny-ian-cary*), **ação** (é quem vai à frente, toma as decisões da história. No entanto, ocorre algo que foi apontado no *Guia* como um erro: no momento mais crítico da história, torna-se passivo e é salvo pela chegada oportuna de alguma força externa salvadora; Espinho estava quase morta presa na boca de Kingdok, quem de fato toca a Coroa de Chifres é o Fone Bone, mas mesmo assim o Senhor dos gafanhotos é liberto e quem consegue leva-lo de volta às profundezas não é a princesa com seus poderes, mas os dragões que decidiram intervir; não foi ela quem realizou a ação decisiva), **sacrifício** (“a verdadeira marca do herói” (Vogler, 2006, p.54) Espinho se sacrifica para manter o equilíbrio entre o mundo da vigília e o mundo do sonhar; se sacrifica ao inverter suas prioridades também entrega sua vida (e quase a perde) para isso) e **lidando com a morte** (Mesmo sabendo que a morte era uma ameaça real em sua jornada, a enfrentou). Outra característica do herói são os defeitos que humanizam e geram identificação com o leitor/espectador: “Podemos reconhecer pedaços de nós mesmos num Herói desafiado a ultrapassar dúvidas internas, erros de pensamento, culpa ou trauma do passado ou medo do futuro.” (Vogler, 2006, p.56) Espinho precisa vencer o trauma do passado devido ao assassinato dos pais e precisa perdoar sua avó por ter escondido a identidade e história verdadeira delas durante toda a vida. No que diz respeito à disposição do herói, Espinho se encaixa mais nos “pouco dispostos, cheios de dúvidas e hesitações, passivos, que precisam ser motivados ou empurrados por forças externas para se lançarem numa aventura” (Vogler, 2006, p. 57) Espinho se recusava aceitar sua missão como *veny-ian-cari* e até mesmo tentou fugir de volta para a fazenda que cresceu, mas em um sonho, se encontra com o dragão vermelho que a faz refletir e, quando acorda, decide assumir seu destino.

¹ O *sonhar* seria o mundo dos sonhos, uma realidade paralela ao mundo real.

Figura 19 — Vovó Ben/Rainha Rose



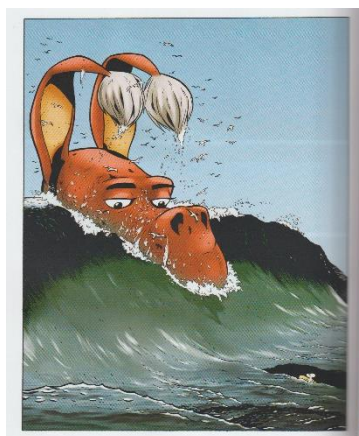
Fonte: Smith, 2018, p. 72

A vovó Ben, como é conhecida pela população da vila, incluindo sua neta, é uma senhora doce e carinhosa com as pessoas queridas, mas que se transforma rapidamente quando em situação de perigo ou para dar uma lição em alguém. Contra todas as expectativas, essa senhora é rápida, forte e habilidosa nas artes da guerra. Apesar de parecer uma simples fazendeira (bastante forte) que cria a neta, a história dela é complexa, cheia de segredos e mistérios, como o envolvimento dela com a seita *venyiashi* e com os dragões. No decorrer da narrativa, descobrimos que a vovó Ben é a rainha Rose do reino de *Atheia* que sumiu durante a guerra contra as *ratazanas* quinze anos antes do tempo da narrativa. Como dito por Vogler (2006), os arquétipos são como máscaras que ser usada por diversos personagens e cada personagem pode ter mais de uma. A vovó Ben pode se encaixar como uma das mentoras de sua neta, Espinho. Uma das características do *mentor* é a relação com a imagem dos pais, “Muitos heróis buscam Mentores porque seus próprios pais não desempenham papéis que possam ser modelos convenientes.” (Vogler, 2006, p.63) Quando os pais de Espinho foram assassinados, e ela tinha apenas cerca de três anos, a avó assumiu esse papel de criação. No entanto, escondia que ela era a princesa e a *veny-ian-cari*. Apenas quando foi confrontada pela neta e pelo Fone Bone no final do primeiro volume que ela assume esse outro papel do *mentor*, em que ela **planta** informações (conta a verdadeira história e identidade da neta), **dá presentes** (a espada, a coroa e o colar, objetos que foram feitos pelos dragões e há séculos faziam parte dos bens da família real. Por terem sido feitos pelos dragões, tinham algum poder que afasta as influências do Senhor do Gafanhoto) e ensina (ajuda Espinho a se conectar com o *sonhar*).

Figura 20 — Lucius

Fonte: Smith, 2018, p. 143.

Lucius é o dono bar *Barrico doce*, localizado na vila e bastante frequentado pela sua população. Ele é muito amigo da vovó Ben e a única pessoa que a conhece desde quando ela era a rainha de Atheia, sendo o único da vila a saber a verdadeira identidade dela e da Espinho. Ele é um dos aliados de Espinho.

Figura 21 — O dragão

Fonte: Smith, 2018, p. 46

O dragão vermelho aparece logo no começo da narrativa como um protetor do Fone. Ele continua aparecendo em momentos específicos da história, ora nos sonhos, ora de forma física para ajudar o Fone Bone ou a Espinho em alguma situação de perigo. É possível considerar que o dragão atue como um *Mentor* ou *Velho sábio*, pois representa essa “figura positiva que ajuda ou treina o herói [...] os mentores representam o *self*, o deus dentro de nós, o aspecto da personalidade que está ligado a todas as coisas. O *se//superior* é a parte mais sábia, mais nobre, mais parecida com um deus em nós” (Vogler, 2006, p.62) O dragão vermelho representa um ser elevado espiritualmente, quase eterno e sábio. Dentre as funções dramáticas do Mentor explanadas por Vogler, o dragão vermelho exerce a função de ensinar e plantar (fornece informações sobre o que está acontecendo e, principalmente, sobre o que já aconteceu na infância de Espinho e que estavam bloqueadas na mente dela. Ele a ajuda a relembrar dos

fatos e dos treinamentos que os dragões deram a ela quando era criança) e motivar (Em sonho, ele ajuda Espinho a encarar a realidade e parar de fugir).

Figura 22 — Ted



Fonte: Smith, 2018, p. 29.

Ted é um besouro que parece uma folha que aparece logo que Fone chega na floresta. Apesar de não estar sempre presente, ele aparece várias vezes quando Fone ou Espinho estão em apuros, exercendo a função de guia e mensageiro, se encaixando no arquétipo positivo do *arauto*. Ted desempenha essa função de mensageiro, que está sempre levando algum recado ou desempenhando alguma outra função que lhe foi designada, sendo fundamental na história para a comunicação entre os grupos que estavam separados, influenciando e ajudando na elaboração de estratégias.

Figura 23 — A dupla de ratazanas



Fonte: Smith, 2018, p. 32.

Na história, as ratazanas nada pequenas são soldados/caçadores do exército do Senhor dos Gafanhotos. Essas duas ratazanas apresentadas na imagem raramente estão com o exército, estão sempre perto dos Bone querendo capturar o Fone para fazer uma “apetitosa quiche”. Em um certo momento da narrativa elas são até consideradas como traidoras por estarem sempre

separadas do grupo e não cumprir as ordens, até chegam a ajudar os Bone, mas depois são restituídas ao exército. Em uma entrevista da *Universo HQ*, Jeff Smith foi perguntado como foi para ele desenvolver a personalidade dos antagonistas da história, as ratazanas. O autor diz que “a ideia original das Ratazanas era representar a mentalidade da máfia. Elas não eram muito espertas por conta própria, mas, em grande número, poderiam ser bem perigosas. Mesmo assim, vilões sem personalidade são chatos, então as duas estúpidas e insignificantes Ratazanas surgiram.” (Júnior, 2015)

Figura 24 — Kingdok



Fonte: Smith, 2018, p. 277.

Kingdok, como o nome sugere, é o “rei” das ratazanas. Se aliou ao Senhor dos Gafanhotos na guerra e ocupa uma função de general do exército. Ele é o responsável e comandante das tropas que tentam capturar Phoney e Espinho e que tentam tomar novamente o reino de Atheia. No momento crítico da narrativa, quando Espinho está prestes a tocar a coroa de chifres para impedir o Senhor dos Gafanhotos, Kingdok está lá em Tenen Gard para impedi-la, exercendo a função de *Guardião do Limiar*. Assim como exposto por Vogler, os *guardiões* geralmente “não são os principais vilões ou antagonistas [...] são os capatazes do vilão” (2006, p.71) Kingdok não é o principal vilão, mas um capataz. Kingdok exerce a função psicológica *neuroses*. Representa um obstáculo comum, físico (ele estava impedindo Espinho de chegar à coroa), mas também representa os demônios internos dela, visto que foi ele que assassinou os pais dela. Segundo Vogler, o Guardião do limiar deveria testar o herói e ser incorporado, se tornar um aliado, não deveria ser derrotado. No entanto, não é isso que acontece. Espinho, ao se deparar com ele, até tenta conversar com Kingdok, mas ele afirma que estava descontente com a situação dele de estar impotente, em ser um capataz, e afirma que a única forma era se um dos dois morresse. Ela tenta se esquivar dele, mas ele a ataca e, para se defender, Espinho crava a espada na cabeça de Kingdok, o derrotando.

Figura 25 — Bartleby

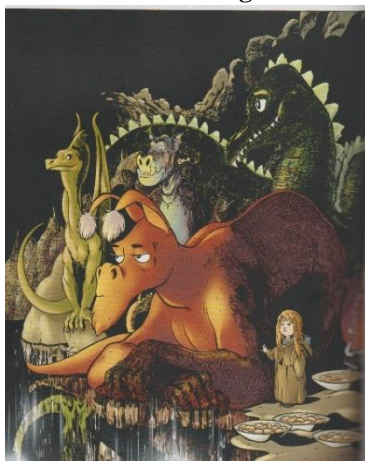
Fonte: Smith, 2019a, p. 183.

Bartleby é o nome dado ao bebê ratazana que o Fone encontrou por acaso e acabou virando animal de estimação deles. A “adoção” do Bartleby pode levar à discussão e reflexão de que a bondade e a maldade não são hereditárias, mas sim, uma decisão individual.

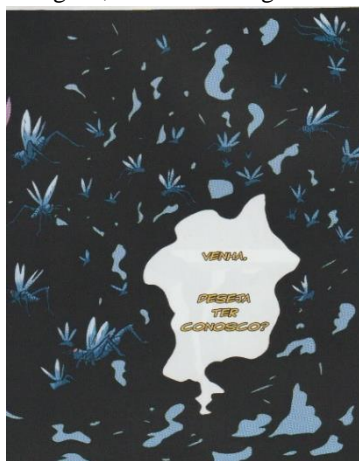
Figura 26 — Guerreiros Venyiashi

Fonte: Smith, 2018, p. 418. Fonte: Smith, 2019a, p. 352.

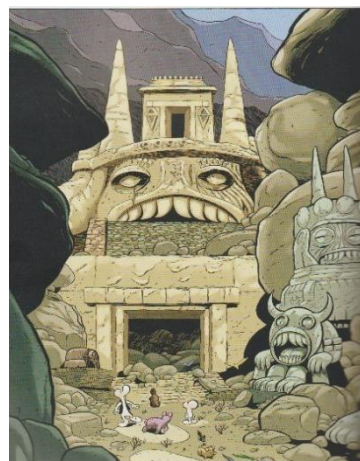
Os guerreiros Venyiashi fazem parte da seita Veny-yan, vivem na floresta em um acampamento isolado, a Caverna do Velho, e são responsáveis por ajudar a manter o sonhar em equilíbrio e estar preparados caso o sonhar se desequilibre.

