

Linguagens E Enunciações Das Histórias Em Quadrinhos: uma análise do discurso quadrinhista

Victória Sebben Rodrigues¹

Cristina Maria de Oliveira²

Resumo: Neste ensaio, discorre-se sobre a importância de compreender e investigar a enunciação das Histórias em Quadrinhos - HQ. Compreende-se que as histórias em quadrinhos apresentam um caráter lúdico e artístico, trata-se de um gênero do discurso que explora a linguagem não verbal pelo uso explícito da imagem, associada a parte escrita – o texto. A metodologia deste estudo investigativo constituiu-se de revisão da literatura – teses, dissertações e artigos referentes ao presente estudo, além da análise do discurso – AD de recortes de histórias em quadrinhos. A coleta de dados, tanto nos documentos bibliográficos, acadêmicos e produtos HQ, foram organizadas em rizomas para que se pudesse compreender os efeitos da enunciação e dessas linguagens na construção de sentido no discurso HQ. Foram analisadas, seguindo proposta metodológica de AD, as marcas representativas do discurso, como: linguagem humorística em charges e tirinhas; ambiguidade lexical e uso das figuras de linguagens nas HQ's – onomatopeias e interjeições. Em estudos da área, que constituem as várias correntes da AD, observou-se que procuram analisar o funcionamento dos processos comunicativos e tais procedimentos que se dá na construção de sentidos. Pode-se analisar, nesse processo, através de outros códigos não verbais, a importância da relação forma/sentido. Realizou-se o cruzamento visual-verbal, na construção da cena enunciativa e o contexto da enunciação. Logo se compreende que o sentido ultrapassa os limites da frase e se envolve com a imagem. No presente documento, registra-se a fundamentação teórica do estudo com aportes aos autores Campedelli e Souza (1999), Rama (2010), Messias (2006), entre outros.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Linguagens. Enunciações.

¹ Acadêmica do Curso de Letras – UNICNEC/Osório - RS

² Professora de Análise do Discurso; Orientadora do estudo investigativo.

Introdução

O presente documento tem por objetivo analisar os discursos presentes nas Histórias em Quadrinhos – HQ. O estudo partiu da proposta estabelecida durante as aulas da disciplina de Análise do Discurso; quanto à questão investigativa, a temática e o principal objetivo do estudo visam analisar os discursos empregados nas HQ e em seus produtos. Para a elaboração da análise foram selecionadas tirinhas, charges e recortes de HQs com o intuito de analisá-las e discorrer sobre as marcas representativas na linguagem deste gênero do discurso, além disso, também perceber que há um vínculo entre linguagem verbal e não verbal. Partindo do pressuposto que ambos os recursos estão interligados, ocorre o jogo de ligação da imagem com o texto, melhor dizendo, há um processo visual-verbal. Sendo assim, foram interpretados os documentos tanto na parte visual dos produtos, quanto na linguagem verbal, isto é: o discurso empregado, encaixando-os e interligando-os no desenvolvimento do estudo.

Este documento apresenta, no primeiro capítulo, a introdução, em que destaca o que foi discutido no decorrer do ensaio. No segundo capítulo, discorre-se sobre a fundamentação teórica, abrangendo estudos de autores utilizados no decorrer do estudo. Em seguida, apresenta-se a metodologia e análise dos discursos selecionados e os resultados e dados da pesquisa. Por último, encontram-se os comentários finais, nos quais está destacado o efeito do estudo investigativo sobre HQ na escola, além das referências.

Histórias em quadrinhos: das cavernas para as mãos dos leitores

Nos tempos mais remotos, o homem usava os desenhos como forma de se expressar e principalmente considerava-os primordial meio de comunicação,

Revista *EnsiQlopédia*, volume 14, número 1, out 2017, ISSN: 1984-9125 P. 66-93

pois houve uma época que não havia escrita, portanto para registrar o que via, faziam-se desenhos nas paredes das cavernas que habitavam. Inicialmente reproduziam aquilo que observavam ao seu redor, depois criou os símbolos e sinais sendo os representantes expressivos das ideias e acontecimentos cotidianos. Foram tais registros, os desenhos, que nos permitiram conhecer o contexto histórico dos nossos ancestrais. As gravuras e os traços nas rochas é a mais antiga das artes e ficou conhecido como “pinturas rupestres”.

Estudiosos apontam as inscrições nas paredes das cavernas, como origem mais remota das histórias em quadrinhos.

De acordo com os Cadernos do CNLF, as histórias em quadrinhos se configuram como imagens pictóricas e outros tipos imagéticos justapostos em sequência deliberada. Em sua estrutura usual, a história em quadrinhos compõe-se de quadros que combinam dois meios de comunicação distintos: desenho e texto. Seu elemento principal é o quadrinho, também denominado “vinheta”, criado para transferir uma mensagem.

A transição e sequência entre os quadros (vinhetas) é o fator decisivo para garantir a composição da narrativa. Para gerar efeito de sentido, apresenta todos os enquadramentos num fluxo contínuo, mas revela, em poucos elementos, o essencial para que o leitor, por meio de sua imaginação, complete os quadros. A partir da combinação dos dois elementos (imagem e texto) o leitor consegue compreender, construindo um signo a partir da visualização e leitura, criando a relação entre ambos os recursos.

Em seu estudo detalhado sobre as características formais das histórias em quadrinhos, o italiano Barbieri (1998) define as linguagens artísticas como ambientes dentro dos quais as ideias são produzidas, e não simplesmente como instrumentos que os emissores utilizariam para realizar a comunicação. Desse modo, a linguagens artísticas não definem somente o modo de expressão. O artista realiza sua criação dentro de um destes

ambientes, que influenciam na própria formação das ideias, determinando o que pode ou não ser comunicado, além de como isso pode ser comunicado (BARBIERI, 1998: 12).

