

Os Aspectos de Oralidade nas Histórias em Quadrinhos

Orality Aspects in Comics

Leane da Silva Ferreira

Lúcia Maria de Assis

Universidade Federal do Norte do Tocantins

Resumo: Neste trabalho, pretende-se analisar a estrutura do gênero textual histórias em quadrinhos (HQ). Para isso, parte-se da noção apontada por Bakhtin, Marcuschi, Koch e Elias, entre outros pesquisadores, que afirmam serem os gêneros formas-padrão relativamente estáveis de estruturação de diferentes enunciados para eventos comunicacionais específicos. Nesse sentido, as HQ são narrativas gráficas, com histórias narradas quadro a quadro, compostas por uma porção textual escrita e outra imagística. Para a análise de sua estrutura, mobilizam-se diferentes categorias apresentadas pela teoria da Análise da Conversação, como tópico discursivo, turnos e marcadores conversacionais, uma vez que as HQ simulam uma conversação natural, por meio de uma suposta interação face a face, na qual, pelo menos, dois interlocutores trocam os papéis de falante e ouvinte. Além disso, observa-se o papel de elementos visuais específicos do gênero, como balão, rabicho, requadro /vinheta e legendas. Esses elementos, considerados básicos na composição de uma HQ, serão descritos na observação de um recorte de, pelo menos duas histórias em quadrinhos. Espera-se demonstrar que, apesar de ser um texto previamente planejado, nas histórias em quadrinhos, podem-se encontrar diferentes marcas de oralidade, uma de suas principais características, as quais colaboram para a construção de sentido nesse gênero textual.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Oralidade e Escrita; Gêneros Textuais.

Abstract: In the present paper, we intend to analyze the structure of the comic book and cartoon textual genre. In this regard, it starts from the theory pointed out by Bakhtin, Marcuschi, Koch and Elias, among other researchers, who claim that genres are relatively stable standard forms of structuring different utterances for specific communicational events. Furthermore, comics are graphic narratives, with stories narrated frame by frame, composed of a written textual portion and an imagery portion. For the analysis of its structure, different categories presented by the theory of Conversation Analysis are mobilized, such as discursive topic, turns and conversational markers, since the comics simulate a natural conversation, through a supposed face-to-face interaction, in which, at least, two interlocutors change the roles of speaker and listener. In addition, role of genre-specific visual elements, such as balloon, pigtail, frame/vignette and subtitles, is observed. These elements, known as the basic composition of a comic, will be described in the observation of a clipping of, at least, two comics. It is expected to demonstrate that, despite being a previously planned text, in comics, it is possible to find different marks of orality, one of its main characteristics, which contribute to the construction of meaning in this textual genre.

Keywords: Comics; Orality and Writing; Textual genres.

Recebido em 30 de agosto de 2023

Aprovado em 20 de dezembro de 2023.

Introdução

Uma das mais recorrentes características das histórias em quadrinhos (HQ) é o emprego de uma linguagem híbrida, que mescla escrita e imagens, envolvida por um requadro que estabelece a progressão textual. As HQ são, portanto, definidas como histórias narradas quadro a quadro, nas quais, por meio dos balões e do emprego de onomatopeias, é possível “ouvir” os personagens. Nesse gênero, os desenhos/imagens procuram mostrar o contexto em que se desenvolve a trama, bem como sentimentos e ações dos personagens. A estratégia de empregar um texto escrito que tenta reproduzir a fala e imagens aproxima o leitor da narrativa, que possui uma linguagem simples, acessível e direta. É exatamente nisso que se podem perceber os elementos da oralidade.

Como já se pode observar a partir dessas primeiras afirmações, a HQ é um gênero que se constitui na interface oralidade/escrita, o que confirma a afirmação de Marcuschi (2005) em torno da existência de um contínuo tipológico no qual alguns gêneros são identificados como tipicamente orais, outros como tipicamente escritos e ainda outros que figuram na interface oral-escrito, compondo um hibridismo. Sobre essa tríade textual (oral; escrito, híbrido de oralidade e escrita), o teórico afirma que, “na sociedade atual, tanto a oralidade quanto a escrita são imprescindíveis. Trata-se, pois, de não confundir seus papéis e seus contextos de uso” (MARCUSCHI, 2009, p.123).

Marcuschi (2003), Fávero (1999), Preti (2010) dedicaram-se, em diferentes ocasiões, a estabelecer de maneira objetiva algumas diferenças entre os textos escritos e os falados. Segundo esses estudiosos, os primeiros exigem um planejamento temático e textual prévio; são elaborados e revisados antes de serem mostrados, denotando uma distância espaço-temporal entre autor e leitor; ou seja, o que o leitor recebe é o produto resultante da elaboração do escritor, que espera sejam recuperados os sentidos previamente pensados antes dessa elaboração. Já os segundos (os falados), são o resultado de uma atividade interacional entre os participantes de uma conversação e, portanto, é necessária a cooperação dos interactantes para que sejam produzidos. Erroneamente são vistos, por muitos desavisados, como caóticos, o que se deve a seu planejamento se realizar localmente. Em outras palavras, pode-se afirmar que o planejamento dos textos orais vai sendo feito ao mesmo tempo em que eles vão sendo produzidos.