Figura 27 — Os dragões, o Senhor dos gafanhotos e a rainha Mim

Fonte: Smith, 2018, p. 184



Fonte: Smith, 2019a, p. 71



Fonte: Smith, 2019a, p. 230

No princípio, quem governava a terra eram os dragões, e eles tinham uma rainha, Mim, que era a sonhadora mais poderosa da terra e mantinha o sonhar em equilíbrio. Um pesadelo, o Senhor dos Gafanhotos queria ir para a realidade, mas para isso ele precisaria possuir um corpo mortal, e ele escolheu justamente a rainha Mim. Quando ele a possuiu, ela ficou louca, a terra ficou em escuridão com o sonhar desequilibrado. Para contê-la, os dragões precisaram se virar contra ela e a transformaram em pedra, aprisionando também o Senhor dos Gafanhotos dentro dela. Nesse contexto, o Senhor dos Gafanhotos representa o arquétipo da *Sombra* apenas no sentido negativo. É o vilão, o grande inimigo que quer destruir tudo, representando “a energia do lado obscuro [...] pode ser uma força destrutiva” (Vogler, 2006, p.83).

Após isso, os dragões se retiraram para Daren Gard, se afastando do restante do mundo, e perceberam que era muito perigoso manter o sonhar em equilíbrio sozinhos, então buscaram um humano que pudesse ajudar nessa função e encontraram uma jovem chamada Ven, ancestral da rainha Rose e da Espinho, ela foi a primeira rainha dos humanos e a primeira a controlar o sonhar. Os dragões acolheram a Espinho em Daren Gard depois da última grande guerra quando os pais dela morreram em uma emboscada e a rainha Rose estava procurando um local seguro em que ninguém as conhecesse.

Figura 28 — O encapuzado



Fonte: Smith, 2018, p. 98

Fonte: Smith, 2019b, p. 36

Fonte: Smith, 2019b, p. 437

O encapuzado, como é chamado, é o representante do Senhor dos gafanhotos no mundo real. Por ter grande capacidade de sonho, consegue se comunicar com o Senhor dos gafanhotos. Desde o início da narrativa o encapuzado ordena que as ratazanas capturem “aquele que porta a estrela” (Phoney Bone) porque acredita ter recebido um sinal de que ele também tem uma conexão especial com o sonhar e seria o ideal para ser possuído pelo Senhor dos Gafanhotos por ser menos poderoso que a Espinho que, além de recebê-lo, poderia destruí-lo. Já depois da metade da saga, descobrimos que o encapuzado é Briar, irmã da rainha Rose e o antigo amor de Lucius que todos acreditavam ter morrido na guerra, mas estava viva, sendo literalmente

sustentada pelos gafanhotos do pesadelo aprisionado, como mostra a segunda imagem. Ela foi a real responsável pela emboscada que matou os pais da Espinho, não a ama, como todos acreditavam, mostrando que ela já estava envolvida com o Senhor dos Gafanhotos desde aquela época. Briar ou o Encapuzado representa a o arquétipo da sombra externa que deve ser derrotada pelo herói. Ela, no entanto, não é o maior vilão, apenas o representante dele na terra. A sombra, na figura de Briar, foi humanizada na história; ela, como segunda filha, nunca seria rainha, esse posto estava reservado à sua irmã, que era muito mais habilidosa também em administrar e em montar estratégias de guerra. Briar, então, foi atraída pelo Senhor dos Gafanhotos, que se mostrou interessado na conexão dela com o sonho, chegando ao ponto de organizar o assassinato dos próprios sobrinhos para se aproximar do pesadelo.

1.3. Trajetória de Bone e de Jeff Smith

Jeff Smith é um cartunista estadunidense, nascido em 27 de fevereiro de 1960. É conhecido por Bone, mas também pela minissérie *Shazam! The Monster Society of Evil*. Ganhou nove vezes o Prêmio Harvey, sendo sete deles de “Melhor cartunista”, um de “Prêmio especial de humor” e outro de “Melhor coletânea”.

Jeff Smith estudou na Universidade de Ohio, onde trabalhava no jornal e publicava suas tiras com os personagens de Bone. Depois de sair da faculdade, ao tentar publicar tiras em jornais, acabou desistindo, porque queriam que os Bone falassem por balão de pensamento, como o Garfield, então ele deixou a produção de tiras por um tempo e foi para o caminho da produção de comerciais animação, co-fundando o estúdio de animação *Character Builders* em 1986. Pouco tempo depois, o autor começou a frequentar lojas de quadrinhos e conheceu um mundo completamente diferente, que não tinha apenas as histórias de super-heróis mais conhecidas, “mas o que chamou minha atenção foram as revistas de pessoas que escreviam e desenhavam os próprios personagens” (Smith, 2018, p. 433). A partir desse momento, Jeff Smith começou a pensar na possibilidade de ser um autor independente: “Na época, eu era sócio de uma empresa de animação de algum sucesso. Mas, de repente, a única coisa que eu queria era desenhar *Bone* e ser quadrinista underground, fazer parte daquela coisa que parecia uma cena nova e empolgante.” (Smith, 2018, p. 433)

Em entrevista para o Universo HQ (UHQ), Jeff Smith afirma que a ideia de *Bone* era juntar duas influências muito importantes para ele: os quadrinhos tradicionais, como *Tio Patinhas*, *Pato Donald* e *Asterix*; e as obras literárias clássicas, como *A Odisseia*, *Moby Dick*,

As aventuras de Huckleberry Finn e *O Senhor dos Anéis*. *Inclusive*, em *Bone* aparecem diversas referências e menções a *Moby Dick*, já que essa é a obra preferida de Fone Bone.

Depois de fazer uma extensa pesquisa de mercado e elaborar um plano de negócios, Jeff Smith e sua esposa, Vijaya Iyer, fundaram uma empresa chamada *Cartoon Books* e começaram a publicar os álbuns de Bone. O primeiro foi publicado em julho de 1991 e o último, #55, em junho de 2004. Todo o processo de publicação durou treze anos, lançando a cada dois meses um volume de 24 páginas em preto e branco grampeadas, apenas a capa colorida, cada gibi compondo um capítulo inédito da saga. Vijaya foi trabalhar em uma start-up no Vale do Silício e Jeff Smith continuou a escrever e publicar *Bone* na Califórnia.

No início, até o álbum #4, as vendas estavam muito baixas, mal cobrindo o preço da impressão. No entanto, Neil Gaiman estava dando uma entrevista e, no final, falou que conheceu *Bone* por acaso e reconheceu a qualidade do desenho e da construção da narrativa. A partir daí, várias pessoas renomadas no mundo dos quadrinhos, como Neil Adams, Frank Miller e Joe Kubert passaram a reconhecer o trabalho de Jeff Smith. Assim, como a ampla divulgação as vendas começaram a aumentar consideravelmente, a ponto de Vijaya abrir mão do seu trabalho em Silicone Valley para tocar a empresa *Cartoon Books* para que Jeff Smith pudesse se concentrar em produzir os álbuns.

Com o tempo e trabalho de divulgação de Jeff Smith e sua esposa em convenções de quadrinhos, *Bone* foi se consolidando no mundo dos quadrinhos e se tornando proeminente como uma história independente. Nas palavras do próprio autor,

De repente, parecia que Bone estava por todo lugar... nas matérias sobre os rumos do mercado... quando era chamado de gibi antiartifício, de garoto propaganda do Movimento Independente, de novo rumo, de novo mainstream, até de novo movimento dos quadrinhos infantis. (Smith, 2018, p. 434)

Como a obra foi sendo publicada de forma independente, aos poucos, havendo um período de aproximadamente dois meses entre um álbum e outro, os leitores tinham a possibilidade de ler e expressar suas opiniões, inclusive para o autor. Essa recepção e devolutiva dos leitores, influenciou na construção da narrativa. Jeff Smith dá o exemplo da corrida das vacas: “Quando Phoney e Smiley começaram a trabalhar no golpe da corrida das vacas, foi o entusiasmo dos leitores que fez a trama ganhar destaque, criando uma das grandes sequências da revista – e que nem aparecia nos meus primeiros rascunhos!” (Smith, 2018, p.435)

Jeff Smith e Vijaya tomaram uma decisão pouco popular na época. Os quadrinistas estavam fazendo poucas tiragens de seus álbuns para poder vender um pouco mais caro, mas

Jeff abaixou o preço do álbum e aumentou a tiragem, para que mais pessoas pudessem ter acesso a *Bone* e, principalmente, colecionar, porque era uma sequência. No entanto, apesar dos esforços, as vendas caíram consideravelmente de novo por conta do colapso do mercado em meados de 1990.

Em 2002, já perto de terminar *Bone*, Jeff Smith foi convidado juntamente com outros quadrinistas para falar em uma conferência de bibliotecários, promovida pela American Association of School Librarians (AASL). Mas ao chegar lá, descobriram que não precisariam convencer os bibliotecários de que quadrinhos tinham seu valor, pois eles já sabiam do valor dos quadrinhos e que eles eram consumidos em larga escala tanto por crianças quanto por adultos, apenas queriam conhecer e adquirir mais. *Bone* era um dos títulos que mais circulava no sistema das bibliotecas. E foi a partir de consultas com as bibliotecas que a Scholastic Books conheceu *Bone* e entrou em contato com Jeff Smith para republicar a obra.

Pouco após a finalização de *Bone* em 2004 totalizando 1344 páginas da saga, a Scholastic Books entrou em contato com ele para republicar toda a coletânea colorida, sugestão de Art Spielberg, que afirmou que “*Maus* trata da guerra e do holocausto, tinha que ser em preto e branco. Mas *Bone* trata da vida, e não estará terminada até sair colorida.” (Smith, 2018, p. 436) A saga, então foi republicada em três volumes, sem alterar nada, além de colorir. O primeiro volume (*Bone: o vale ou equinócio vernal*) é composto pelos livros #1a #20; O segundo (*Bone: Phoney contra-ataca ou solstício*), do #21 ao #37; e o terceiro volume (*Bone: amigos & inimigos ou colheita*), do #38 ao #55. Desde 2005, a Scholastic já vendeu cerca de 10 milhões de cópias de *Bone*. A saga recebeu dez prêmios Eisner e onze prêmios Harvey e já foi publicada em 25 países.

No Brasil, *Bone* começou a ser publicado pela editora Via Lettra, que lançou quatorze álbuns entre 1998 e 2010, publicando até o álbum #46. A editora HQM publicou em 2015 um volume de *Bone* colorido. Em 2018 a obra passou a ser publicada pela editora Todavia que terminou a publicação dos três volumes coloridos em 2019.

Jeff Smith ainda lançou dois especiais de *Bone*, *Estúpidas*, *Estúpidas Caudas-de-Ratazanas* e *Rose*. Em julho de 2016, em comemoração aos 25 anos de *Bone*, Jeff Smith publicou uma nova HQ de *Bone* chamada *Bone - Coda*, que conta a história dos primos e Bartleby atravessando o deserto de volta para Boneville. Segundo o autor, é uma história “completamente supérflua” e tem 128 páginas (Codespoti, 2016).

Em 2009, foi lançado um documentário sobre a vida de Jeff Smith, sua trajetória e o impacto de sua obra principal, *Bone* para o universo dos quadrinhos e para o Movimento

Independente. O documentário foi dirigido por Ken Mills e conta com depoimentos de nomes como Harvey Pekar, Paul Pope, Terry Moore e Scott McCloud.

Na San Diego Comic-Con International em agosto de 2002, a DC Comics revelou que Jeff Smith seria o responsável pela nova minissérie do Capitão Marvel, *Shazam! Monster society of evil*, que reconta a origem do Capitão Marvel, de como Billy Batson, um menino órfão, se tornou um herói. Após finalizar *Bone*, Smith escreveu e desenhou a minissérie, colorida por Steve Hamaker (Codespoti, 2002), e foi publicada em 2007. No Brasil, a minissérie foi lançada em novembro de 2014 Panini Comics com o título *Shazam! E a sociedade dos monstros #1 a #4* (Scama, 2015).