A linguagem é um processo em evolução permanente, determinado pela vida social. Os enunciados, que dela fazem parte são um contínuo no fluxo incessante da interação verbal; e a enunciação, como uma experiência social, dialógica e que diz respeito ao modo interativo. Assim como definiu Bakhtin (1986), a linguagem é uma prática social que envolve a relação entre sujeitos e entre textos.

Brandão (1998) é outro pensador que ressalta a linguagem como fenômeno de interação verbal:

A verdadeira substância da língua (...) não é constituída por um sistema abstrato de formas linguísticas (...) mas pelo fenômeno social da interação verbal, realizada através da enunciação e das enunciações.(p.51)

Todo enunciado se organiza dentro de determinado gênero, sempre direcionado a um determinado público alvo, com o objetivo de compartilhar uma ideia, uma sentença, afinal quando o artista cria uma história tem por finalidade dirigir a palavra para alguém, esta carregada de intencionalidade, direcionada a um sujeito-leitor. Nessa perspectiva, a leitura do gênero histórias em quadrinhos pode ser considerada uma atividade social, um processo de compreensão ativa, no qual os sentidos são construídos a partir da relação dialógica estabelecida entre autor-texto-interlocutor. O leitor, sujeito do seu discurso, dialoga com o texto, nele se constrói e é construído.

Conforme Koch (2004, p.17) há intencionalidade na ação verbal, o comportamento do outro está carregado de sua opinião:

A interação social por intermédio da língua caracteriza-se, fundamentalmente, pela argumentatividade. Como ser dotado de razão e vontade, o homem, constantemente, avalia, julga, critica, isto é, forma juízos de valor. Por outro lado, por meio do discurso ação verbal dotada de intencionalidade tenta influir sobre o comportamento do outro ou fazer com que compartilhe determinadas de suas opiniões. É por essa razão que se pode afirmar que o ato de argumentar, isto é, de orientar o discurso no

sentido de determinadas conclusões, constitui um ato linguístico fundamental, pois a todo e qualquer discurso subjaz uma ideologia. (apud: Messias 2006, p. 12).

Koll e Pires (2012) ressaltam que a tira de humor ou tira em quadrinhos, como um gênero discursivo pertencente aos discursos do cotidiano, visto que integra jornais de circulação diária, tenta estabelecer com seu público um contato próximo, utilizando-se de relações dialógicas condensadas nos textos verbo-visuais para suscitar a comunicação com o leitor e provocar o riso. Consistem em textos humorísticos publicados em jornais, revistas e, mais recentemente, sites eletrônicos.

Como apontam os trabalhos de Santos (2002), Silva (2008) e Ferraz (2009), os textos são narrativos, dispostos em três ou quatro quadrinhos em sequência, geralmente contendo representações de figuras humanas em diálogos e/ou situações que provoquem o riso.

Quanto às tirinhas, sua temática geralmente é associada aos aspectos políticos e econômicos, o quadrinhista tem o objetivo de provocar o humor através de temas polêmicos e discutidos pela sociedade, assim destaca Mendonça (2002):

As tiras são um subtipo de HQ; mais curtas (até 4 quadrinhos) e, portanto, de caráter sintético, podem ser sequenciais (capítulos de narrativas maiores) ou fechadas (um episódio por dia). Quanto às temáticas, algumas tiras também satirizam aspectos econômicos e políticos do país, embora não sejam tão “datadas” como a charge. Dividimos as tiras fechadas em dois subtipos: a) tiras-piadas, em que o humor é obtido por meio das estratégias discursivas utilizadas nas piadas de um modo geral, como a possibilidade de dupla interpretação, sendo selecionada pelo autor a menos provável; b) tiras-episódio, nas quais o humor é baseado especificamente no desenvolvimento da temática numa determinada situação, de modo a realçar as características das personagens. (p. 199, apud: Koll e Pires 2012, p. 228).

A partir das conclusões de Silva (2008, p. 162-163), constata-se que as tirinhas são organizadas pelo discurso direto e apresentam personagens que assumem a palavra sob o apoio das imagens que procuram traduzir o cenário e as circunstâncias enunciativas. Sua estrutura é compacta e condensada, as expressões dos personagens são focalizadas para que o

leitor se detenha em pontos específicos para os quais o autor sugere um olhar crítico. Além destas diferenças, do ponto de vista estrutural e funcional, a escolha temática e abordagem de assuntos decretados como sociais e culturais determinam o efeito risível.

Rama (2010) argumenta que, na HQ, o balão representa diálogos da língua oral e pode ser realizado de forma mais ou menos expressiva, ou seja, representando a voz, o grito ou o pensamento, entre outros. O uso dos balões demonstra a fala dos personagens, o principal (embora não o único) meio de representação da fala dos personagens, percebe-se que este recurso visual que contém o diálogo na forma escrita, pode aparecer em formatos diferentes conforme a posição da personagem na cena. Pode-se analisar esse processo que ocorrem também através de outros códigos além do verbal, isso é, o não verbal, por exemplo, que realça a importância da relação forma/sentido. Sob esse aspecto, em textos que se constituem dos dois códigos, ou seja, tipo de texto que congrega ambas a linguagem (verbal e não verbal), o material explora imagens e palavras, realizam o cruzamento visual-verbal, na construção da cena enunciativa e se valem do contexto da enunciação. Nesse caso, a análise do sentido do texto ultrapassa os limites da frase para envolvendo também como parte fundamental de sentido, a imagem.

Conforme descreve Cavalcanti (2012), a charge encontra-se na página de opinião, de editoriais, ou mesmo na primeira página dos jornais porque transmite informações que envolvem fatos, mas é, ao mesmo tempo, um texto crítico e humorístico. É a representação gráfica de um assunto conhecido dos leitores, isto é, aborda assuntos totalmente atuais, dialogando com os acontecimentos do mundo, portanto para que o interlocutor compreenda o sentido estabelecido na charge e o efeito humorístico deverá estar atualizado quanto às notícias cotidianas, assim entenderá a visão crítica do desenhista. Quanto à forma, as charges representam figuras com possibilidades existentes no mundo real.

