

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A REALIDADE NO PAPEL

Regiane Soares da Silva
Sthefani Cristina Aporta de Oliveira
Orientador: Prof. Ms. Artarxerxes Modesto

RESUMO: O objetivo do trabalho é analisar as HQ e como a linguagem oral é representada no texto. A metodologia constitui-se pelo estudo prévio de alguns conceitos da língua falada e escrita e de autores que abordaram Histórias em Quadrinho ou oralidade, como MARINHO e FÁVERO (2003). O objeto de estudo é uma história em quadrinhos de Maurício de Sousa, mentor e criador da revista “Turma da Mônica”, denominada “Chico Bento e Rosinha em os meus, os seus, os nossos amigos!”.

PALAVRAS-CHAVE: língua falada, língua escrita, oralidade, letramento.

ABSTRACT: *The objective is to analyze the HQ and how oral language is represented in the text. The methodology is carried out by a previous study of some concepts of spoken and written language and authors' approaches comic books or oral, as Marinho and Favero (2003). The object of study is a comic Mauricio de Sousa, mentor and creator of the magazine "Monica's Gang", named "Chuck Billy and Rosie in my, your, our friends."*

KEY WORDS: *spoken language, written language, orality, literacy.*

1. Introdução

Histórias em quadrinhos (HQ) são enredos narrados com o auxílio de imagens e textos com uma linguagem simples e objetiva. Sua principal característica é a utilização da língua falada, mostrando diálogos diretos entre seus personagens. Por tentar representar na escrita a linguagem oral o texto se mostra muito interessante para estudo de seus fenômenos linguísticos, visuais e culturais.

Mostrando que tal texto apresenta regras e uma estruturação complexa como os textos, como linguagem formal, será possível compreender a língua falada é muita rica em detalhes e

que uma HQ como ser usada como instrumento pedagógico em sala de aula para estudo de nossa linguagem e de suas variações.

O objetivo do trabalho é analisar as HQ e como a linguagem oral é representada no texto.

A metodologia constitui-se pelo estudo prévio de alguns conceitos da língua falada e escrita e de autores que abordaram Histórias em Quadrinho ou oralidade, como MARINHO e FÁVERO (2003). O objeto de estudo é uma história em quadrinhos de Maurício de Sousa, mentor e criador da revista “Turma da Mônica”, denominada de “Chico Bento e Rosinha em os meus, os seus, os nossos amigos!”.

O estudo irá proporcionar ao leitor uma reflexão e possível interesse no gênero HQ, entendendo sua riqueza de detalhes, tanto visuais como gráficos.

2. Fundamentação Teórica

As HQ têm como principal objetivo narrar fatos de forma natural como se em seus quadrinhos você estivesse ouvindo uma conversa invés de lê-la. Elas utilizam também a linguagem não verbal em suas imagens que auxiliam para passar sua mensagem ao leitor.

Diferente de textos literários em que o escritor tem que descrever os cenários, situações e reação de seus personagens, na HQ você apenas visualiza sua imagem e entende o contexto. Além de ter a sensação de ouvir a história, você assiste as imagens como se fosse em um filme num ritmo um pouco mais lento.

Outra característica é utilizar uma linguagem popular, atual contendo gírias, dialetos, expressões gestuais e reduções de nosso vocabulário. Tudo isso chama muito atenção de qualquer leitor por ser de fácil compreensão, objetiva, divertida e por representar a linguagem que a maioria das pessoas utiliza, ficando muito próxima de sua realidade e criando em uma identificação entre o leitor e a HQ.

Apesar de utilizar a língua falada em sua linguagem, o gênero HQ não é uma linguagem falada, pois sua história, personagens, desenhos e situações são feitas por alguém que pensou e elaborou o seu contexto. Portanto as HQ apenas representam a oralidade, ficando como uma narração de base escrita.

Marinho considerada a língua falada e a língua escrita como duas linguagens distintas. A língua escrita seria diferente da língua falada. A escrita é uma reprodução da fala, mas não é uma cópia fiel, pois cada uma tem suas regras e uma estrutura. A diferença principal é que na escrita a linguagem é pensada, feita de maneira planejada e elaborada. O enredo, contexto, os temas na escrita não são fruto de uma ação que não é espontânea. Além disso, para que haja a compreensão dessa linguagem é preciso um conhecimento prévio, conseguido ao longo da vida acadêmica.