De 2008 a 2012 Jeff Smith desenvolveu e publicou pela Cartoon Books, empresa criada por ele e sua esposa, a série *RASL*. O primeiro álbum foi publicado em fevereiro de 2008 e o último, #15, em agosto de 2012. O período de publicação foi irregular, alguns álbuns foram publicados bimestralmente, mas vários tiveram mais tempo de intervalo, o maior sendo entre o #5, publicado em julho de 2009, e o #6, em janeiro de 2010. *RASL* conta a história de um ladrão de artes que viaja entre universos paralelos, mas entra em perigo quando começa a ser perseguido. *RASL*, como *Bone*, também é uma narrativa muito bem contada, cheia de mistérios e também foi publicada em preto e branco, mas muito diferente de *Bone*, *RASL* tem uma atmosfera sombria, que explora os dramas humanos, multiverso, conflitos e mistérios (Toscano, 2010).

Tuki é a websérie criada e produzida por Jeff Smith que posteriormente foi adaptada para ser publicada pela Cartoon Books. O autor começou a publicar a história online em 2014, lançando um capítulo novo da história toda segunda e sexta e publicando álbuns impressos periodicamente. Em dezembro de 2021 foi publicado pela Cartoon Books o livro 1, intitulado *Tuki: Fight for fire*, e em julho de 2022, o livro 2, *Tuki: Fight for family*. O livro conta a história de Tuki, um *homo erectus* que viveu na terra há dois milhões de anos durante a era do gelo, que provocou diversas mudanças climáticas, causando a extinção de diversas espécies; Tuki parte em uma jornada para o norte da África para tentar sobreviver junto com três crianças perdidas. Em sua jornada, enfrentam perigos e precisam se defender dos guerreiros Habilne que caçam e matam qualquer um que use fogo, de espíritos tribais e de gigantes.

No dia 30 de julho de 2024 foi lançado o livro *Thorn: The complete Proto-Bone College Strips 1982-1986, and other early drawings*². O livro de 304 páginas apresenta todas as tirinhas

² Espinho: O Proto-Bone completo das tirinhas da Universidade 1982-1986, e outros desenhos anteriores (Tradução nossa)

escritas e publicadas no jornal da Universidade de Ohio no período em que Jeff Smith estudou e trabalhou lá, bem como outros desenhos de Bone feitos antes, quando ainda era criança e começava a imaginar os personagens. As tirinhas publicadas já tinham os personagens de Bone, mas foram feitas antes do desenvolvimento da obra. Segundo Jeff Smith, *Bone* começou a surgir em sua mente quando ainda era criança.

Em toda a sua carreira, Jeff Smith ganhou diversos prêmios: Prêmio Harvey como “Melhor Cartunista” de 1994 a 1997, 1999, 2000, 2003 e 2005 como “Especial de Humor” em 1994 e “Melhor coletânea” em 1994 e 1995, totalizando 11 Prêmios Harvey. Prêmio Eisner por “Roteirista/artista” em 1994, por “Escritor/Artista de Humor” em 1995 e 1998, por “Melhor história serializada” em 1994, por “Melhor série continuada” em 1994 e 1995, por “Melhor álbum gráfico: reimpressão” em 2005, por “Melhor publicação de humor” em 1993, 1994 e 1995, totalizando 10 Prêmios Eisner. Bone foi traduzido para diversos idiomas e, além de produzir suas histórias, Jeff Smith investe seu tempo promovendo histórias em quadrinhos em eventos nacionais e internacionais.

1.4. Impactos da obra

Bone teve grande impacto no universo dos quadrinhos por representar uma mudança no cenário do movimento *indie*, principalmente por ser uma saga extensa que levou treze anos para ser concluída e cativou o público, se tornando depois uma *graphic novel*, um estilo que na época era ainda pouco usual.

Enquanto a saga ainda estava sendo produzida, a Jeff Smith trabalhou com a Nickelodeon para produzir um filme de *Bone*, mas o autor cancelou por motivos de perspectivas diferentes sobre a produção da animação (Matttt, 2024). Em 2019, foi anunciado que a Netflix faria uma série de Bone, mas foi atrasada por conta da pandemia do covid-19, e posteriormente, foi anunciado o cancelamento da série em 2022.

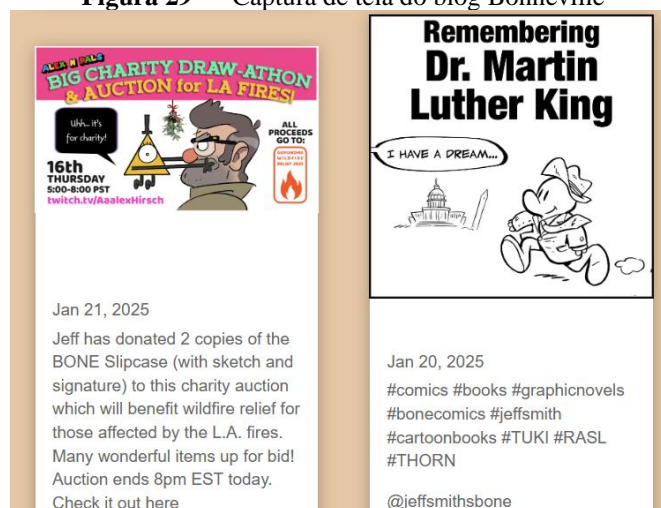
Fãs fizeram animações de Bone que estão disponíveis no Youtube. Há também dois *video games long play* de Bone com os personagens 3D ambientados nos álbuns “Fora de Boneville” e “A corrida das vacas”.

Há também uma comunidade on-line, chamada Boneville³, onde Jeff Smith posta atualizações sobre as produções dele, por exemplo, cards de festas comemorativas, divulgação de *lives* e entrevistas, re-edições de *Bone* ou das outras obras do autor (RASL e Tuki), bem como das outras obras publicadas pela *Cartoon Books*, editora criada pelo autor. A página tem

³ Link da página: <https://www.boneville.com/>

um blog bastante ativo em que os fãs postam seus desenhos autorais de *Bone*. Na imagem a seguir, há dois *posts* feitos no *blog*. O do lado esquerdo mostra o anúncio de um leilão beneficente para ajudar as vítimas das queimadas de Los Angeles, em que Jeff Smith doou duas cópias autografadas de *Bone*. E do lado direito, mostra um *card* feito em homenagem ao dia de Martin Luther King.

Figura 29 — Captura de tela do blog Bonneville



Fonte: boneville.com

No próximo capítulo, faremos uma revisão teórica sobre o conceito de manipulação, passando por noções de linguagem, discurso e ideologia sob um olhar linguístico, identificando de que forma a linguagem junto a outras estratégias podem ser utilizadas para a construção de um discurso manipulador. Analisar de que forma a manipulação se apresenta nos discursos de Phoney Bone na obra *Bone*, de Jeff Smith

2. ENTENDENDO A MANIPULAÇÃO

A partir dos postulados saussurianos, Fiorin (1998) diferencia a língua (o sistema virtual) da fala (a realização concreta). Dessa forma, a língua ou o sistema “é a rede de relações que se estabelece entre um conjunto de elementos lingüísticos.” (p.11), ou seja, são elementos lingüísticos, cada um com um valor, que se relacionam e se combinam de acordo com a estrutura de uma determinada língua, conhecida por todos os seus falantes. A fala, portanto, seria a realização concreta e individual desse sistema. No entanto, é necessário distinguir fala e discurso. Segundo Fiorin, o discurso é uma combinação estruturada de elementos lingüísticos usada para expressar pensamentos, falar e agir sobre o mundo, enquanto “a fala é a exteriorização psicofísico-fisiológica do discurso.” (Fiorin, 1998, p.11), sendo um ato individual no momento da realização do discurso. A fala, por ser uma simples exteriorização do discurso de forma individual e momentânea, não sofre determinação social, diferentemente do discurso.

Fiorin (1998) afirma que um discurso não é uma junção de palavras e frases aleatórias. Para fazer sentido, é necessário que o discurso tenha uma estrutura, uma sintaxe, o que implica nas escolhas do autor. Por exemplo, o uso da primeira pessoa produz um efeito de subjetividade e opinião, enquanto o uso da terceira pessoa cria um sentido de objetividade e verdade. Outro mecanismo da sintaxe discursiva é a escolha entre o discurso direto, indireto e indireto livre. Enquanto o primeiro cria o efeito de verdade, como se a outra pessoa estivesse presente dizendo as palavras, os outros dois já não produzem o mesmo sentido.

O autor afirma que o discurso tem dois campos: o da manipulação consciente e o da determinação inconsciente, sendo que o primeiro é a sintaxe discursiva e o segundo, a semântica discursiva. A sintaxe discursiva então, como campo da manipulação consciente, envolve a escolha de elementos lingüísticos, como os supracitados, e de estratégias de argumentação de forma a parecer verdade e convencer seu interlocutor a partir da “imagem que ele faz do interlocutor, a que ele pensa que o interlocutor tem dele, a que ele deseja transmitir ao interlocutor”. Esse jogo de imagens vai guiar o locutor nas escolhas sintáticas para estruturar seu discurso. Já a semântica discursiva é campo das determinações inconscientes porque não depende tão somente das escolhas do falante/locutor. Isso porque os elementos semânticos presentes no discurso não são descontextualizados, eles partem de um dado momento histórico e social. “Esses elementos semânticos, assimilados por cada homem ao longo de sua educação, constituem a consciência e, por conseguinte, sua maneira de pensar o mundo.” (Fiorin, 1998,

p. 4). Assim, a semântica discursiva é uma determinação inconsciente pois, apesar de os elementos estarem situados em uma determinada formação social, a compreensão e interpretação do discurso vai depender da consciência, do modo de pensar o mundo de cada indivíduo/interlocutor.

No que diz respeito à formação social, Fiorin (1998), afirma que há dois níveis de realidade: um de essência (profundo, não visível) e um de aparência (superficial, fenomênico). Segundo o autor, só é possível perceber de forma imediata o nível da aparência, que se apresenta como a totalidade da realidade, mas, na maioria das vezes, “é a inversão do nível da essência.” (Fiorin, 1998, p. 28), ou seja, no nível superficial aparenta ser uma coisa, mas no nível essencial, é o oposto. A partir do nível fenomênico, do que é visível, são construídas as ideias que racionalizam, explicam e justificam a realidade de uma formação social.

Assim, o conjunto de ideias que explica a ordem e as relações sociais, é a ideologia. Criada a partir do nível superficial da realidade, inverte e oculta o nível profundo. Nas palavras do autor, “[a ideologia] É uma forma fenomênica da realidade, que oculta as relações mais profundas e expressa-as de um modo invertido. A inversão da realidade é ideologia.” (Fiorin, 1998, p. 29) Compreendendo, então, que a ideologia é um conjunto de ideias que compõe a realidade de uma dada formação social, é possível concluir que não há ideologia ou conhecimento neutro, pois representa o pensamento e a visão de mundo de uma classe social específica comprometida com os próprios interesses sociais. Dessa forma, a noção de ideologia passa a ser ampliada, compreendida como uma “visão de mundo”, dado que representa a forma que um grupo organiza e justifica a ordem social e a apresenta num discurso próprio. A ideologia, portanto, irá variar conforme a classe social.

A ideologia é composta por ideias; as ideias, por sua vez, não existem fora da linguagem, pois não é possível haver pensamento conceptual dissociado da linguagem. Partindo da indissociabilidade entre pensamento e linguagem, compreende-se que assim como as ideias só existem na linguagem, “as formações ideológicas só ganham existência nas formações discursivas.” (Fiorin, 1998, p.34). A formação discursiva é composta por um conjunto de imagens e representações que vão materializar, por meio da linguagem, uma visão de mundo, uma ideologia de um determinado grupo social. As formações discursivas, tal qual as ideologias, são ensinadas e assimiladas e, a partir delas, são construídos os discursos. Por isso, Fiorin afirma que “o discurso é mais o lugar da reprodução que o da criação.” (1998, p.32)

Existem diversas concepções e definições sobre o que significa manipular e sobre as várias formas que esse processo pode acontecer. Procuramos o verbo “manipular” em diferentes dicionários e, no que concerne ao “discurso”, podemos considerar as definições 1 e

2 do Aulete e as 3 e 4 do Michaelis e Houaiss. A definição de “manipular”, nesse sentido, é influenciar e controlar pessoas de acordo com os próprios interesses e; alterar, falsear a realidade. A pessoa manipuladora, então, usará diversos recursos na construção do seu discurso para controlar as pessoas e a realidade visando garantir seus interesses.