Porém, segundo Possenti (1998, p. 49), nem todo gênero humorístico é crítico, pois “o que caracteriza o humor é muito provavelmente o fato de que ele permite dizer alguma coisa mais ou menos proibida. Mas não necessariamente crítica”.

Em suma, este gênero do discurso quase sempre emite críticas políticas e esportivas, e, esporadicamente, trata assuntos sociais mais amplos; tem o poder de transmitir informações, contextuais e extremamente importantes, interagindo num processo de intertextualidade que ocorre na linguagem verbal ou mesmo nas imagens.

Nas charges, faz-se presente um discurso voltado ao humor, os chargistas têm a intenção de criticar determinado fato e/ou situação, Miranda (2011, p. 63) diz que nos textos humorísticos prevalece a linguagem conotativa. Outra recorrência desse gênero de texto é o uso da ironia. A ironia institui um paradoxo que é, em maior ou menor grau, percebido pelo leitor no momento da interpretação.

Nas palavras de Reboul (1998, p. 132), “na ironia, zomba-se dizendo o contrário do que se quer dar entender. Sua matéria é a antífrase, seu objetivo o sarcasmo [...] pode ser amena ou cruel, sutil ou grosseira, amarga ou engraçada”. Portanto, o discurso da charge é extremamente carregado de intencionalidade, sempre com o objetivo de avaliar e apresentar situações sociais e atuais repletos de ironia e sarcasmo de maneira explícita e nas entre linhas.

Linguagens E Enunciações Das Histórias Em Quadrinhos

Chamamos de discurso toda atividade comunicativa de um locutor, numa situação de comunicação determinada, englobando não só o conjunto de enunciados por ele produzidos em tal situação ou os seus e os de seu interlocutor, no caso do diálogo como também o evento de sua enunciação. O texto será entendido como uma unidade lingüística concreta (perceptível

pela visão ou audição), que é tomada pelos usuários da língua (falante, escritor / ouvinte, leitor) em uma situação de interação comunicativa específica, como uma unidade de sentido e como preenchendo uma função comunicativa reconhecível e reconhecida, independentemente da sua extensão. Dessa forma o texto será o resultado, o produto concreto da atividade comunicativa que se faz seguindo regras e princípios discursivos sócio-historicamente estabelecidos que têm de ser considerados. (KOCH & TRAVAGLIA, 1989).

Tendo em vista a composição do “corpus” e sua análise, nesta seção serão considerados os itens principais contemplados pelo processo da diferenciação: implícitos em geral, as marcas representativas do discurso: linguagem humorística, a ambiguidade lexical e o uso das figuras de linguagens - onomatopeias e interjeições. O presente estudo foi realizado a partir de pesquisas bibliográficas desenvolvidas por meio de artigos, teses e dissertações, nos quais puderam ser levantadas informações essenciais para o desenvolvimento das análises discursivas das HQ’s e seus produtos.

Análise 1



A tirinha de Hagar, o horrível trás um pressuposto de uma ideia que está implícita no discurso do viking, no entanto o leitor dar-se-á conta no final da tira, contatando quanto há o destaque da frase em negrito e caixa alta: *Quero homens casados!*

O leitor deverá ter conhecimento do perfil de Hargar: o personagem é um viking que vive de saques e guerras. Ele é um hábil guerreiro que só perde batalhas para a sua esposa Helga, ela o mantém na linha e controla seus comportamentos, na maioria das vezes, repreende-o, sendo conhecida como megera indomável. Por mais que tente impor a imagem de homem da família, machista e dominado, deixa-se ser dominado e afrontado pela esposa, cujas características pessoais e atributos são direcionados ao perfil de “mulher macho”, mandona e dominadora do lar.

Ao ler a frase proferida: *Quero homens casados!*, seguido de todas as características cujo perfil está sendo definido por Hagar, por exemplo: homens dispostos ao sacrifício; que não se incomodem com nada; que aceitem ordem e etc; somando com tais expressões linguísticas na organização textual que compõe a tira, logo o leitor ativará seus conhecimentos prévios, construindo o seguinte contexto; os pontos positivos do homem casado são: maduro, responsável, dedicado, organizado, protetor; em contra partida é carregado de um série de pontos negativos, por exemplo, desgastado, estressado, deve aturar a mulher, aturar os filhos e etc.

O viking, ao propor que deseja escolher homens para compor uma nova tripulação, e para isso determina e proferi um perfil cujo homem a ser escolhido deverá ter essencialmente e não poderá ser dispensadas sequer características, o leitor ao decorrer do discurso constrói um sujeito, estabelecendo-o a partir dos modelos cognitivos, este pertencente e obviamente de acordo com perfil de um soldado, disposto, resistente e indicado para o contexto das guerras; em suma a corporação de Hagar será

composta por homens fisicamente e psicologicamente preparados para exercer funções do exército.

No entanto, o humor é provocado no exato momento que o personagem relata que necessita de homens casados, desconstruindo o perfil já estabelecido pelo leitor, pressupondo que apenas tais homens estão preparados para enfrentar os sacrifícios, acatar ordens, obedecer, preparados para o perigo; isto é, uma situação em meio as guerras e o combate não diferem do convívio familiar. Portanto, a tirinha impõe que Hagar se enquadra no perfil que ele mesmo disponibilizou, tendo em vista que sofre e enfrenta os convívios diariamente com a sua esposa e filhos.

Análise 2



Na charge acima, nota-se que o chargista promove uma crítica em relação a tal cena executada e vivenciada diariamente - trata-se de um assalto. A violência é manifestada no cotidiano e evidenciada através da televisão, jornais e internet, estes meio relatam o acréscimo da violência, ou seja, o aumento excessivo de assaltos e outros crimes como latrocínio e assassinatos.