Como as histórias em quadrinhos, gênero textual que será analisado neste trabalho, mesclam, além de aspectos não verbais, características tanto de fala quanto de

escrita, será necessário pormenorizar as relações de semelhança e diferença entre fala e escrita; em seguida, detalharemos a definição de HQ como um gênero textual e apresentaremos os principais elementos não linguísticos que compõem esse gênero. Por último, demonstraremos as principais características de oralidade nele presentes.

1. Características do texto escrito e do texto falado

Tanto o texto escrito quanto o texto falado têm sua importância na sociedade. Marcuschi (2009, p. 134) diz que “a língua, seja na sua modalidade falada ou escrita, reflete, em boa medida, a organização da sociedade. Isso porque a própria língua mantém complexas relações com as representações e as formações sociais”. Nesse imaginário das formações sociais, temos, por um lado, a fala que é adquirida naturalmente nos contextos sociais do dia a dia e, por outro, a escrita que é adquirida em contextos formais, como a escola ou o trabalho. Fávero, Andrade e Aquino (1999, p. 9) apontam que erroneamente “a escrita tem sido vista como de estrutura complexa, formal e abstrata, enquanto a fala, de estrutura simples ou desestruturada, informal, concreta e dependente de contexto”. O equívoco sobre a estrutura complexa da escrita e a desestrutura da fala se dá porque, apesar das duas modalidades usarem o mesmo sistema linguístico, elas se organizam e se apresentam de maneiras distintas. Marcuschi (2009, p.129) elenca as dicotomias que geralmente são apontadas nessas modalidades:

Quadro1: Dicotomia fala x escrita

Fala	Escrita
contextualizada	descontextualizada
implícita	explícita
redundante	condensada
não-planejada	planejada
imprecisa	precisa
não–normatizada	normatizada

Fonte: Marcuschi (2009 p.129)

1.1 O texto escrito

Usado em vários contextos do cotidiano, o texto escrito tem grande importância para a sociedade e, em especial, para a escola devido à função de sistematizar o saber. Podemos afirmar que a leitura torna a inserção social mais fácil. Em todos os lugares,

como na escola e/ou trabalho ou até em um ponto de ônibus, ler e interpretar textos são saberes necessários e imprescindíveis. Para melhor compreensão da mensagem pelo leitor, não é comum a apresentação de textos, como uma carta ou um ofício, cheios de rasuras, borrões, rabiscos, correções, provavelmente, o receptor desses textos irá receber a versão final, que foi reescrita/reeditada até que se tornasse ‘apresentável’. Podemos então dizer que atividades de formulação, como correção, repetição e hesitação acontecem também no texto escrito, mas são editadas na versão final. É por isso que Rodrigues (2010, p. 36) diz que “o texto escrito não deixa marcas no processo de planejamento: ele se apresenta como um todo coeso, acabado, com frases mais densas e sintaticamente mais complexas”.

Fávero, Andrade e Aquino (1999, p. 25) apontam o parágrafo como a estrutura-base do texto escrito. Segundo as autoras, a construção do parágrafo exige unidade, coerência, concisão e clareza; além disso, sua transição para outro parágrafo deve ser encadeada, não podendo acontecer de maneira brusca. Em relação às condições de produção do texto escrito, as autoras destacam a interação à distância (espaço-temporal); o planejamento anterior à produção; a criação individual; a possibilidade de revisão; a livre consulta; a reformulação promovida apenas pelo escritor; a possibilidade de processar o texto a partir das ‘possíveis’ reações do leitor; e a omissão do processo de criação, aparecendo apenas o resultado.

1.2 O Texto falado

O texto falado, comumente visto como desorganizado e desestruturado, na verdade, mostra seus processos de planejamento e edição, que acontecem no mesmo momento em que a fala ocorre. Segundo Marcuschi (2003), a organização elementar da conversação envolve interação entre pelo menos dois falantes; ocorrência de pelo menos uma troca de falantes; presença de uma sequência de ações coordenadas; execução numa identidade temporal; envolvimento numa interação centrada. Para o referido linguista, a conversação, evento no qual será produzido o texto falado, pode ser natural, quando ocorre em situações reais, ou artificial, quando é consequência de planejamentos previamente elaborados, como roteiros de cinema ou novela. O linguista destaca também que, num evento conversacional, os diálogos podem ser assimétricos - quando um dos participantes tem o direito de iniciar, orientar, dirigir e concluir a interação e exerce pressão sobre os outros participantes – ou simétricos - quando todos os participantes têm

supostamente o mesmo direito a auto escolha da palavra, do tema e de decidir sobre seu tempo de fala.