Segundo Emediato (2023), a manipulação ocorre através da linguagem, mas não se restringe a ela, pois envolve também a intenção, as razões e os interesses do manipulador, bem como a situação, que vai influenciar nas formas escolhidas para a manipulação. O autor ainda ressalta que a manipulação e a influência são diferentes: “Manipular é sempre, de algum modo, influenciar. Mas nem sempre influenciar é manipular.” (Emediato, 2023, p.47). Ou seja, para o sujeito conseguir manipular alguém, é necessário que ele tenha certa influência sobre a pessoa, mas não necessariamente quem tem influência a usa para manipular. A maior diferença entre influência e manipulação, segundo a psicóloga Harriet Braiker é que nas relações em que há influência, “[a relação] é guiada por uma comunicação aberta, honesta e direta.” (Braiker, 2004, p.4), enquanto na manipulação, a comunicação é “indireta, desonesta e até enganosa” (Braiker, 2004, p.4).

É relativamente recorrente que o senso comum trata ideologia e manipulação quase como sinônimos, gerando uma grande confusão conceitual. Embora ambos sejam próximos no campo semântico, já que de alguma forma, têm o sentido de alterar a realidade, o modo e a intencionalidade são bastante distintas. Conforme já explicado, para Fiorin (1998), a ideologia é um conjunto de ideias que representa a visão de mundo de um grupo social específico e, essas ideias são elaboradas a partir do nível fenomênico da realidade que distorce a essência. A distorção da realidade na manipulação é um ato individual (ou de um grupo específico) que irá alterar os fatos deliberadamente por benefício próprio.

A ideologia é uma visão de mundo que pertence a um grupo social e por isso não é neutra, e a manipulação decorre de uma ação manipulativa. Ou seja, no primeiro conceito, as formações ideológicas são intrinsecamente ligadas às formações discursivas que são ensinadas e aprendidas pelas pessoas de uma mesma classe social. Já o manipular não está ligado à classe social ou a um grupo, mas é uma ação individual de distorção da realidade. A ideologia em si não é manipulação, mas a manipulação pode ser permeada por alguma ideologia.

Outro conceito que é constantemente confundido com a manipulação é a persuasão, por isso vamos distingui-los antes de continuar. Enquanto a manipulação consiste em controlar, falsear a realidade e as pessoas para que o locutor/manipulador alcance seus objetivos, a persuasão objetiva convencer o interlocutor de algo, mas para isso se vale de “um trabalho com a linguagem que garanta a construção de uma rede discursiva com a qual os interlocutores se

envolvam, para fazê-los crer e pôr em prática o que o locutor veicula em seu discurso.”. (Torresan, 2007, p.99) Ou seja, o locutor/manipulador vai utilizar elementos linguísticos, argumentos, recursos lógicos e racionais, para apresentar algo como vantajoso para ambas as partes a fim de convencer o interlocutor.

Torresan (2007) afirma que nos discursos persuasivos, o objetivo do locutor “é fazer com que os interlocutores creiam no que é veiculado e executem ações.” (p.100) Em consonância, Veiga (2020) afirma que na persuasão, “o propósito do emissor coincide com uma necessidade de aumentar a concordância em relação aos argumentos que expõe, apresentando-os como racionais e/ou emocionais, vislumbrando-se aí o pleno exercício do livre arbítrio” (p.54). Ou seja, na persuasão, o locutor utiliza diversas estratégias para que o seu interlocutor concorde e decida realizar a ação proposta. Já na manipulação, o locutor deliberadamente altera, distorce, descontextualiza fatos para enganar o interlocutor, o que nos leva a pensar na relação da manipulação com a desinformação e com o conceito de verdade (Emediato, 2023).

A definição de manipulação sempre esbarra em critérios éticos e morais, visto que, no ato de manipular, o locutor/manipulador desconsidera o outro (seus sentimentos, vontades, opiniões etc.) e o trata como se fosse apenas um objeto para alcançar seus interesses. Sobre esse assunto, Emediato afirma que em algumas situações os processos de manipulação são tão radicais que tornam “o manipulado quase um não-humano, já que instrumentalizado a tal ponto que não possui mais decisão própria, nem pensamento crítico” (2023, p.45). Em consonância, Veiga ainda afirma que a situação do interlocutor/manipulado é complexa pois a manipulação “se trata de um comportamento disfarçado e, por isso, a vítima raramente se dá conta do que está a ser alvo.” (Veiga, 2020, p.55)

A psicóloga Harriet Braiker ressalta que não há restrição de idade ou gênero para manipular ou ser manipulado. “Relações manipulativas ocorrem em famílias, organizações, amizades, relações profissionais, e até mesmo em igrejas, sinagogas, mesquitas ou outros espaços de adoração.” (Braiker, 2004, p.1, tradução nossa) Isso evidencia que a manipulação pode ocorrer em qualquer espaço, e por qualquer pessoa, principalmente, de acordo com a autora, as que tem algum vínculo significativo.

Agora que já discutimos sobre a conceituação de manipulação, vamos ver algumas formas que ela pode acontecer. Assunção (2015) apresenta o trabalho de John B. Thompson, sociólogo e professor da Universidade de Cambridge, acerca dos cinco modos gerais de operação da ideologia para estabelecer e sustentar relações de dominação. Thompson, após fazer um percurso histórico sobre o estudo da ideologia, afirma que há duas concepções gerais

do conceito. A primeira é a “concepção neutra de ideologia”, em que os fenômenos ideológicos não carregam nenhuma carga negativa. De acordo com o autor, a ideologia nessa concepção, seria como uma arma de vitória “mas não para um vencedor específico, pois ela é, em princípio, acessível a qualquer combatente que tenha os recursos e habilidades de adquiri-la e empregá-la.” (Thompson, 2011, p.73) A segunda é a “concepção crítica de ideologia”. Nesse sentido, o fenômeno ideológico é caracterizado por um sentido “negativo, crítico ou pejorativo [...] é enganador, ilusório ou parcial.” (Thompson, 2011, p. 73).

Assim como Fiorin (1998), Thompson (2011) também se baseia na concepção marxista de ideologia, que compreende que a ideologia representa a visão de mundo de uma classe e que a ideologia dominante em uma sociedade é a da classe dominante. Portanto, uma das características do fenômeno ideológico é a sustentação das relações de dominação. Por isso, o autor afirma que “estudar a ideologia é estudar as maneiras como o sentido serve para estabelecer e sustentar relações de dominação.” (2011, p.76). Vale ressaltar aqui que as formas simbólicas⁴ não necessariamente são epistemologicamente falhas. A ideologia *pode* inverter a realidade, “operar através do ocultamento e do mascaramento das relações sociais” (Thompson, 2011, p. 76), mas é uma possibilidade, não uma característica necessária.

As relações de dominação ocorrem em diversas esferas sociais. Marx evidencia as relações de classe como uma das principais fontes de desigualdade e exploração. Thompson chama atenção para outras relações que também há desigualdade, exploração, dominação e subordinação, como “a relação entre os sexos, entre os grupos étnicos, entre os indivíduos e o estado, entre estado-nação e blocos de estados-nação” (2011, p.77-78). Assim, a concepção de ideologia não pode estar atrelada unicamente à dominação de classe, mas também às outras relações de dominação existentes na sociedade.

A partir dessas considerações, Thompson propõe e apresenta cinco modos gerais de operação da ideologia para estabelecer e sustentar relações de dominação. São eles: legitimação, dissimulação, unificação, fragmentação e reificação. Cada modo, possui também estratégias típicas de construção simbólica. Na legitimação, esse processo ocorre pela representação de algo como legítimo, justo, digno de apoio, a partir de três possíveis estratégias: racionalização (criação de uma linha de raciocínio que justifique algo);

⁴ Formas simbólicas, para Thompson (2011) são “um amplo espectro de ações e falas, imagens e textos, que são produzidos por sujeitos e reconhecidos por eles e outros como construtos significativos. [...] Podemos analisar o caráter significativo das formas simbólicas em termos de quatro aspectos típicos – que chamarei de aspectos “intencional”, “convencional”, “estrutural” e “referencial” das formas simbólicas. Há um quinto aspecto das formas simbólicas que chamarei de aspecto “contextual”, o qual indica que as formas simbólicas estão sempre inseridas em contextos e processos socialmente estruturados.” (p.79)

universalização (considerar que algo que atende o interesse de um, atenda o interesse de todos) e narrativização (apelo à tradição). Na dissimulação, as relações de dominação são sustentadas por serem negadas, ocultadas, descontextualizadas ou enganosas. A dissimulação pode ocorrer de três formas: deslocamento (descontextualização), eufemização (inserir valor positivo em algo ou amenizar o valor negativo) e tropo (uso de figuras de linguagem: sinédoque, metonímia e metáfora).

No modo “unificação”, é construída uma identidade coletiva, por meio da padronização (criação de um referencial padrão) ou da simbolização da unidade (construção de símbolos de unidade de identidade e identificação coletiva – projeção de um destino coletivo). Já na *fragmentação*, a dominação é sustentada pela segregação de grupos por meio da diferenciação (ênfase às diferenças e divisões) ou do expurgo do outro (construção de um inimigo comum, que diante de tal ameaça, as pessoas devem se unir para expurgá-lo). O último modo de sustentação das relações de dominação é a *reifificação*, nela, algo temporário, transitório é representado como algo permanente. As estratégias para fazer isso são: naturalização (tratar algo como inevitável e natural), eternalização (apresenta um fenômeno como algo imutável e inquestionável), nominalização (substantivação de ações) e passivização (ocultar o agente). Essas duas últimas estratégias “apagam os atores e a ação e tendem a representar processos como coisas ou acontecimentos que ocorrem na ausência de um sujeito que produza essas coisas” (Thompson, 2011, p.88).

Assunção (2015) apresenta três padrões de manipulação desenvolvidos por Perseu Abramo (2016), professor, sociólogo e jornalista brasileiro: padrão de ocultação, padrão de fragmentação, padrão de inversão e padrão da indução. O primeiro padrão é o de ocultação, em que o locutor/manipulador deliberadamente oculta, omite um fato importante. “O fato real ausente deixa de ser real para se transformar em imaginário.” (Abramo, 2016, p. 41) ou seja, com a ocultação do real, cria-se uma realidade artificial. O padrão de fragmentação ocorre em duas etapas: a *seleção dos aspectos do fato* que serão apresentados e a *descontextualização* deles. Assim, a informação fora de contexto aparenta ser insignificante ou ganha um outro significado, contribuindo para a distorção da realidade ou a criação de uma outra.

Depois de os fatos terem sido fragmentados e descontextualizados, o padrão da inversão reordena as partes e pode ser realizado de formas diferentes. A inversão pode ocorrer na relevância dos aspectos (destacar uma informação secundária como principal e a principal como secundária; particular como geral e vice-versa; supérfluo como importante e vice-versa), pela inversão da forma pelo conteúdo (o texto é colocado como mais importante que o conteúdo apresentado), a inversão da versão pelo fato (a visão de alguém sobre o ocorrido passa a ser

mais valorizado que o fato em si), a inversão da opinião pela informação (substituir total ou parcialmente o fato pela opinião, o “*juízo de valor* [...] utilizado como se fosse um *juízo de realidade*.” (Abramo, 2016, p. 46, grifos do autor)).