A imagem apresenta dois indivíduos, o primeiro determinado como o bandido, ou melhor, o assaltante, cujo perfil é composto por roupas mais despojadas, largadas, do estilo mais esportivo – camiseta e boné coloridos; já o outro personagem está trajado com roupas do cunho social, discretas, e

Revista EnsiQlopédia, volume 14, número 1, out 2017, ISSN: 1984-9125 P. 66-93

carrega consigo em suas mãos um smartphone de última geração. As fisionomias dos dois sujeitos são bem divergentes, o primeiro possui a aparência mais maligna e seus traços acabam por identifica-lo como um homem de mau caráter, além disso, sua intenção é de cometer um crime.

Ao determinar que a vítima entregue o celular, caso não execute esta ação, permitirá que o assaltante tome a sua vida. Nota-se que não faz um questionamento, nem pergunta, imediatamente profere um discurso expressivo, propondo duas alternativas: escolher entre o equipamento tecnológico ou a vida. Em contraponto, a vítima projeta pensamento logo que as alternativas são postas diante de si.

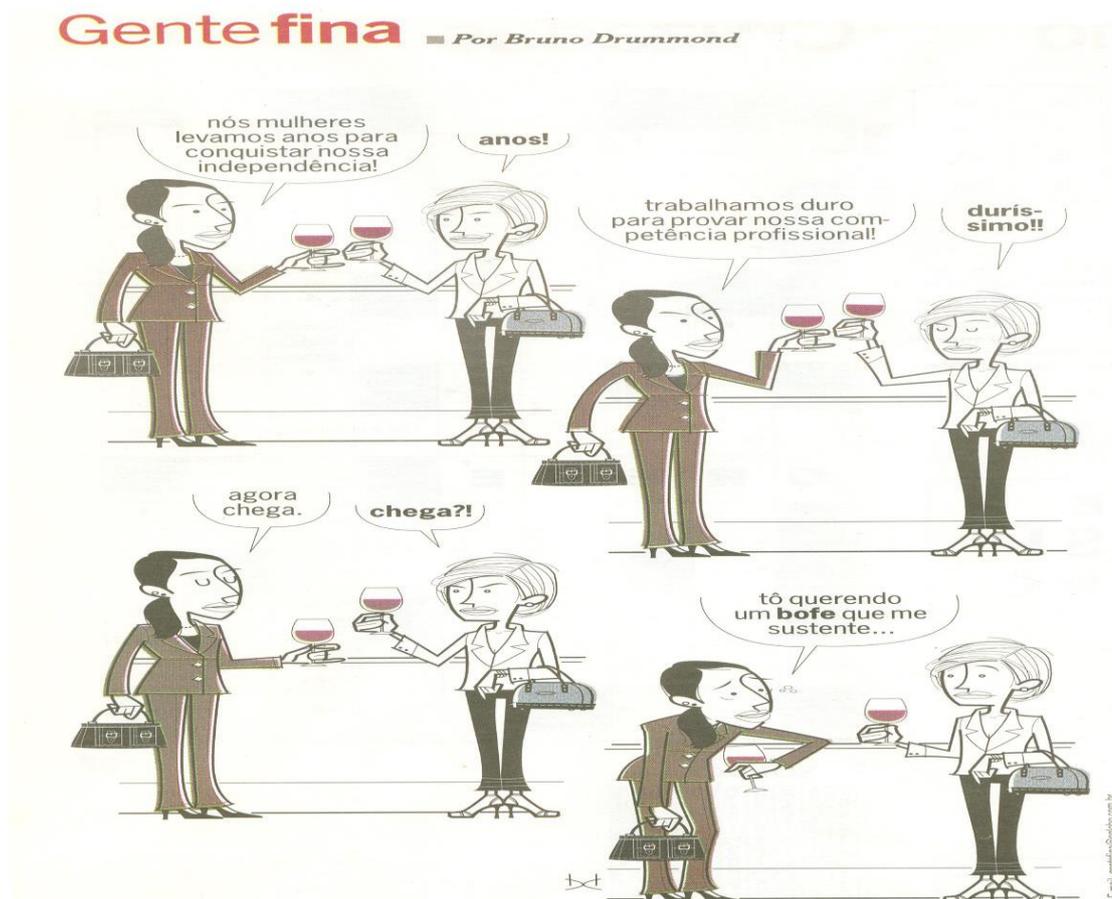
Para compreender e entender o discurso e sua intenção humorística e crítica, quem a lê deverá ter conhecimento a respeito da figura de linguagem exposta na charge – o *pleonasma*. Segundo Cegalla (2008), pleonasma é o emprego de palavras redundantes, com o fim de reforçar ou enfatizar a expressão. Como figura de linguagem, visa a um efeito expressivo e deve obedecer ao bom gosto. Ainda se diz que, são repetições de uma palavra ou conceito, sendo seu uso correto em casos cujo propósito é enfatizar ou intensificar o que está sendo dito.

Pressupondo que o leitor tenha conhecimento da figura de linguagem, é necessário realizar uma ligação entre os termos expressos no discurso: celular e vida. Sabe-se que os smartphone são aparelhos tecnológicos extremamente significativos para os seres humanos, em outras palavras, para aqueles que estão atualizados, cientes da tecnologia atual. Os aparelhos do século digital deixaram de serem visto apenas como objetos para executarem ligações, no passado apenas um número mínimo de pessoas possuíam tal tecnologia, e era utilizada apenas para se comunicar via ligação. No entanto, atualmente os aparelhos foram modernizados, e seu principal objetivo permanece o mesmo, visa a comunicação, todavia, esta é executada através do compartilhamento de fotos, vídeos, mensagens e posts nas redes sociais. De conhecimento geral, os aparelhos mais

modernos possuem uma memória interna extremamente extensa, na qual são armazenados todo tipo de multimídia, dentre elas: fotos, vídeo, contatos, e até mesmo trabalhos acadêmicos, poesias, livros e etc.

A ideia do pleonasma dá-se a partir da compreensão de que o smartphone carrega a cerca de muitos documentos importantes e históricos, trazendo consigo o ideal de “carregar o mundo em suas mãos”, popularmente, a vida em nossas mãos. Por isso, a vítima reflete que roubar entregar o aparelho iguala-se a entregar a vida.