Para compreendermos o texto falado como um todo organizado, importa conhecermos os elementos fundamentais dessa organização: turno; tópico discursivo; marcadores conversacionais; pares adjacentes; atividades de formulação. Mais à frente, veremos como esses elementos se articulam e aparecem no gênero histórias em quadrinhos.

O turno conversacional é um dos elementos centrais da conversação, definido por Marcuschi (2001, p.89) como “a produção de um falante enquanto ele está com a palavra, incluindo a possibilidade do silêncio”. Sendo assim, precisa haver, pelo menos, uma alternância de turnos para que os participantes do evento conversacional exerçam os papéis de falante e ouvinte. Só assim será efetivamente construído o texto falado. Essa alternância, além de configurar os turnos, dá origem aos pares adjacentes, elementos básicos dos turnos que possuem movimentos coordenados e cooperativos. Trata-se, enfim, de uma sequência de dois turnos que co-ocorrem e servem para a organização local da conversação, como cumprimentos, pergunta-resposta, convite/aceite/recusa, entre outros.

O tópico discursivo, por sua vez, é entendido como o assunto sobre o qual os interlocutores estão falando, isto é, a ideia central em torno da qual o texto se estrutura. Trata-se, também, de uma atividade que precisa ser construída cooperativamente pelos interlocutores. Nas palavras de Fávero (2010, p. 47), o tópico

é antes de tudo uma questão de conteúdo, estando na dependência de um processo colaborativo que envolve os participantes do ato interacional. O sentido é construído durante essa interação e está assentado numa série de fatores contextuais como: conhecimento de mundo, conhecimento partilhado, circunstância em que ocorre a conversação, pressuposições etc.

Os marcadores conversacionais também são elementos que colaboram efetivamente para a construção desse tipo de texto. Aparecem em diferentes dimensões contextuais e, para identificá-los, é necessário observar tanto a ocorrência de elementos verbais quanto não verbais, o que reforça a afirmação de que a construção do texto falado é uma atividade essencialmente interacional. As expressões ‘ahn?’; ‘uhn?’; ‘viu?’ ‘né?’, ‘entendeu’ são exemplos de marcadores conversacionais muito comuns no texto falado,

assim como elementos não verbais, como o riso, a gesticulação, a expressão, a entonação de voz e as pausas na fala.

Em relação aos elementos de formulação, podemos afirmar que são, na verdade, atividades realizadas durante o processamento textual, as quais podem ocorrer quando o falante encontra problemas na formulação do texto e tenta resolvê-los. De outra maneira, podemos dizer que, durante a conversação, o falante edita sua fala ao mesmo tempo em que a produz, podendo, por isso, ‘errar’ uma palavra, uma frase ou uma opinião, por exemplo. Ao precisar pensar para selecionar o que vai dizer ou para corrigir algo que foi dito inapropriadamente, o falante faz uso de uma hesitação (quando ele pausa a fala para elaborar seu raciocínio), uma paráfrase (quando reformula a frase anterior com outras palavras para melhor expressar seu pensamento), uma repetição (quando repete para reforçar alguma ideia, palavra ou algo que ele gostaria de destacar) e uma correção (quando muda de ideia sobre o tópico ou se confunde na pronúncia ou na escolha de uma palavra, utilizando da correção para reparar a fala). Todos esses elementos podem ser, de alguma forma, encontrados nos textos do gênero HQ, sobre o qual trataremos com maior detalhamento a seguir.

2. História em Quadrinhos

Chamada de “arte sequencial” (EISNER, 1999), o gênero Histórias em Quadrinhos já foi visto apenas como destinado ao entretenimento e sofreu com o descaso na educação formal. No entanto, com o passar do tempo e com a percepção de que, para formar leitores proficientes, era necessário colocar os estudantes em contato com diferentes gêneros de também diferentes esferas de comunicação, o gênero passou a integrar as orientações pedagógicas para o ensino de língua, tanto nos antigos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) quanto na atual BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Ramos (2022) considera que a inclusão nesses documentos bem como nas provas de vestibular e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do programa Nacional Biblioteca na escola - PNBE) levaram a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor.