Por último, há o padrão da indução. Esse padrão pode ser um pouco mais complexo de se identificar, pois não está em um único fato que foi ocultado, fragmentado, descontextualizado e invertido. O padrão de indução é percebido pelo acontecimento sistemático e constante desses outros padrões. O processo de indução é construído a longo prazo, ao evitar abordar um assunto e abordar outro constantemente, determinados grupos ou pessoas não aparecem, enquanto outros são mencionados com frequência, alguns aspectos são tratados a respeito de um determinado grupo social enquanto são evitados ao falar de outro grupo social. Assim, “A indução se manifesta pelo reordenamento ou recontextualização dos fragmentos da realidade, pelo subtexto – aquilo que é dito sem ser falado” (Abramo, 2016, p. 50). Dessa forma, a realidade é reconstruída, induzindo a acreditar que tal realidade é verdadeira e única. Nas palavras de Abramo, na indução “*o leitor é induzido a ver o mundo não como ele é, mas sim como querem que ele o veja*” (Abramo, 2016, p. 49, grifos do autor).

Há ainda várias outras percepções sobre como ocorrem os processos de manipulação. Veiga (2020) pautada em Chomsky (2018), no em *As terríveis 10 estratégias de manipulação massiva* e *Como saber se está a ser manipulado e o que fazer para evitar* apresenta diversas estratégias e sentimentos de manipulação. Aqui estão alguns que consideramos mais pertinentes para o desenvolvimento deste trabalho:

Estratégias:

- Linguagem facilitada: linguagem simples para atrair atenção dos interlocutores;
- Apelo emocional: retrair o lado racional e inibir a reflexão;
- Culpabilizar: fazer o interlocutor acreditar que ele é o culpado pela situação que se encontra;
- Criar necessidades: leva o interlocutor a achar que precisa de algo;
- *Gaslighting*: mentir e confundir a realidade do outro para benefício próprio;
- Distração: desviar a atenção dos interlocutores do tema que realmente importa;
- Gradualidade: implementar medidas aos poucos para passarem despercebidas;
- Adiamento: fazer acreditar que está fazendo um sacrifício agora para um benefício futuro;
- Manter o público na ignorância: não fornecer as informações e ferramentas necessárias para a autonomia e pensamento crítico.

Sentimentos:

- Medo: os interlocutores/manipulados se sentem forçados a fazer o que o manipulador quer por conta do medo, estando em uma situação vulnerável, variando de acordo com a estratégia de manipulação pelo medo:
 - O manipulador *bully*: é violento e agressivo física e/ou emocionalmente, coagindo o manipulado;
 - O manipulador vítima: o manipulador se faz de vítima, transferindo culpa para o manipulado;
- Incapacidade: o manipulador faz com que o manipulado se sinta incapaz de realizar qualquer coisa sozinho, deixando-o incapaz de fazer e de pensar por si mesmo e dependente do manipulador;
- Obrigação: o manipulador faz com que o manipulado se sinta na obrigação de fazer algo, geralmente lembrando todas as vezes que já o ajudou.

Outra perspectiva para pensar os processos de manipulação são os quatro tipos de mentira manipuladora proposta por Platin (2016) e exposta por Emediato (2023). São elas: mentira referencial, mentira das construções discursivas, mentira sobre a identidade do locutor e mentira emocional. A mentira referencial consiste em apresentar uma informação falsa como se fosse verdadeira ou em apresentar um objetivo quando na verdade se tem outro. A mentira das construções discursivas tem relação com as falácias, considerar algo como certeza sendo que é apenas uma possibilidade ou uma parte da verdade. A mentira sobre a identidade do locutor ocorre quando o locutor diz ser alguém mas não é, ele pode mentir sobre sua identidade pessoal, ou sobre sua profissão ou sobre suas virtudes. A mentira emocional diz respeito a fingir ter uma emoção (felicidade ou depressão, por exemplo) sem as ter, e recebem algum tipo de atenção em decorrência dessa falsa emoção/estado.

Emediato (2023) apresenta também atitudes de manipuladores para controlar suas vítimas desenvolvidas pela psicóloga Harriet Braiker (2004). A psicóloga afirma que há duas principais impulsões humanas e que as relações manipulativas dependem de uma (ou de duas) delas: o ganho (ou recompensa) e a perda (ou esquivia). Assim, as manipulações ocorrem pela promessa de ganhar alguma coisa ou a ameaça/medo de perder algo. Algumas das atitudes de manipulação identificadas são: reforço positivo (elogiar e reconhecer a pessoa), reforço negativo (prevenir a vítima de uma situação ruim e pedir algo em troca), reforço intermitente (variação do reforço positivo e negativo para incentivar a vítima a persistir), punição (punir a vítima de formas variadas) e aprendizado traumático (agredir verbal ou fisicamente a vítima de forma constante para que a vítima não confronte o manipulador).

Assunção (2015) explica os modos de estabelecimento e sustentação de relações de dominação e estratégias para que isso ocorra (Thompson) e padrões de manipulação (Abramo). Veiga (2020) discorre sobre estratégias e sentimentos de manipulação. Emediato (2023) apresenta os tipos de mentiras (Platin) e atitudes de controle utilizadas por manipuladores (Braiker). Na análise proposta para este trabalho, observaremos quais modos, estratégias, atitudes e sentimentos supracitadas são utilizadas por Phoney Bone em seus discursos de manipulação.

Tendo apresentado aspectos da obra, do autor, e as abordagens para identificar as formas de concretização da manipulação, no próximo capítulo faremos a análise de uma sequência de discursos de manipulação do personagem Phoney.

3. O DISCURSO MANIPULADOR EM *BONE*

Em sua saga, Jeff Smith mescla dois traços diferentes: o realista e o cartunesco. Em sua maioria, a obra é desenhada no traço realista. O traço cartunesco é usado para os Bone, dragões e animais. É possível compreender que o traço diferente indique graficamente que tais personagens não têm a mesma origem. Os Bone vêm de outra cidade, mas tão distante e diferente que a região da floresta sequer existia no mapa deles. Os dragões são seres quase eternos, de uma outra natureza; apesar de não serem imortais, estão ali desde o início dos tempos e têm uma relação profunda e uma responsabilidade de manter o equilíbrio do mundo do sonho. Os outros animais provavelmente também são desenhados com o traço cartunesco porque, na obra, conversam com os seres humanos, ou para trazer leveza.

A diferença de traço cartunesco em *Bone*, então, pode indicar que certos personagens provêm de lugares outros (Bone e dragões) ou que tem ações e relações diferentes das que são dadas fora do ambiente fictício (como animais falantes e uma sociedade organizada de ratazanas). Dessa forma, Jeff Smith faz com que traços diferentes representem coisas diferentes, coexistam na mesma obra e se combinem para construir novos sentidos.

O autor, ao mesmo tempo que se utiliza do traço cartunesco, subverte a identificação visual estabelecida. Segundo McCloud (1995), as linhas arredondadas (características do traço cartunesco) geralmente indicam algo cálido e delicado, bem como as curvas e linhas abertas “passam uma sensação de juventude e inocência.” (p.126) É interessante perceber também que Jeff Smith utiliza a técnica de animação “Stretch and squash on heads” (esticar e espremer as cabeças) para aumentar a expressividade facial dos personagens. Um dos vilões da história são as ratazanas, que são desenhadas com os traços arredondados, mas, ao invés de serem delicadas ou inocentes, são soldados enviados para caçar e destruir vários lugares por onde passam. De forma semelhante, Phoney é desenhado com traço cartunesco, mas também não representa a inocência esperada por tais traços: além de se irritar com bastante facilidade, em vários momentos está procurando formas de manipular as pessoas em benefício próprio, tendo sucesso em seus discursos (que alguns serão analisados ainda nessa sessão). A aparência física de Phoney pode ser inclusive um fator que colabore para o sucesso de seus atos manipulativos, pois tais ações não são esperadas de alguém considerado cálido ou inocente.

Neste trabalho vamos analisar a sequência narrativa do golpe do dragão. Essa sequência tem início no final do volume 1 (originalmente, no álbum #18) quando Phoney e Smiley voltaram com Lucius para o Barrico Doce a fim de pagar o prejuízo causado na corrida das vacas. Lucius e Phoney tinham feito uma aposta de que quem conseguisse mais ovos até a

virada da lua ficaria responsável pelo bar e, em um momento de desespero em que a população do vale estava querendo esganá-lo, Smiley sem querer murmurou “Queria que o dragão do Fone Bone estivesse aqui”. A partir daí Phoney começou a tirar proveito da situação, se apresentado como exterminador de dragões e manipulando toda a população do vale. Essa sequência vai até aproximadamente o meio do volume 2 (originalmente, no álbum #27) quando eles de fato conseguem capturar o dragão vermelho, mas Phoney não o mata. As ratazanas chegam querendo capturar o dragão e começam uma batalha, juntamente com os guerreiros venyiashi que chegam para ajudar o dragão. Nesse momento o dragão escapa e a população do vale percebe que estão em estado de guerra ao presenciarem a batalha e verem de longe a vila em chamas.

No trecho a seguir, temos o início do processo de manipulação dessa sequência narrativa. Logo após Smiley falar sem querer que o Fone Bone tinha um dragão, os aldeões ficaram exaltados querendo saber se os dragões eram de fato reais, principalmente para justificar todas as coisas estranhas que vinham acontecendo, como a presença mais constante das ratazanas, desaparecimentos de animais e esposas. Eles relacionaram essas coisas estranhas com a chegada dos Bone, outro motivo para o Phoney querer se defender.

Nos quatro primeiros quadros temos os vilarejos culpando os Bone pelas últimas “encrencas”. Phoney diz que o dragão laranja já estava no vale antes deles, que eles não tinham nada a ver com isso. Com Phoney confirmando ser uma testemunha ocular da existência de um dragão vermelho, a população presente no Barrico Doce ficou ainda mais preocupada. Com isso, Phoney começa o seu discurso de manipulação. Ele constrói uma linha de raciocínio utilizando as “evidências” apresentadas pelos aldeões, evidências essas que os enche de medo e preocupação e se apresenta como o único capaz de resolver o problema (Figura 30).

Se observarmos esse trecho a partir dos modos de operação da ideologia de Thompson para, nesse caso, estabelecer uma relação de dominação (de Phoney sobre os aldeões), podemos perceber o modo de legitimação e fragmentação. Phoney legitima o seu discurso a partir da racionalização, ou seja, ele cria uma linha de raciocínio que faz sentido para a população do vale, visto que, conhecendo as preocupações de seus interlocutores, Phoney utiliza essas informações para convencê-los de que os dragões são reais, estão por perto e são uma praga. A fragmentação se dá por meio do expurgo do outro. Phoney divide os grupos *população do vale* e *dragões* e constrói um inimigo comum, os dragões, que devem ser combatidos.

A partir dos padrões de manipulação de Abramo, é possível perceber no discurso de Phoney o padrão de ocultação, pois Phoney omite deliberadamente um fato muito importante: os dragões existem sim, mas vivem em um Tanen Gard, um local afastado e, com exceção do dragão vermelho, eles não se relacionam mais com os humanos, muito menos têm a intenção de machucá-los ou roubar seus animais e esposas. Isso se encaixa também no padrão de fragmentação e descontextualização, pois, ao omitir uma informação importante, ele a fragmentou, apresentando apenas o que era de seu interesse e descontextualizou essa informação, dando a entender o oposto da realidade, que os dragões são perigosos e estão à espreita.

Podemos perceber também a utilização de algumas estratégias apresentadas por Veiga (2020), como a linguagem facilitada e o *gaslighting*. Phoney mantém a linguagem simples e apreensível para o seu público e utiliza outra estratégia, *gaslighting*, ao mentir para confundir a realidade dos aldeões para benefício próprio: ser contratado como exterminador de dragões. Em relação aos sentimentos de manipulação expostos por Veiga, observamos o medo, visto que Phoney utiliza em seu discurso preocupações da população para coagi-los a querer fazer alguma coisa sobre a ameaça dos dragões, o que nos leva ao sentimento de incapacidade. Os aldeões não veem uma alternativa de resolver o problema sozinhos, então precisam da ajuda do locutor/manipulador que se coloca como o único da região capacitado para realizar a difícil e perigosa tarefa de exterminar os dragões.