Análise 3



Observando inicialmente o texto não verbal, percebe-se o contexto em que as personagens estão, trata-se de um local especificamente habitado durante a noite por um público disposto a socializar e conhecer outras

peçoas. Ainda, se vê as mulheres escoradas num balcão, segurando copos nos quais há bebidas alcoólicas. Sobretudo, nota-se a classe social referenciada no quadrinho, as duas pertencem a uma classe média alta, sendo obviamente constatada a partir da análise dos trajes delas – terno modelo feminino e social, bolsas e sapatos altos; supostamente vem de escritórios de contabilidade, advocacia ou empresarial.

Quanto ao comportamento, pelo discurso proferido pela primeira personagem reflete uma mulher totalmente independente, determinada, feminista, socialmente e financeiramente bem estabelecida, comprovada através das falas: *nos mulheres levamos anos para conquistar nossa independência!; trabalhamos duro para comprovar nossa competência profissional e etc.*

O discurso totalmente feminismo e a favor da luta das mulheres para serem reconhecidas socialmente e destacadas perante a sociedade, obtendo direitos e valores igualmente aos dos homens, sendo tratadas como profissionais capacitadas, está sendo festejado e brindado por ambas, ainda que segunda apenas reforça palavras do discurso anterior. Perante tal contexto, o interlocutor cria a ideia de que a mulher exultará ainda mais seus direitos e celebrará as suas conquistas até a presente situação. Entretanto, o humor existirá somente ao ler a fala dita pela mesma mulher: *agora, chega! Tô querendo um bofe que me sustente...*

Desmoronou-se a construção do destinatário, pois pelas constatações das enunciações dos quadrinhos anteriores, tratava-se de uma mulher moderna e despojada; todavia a partir da última fala, na qual se destaca a palavra bofe - de acordo com o dicionário Luft (2000), o verbete bofe acarreta as seguintes acepções: 1.(pop.) pulmão. 2 (pop.) mulher ou homem sem atrativos. 3 (gír.) entre homossexuais, homem bonito que não é do meio. (apud: Messias, 2006), trazendo à tona as informações explícitas no texto: uma mulher que ainda possui o pensamento arcaico, submetendo-se a ser sustentada por um homem (bofe), visto que, pressupõe tal pensamento após

ela verificar e vivenciar o quão difícil, cansativo, além disso, a existência da tamanha carga de responsabilidade vinculada ao mercado de trabalho, entre outros motivos expressos explicitamente.

Análise 4



A tirinha apresenta uma criança conversando com um adulto, este não é demonstrado ou apresentado na imagem, pois nota-se que sua altura não permite a descoberta da fisionomia, dando a ideia que ele fala com autoridade, visto que sua posição é elevada ao do menino; o leitor visualiza somente as pernas da personagem.

No primeiro quadrinho, o menino afirma que “este ano quero pular o carnaval!”; o verbo pular empregado neste contexto dá sentido a linguagem coloquial, isto é, o dito popular mencionada pelos amantes do carnaval – período normalmente de três dias que, anterior à quarta-feira de cinzas, se destina a festejos, a bailes, a desfiles. Portanto, quando um indivíduo diz: pular carnaval trata-se de uma gíria que corresponde ao ato de festejar e celebrar os três dias da comemoração, indicando sua presença provavelmente nos desfiles e bailes que o cercam.

Existe uma ambiguidade lexical presente no primeiro quadro. Conforme o dicionário Houaiss (2010) ambiguidade refere-se: 1. característica ou condição do que é ambíguo. 2. Imprecisão de sentidos (de palavra, formas, [Revista EnsiQlopédia, volume 14, número 1, out 2017, ISSN: 1984-9125](#) P. 66-93

expressões etc.) 3. Hesitação entre possibilidades; dúvida, incerteza; precisão; e ambíguo significa que tem ou pode ter mais de um sentido.

No segundo quadro, nota-se a estranheza do adulto em relação aos trajes a serem utilizados pela criança durante o festejo, as vestes tem por finalidade serem usadas durante a noite, exclusivamente para quem pretendo dormir, tratando-se de um pijama.

Por fim, no terceiro quadro, realmente se compreende o termo “pular”, o verbo é utilizado pelo menino com a intenção de destacar que durante os três dias ele permanecerá dormindo e/ou descansando e deseja ser chamado somente na quarta-feira de cinza, data em que se finaliza o carnaval; além da ambiguidade presente na tirinha, também há um tom irônico em relação à festa carnavalesca. Conhecida mundialmente e presenciada por muitos “gringos”, é desdenhada por diversos brasileiros, que ressaltam o desprezo pelo período, sendo considerado por muitos como uma festa desagradável, trás somente lixo, gastos, drogas, bebidas e confusão.

Análise 5



Tratando-se do caráter ambíguo, destaca-se outra tirinha que apresenta a tal incerteza dos fatos, pois certos enunciados carregam a ambiguidade, mas quando o leitor toma conhecimento do contexto, este permite fazer uma interpretação unívoca, isto é, a palavra poderá estar carregada de duplo

sentido, entretanto ao ser direcionado a um determinado contexto mais a frente o criador do enunciado permitirá que desfaçam as dúvidas e o interlocutor tenha conhecimento do sentido da palavra.

Na tirinha do Garfield, observamos seu dono Jon realizando um pedido na lanchonete, no primeiro momento se dirige à senhora presente no balcão “*como está a costela?*”, proferindo a pergunta para a personagem garçonete, ela imediatamente constrói um sentido que permite supor a relação com a sua saúde, pois é uma senhora idosas, logo idosos sentem dores nos ossos e em outras regiões musculares. Portanto, o questionamento de Jon apesar de ser direcionado à carne bovina (recebe este nome por derivar da costela dos animais como bois e vacas) a qual ele verifica no cardápio; porém há controversas, porque a senhora deveria compreender a relação do questionamento levando em consideração o local em que trabalha e a pergunta do cliente é realizada no momento em que ele está segurando o cardápio, entretanto responde: “me dói um pouco”.