Ao trabalhar com o gênero na escola, foi possível observar que sua estrutura prende o leitor a uma narrativa agradável, que explora o imaginário e temáticas cotidianas ou até mesmo o mundo dos heróis. Assis (2011, p. 4) pontua que, ao “conjugador num mesmo texto a escrita e o desenho, a mensagem torna-se agradável e de fácil entendimento”. Talvez seja esse o grande mote das HQ: o emprego simultâneo de

linguagem verbal (que simula uma conversação natural) e não verbal, uma vez que as ilustrações contribuem fortemente para a construção da narrativa. Em resumo, podemos categoricamente afirmar que o gênero histórias em quadrinhos constitui-se por uma linguagem híbrida que envolve língua, formas e cores.

2.1 O papel dos elementos constituintes das Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos possuem uma linguagem autônoma, conforme afirma Ramos (2022, p 17) ao dizer que “quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. Esses elementos mesclam uma parte verbal, texto escrito, e uma parte não verbal, formada pela figura dos personagens e do cenário, mas também por elementos específicos, como o requadro, o rabicho e o balão.

2.1.1 O papel do requadro e da calha

O requadro (figura 1) é o conjunto de linhas que delimitam o espaço para a cena: o quadro/ moldura da cena.

Figura 1: Requadro.



Fonte: QUINO (2006, p. 242)

Eisner (2001) aponta que o requadro possui funções importantes, além de apenas conter a ação/cena da narrativa: ele pode ser um recurso estrutural narrativo, servindo para dar dimensão e ação para a narrativa -, como suporte emocional - aqui, os quadrinistas usam o traçado do requadro para apresentar as emoções dos personagens - e como recurso de tempo - nesse recurso, o formato do requadro pode representar as ações no presente ou passado.

Uma HQ pode apresentar variadas formas de requadro, existindo, ainda, sequências parcialmente sem requadros. Para Eisner (2001, p. 46),

O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa (...) Além de acrescentar à narrativa um nível intelectual secundário, ele procura lidar com outras dimensões sensoriais.

Para o referido estudioso, a estrutura do requadro (não é regra, mas acabou se convencionando) sugere os tempos verbais. Comumente, estruturas retangulares sugerem ações no presente; traçados sinuosos e ondulados sugerem ações no passado. Isso pode ser observado na figura 2, cujo primeiro quadrinho, com formato circular apresenta uma cena no passado, diferenciando-se do último, que tem o formato retangular e expressa um fato no presente. Há também requadros que sugerem emoções e pensamentos, como aqueles em formatos pontiagudos ou como expressados na figura 2, no último quadrinho, em que as bordas mais grossas sugerem a irritação da mãe de Calvin.

A ausência de requadro expressa espaço ilimitado ou ampliação do cenário, como apresentado figura 2, na qual a ausência do requadro vai auxiliar no desenvolvimento da ação (a exploração do cenário feito pelos personagens). Essa dimensão/ampliação é necessária para retirar os obstáculos (novos quadros) para dar a ideia de cenário aberto que contribui para a atmosfera da narrativa.

Figura 2: ausência de requadro



Fonte: <https://escolaeducacao.com.br/calvin-e-haroldo/>

O requadro também pode apresentar o ritmo. Isso pode ser observado na figura 3, em que a estrutura/ largura dos requadros demonstra que o tédio de Calvin, apresentado nos primeiros quadrinhos, vai sendo dissipado ao longo da construção da figura de comida. Isso é conotado pela construção de quadrinhos curtos e retangulares. Em seguida, os quadrinhos são alargados, na terceira fileira, quando o personagem retorna ao estado inicial.

Figura 3: requadro e ritmo



Fonte: WATTERSON (1995, 34)

O traçado do requadro pode oferecer suporte estrutural como acontece na figura abaixo (figura 4), em que o requadro toma o formato das paredes, que foram destruídas pela personagem, que queria ampliar o cômodo. O requadro funciona como um elemento específico que o autor utiliza para ‘brincar’ com a narrativa.

Figura 4: Requadro, suporte estrutural



Fonte: <https://www.ivoviuauva.com.br/tag/tirinha/page/2/>

As histórias em quadrinhos sugerem uma ação ou um acontecimento em movimento e os requadros possuem grande importância nisso. Pessoa (2016, p. 23) diz que “É necessário que o autor de quadrinhos não realize uma quadrinização monótona e cansativa, surpreendendo o leitor com situações narrativas ou elementos gráficos inusitados”. Na figura 5, em que a dimensão do requadro vai aumentando para fazer o enquadramento do personagem nota-se uma movimentação e uma aproximação do personagem à medida que o requadro vai sendo ampliado.