A partir dos tipos de mentiras de Platin expostos por Emediato, identificamos a utilização de duas: a mentira referencial e a mentira sobre a identidade do locutor. A mentira referencial se apresenta nos dois aspectos: pela apresentação de uma informação falsa como se fosse verdade (que os dragões são uma ameaça) e pela apresentação de um objetivo quando se tem outro (Phoney se apresentou como alguém que quer ajudar, mas a verdadeira intenção dele é ganhar a aposta com Lucius e recolher as riquezas da população do vale). Phoney mente sobre

sua identidade também de duas formas: sobre sua profissão (se apresenta como exterminador de dragões sendo que não é qualificado para isso) e mente sobre suas virtudes (ele se apresenta como alguém valente e corajoso, capaz de matar vários dragões, quando não é).

Por último neste trecho, podemos identificar o reforço negativo como uma atitude de manipulação, pois Phoney Bone de certa forma previne a população da vila sobre uma situação ruim (avisa que os dragões estão por perto, que eles estão em situação de perigo e precisam fazer algo) e pede algo em troca (ser contratado como matador de dragão).

Considerando a multimodalidade inerente às HQs, é importante ressaltar a relevância das imagens para a construção do discurso manipulador. No primeiro quadro da segunda página, quando Phoney percebe que os aldeões ficaram impactados com a história do dragão, ele, em cima do balcão, para ficar no mesmo nível das outras pessoas, aparentemente analisa a situação de forma despretensiosa, como é possível perceber pelo andar lento, uma mão nas costas e a outra no nariz, indicando que está refletindo, aparência atenuada pelas sobrancelhas arqueadas e o olhar voltado para cima. E no último quadro da segunda página, com as duas mãos para cima, uma mais elevada que a outra, somado ao olhar pesaroso de quem faz a triste e inevitável confirmação de um fato, informa que não há o que ser feito.

No primeiro quadro da terceira página, as expressões corporais de Phoney também corroboram com o seu discurso, pois, ao arquear as sobrancelhas, o semblante pesaroso, os ombros erguidos e as mãos estendidas para frente na altura do peito, como em sinal de impotência, intensificam a mensagem de que ele está desconfortável, pesaroso até, por ser o portador da tão terrível notícia da infestação de dragões, incitando o medo e o ódio de seus interlocutores.

Já nos dois últimos quadros da terceira página, tendo sido validado como conhecedor do assunto, visto que foi ele que identificou e os informou do problema, se apresenta como quem pode resolver esses mesmos problemas. Há, então, uma mudança significativa na expressão de Phoney. Enquanto nos quadros anteriores ele estava com semblante apreensivo, preocupado devido à ameaça identificada, no penúltimo quadro, ele se apresenta com uma serenidade não vista antes. Isso pode ser percebido pela postura ereta, pés alinhados, mãos sobrepostas na altura da barriga, semblante sereno, pelos olhos fechados, sem linhas de preocupação e sorriso no rosto. Em continuidade, no último quadro da terceira página, quando disponibiliza seus serviços, em contraste com os aldeões que estão com os punhos fechados, dentes rangendo, ódio no olhar, com várias linhas nos rostos que podem indicar preocupação ou raiva, músculo do pescoço tensionado e suor escorrendo da testa, Phoney, com o olhar

Em relação às imagens, são duas páginas que mostram uma discussão entre duas pessoas. Os primeiros quadros da primeira página, mostram Lucius com os braços cruzados e carrancudo, expondo sua insatisfação com a situação, enquanto Phoney se mostra empenhado em convencê-lo de que seria um bom negócio para os dois e que não faria mal algum à população, como é possível perceber pelas expressões faciais e o suor de quem está explicando algo enfaticamente e, no segundo quadro, com os ombros levantados e as mãos abertas mostrando que o que ele está fazendo não tem importância.

Nos próximos dois quadros, Lucius acusa Phoney mantendo o rosto fechado, com raiva e rangendo os dentes, apontando o dedo indicador para ele em sinal de acusação e curvando sua postura, impondo sua presença como alguém maior (superior?). Já nos dois primeiros quadros da segunda página, Phoney se defende, o olhar expressando sua raiva, as sobrancelhas e o nariz franzidos, a boca meio fechada, como se estivesse falando entre dentes e usando as mãos para gesticular, apontando primeiro para si e em direção ao bar, para dizer que a população o procurava para saber a verdade e depois apontando o dedo indicador e inclinando sua postura para cima, em direção a Lucius.

No diálogo, podemos perceber um conflito. Os dois sabem a verdade, que os dragões existem, não querem fazer mal aos humanos nem que saibam da existência deles. Lucius engana a população ao querer que eles acreditem que os dragões não existem, pois acha que não saber a verdade é melhor para eles. Phoney engana a população ao fragmentar (contar que os dragões existem) e distorcer (dizer que eles são perigosos para os humanos) a verdade para benefício próprio. No calor da discussão, Phoney diz: “[...] **Eu é que conto a verdade! Você é quem tenta esconder!** Por isso é que eles ficam vindo para o meu lado do bar... [...] **Não vejo muita diferença entre a sua honestidade e a minha!**” (Smith, 2019a, p.27, grifo meu), levando a refletir que, apesar das motivações diferentes, ambos estavam sendo desonestos e manipulando a população.

À primeira vista, Phoney é claramente o manipulador dessa sequência narrativa, pois distorce os fatos para benefício próprio. Lucius, no entanto, se apresenta como alguém honesto, que se importa com o bem-estar das pessoas e com o desejo dos dragões de permanecerem desconhecidos, acaba sendo também um manipulador, pois quer convencer as pessoas de algo que não é verdade, identificamos assim, a mentira referencial (Platin, 2016), em que o locutor apresenta uma informação falsa como se fosse verdadeira.

Assim, é possível identificar uma contradição nos personagens: Phoney, ao mesmo tempo que é manipulador, se coloca como vítima ou herói naquela situação em que entende estar fazendo um bem à população ao contar a verdade (mesmo que parcialmente);

Lucius, ao mesmo tempo que se coloca como alguém honesto e preocupado com a população, a manipula.

Em paralelo na história, Fone, Espinho e vovó Ben são atacados na floresta pelas ratazanas e Kingdok. Fone grita pedindo ajuda ao dragão. Algumas pessoas que estavam no bar ouvem e saem correndo para ajudar. Quando Espinho e Fone retornam à vila, sem a vovó Ben, dão de frente a um portão e muros de madeira que *o chefe*, Phoney mandou erguer e armou a população com tochas, rastelos e enxadas. Depois de se restabelecer na vila, Fone foi para o quarto de cima do bar para conversar com os primos.

Figura 32 — Os primos conversam sobre os planos de Phoney



Fonte: Smith, 2019a, p.80-81.

O comentário de Fone ao entrar cauteloso no cômodo e observar o sorriso orgulhoso do primo mais velho, leva a prestar atenção nos detalhes do quarto: as paredes foram forradas com tecidos escuros, colocaram candelabros dourados, a sala está cheia de baús com os bens da população do vale (colares, taças e outros utensílios de ouro) e a mesa farta, Phoney e Smiley vivendo mesmo como reis. Essa impressão se amplia pela expressão de Smiley ao encarar a mesa repleta de comidas, com os olhos arregalados, sobrancelhas arqueadas, boca escancarada,

língua para fora, como se estivesse lambendo os beijos em expectativa, salivando e com as mãos segurando firmemente os talheres, pronto para atacar o prato de comida.

No quarto quadro da primeira página, vemos Phoney e Smiley se vangloriando do brilhantismo do plano, por não ter que defender ninguém de fato, já que os dragões não atacam ninguém: o quadro mostra uma cena de cumplicidade entre os dois primos que riem da situação. Smiley fecha os olhos e coloca a mão na frente da boca para rir, ainda com a língua para fora e cheio de migalhas do banquete, enquanto Phoney cutuca o primo com o cotovelo e aparenta malícia no sorriso e no olhar.

No diálogo presente no último quadro da página 80 e no primeiro da página 81, podemos perceber que Phoney e Smiley desconsideram o outro, tratando-os como objetos para alcançar seus interesses. As falas de Phoney “A gente só dá o que eles querem! Se querem ser vítimas, que sejam! [...] O povinho gosta de ser vítima!” se relacionam com o que foi expresso por Emediato e Veiga a respeito do interlocutor/manipulado. Emediato (2023) afirma que, em alguns casos, o manipulado chega a não ter sequer decisão própria ou pensamento crítico. Veiga (2020) afirma que devido ao caráter disfarçado, dissimulado até, da manipulação, o manipulado sequer percebe o que está acontecendo. Por ele ter mentido sobre sua identidade (Platin, 2016 *apud* Emediato, 2023), profissão e virtudes, a população manipulada passou a acreditar que estava sendo ameaçada pelos dragões quando, na verdade, estavam sendo vítimas de um manipulador que se aproveitou de seus medos e inseguranças.

Além disso, ao justificar suas ações, fica evidente que Phoney consciente e deliberadamente criou um inimigo (expurgo do outro (Thompson 1999 *apud* Assunção, 2015)) e, por consequência, criou a necessidade de sensação de segurança às custas da eliminação do outro. Para isso, Phoney cria um sentimento de medo na população (Veiga, 2020) para atingir seus próprios interesses. Ele cria um muro para se proteger das ratazanas, que são as ameaças reais, e ainda enriquece às custas do povo, que lhe entrega tudo por medo de algo que foi inventado, para voltar rico para Boneville.

Nesse trecho, é possível perceber também outra complexidade e/ou contradição do personagem. Até aqui foi refletido que nos discursos manipuladores em geral (e nos de Phoney), o locutor altera, falseia, distorce a realidade em benefício próprio e em detrimento dos outros. Assim, seria possível afirmar que Phoney é uma pessoa egoísta. No entanto, nos terceiro e quarto quadros da segunda página, em todos os momentos Phoney usa a primeira pessoa do plural, não do singular, deixando evidente que o que ele fazia não era pensando apenas em si, mas também em seus primos. No decorrer da saga, há indícios de que, por alguma circunstância não explicada, Phoney assumiu desde muito novo a responsabilidade de prover e

cuidar dos primos. Ao final dessa sequência narrativa, Phoney tem a oportunidade de fugir com todo o tesouro sozinho, mas quando percebe que os primos não estão ali e não usufruiriam com ele, desiste de ir embora, convive com as consequências de seus atos e tenta encontrar sua família, comprovando que não pensava apenas em si. Seria possível, então, compreender Phoney como alguém não egoísta, mas altruísta e devoto à família?

Na continuação da narrativa, Lucius consegue voltar para a vila depois de procurar pela vovó Ben sem sucesso e se depara com os muros e, ao confrontar Phoney, percebe que a população está contra ele, mas, durante a discussão, acaba plantando uma fagulha em um dos aldeões, Wendell.