No segundo quadrante, Jon arregala os olhos ao perceber que a senhora não compreende a sua pergunta e refere-se a própria costela. Apavorado explica-se e argumenta: “*eu quis dizer a da vaca*”; permitindo desconstruir o duplo sentido no um discurso, outrora construído pela senhora.

Ao finalizar a tirinha, evidenciamos o início de um debate cômico referente a radiografia, isto é, o exame de raio x – um tipo de radiação eletromagnética, os personagens discutem por terem pensamentos opostos, mas a cena é encerrada com as mais belas palavras do rei da preguiça : “ *eu me recuso a participar desta conversa*”.

Análise 6



De imediato o leitor lê as falas dos personagens, evidenciando talvez uma suposta conversa informal entre cliente e vendedor, uma situação real e cotidiana, até aqui tudo soa naturalmente. Partindo do conhecimento da linguagem verbal : “ tudo em cima, seu Gregório?”, seguida da resposta do segundo personagem: “tudo!” encaixa-se no discurso informal obviamente vinculado ao contexto de um diálogo; portanto o interlocutor não estranha a charge, todavia quando observa a linguagem não verbal, ou seja, as imagens que compõe a cena, de imediato tem uma visão mais crítica e percebe o humor intencional do chargista.

O local é identificado pelos os elementos que o cercam: um balcão, uma máquina registradora, uma cesta de supermercado, prateleiras e principalmente cartazes com os valores dos produtos, no entanto não são cartazes comuns; os valores estão destacados com a cor vermelha, usada intencionalmente para compor o cenário e chamar a atenção do interlocutor com a finalidade de compreensão e interpretação. Nota-se também, os

números que compõem estes cartazes, são nada menos do que valores altíssimos.

Provavelmente certos leitores não compreenderam a charge imediatamente, nem sua linguagem humorística, pois as cores do cenário são discretas, por exemplo, a cor azul é usada em todo o fundo quanto nas prateleiras e no personagem imperceptível lá atrás. O destaque, já dito anteriormente, está nos valores em vermelho.

A ambiguidade linguística fica evidente quando se identifica e vincula-se o discurso proferido pelo cliente, além disso, sua fisionomia evidenciando o assombro; analisando a tal fala em sua totalidade voltam-se as mercadorias, jamais a condição de vida ou a situação que o dono da mercearia se encontra. A expressão verbal: “tudo em cima” produz a ambiguidade e a ironia na linguagem do homem, para entender a enunciação os conhecimentos prévios do leitor deverão ser ativados, pressupondo a utilização do termo “em cima” está direcionado e corresponde, portanto ao elevado custo de todos os produtos.

Análise 7

As onomatopeias são figuras que reproduzem sons, imitando-os ou simulando-os. Entende-se que este recurso pode ser percebido na leitura e remete a lembrança de tal som dando ênfase ao que se lê, acessando a memória e imaginação do leitor. Na novíssima gramática de Cegalla, o autor define a figura de linguagem assim: consiste no aproveitamento de palavras cuja pronuncia imita o som ou a voz natural dos seres. É um recurso

fonêmico ou melódico que a língua proporciona ao escritor. (CEGALLA, 2010, p. 623).

As figuras de linguagem como onomatopeias e interjeições – palavra ou locução que exprime um estado emotivo (Cegalla, 2010, p. 300) estão presentes em qualquer enunciação ou discurso tanto escrito quanto oral, e principalmente constata-se a utilização destes recursos linguísticos nas histórias em quadrinhos, já dito anteriormente.

Santos (2010, p. 4) questiona o que caracteriza a onomatopeia nas HQ da Turma da Mônica, cuja presença é intensa, constante e sistemática, além disso, ressalta o fator primordial de interação entre a imagem e o linguístico estabelecido, tornando- o recurso linguístico, associado às características gráfico-visuais, uma das características constitutivas do próprio gênero.

Comprova-se, que nas HQ da Turma da Mônica esse recurso está em quase todas as páginas. Sua forte manifestação compõe um dos elementos que constitui esse tipo de gibi, a ponto de podermos afirmar que sua ausência poderia descaracteriza- lo. Para verificar tal comprovação, segue em anexo recortes de HQ's da Turma da Mônica, comprovando o uso nas histórias dos diversos personagens criados pelo autor Maurício de Sousa.