A língua falada, ao contrário da escrita, é natural e necessita da interação imediata entre seus interlocutores presentes durante uma conversação. É uma ação natural e empírica do indivíduo, pois o ato de falar é uma capacidade inata e conseguida com sua vivência de mundo. É nela que ocorrem as variações linguísticas, já que a língua, principalmente a culta, é estática e a formal de se escrever.

Existem quatro elementos que organizam um texto falado: turno conversacional, tópico discursivo, marcadores conversacionais e pares adjacentes.

Segundo FÁVERO et al. , turno é quando o falante está com a palavra, incluindo seu silêncio, ou seja, é quando é sua vez de falar durante um diálogo. É seu momento na conversação. A fala é feita de turnos, cada um falando e ouvindo de cada vez. Sem isso não há compreensão de seus participantes.

Ainda segundo o mesmo autor, tópico discursivo é o assunto da conversa. O que está sendo falado, a estrutura da conversa. Já o marcador conversacional são elementos verbais que tem o objetivo de estabelecer interação na conversa. Exemplos: então, né?, aí, daí, eu acho. E pares adjacentes são perguntas e respostas, é quando a conversa apresenta interação, um dos participantes pergunta e o outro responde, respectivamente.

Segundo MARINHO, paráfrase é quando você reforça uma mesma ideia já dita, mas com outras palavras. Exemplo: A cidade está velha. Ela está envelhecida.

Segundo FÁVERO et al.(1999), repetição é a reprodução de duas ou mais vezes de segmentos anteriores para manter a coerência da fala.. É uma sobreposição de uma mesma informação para auxiliar na continuidade de uma conversação. Exemplo: não....não é verdade...não é verdade !

Segundo FÁVERO et al, hesitação é quando existem dificuldades para continuidade da fala, então há uma pausa ou prolongamento de algum elemento para concluir o discurso. É quando você reflete sobre suas palavras durante uma conversa.

Onomatopéia é a representação de sons na escrita. Exemplos: bang (tiro) boom (explosão), crack (quebrando).

É importante reafirmar que as HQ se utilizam de diversos recursos linguísticos em seus quadrinhos (onomatopéia, expressões populares), não verbais (gestos e expressões faciais) e paralinguísticos que vão além da escrita, como intensificação de sons e prolongamento de palavras. Tudo isso contribui para seu produto final, rico de informações e ao mesmo tempo simples de interpretar.

3. Análise da História em Quadrinhos

A HQ a ser analisada narra um episódio da Turma da Mônica, personagens de Maurício de Sousa. A história se passa em uma vila fictícia chamada Abobrinha, no interior paulista. Chico Bento foi criado em 1963, um menino de 6 ou 7 anos, simples que vive na roça, ajuda seus pais e não gosta muito de estudar.

A história escolhida tem 49 quadrinhos e se intitula “Chico Bento e Rosinha em os meus, os seus, os nossos amigos!” e narra à interferência que os amigos de Chico Bento e Rosinha causam em seu relacionamento. A partir dos quadrinhos apresentados serão abordadas algumas características da língua falada nas HQ. Análise concentrou no texto, levando em consideração a imagem só quando ela contribuir com o texto para compreensão dos quadrinhos e sua intenção na forma de oralidade.

Observa-se no quadrinho de número 3, a fala de Chico Bento respondendo à Rosinha “ *O mior, tamo tudo pronto!...*” uma fala tipicamente caipira. O dialeto utilizado no quadrinho representa a linguagem utilizada pelas pessoas que vivem no interior, os matutos de vida simples e que tem como característica marcante sua fala. Chico Bento vive no campo, portanto leva consigo essa característica. As expressões “ mior , tamo” são a redução das palavras melhor e estamos muito utilizada não só na fala caipira, mas muito utilizadas na língua falada em geral.



Rosinha reflete sobre Chico Bento não estar indo sozinho ao seu encontro repetindo suas palavras. Ela utiliza a repetição para que tenha certeza do que ouviu certo e se certificar que mais alguém irá com eles.



No quadro acima de número 5, várias coisas ficam perceptíveis. O uso de linguagem muito marcado pela oralidade com várias expressões típicas do vocabulário popular como, “ nós, adonde, fazê, viemo ”. No último balão do quadro quando o Zé da roça diz : “ *Aí ele convidou a gente pro piquenique !* ” , a expressão “aí ” é um marcador conversacional estabelecendo uma interação com o assunto de sua chegada e de seu amigo para o piquenique de Chico e Rosinha.