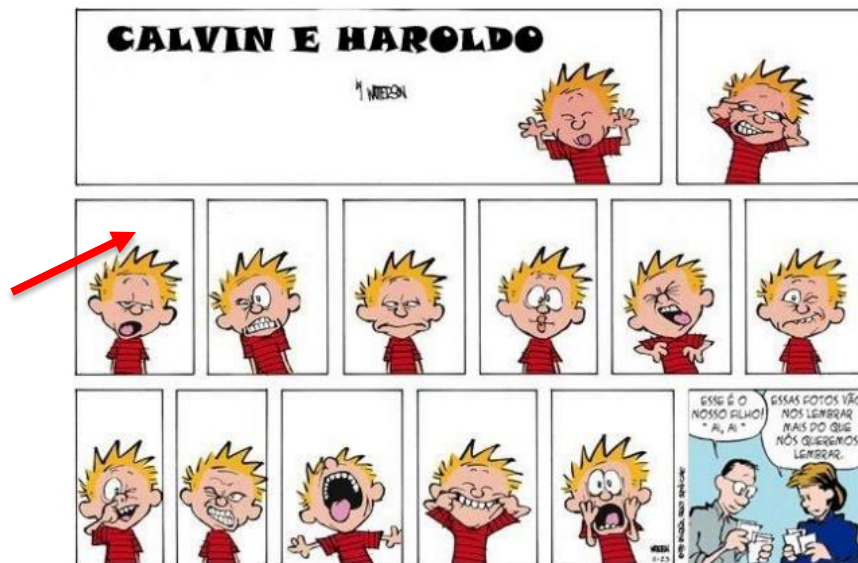
Figura 5: Requadro e movimento.



Fonte: WATTERSON, B. Calvin & Haroldo - Os Dias Estão Simplesmente Lotados. Best News, 1995.

A Calha corresponde aos espaços/vãos entre os quadrinhos e, ainda segundo Pessoa (2016, p. 61) “consistem no espaçamento das cenas justapostas que criam a sequência narrativa”. Os quadros das HQ, “fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados”. (MCCLOUD, 1995, p. 67), as calhas ajudam na transição da narrativa, que pode de diferentes tipos: **de momento – pra – momento**, transições que exigem pouca ação; **ação – pra – ação**, transições que mostram a mesma cena e apontam a evolução/progressão de uma ação, como na figura 6; **tema – pra – tema**, progressão que permanece na mesma cena ou ideia; **cena – pra cena**, mostra cenas que apresentam certas distancias significativas de tempo e espaço, apresentando, por exemplo, cenas em lugares diferentes ou um espaço de passagem de tempo grande, entre outras.

Figura 6: calha.



Fonte:

https://www.miracatu.sp.gov.br/editor/images/File/educacao/2021/EDUCACAO/BLOCO4/BLOCO45A_NO.pdf

2.1.2 O papel dos balões

Os balões são desenhos em formatos variados, dentro dos quais ficam as falas dos personagens. Nesse sentido, representam graficamente os diálogos, podendo também demonstrar o pensamento, ou seja, aquilo que foi pensado, mas não foi dito. São os balões, classificados como balão de fala e balão de pensamento, compostos por 2 partes: o corpo (local em que aparece a escrita) e o rabicho/ apêndice (a cauda que direciona a fala (figura 7)).

Figura 7: balão: corpo/rabicho.



Fonte: <https://segredosdomundo.r7.com/mafalda/>

As Histórias em quadrinhos procuram reproduzir uma conversação mais próxima da realidade. Sendo assim, como falamos em tons e alturas variados, isso precisa ser nelas evidenciado. Diferentes contornos dos balões sugerem diferentes ocorrências. Existem diversos tipos: balão com linhas contínuas (figura 8), por exemplo, significa que o personagem está falando em tom normal:

Figura 8: balão de fala.



Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Turma da Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 1999

Balão pontiagudo (figura 9) significa que o personagem está gritando:

Figura 9: balão de grito.



Fonte: <https://brainly.com.br/tarefa/45997860>

Balão com apêndice em forma de raio (figura 10) indica falas de objetos eletrônicos:

Figura 10: balão eletrônico.



Fonte: <https://leituramelhorviagem.wordpress.com/2013/02/01/tirada-do-dia-mafalda-6/>

Balão com curvas (figura 11) indica que os personagens estão pensando ou sonhando:

Figura 11: balão de pensamento.



Fonte: <https://mibuenosairesquerido.com/pt/personalidades-argentinas/quino-mafalda/>

Balão com várias pontas (figura 12) demonstra que dois ou mais personagens falam simultaneamente:

Figura 12: balão simultâneo.



Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Turma da Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 1999

O apêndice / rabicho também ganha formatos diferentes com a finalidade de enfatizar o que acontece na trama. Os mais comuns são o liso, que geralmente sugere a fala, e o em formato de bolhas, como acontece nos primeiro, terceiro e quarto quadrinhos da figura 13; e pensamento, como acontece no segundo quadrinho. Ramos (2002, p.43) afirma que “os dois elementos – balão e apêndice – estão umbilicalmente associados. O apêndice configura-se como uma extensão do balão, que se projeta na direção do personagem. Seria o ‘indicador que parte do balão para o emissor’”.