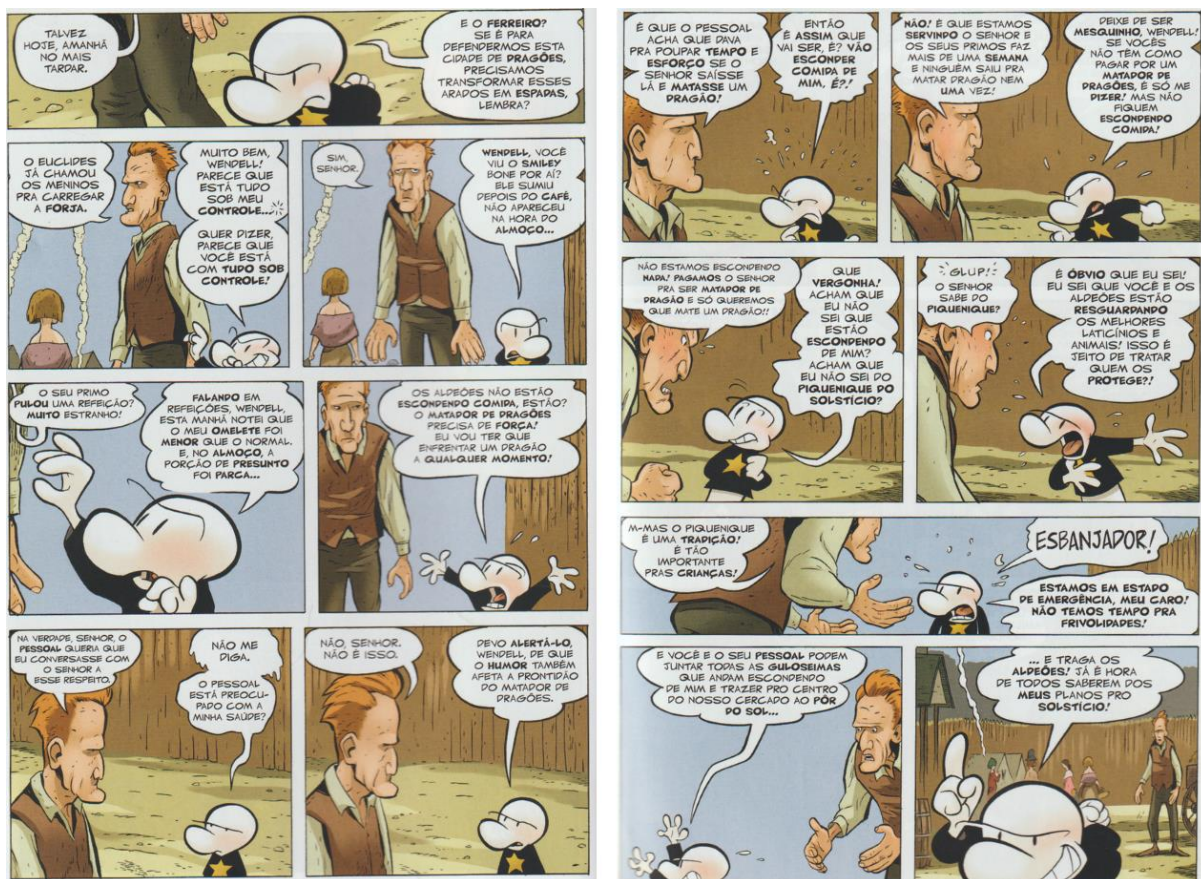
Figura 33 — Os aldeões conversam sobre a situação



Fonte: Smith, 2019a, p.106

Wendell, ao refletir, percebe que nunca houve dragões e que não seria justo eles estarem deixando de viver a vida (aproveitar o piquenique do solstício) por medo deles. O outro aldeão, no entanto, se sente bastante seguro e confortável por ter uma cerca. Decidem, então, exigir que o matador cumpra com as funções exigidas no contrato. Na manhã seguinte, Wendell se reúne para conversar com Phoney e pedir para que mate o dragão.

Figura 34 — Phoney é cobrado por Wendell



Fonte: Smith, 2019a, p. 114-115.

No trecho apresentado, podemos ver o anseio pela liberdade dos aldeões expressado por Wendell, mas percebemos também a necessidade de se sentir em segurança, aparentemente proporcionada por Phoney. Na página 114, ao reclamar da diminuição da comida, Phoney se utiliza do reforço negativo exposto por Harriet Braiker (2004, *apud* Emediato, 2023). No reforço negativo, o manipulador previne a vítima de algo ruim para receber algo em troca: se ele não comer o suficiente ou for desagradado e estiver de mau humor, sua habilidade e prontidão na hora de matar o dragão será afetada, por isso, eles não deveriam esconder comidas nem importuná-lo.

A fala é acompanhada pelas expressões de Phoney que se mostra indignado com a possibilidade de estarem guardando comida. Essa indignação é demonstrada pelo rosto avermelhado, sobrancelhas expressivas, boca bem aberta, podendo indicar que está falando alto, e os braços e mãos abertas apontando para cima, evidenciando que a qualquer momento poderia enfrentar um dragão, e, ao perceber que seria cobrado, o semblante exaltado muda para um semblante aborrecido nos últimos dois quadros da primeira página.

É possível identificar também a estratégia de adiamento, proposta por Veiga (2020): fazer acreditar que está fazendo um sacrifício agora para um benefício futuro. Ou seja, Phoney fez a população manipulada acreditar que estavam renunciando seus bens no presente para que no futuro fossem recompensados com uma vida segura, já que fizeram tal sacrifício para pagar o matador de dragões.

Ao ser cobrado para cumprir com o serviço contratado, ele reverte a situação dizendo que sabe que eles estão escondendo comida para o piquenique do solstício e é possível identificar algumas estratégias de manipulação propostas por Veiga (2020): culpabilizar e distrair. Phoney faz com que se sintam culpados por estarem guardando recursos para uma “frivolidade” quando deveriam investir todos os recursos em algo muito mais importante: a segurança deles. O manipulador distraiu Wendell do que realmente importava na conversa, a falta de resultados nos serviços contratados, ou ainda, a falta de capacidade e ação do matador de dragões. E assim Phoney sai, marcando uma reunião com toda a vila no pôr do sol, para entregarem tudo o que faltava e ficar sabendo das ações futuras.

No terceiro quadro da segunda página, observamos Wendel bravo com o matador, como é possível perceber pela testa franzida, raiva no olhar e o punho fechado. Enquanto isso, as expressões de Phoney indicam o receio de ser descoberto ao se inclinar para trás com um braço apoiado nas costas, uma mão fechada na frente do corpo em sinal de defesa, o maxilar travado, as sobrancelhas levantadas e o olhar levemente amedrontado ou surpreso. Mas ao dizer que sabe sobre o piquenique do solstício, Wendel se surpreende, como é possível perceber pelo uso da onomatopeia "glup!" que pode indicar engasgo ou o ato de engolir a saliva ao sentir medo, bem como pela expressão de susto em seu rosto, representado pelos olhos bem abertos e o queixo levemente caído. Com essa reação, Phoney muda sua postura. De receoso passa para acusador. Inclina o tronco para frente, estica um braço com a mão aberta, a outra mão espalmada no peito e fala com a boca bem aberta, representando sua indignação com a atitude inesperada ("Isso é jeito de tratar quem os protege?!"). No último quadro da página, é possível ver o Wendel perplexo (mãos perdidas, queixo caído e linhas de preocupação na testa) e Phoney feliz por alcançar aquela vitória, indicado pela postura inclinada para frente, uma mão nas costas e a outra apontada para cima com o indicador em riste e a expressão maliciosa no olhar e no sorriso. O trecho a seguir mostra a reunião do pôr do sol, onde acontece o maior discurso de Phoney:

Figura 35 — Discurso do pôr do sol (1)



Fonte: Smith, 2019a, p. 126-128.

Figura 36 — Discurso do pôr do sol (2)



Fonte: Smith, 2019a, p.129-130.

Phoney, em seu discurso, se utiliza de diversas formas, estratégias e meios de manipulação. Na perspectiva de Thompson, Phoney sustenta sua relação de dominação com a população do vale a partir da legitimação e fragmentação. A legitimação se dá pela racionalização, por ser um legitimado matador de dragões e conhecedor do assunto, Phoney cria uma linha de raciocínio convincente: os dragões são criaturas gananciosas, portanto atraídas pelas riquezas; assim, quando os aldeões decidem ser gananciosos, guardar as riquezas para si, eles atraem os dragões, sendo os causadores da própria ruína e, para se livrarem disso, devem se livrar de todas as riquezas, curando a alma, a moral e conseqüentemente afastando os dragões. A fragmentação se dá pela criação de um inimigo comum e o expurgo dele. Apesar de em um primeiro momento o *outro* ser claramente o dragão, nesse discurso, Phoney atrela o expurgo do inimigo ao expurgo do “problema de fibra moral”, da ganância. Pode-se entender, então, que o *outro*, nesse momento, faz parte do *eu* de cada um dos aldeões.

Se observarmos o discurso pelos padrões de manipulação de Abramo (2003 *apud* Assunção, 2015), é possível observar os quatro: ocultação, fragmentação e inversão. Os três primeiros são complementares, ao ocultar uma parte de um fato, naturalmente a informação é

fragmentada e descontextualizada. Além de ocultar a informação que os dragões não querem o mal dos humanos, como já mencionado, Phoney oculta, fragmenta e descontextualiza também os seus planos, a razão de reunir todas as riquezas do vale e levar para o degrau dos dragões: ele faz parecer que é para expurgá-los do mal dos dragões e da fibra moral, quando, na verdade é para roubá-los e fugir. É possível identificar o padrão de inversão no diálogo com Lucius. Quando ele admite que os dragões existem, Phoney inverte a relevância dos aspectos, enfatizando que Lucius tinha mentido e que os dragões são reais ao invés de ressaltar o mais importante que Lucius disse: “dragões [...] estão ao nosso redor!... mas não como **você** diz! Os dragões são **bons**! Você está **confundindo** tudo!” (Smith, 2019a, p.129)

Dentre as estratégias e sentimentos de manipulação elencados por Veiga (2020), identificamos de forma conjugada as estratégias *gaslighting* e “manter o público na ignorância”, pois ao mesmo tempo que Phoney confunde a realidade dos aldeões para benefício próprio, ele não fornece as informações necessárias para a autonomia e reflexão da população. Uma estratégia bastante evidente é a culpabilização do interlocutor. Phoney faz com que eles acreditem que tudo o que está acontecendo com eles (a ameaça dos dragões) foi provocado por eles mesmos devido à ganância.

A respeito das mentiras manipuladoras propostas por Platin (2016 *apud* Emediato, 2023), é possível identificar três delas. A primeira é logo no começo do discurso quando Phoney finge se sentir triste e decepcionado pela conduta dos aldeões quando estava feliz por poder dar prosseguimento ao seu plano de fuga (mentira emocional). O outro tipo de mentira é sobre a identidade do locutor. Phoney se apresenta nesse discurso como alguém corajoso, capaz de elaborar e executar um plano para matar um dragão e se coloca como alguém virtuoso, altruísta, preocupado com a “decadência moral” dos aldeões, sendo que ele é o verdadeiro ganancioso da história. Já a mentira referencial se assemelha a outras estratégias e padrões de manipulação já analisados nesse trecho: Phoney apresenta uma informação falsa como verdadeira (que eles atraíram os dragões pela ganância) e um objetivo quando tem outro (que queria ajudá-los quando quer roubá-los e fugir).

Por último, identificamos a atitude manipuladora “reforço negativo”, em que Phoney avisa seus interlocutores/manipulados de que algo terrível estava por acontecer (o ataque dos dragões em decorrência das atitudes gananciosas deles) e pede algo em troca (que se desfaçam de todos os seus bens para que possam ser curados e que o acompanhe no dia seguinte para finalmente expurgar o *outro*).

O discurso, no entanto, não é formado apenas pelas palavras. A fala de Phoney é atenuada pelas expressões corporais e faciais, principalmente pelas mãos e sobrancelhas. No

quadro a seguir, por exemplo, a inclinação corporal e a posição da mão no estômago podem indicar o quanto ele estava enojado com a atitude gananciosa dos aldeões. Essa impressão é ressaltada pelas sobrancelhas arqueadas, a abertura da boca e as lágrimas escorrendo dos olhos, indicando o espanto. Há ainda o contorno do balão com linhas tortas que, segundo Ramos (2009), pode indicar medo ou voz tenebrosa, neste caso, enojada, talvez. O conteúdo dos balões é ressaltado também pelo destaque em negrito de algumas palavras, como “acúmulo”, “engodo” e “atrai”, enfatizando-as.