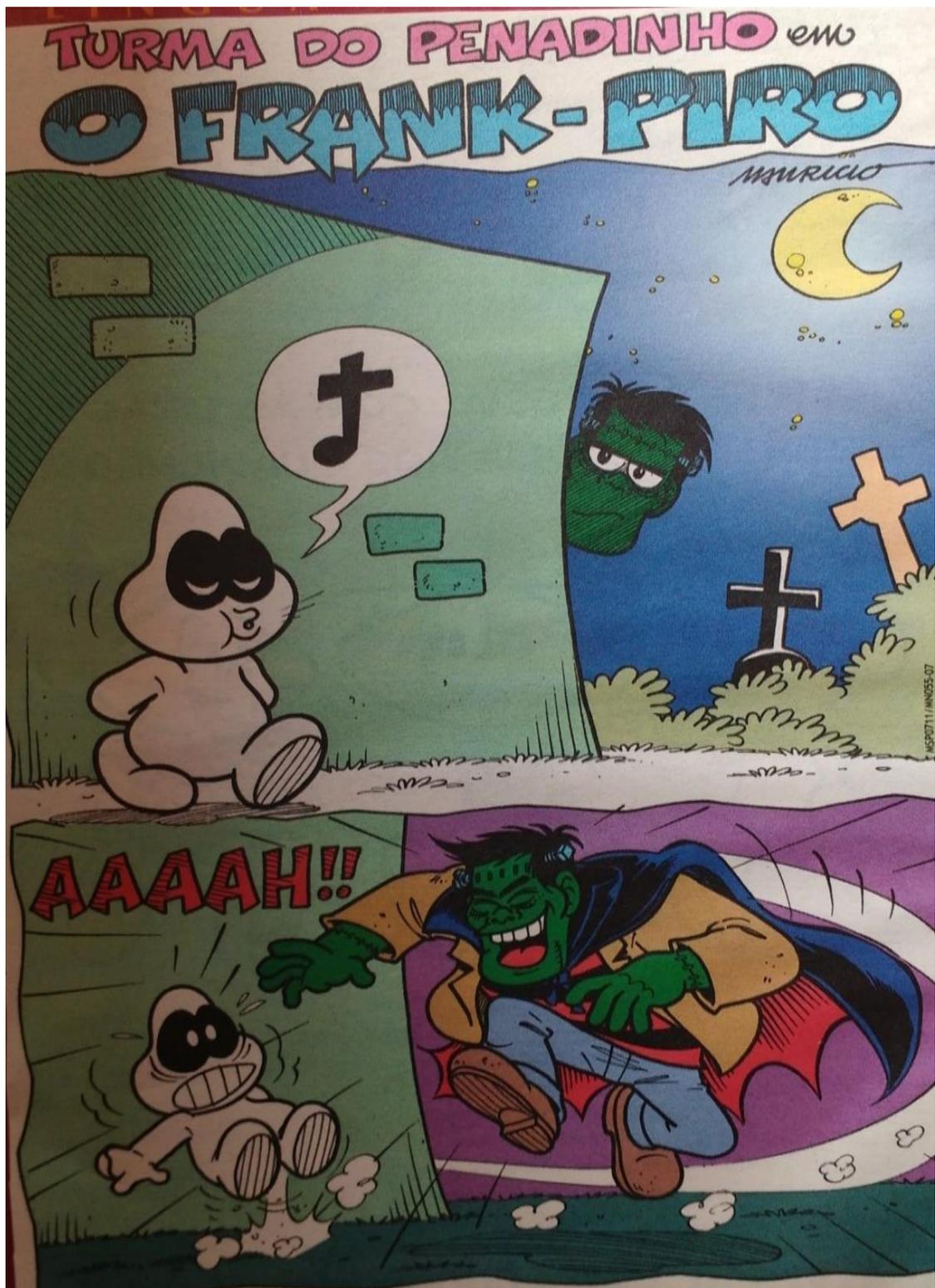


Figura 1 Fonte: Souza, 2011.



Figura 2 Fonte: Souza, 2011.



Figura 3 Fonte: Souza, 2011

O criador da turma da Mônica utiliza demasiadamente ambos os recursos linguísticos a fim de compor o cenário dos gibis. Na primeira figura, analisamos o uso da interjeição AHH! – proferida pelo personagem Penadinho, conhecido como um fantasma camarada, após ser surpreendido por Frankenstein, tal interjeição pode encaixar-se em expressões de aclamação, admiração, dor, arrependimento, alegria alívio entre outros sentimentos afetivos e emocionais. Todavia, o contexto permite diferenciar a expressão de alegria da expressão de espanto e surpresa; o leitor considera a interjeição *AH!* vinculada ao susto de Penadinho visto que seus conhecimentos de mundo compreenderão a linguagem não verbal, ou seja, as expressões do fantasma. Entende-se sua distração no primeiro quadrante, logo a posição do outro – escondido atrás da parede, admirando-o com o propósito de assustá-lo.

A linguagem gráfica dos gibis permitem a compreensão do leitor, todas as posições e finalidades das personagens; nas HQ's escritas por Maurício de Sousa, há mais imagens do que falas, considerando o público alvo destinado, em outras palavras, pertencentes ao público infantil. A linguagem visual permite muito mais a compreensão lógica e cognitiva do interlocutor; em outro gênero textual, como por exemplo o romance, tal cena obviamente seria descrita minuciosamente para que haja entendimento, entretanto neste gênero discursivo, a imagem produz um sentido amplo e compreensível para quem a vê.

Na figura 2, analisou-se o uso de diversas onomatopeias com o objetivo de reproduzir os grunhidos e gemidos de Penadinho ao ser atacado e mordido por Frankstein, assume o comportamento divergente ao da sua natureza, em contraponto tal personalidade pertente a de um vampiro. As expressões *NHAC*, *GLUC E PTUF* referem-se às mordidas e cuspidas (provocada pela ausência de sangue no fantasma, portanto não há gosto). Outras como, *GAAH!* e *SLEPT!* visam interpretar o grito do fantasma e o prazer (no popular, água na boca) do monstro ao agarrar a vítima.

Observa-se a presença de diversas interjeições na figura 3, destacando o susto e assombro da mulher e do menino ao encontrar com o vampiro – *AHH!*, *SOCORRO!*; também a presente nas imagens a reprodução do barulhos, por exemplo, *VUP* e *VAP* na tentativa de imitar o barulho/ruído do vento no momento do balanço e movimento da vestimenta do vampiro. Em seguida, as expressões *TUP TUP*, dando significado ao movimento de salto realizado pelo mesmo personagem, além das risadas: *HI!HI!HI!*

Resultados

A pesquisa foi desenvolvida através de análise bibliográfica, conforme afirma Gil (2008) é constituída principalmente com base em materiais científicos. O presente trabalho partiu do pressuposto tendo em vista a análise das HQs e [Revista EnsiQlopédia, volume 14, número 1, out 2017, ISSN: 1984-9125 P. 66-93](#)

seus produtos. Obtendo os dados selecionados investigaram-se os elementos implícitos nos discursos quadrinhistas. O objetivo inicial consistiu-se em analisar as enunciações e linguagens do gênero do discurso. Para a comprovação dos elementos característicos dos produtos da HQ, foram selecionadas três figuras, entre elas, charges e tirinhas, em prol da verificação dos elementos fundamentais e dissertativos que contribuem para a construção do humor; três figuras comprovando a linguagem ambígua, obtendo sentido duplo, mas constatou-se que a partir do contexto o leitor descobriu a ambiguidade, portanto ao ler a tirinha, inicialmente, poderá construir um sentido, no entanto este é desmentido ao final, tornando-se coeso e coerente; também selecionados recortes do gibi da Turma da Mônica notou-se a presença e pertinência das onomatopeias e interjeições, recursos linguísticos utilizados pelo autor Maurício de Sousa com a finalidade de melhor compreensão e interpretação do texto.