No quadro 7 outra característica da língua falada é mostrada na fala de Rosinha : “ *Trouxe, sim ! hê, hê !* ”. Houve aí uma repetição da mesma palavra, pois ela estava nervosa com aquela situação e repetiu as palavras para manter coerência em sua fala.



Há novamente repetição no quadro 18. Chico foi pescar com Rosinha e fogueu um peixe. Em sua fala ele diz : “ *Puxô!! Puxô!!*”, ele repete as palavras motivado pela expectativa e alegria de seu feito. Quando ele se levanta derruba Rosinha no chão, pois ela estava encostada nele. Ao cair para representar o barulho de seu corpo se chocando com o chão é utilizada uma onomatopéia. A palavra “ PLOF ” representa o som de sua queda.



No quadro 31, quando Rosinha reforça sua ameaça para os amigos de Chico repetindo sua fala: “*Ah, num vão, não!! Num vão, mermo!!*”, ela expressa uma paráfrase. Ela utiliza as palavras como um aviso de que os amigos de Chico não vão com eles, para ter certeza de que entenderam a mensagem. O Zé Lelê, nervoso, utiliza a repetição para mostrar que entendeu: “ *Acho mior insisti cós peixe mais um pouco! Hê, Hê!*”.



Os balões de fala nas HQ podem expressar não só uma fala, mas um pensamento, sonho, mostrando que aquela fala não foi dita em voz alta. A HQ se utiliza de diversos recursos simples para mostrar ideias que não foram expostas de verdade, mas que fazem parte da história.



Para expressar o pensamento o balão é ondulado e tem pequenas bolinhas que vão do personagem até o balão. É interessante perceber aqui nesse quadro que o pensamento não pode ser revelado numa situação real, mas que na HQ isso se faz possível.



Uma onomatopéia foi utilizada no quadro 27 para expressar o som que Rosinha emituiu para expressar sua surpresa com a presença dos amigos de Chico em sua nova atividade. A onomatopéia “AAAHH!!” representa esse som.

O formato do balão de Zé da Roça mostra a entonação de sua fala. Quer dizer que ele falou alto a palavra. Os balões nas HQ mudam de forma conforme a intensificação de uma fala durante sua narração.

4. Considerações Finais

Por meio desta análise, ficou evidente que as HQ mostram as características da linguagem oral, apesar de ser um texto escrito, planejado e pensado. Que as histórias em quadrinhos utilizam de diversos recursos linguísticos para narrar suas histórias, sendo que suas imagens complementam sua mensagem e contexto sem desfavorecer a linguagem verbal e nem não verbal em seu produto final.

A língua falada mostra-se carregada de informações e regras que podem passar despercebidas pelos seus falantes, mas que existem e tem estudos bem fundamentados.

Considerando que a língua falada não é inferior a escrita e que representa a linguagem que utilizamos em nosso dia-a-dia de forma natural e espontânea, seria um equívoco classificar essa linguagem como vulgar e de menos valor, sendo que independente do grau de escolaridade e formação elementos como hesitação, repetição, marcador discursivo se mostraram na fala de qualquer falante.

A HQ é um importante gênero textual em que os fenômenos de nossa língua se apresentam e podem ser usadas para explorar o universo da língua falada de forma divertida para qualquer faixa etária.

Pode-se afirmar que as HQ podem ser uma ferramenta importante de incentivo à leitura, pois podem ser trabalhadas para as diversas situações de nossa sociedade que necessita de pessoas objetivas e integracionistas.

Ressalta-se que a HQ analisada não foi totalmente explorada e que vários outros elementos poderiam ser colocados em evidência neste artigo.

Diante de tudo, pode-se afirmar que a narrativa de uma HQ constitui-se de elementos visuais e textuais para formação de suas histórias. Os quadrinhos tentam se aproximar de nossa

realidade, tanto em seu contexto como em sua linguagem, para ser uma boa opção de leitura simples e de fácil compreensão.

5. Referências Bibliográficas

MARINHO, Elyssa Soares. *Histórias em Quadrinho: A oralidade em sua construção*. UNITAU, São Paulo.

SOUSA, Maurício. *Chico Bento: Os meus, os seus, os nossos amigos!*. Maurício de Sousa editora, Rio de Janeiro, Nº 38, Fevereiro de 2010.

Fávero, L.L; ANDRADE, M, L; AQUINO, Oralidade e Escrita, São Paulo: Cortez, 2003.