Figura 37 — Recorte do discurso do pôr do sol



Fonte: Smith, 2019a, p.127

Após o discurso, os aldeões se mobilizaram para entregar todos os bens e organizar a caravana que partiu logo cedo no outro dia. Chegaram no degrau dos dragões a noite e armaram a armadilha para pegar o dragão. O que Phoney não esperava, era que o dragão vermelho caísse de propósito e antes do nascer do sol, quando ele planejava fugir. Aí os aldeões começam a desconfiar de Phoney pois, ao invés de matar, ficou conversando com o dragão tentando arrumar um jeito de ele sair da armadilha. Os aldeões ficaram exaltados por ver um dragão e tentam matá-lo, mas são impedidos por Espinho que aparece e explica que as ratazanas são os inimigos, não os dragões. Eles vêm de longe, então, o vilarejo pegando fogo e ao mesmo tempo são encurralados por um grupo de ratazanas que os agradece por terem capturado o maior inimigo delas. Mas, com a súbita chegada de guerreiros venyiashi, o dragão consegue escapar e espantar as ratazanas. Os aldeões percebem, enfim, que foram enganados por Phoney Bone e que estavam no meio de uma guerra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A saga em quadrinhos *Bone*, de Jeff Smith, narra as aventuras de três primos em busca de um novo lar após serem expulsos de sua comunidade. Ao longo da história, a figura de Phoney Bone, o primo mais velho e ambicioso, se destaca por suas habilidades manipulativas. Através de uma análise dos discursos e das ações de Phoney, é possível identificar diversas estratégias de manipulação que ele emprega para alcançar seus objetivos.

Por se tratar de uma história em quadrinhos, um texto multimodal que combina elementos verbais, imagens, cores, layouts e outros elementos característicos das HQs, como os balões de fala e onomatopeias, se faz necessário ler além da linguagem verbal. Vale ressaltar a importância de compreender a importância dos outros elementos e modos como essenciais para os processos de significação da história, não apenas como complementos do texto verbal.

Conforme Fiorin (1998), o discurso é um texto estruturado que, em sua sintaxe, tem expressas as escolhas do locutor, visando passar uma imagem a seus interlocutores. A manipulação, por sua vez, envolve a utilização da linguagem de forma estratégica para obter vantagens pessoais, muitas vezes às custas dos outros.

Foram utilizadas cinco abordagens para compreender as formas de concretização da manipulação. A primeira são os cinco modos de operação de ideologia para estabelecer e sustentar relações de poder propostos por Thompson (1999 *apud* Assunção 2015): legitimação, dissimulação, unificação, fragmentação e reificação. A segunda abordagem, também exposta por Assunção (2015) diz respeito aos quatro padrões de manipulação desenvolvidos por Perseu Abramo (2003): ocultação, fragmentação, descontextualização e inversão. A terceira abordagem se pauta na lista de estratégias e sentimentos de manipulação elaborada por Veiga (2020)

As duas últimas abordagens foram apresentadas por Emediato (2023). A primeira se refere aos quatro tipos de mentira manipuladora, sendo eles: mentira referencial, mentira das construções discursivas, mentira sobre a identidade do locutor e mentira emocional. A última abordagem identifica as atitudes de manipuladores identificadas pelo psicólogo Harriet Braiker. A maioria das atitudes se relacionam com os tipos de reforço (positivo, negativo e intermitente), mas há também a punição e o aprendizado traumático.

Foi possível perceber nos diferentes discursos de Phoney várias formas em que a manipulação se concretizou, seja pelos modos de sustentação de dominação, padrões, mentiras, estratégias, sentimentos ou atitudes de manipulação. Ao longo da narrativa, Phoney demonstrou maestria na arte da manipulação, utilizando diversas para convencer os outros de seus pontos de vista, mesmo quando estes são enganosos.

O recorte escolhido por ser um exemplo emblemático da manipulação de Phoney é o golpe do dragão. Ao espalhar rumores sobre a existência de uma criatura mítica, ele gera um clima de pânico e insegurança, posicionando-se como o único capaz de salvar a comunidade. Essa estratégia, conhecida como "criação de um inimigo comum", é uma tática comum utilizada por manipuladores para consolidar seu poder. Ao distorcer os fatos e apresentar uma versão parcial da verdade, Phoney consegue influenciar a opinião pública e alcançar seus objetivos pessoais em detrimento da população do vale, ainda que parcialmente, pois o roubo seguido da fuga com os primos não se concretiza.

Em suma, a análise dos discursos em *Bone* demonstra a importância de desenvolver um pensamento crítico e a capacidade de identificar as estratégias de manipulação. Ao compreender os mecanismos utilizados pelos manipuladores, podemos nos proteger de suas influências e construir uma sociedade mais justa. A saga de Jeff Smith pode servir como um alerta sobre os perigos da manipulação e nos convidar a refletir sobre o poder da linguagem e da comunicação.

Depois de concluída a investigação proposta, é importante ressaltar os pontos positivos, fracos e determinar possíveis investigações futuras. Partindo dos objetivos propostos, é possível considerar como ponto positivo o alcance deles. O objetivo geral se comprometia a analisar de que forma a manipulação se apresenta nos discursos de Phoney Bone na obra *Bone*, de Jeff Smith, e os objetivos específicos a: discorrer sobre o contexto do mercado de quadrinhos nos Estados Unidos que influenciaram a publicação da obra *Bone*; discutir sobre as diferentes noções de manipulação; analisar um dos golpes de Phoney Bone a partir das concepções estudadas. Outro ponto positivo é ser uma das primeiras pesquisas do Brasil a estudar essa obra.

Um dos pontos fracos da pesquisa foi o recorte extenso. Apesar de ter escolhido analisar apenas um golpe, é uma narrativa bastante longa. Assim, foi necessário selecionar alguns trechos específicos, deixando de fora alguns trechos que poderiam ser significativos também na construção do discurso. Por conta da grande extensão de narrativa e do curto espaço de

tempo, acabei me prendendo mais à linguagem verbal dos discursos, não analisando com profundidade os outros modos de texto e elementos característicos das histórias em quadrinhos.

Frente ao exposto, resta determinar possíveis investigações futuras. A primeira é aprofundar a análise multimodal, enfatizando as outras linguagens que não a verbal. Outra possibilidade é investigar de que forma a organização da obra está atrelada à manipulação, desde a construção do enredo e dos personagens até a estrutura da HQ, como os quadros e balões.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Perseu. **Padrões de manipulação na grande imprensa**. 2. ed. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2016.

ADAMI, Elisabetta. Multimodality. *In*: GARCIA, O.; FLORES, N.; SPOTTI, M. **The handbook of language and society**. Oxford: Oxford University Press, 2017.

ASSUNÇÃO, Yara Rodrigues da. **Assessoria de imprensa: um estudo sobre a manipulação da informação**. 2015. 24f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Revisão de texto) – Centro de Especialização, Aperfeiçoamento e Desenvolvimento, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2015.

AYUNI, Audi; ADANI, Sukri. The Character development of Phoney Bone from Bone one volume edition by Jeff Smith. **Jurnal Muara Pendidikan**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 1-11, 2024. DOI: 10.52060/mp.v9i1.1991. Disponível em: <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/mp/article/view/1991>. Acesso em: 8 jan. 2025.

BRAIKER, Harriet. **Who's Pulling Your Strings? How to Break The Cycle of Manipulation**. New York: McGraw-Hill, 2004.

CHICO, Paulo. Ângelo Agostini e os primeiros traços dos quadrinhos na imprensa brasileira. **Jornal da ABI: A Cronologia dos Quadrinhos - Parte 1**, Rio de Janeiro, n. 348, p. 1-20, novembro de 2009. Disponível em: <https://issuu.com/uca/docs/jornalabi349hq-part1>. Acesso em: 25 jun. 2023.

CODESPOTI, Sérgio. Jeff Smith fala sobre seu projeto com o Capitão Marvel. **Universo HQ**. 18 set. 2002. Matérias. Disponível em: <https://universohq.com/materias/jeff-smith-fala-sobre-seu-projeto-com-o-capitao-marvel/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

CODESPOTI, Sérgio. Jeff Smith comemora 25 anos de Bone com nova HQ. **Universo HQ**. 28 abr. 2016. Notícias. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/jeff-smith-comemora-25-anos-de-bone-com-nova-hq/>. Acesso em: 26 jul. 2024.

COHN, Neil. The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension. **Studies in comics**, v. 1, n. 1, p. 127-147, 2010.

EMEDIATO, Wander. Manipulação e argumentação. **Rétor**, v. 13, n. 2, p. 43-63, jul.- dez. 2023.

FIORIN, José Luis. **Linguagem e ideologia**. 6. ed. São Paulo: Editora Ática, 1998.

JÚNIOR, Audaci. Jeff Smith: Bone e a longa jornada épica do “faça você mesmo”. **Universo HQ**, 10 jun. 2015. Entrevistas. Disponível em: <https://universohq.com/entrevistas/jeff-smith-bone-e-a-longa-jornada-epica-do-faca-voce-mesmo/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

LAMBRETA, Gustavo. Quadrinhos nacionais: independentes, alternativos e underground. **Quadrinheiros**, 06 out. 2015. Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2015/10/06/quadrinhos-nacionais-independentes-alternativos-e-underground/>. Acesso em: 10 dez. 2024.

MAGALHÃES, Henrique. Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais. **Culturas Midiáticas**, v. 2, n. 1, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/11688>. Acesso em: 10 dez. 2024.

MAGALHÃES, Henrique. Desafios para a publicação de pesquisas sobre quadrinhos no Brasil. **9ª Arte**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 21-36, jul.- dez. 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136869>. Acesso em: 04 nov. 2024.

MATTTT, Comic & manga history. **What no one wants to admit about comic book sales** (BONE video essay). Youtube, 14 dez. 2024. Disponível em: <https://youtu.be/fXSBUX6GPsA?si=pMG8TXWdywBwoJ7Q>. Acesso em: 10 jan. 2025.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOREAU, Diego; MACHADO, Laluña. **História dos quadrinhos**: EUA. São José: Skript, 2020.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. Linguística Aplicada e vida contemporânea: problematização dos construtos que têm orientado a pesquisa. In: MOITA LOPES, Luiz Paulo (org.). **Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola, 2006. p. 85-107. Acesso em: 30 dez. 2024.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS, Ana Lígia Feliciano dos; SILVA, Fábio Mascarenhas. Análise dos estudos brasileiros sobre quadrinhos publicados de 2018 a 2020. **9ª Arte**, São Paulo, v. 11, e212650, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/2316-9877.2023.v11e212650>. Acesso em: 03 nov. 2024.

SCAMA, Rodrigo. Shazam! A Sociedade dos Monstros. **Universo HQ**. 30 jan. 2015. Reviews. Disponível em: <https://universohq.com/reviews/shazam-sociedade-dos-monstros/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

SMITH, Jeff. **Bone**: o vale ou equinócio vernal (Volume 1). Tradução de Érico Assis. 1. ed. São Paulo: Todavia, 2018.

SMITH, Jeff. **Bone**: Phoney contra-ataca ou solstício (Volume 2). Tradução de Érico Assis. 1. ed. São Paulo: Todavia, 2019a.

SMITH, Jeff. **Bone**: Amigos & inimigos ou colheita (Volume 3). Tradução de Érico Assis. 1. ed. São Paulo: Todavia, 2019b.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna**: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. 9. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

TOLEDO, Eduardo Elisalde. **Oficina de História em Quadrinhos**: o aprendizado de uma linguagem multimodal. Trabalho de conclusão de curso (Especialização) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação, Curso de Especialização Mídias na Educação, Porto Alegre, RS, 2018.

TORRESAN, Jorge Luís. A manipulação do discurso religioso. **Dialogia**, São Paulo, v. 6, p. 95-105, 2007.

TOSCANO, Igor. RASL. **Universo HQ**. 1 dez. 2010. Reviews. Disponível em: <https://universohq.com/reviews/rasl/>. Acesso em: 26 jul. 2024.

VEIGA, Ana Letícia Costa da. **Manipulação ou persuasão?** Relação entre os discursos políticos dos séculos XX e XXI. 2020. 94f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Ciências Sociais e Humanas, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, 2020.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Tradução de Ana Maria Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.