Considerando o estudo em prol da disciplina de análise do discurso, comprovou-se que qualquer discurso pode ser submetido a uma análise mais minuciosa e detalhada, até mesmo as histórias em quadrinhos, contrapondo-se a ideia de que este gênero discursivo somente é apresentado e estudado nos anos iniciais do ensino fundamental, no entanto também é considerado como objeto de estudo de trabalhos acadêmicos – teses, dissertações, e artigos.

Considerações finais

Pode-se perceber que, sobre as histórias em quadrinhos ainda há autores que as utilizam meramente com a simples finalidade ilustrativa ou como práticas de diversão e entretenimento educativo. No entanto a perspectiva teórica desse trabalho repercutiu em explicar e analisar o funcionamento discursivo, ressaltando as enunciações e linguagens das HQs, ou seja,

marcas enunciativas discursivas pertinentes neste tipo de gênero textual, enfatizando que diversos ramos poderão estudá-los, por exemplo, a literatura, a linguística (semiologia), e principalmente as possibilidades de aplicabilidade nos estudos voltados à análise do discurso.

A leitura consiste em uma atividade complexa e ampla, também interativa, o leitor interage com o autor mediado pelo texto. Em seu processamento (prever, verificar, intervir) o interlocutor em interação com o discurso constrói um significado, no entanto ele poderá ser divergente a de outro leitor, assim compreende que o sentido não é garantido, mas sim interpretado a partir dos conhecimentos prévios de quem o lê.

Tendo em vista as afirmações e informações sobre os estudos durante a disciplina de Análise do Discurso, pode-se compreender mais sobre este gênero discursivo, ampliando os conhecimentos e analisando-os de modo crítico e analítico, sobretudo destaca-se a interação entre imagem e textos, ambos complementam-se e interferem na interpretação do leitor, tratando-se de quadrinhos, é indispensável não mencionar os recursos gráficos, considerando sua função, objetividade e intencionalidade na qual o autor cria juntamente com o texto, carregando consigo aspectos interdiscursivos, polifônicos e intertextuais.

Quando se propõe uma releitura das HQs, convém destacar as múltiplas possibilidades de leitura presentes de modo implícito no enunciado. Considerando a análise do ponto de vista cognitivo, a presente pesquisa teve por objetivo relacionar todos os pontos implícitos que podem estar submersos na atividade de desvendamento do discurso, ou seja, todas as marcas enunciativo-discursivas que exigem a capacidade de o leitor identificar tais informações que surgem durante a atuação do discurso.

Referências:

_____, A linguagem das histórias em quadrinhos . XVIII Congresso Nacional de Linguística e Filologia e Crítica Genética. Rio de Janeiro: Cifefil, 2014 153. *Cadernos do CNLF*, vol. xviii, nº 05 – ecdótica, crítica textual.

CALDAS, Raoni Naraoka de. Estudo linguístico comparativo sobre onomatopeias em histórias em quadrinhos: Português / Alemão. *Pandaemonium*, São Paulo, n. 18, Dez. /2011, p. 153-184 – www.fflch.usp.br/dlm/alemao/pandaemoniumgermanicum. Departamento de Letras Modernas da FFLCH-USP, 2010.

CAVALCANI, Maria Clara Catanho. Charge: intertextualidade e humor. *RevLet – Revista Virtual de Letras*, v. 04, nº 02, ago/dez, 2012 ISSN: 2176-9125. Universidade Federal de Pernambuco.

CEGALLA, Domingos Pascoal. *Novíssima Gramática de Língua Portuguesa*. 48ª ed. São Paulo: Nacional, 2008.

KNOLL, Graziela Frainer; PIRES, Vera Lúcia. Enunciação, intersubjetividade e gênero: análise dialógica de tiras de humor. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo* - v. 8 - n. 1 - p. 218-234 - jan./jun. 2012.

MATTAR, Marileize França. O gênero tiras em quadrinhos: uma reflexão sobre leitura. Colégio de Aplicação – Universidade Federal do Acre. Associação de Linguística Aplicada do Brasil (ALAB) | *Anais Eletrônicos do IX Congresso Brasileiro de Linguística Aplicada*.

MESSIAS, Alessandro da Silva. Marcas enunciativo discursivas nas Histórias em Quadrinhos (HQs): Uma proposta de análise de texto como discurso. Dissertação de Mestrado em Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: UFRJ, Faculdade de Letras, 2006.

RAMOS, Paulo. *Piadas e tiras em quadrinhos: a oralidade presente nos textos de humor*. R. Tenente Antônio João, 55 - Caixa Postal 09530-460 – São Caetano do Sul – SP – Brasil.

SANTOS, Janayna Paula Lima de Souza. Como representar onomatopeias? – um estudo em manuscritos escolares de histórias em quadrinhos escritas por alunos do 2o ano do Ensino Fundamental. *Livro didático de português e histórias em quadrinhos: análise das questões de interpretação de texto em livros didáticos de português de 2a série do Ensino Fundamental*, 2010.

SOUSA, Ana Caroline Luiza. Análise do discurso aplicada em charges e cartuns políticos. Crátulo: *Revista de Estudos Lingüísticos e Literários*. Patos de Minas: UNIPAM, (1): 39-48, ano 1, 2008.

TIPOS DE PESQUISA. Disponível em:
[http://www.oficinadapesquisa.com.br/APOSTILAS/METODOL/ OF.TIPOS_PESQUISA](http://www.oficinadapesquisa.com.br/APOSTILAS/METODOL/OF.TIPOS_PESQUISA). PDF. Acesso em 02 de novembro de 2017.