Figura 13: apêndice/rabicho.



Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Turma da Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 1999

2.1.3 A legenda

Outro elemento importante na constituição das histórias em quadrinhos é o recordatório/ legenda (figura 14), local em que se apresenta a voz do narrador. A intervenção do narrador serve para indicar informações importantes para a compreensão da narrativa, como mudança de tempo ou local, resumo de cenas anteriores. Cagnin (1975, p. 134) diz que sua forma de apresentação é diversa. Normalmente, é um pequeno fragmento do discurso narrativo e, por isso, pode ficar em pequena faixa limitada por uma linha paralela a um dos lados do quadrinho."

Figura 14: Recordatório/ legenda.



Fonte: <https://slideplayer.com.br/slide/2680081/>

2.1.4 A onomatopeia

Além desses elementos, é preciso compreender o papel da onomatopeia (figura 15), que pode estar a serviço de representar um som ambiente. As onomatopeias, que têm a função de fazer com que o leitor “ouça” os sons da história narrada, variam o formato, o tamanho, a espessura da linha e apresentam o volume e o timbre do barulho. Ramos (2022, p. 79) diz que “as onomatopeias se associam à língua do país onde foram produzidas. Algumas, por exemplo, são importadas dos Estados Unidos como ‘to click’, estalar gerou ‘click’; ‘to crash’, espatifar-se, virou ‘crash’; ‘to splash’, salpicar na água, tornou-se ‘splash’.”

Figura 15: Requadro.



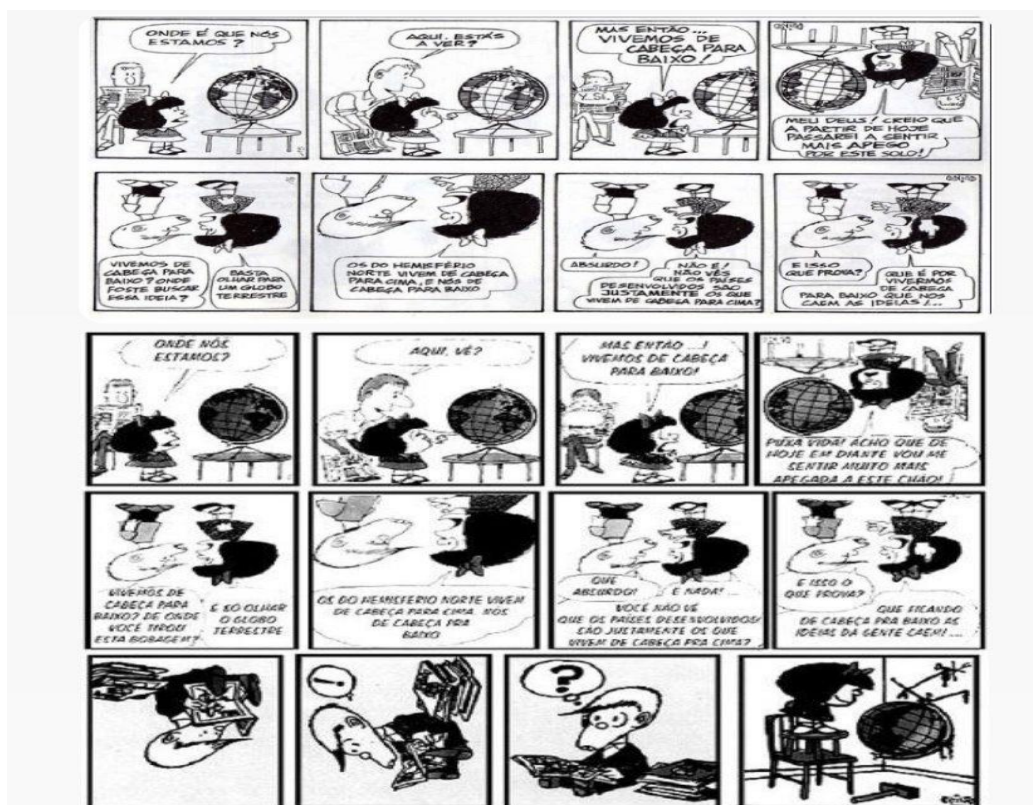
Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Toda Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 2006

2.1.5 - Desenho/imagem

A Narrativa visual é uma exposição de fatos e acontecimentos de uma história, na qual os personagens conduzem a narrativa. Em narrativas verbais, o narrador auxilia na condução da história, projetando para o leitor as representações mentais. Ramos (2022,

p. 90) diz que “O quadrinho condensa uma série de elementos da cena narrativa que, por mesclarem diferentes signos, possuem um alto grau informativo. ” No caso das HQ, a narrativa é estabelecida pelos elementos verbais e predominantemente visuais, pois é através dos desenhos: personagens, cenários, junto com os balões e onomatopeias que conseguimos compreender a narrativa no todo. Para construir narrativas verbais geralmente usamos elementos como personagens, tempo, espaço, situação, inicial, conflito, clímax e desfecho. Nos quadrinhos, desenhos/imagens são empregados para condensar algumas informações, como a descrição de cenário. Para compreender a figura 16, o leitor precisa saber como os personagens ficaram de cabeça para baixo, por que a personagem chegou a essa conclusão e como a personagem fez para resolver o problema.

Figura 16: narrativa.



Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Toda Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 2006

Desenho/imagem são os desenhos que caracterizam os personagens. Podem ser realistas, estilizados ou caricatos, dependendo do que o quadrinista queira apresentar. Ramos (2022, p. 123) diz que “ a imagem do personagem, independente do estilo do desenho, possui uma gama de informações. A roupa, o cabelo, os detalhes e o formato do

rosto, o tamanho do corpo, tudo é informação”. Na figura 17, podemos observar que os pais são maiores que as crianças, evocando assim, a sensação de autoridade e responsabilidade por elas.

Figura 17: imagem/desenho



Fonte: <https://www.mood.com.br/mafalda-sua-linda/>

Nas HQ, as imagens concentram a ação. Apesar de estáticas, apresentam movimentos que podem acontecer através das representações das personagens. Ramos (2022, p. 115) diz que “um objeto pode ser desenhado de uma forma que sugira movimentação, como uma xícara inclinada sobre a mesa, indicando que está na iminência de cair”; outra maneira é através das linhas ou figuras cinéticas (figura 18), que são recursos gráficos que apontam o movimento em cena.

Figura 18: linhas cinéticas.



Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Toda Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 2006

3. A Oralidade nos Quadrinhos

Vários estudos sobre os aspectos de oralidade nas HQ têm sido apresentados ao longo dos anos, Ramos (2006), Pessoa (2021), Marinho (2004), Eguti (2001) são autores que apontam os aspectos da oralidade nas histórias em quadrinhos. Eguti (2001) afirma

que as histórias em quadrinhos procuram reproduzir a conversação natural, mas não passam de uma conversação artificial, já que se trata de um texto previamente planejado. Para a autora, “trata-se de uma obra que o autor não só cria os diálogos como também toda a situação que envolve os falantes.” (Eguti, 2001, p. 12). Apesar de tipicamente escritas, é possível identificar, nas histórias em quadrinhos, elementos que constituem a estrutura de uma conversação oral: turno, tópico discursivo, marcadores conversacionais, pares adjacentes, hesitação, correção, repetição. Esses elementos serão descritos a seguir.

O turno conversacional é o que o falante diz e faz enquanto está com a palavra. Para identificar o turno conversacional nas HQ é importante observar o que os personagens falam e a ordem em que os balões são posicionados. Observe que, na figura 19, Mafalda e seu irmão Felipe estão conversando; os balões estão ordenados e há uma alternância entre eles, apontando o que afirma Ramos (2022, p.63): “a alternância entre balões indica a troca de falante. A quantidade de palavras sugere se o turno é simétrico (troca de fala proporcional entre os falantes) ou assimétrica (predomínio de uso da fala por um dos falantes)”. Na figura 19, vemos que há uma troca proporcional nas falas dos personagens, assinalando a simetria da conversação. Observe que as letras alteram e ficam em negrito nos dois últimos quadros, mostrando que o tom da voz da personagem Mafalda se tornou mais alto e forte.

Figura 19: turno conversacional no quadrinho.



Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Turma da Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 1999

O tópico conversacional é definido como o assunto da conversação, aquilo sobre o que os falantes estão conversando. Para identificar o tópico é importante descobrir sobre o que os personagens falam, verificar o assunto central da conversa. Na figura 19, vemos que os personagens falam sobre a alfabetização, assim, podemos concluir que esse é o tópico da conversa.

Como dito na primeira parte, os pares adjacentes tratam-se, enfim, de uma sequência de dois turnos que co-ocorrem e servem para a organização local da conversação. Na figura 20, no quadrinho 1, o personagem Filipe cumprimenta as meninas, que respondem logo em seguida. O personagem Filipe abre um par adjacente de cumprimento que é fechado por Mafalda e Susanita, nos quadrinhos seguintes, é possível observar que Mafalda abre um par adjacente do tipo pergunta -respostas (P-R) que é fechado pela resposta da Susanita.

Figura 20: par adjacente.



Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Turma da Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 12006

Os Marcadores conversacionais ajudam a construir sentido no texto falado, Marcuschi (2003, p. 62) diz que “ os recursos verbais que operam os marcadores formam uma classe de palavras ou expressões altamente estereotipadas, de grande ocorrência e recorrência”. Eles não contribuem propriamente com informações novas para o tópico da conversação, mas cooperam para a manutenção da conversa. Expressões como “*hmmm*”, “*ahã*”, “*ué*” são exemplos de marcadores conversacionais, como podemos observar na figura 21, a seguir. A mãe de Mafalda, utiliza o marcador convencional *humhum* para responder positivamente às questões apontada por Mafalda, fazendo a manutenção da conversação, mas que posteriormente, no último quadrinho, é criticado pela filha, pois o excesso desse marcador, expressa para a personagem, falta de vontade de dialogar.

Figura 21: marcador conversacional.



Fonte: QUINO. Joaquín Salvador Lavado. Turma da Mafalda. São Paulo: Martins Fontes. 1999

Considerações Finais

Como procuramos discutir ao longo deste artigo, as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem específica que usa os códigos verbais e não verbais para construir sentido. Como normalmente representam uma interação dialogada entre pessoas em situações menos formais, uma de suas características é a aproximação com o modo de ser das conversações orais. Para construir essa “aparência” de fala, os balões e o que neles aparece constituem, via de regra, os turnos conversacionais e estruturam os pares adjacentes. Analisando o que está escrito juntamente com as imagens, é possível se determinar o tópico discursivo. Esses elementos constituem as histórias em quadrinhos e colaboram para aproximar os leitores de sua narrativa.

Atualmente as histórias em quadrinhos passaram a ser vistas como um instrumento de ensino e muitos professores utilizam-nas para ensinar e estimular a leitura, ensinar gramática e língua estrangeira. Hoje em dia, os documentos referenciais, como a BNCC, estimulam seu uso. As histórias em quadrinhos podem e devem ser vistas como um excelente auxílio no ensino de língua, desde os estudos sobre a língua falada até os processos de retextualização.

Referências

ASSIS, L. M. *Histórias em Quadrinhos: um gênero interdisciplinar*. In: II Congresso Internacional de Linguística e Filologia, 2016, Rio de Janeiro. CADERNOS DO CNLF - RESUMO, 2016. v. XX. p. 85-85.

ASSIS, L. M; MARINHO, E. S. *História em quadrinhos: um gênero para sala de aula*, p. 115 -126. In: *Linguagem e Ensino do Texto: Teoria e Prática*. São Paulo: Blucher, 2016. ISBN: 9788580391909, DOI 10.5151/9788580391909-08.

ASSIS, L. M; MARTINS, R.M. Fontes. *História em Quadrinhos - linguagem, memória e ensino*. 2011.

CUNHA, R. M. *Histórias em quadrinhos: Muito além do entretenimento*. Volume I. 1. ed. Viamão: Independente, 2021.

EGUTI, C. A. *A representatividade da oralidade nas histórias em quadrinhos*. 2001. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

EISNER, W. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

FÁVERO, L. L; ANDRADE, M. L.V.O; AQUINO, Z. G. O. *Oralidade e escrita: perspectiva para o ensino de língua materna*. São Paulo: Cortez. 1999.

FÁVERO, L. L in PRETI, D. *Análise de textos orais*. Projetos Paralelos - NURC/SP (Núcleo USP). São Paulo: Humanitas, 2008.

MARCUSCHI, L.A. *Análise da Conversação*. 5.ed. São Paulo. Editora Ática, 2003.

MARCUSCHI, L.A.; DIONÍSIO, A. P. *Fala e escrita*. 1ed.. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

MARCUSCHI, L. A. *Oralidade e escrita*. Signótica, Goiânia, v. 9, n. 1, p. 119–146, 2009. DOI: 10.5216/sig.v9i1.7396. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sig/article/view/7396>. Acesso em: 15 jan. 2023.

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

PESSOA, A. R. *A linguagem dos quadrinhos: definições, elementos e gêneros*. João Pessoa: Marca de Fantasia: 2016.

RODRIGUES, A. C. S in PRETI, D. *Análise de textos orais*. Projetos Paralelos - NURC/SP (Núcleo USP). São Paulo: Humanitas, 2008.

QUINO, J.S.L. *Toda Mafalda*. São Paulo: Martins Fontes. 1993.

QUINO, J.S.L. *Turma da Mafalda*. São Paulo: Martins Fontes. 1999.

RAMOS, P. *É possível ensinar oralidade usando histórias em quadrinhos?* In: Revista Intercâmbio, Volume XV. São Paulo: LAEL/PUC-SP, 2006.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2022.

PESSOA, A. R., & Souza, C. C. de. (2021). *Oralidade e quadrinhos: possibilidades pedagógicas*. Boitatá, 16(32), 64–70.

WATTERSON, B. *Calvin & Haroldo - Os Dias Estão Simplesmente Lotados*. São Paulo: Best News, 1995.