



UNIVERSIDADE FEDERAL DO NORTE DO TOCANTINS
CENTRO DE CIÊNCIAS INTEGRADAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA E LITERATURA

Leane da Silva Ferreira

A presença das Marcas de Oralidade e os Elementos Compositivos nas Histórias
em Quadrinhos para construção de sentidos

Araguaína/TO
2024

Leane da Silva Ferreira

A presença das Marcas de Oralidade e os Elementos Compositivos nas Histórias
em Quadrinhos para construção de sentidos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura (PPGLLT), da Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT), Centro de Ciências Integradas (CCI), como requisito à obtenção do título de Mestre em Linguística e Literatura.

Orientadora: Prof.^a. Dra. Lúcia Maria de Assis

Araguaína/TO
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Geração de Ficha Catalográfica SGFC-UFNT

Gerado automaticamente mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

D111p Da Silva Ferreira, Leane.

presença das Marcas de Oralidade e os Elementos Compositivos nas Histórias em Quadrinhos para construção de sentidos / Leane Da Silva Ferreira. - Centro de Ciências Integradas - CCI, TO, 2024.

130 f.

Dissertação (Mestrado Acadêmico) (Pós-Graduação - Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura - PPGLLit) -- Universidade Federal do Norte do Tocantins, 2024.

Orientadora: Lúcia Maria de Assis.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Oralidade. 3. Gêneros Textuais.

CDD 410

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.


Leane da Silva Ferreira

A presença das Marcas de Oralidade e os Elementos Compositivos nas Histórias
em Quadrinhos para construção de sentidos


Dissertação apresentada à Universidade Federal do Norte do Tocantins (PPGLIT/UFNT), Centro de Ciências Integradas (CCI), Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura (PPGLIT). Foi avaliada para obtenção do título de Mestre em Linguística e Literatura e aprovada em sua forma final pela orientadora e pela banca examinadora.

Aprovada em 15/ 08 / 2024.


Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 LUCIA MARIA DE ASSIS
Data: 19/08/2024 08:51:06-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Lúcia Maria Assis - Orientadora (UFNT-UFF)

Documento assinado digitalmente
 MARIA LUCIA DA CUNHA VICTORIO DE OLIVEIRA
Data: 19/08/2024 16:29:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Maria Lúcia da Cunha Victório de Oliveira Andrade Membro
externo (USP)

Documento assinado digitalmente
 JANETE SILVA DOS SANTOS
Data: 20/08/2024 19:51:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Janete Silva dos Santos Membro interno (UFNT)

*Dedico a você Edna, que sempre esteve
comigo nessa jornada.
E a você, Maya Vitória, minha Totoia, só
porque você existe.*

AGRADECIMENTOS

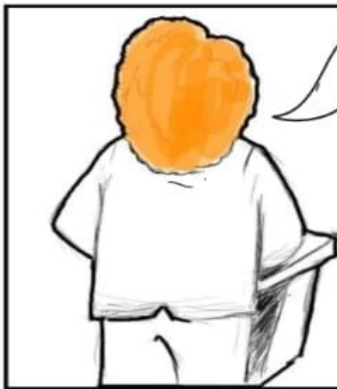
AGRADECIMENTOS de uma futura MESTRE

Mudar pensar está envolvido na realização desse sonho. Então, de agradecer a todos, principalmente aos meus queridos professores, que ajudaram nessa jornada. Obrigada!



LUÍZA, A MELHOR SEMIOTICISTA DO MUNDO ♡

Avenida Luíza, Obrigada por tudo, principalmente por ver potencial em mim. E por ser amiga maravilhosa em minha vida.



Edna e Gili, obrigada por serem as melhores amigas do mundo...



Lembro de quando vocês não me deixaram desistir. Vocês estavam lá quando me incentivei, dizendo que eu ia conseguir. ♡ AMO VOCÊS ♡



GELNORTE: Descobertas importantes

- AMIGOS INCRÍVEIS;
- Evento Super;
- Pesquisas maravilhosas;
- Aparentes: um artigo!





Obrigada mãe
Por cada vela acesa para os santinhos
Para que eu conquiste meus sonhos. E por
sempre me apoiar nos estudos.
Te amo.



A penna que
sempre esteve comigo,
o amor de encontrar, orientar,
conselhar, corrigir, corrigir e
mais corrigir... melhorando...
Eu sou muito sortuda de ter
presença na minha vida:
Lúcia, você e Luz.

Eu só tenho a agradecer
tudo que fez e faz por mim. Eu sou
tão grata. Obrigada.

A MELHOR
ORIENTADORA
DE TODO
MUNDO ♡

04.11.24
DIA DA QUALIFICAÇÃO
#BolsaFiquei!
#BolsaVaiAdepois.



LEGENDA EXCLUSIVA PARA
AGRADECER AO DESENHISTA
JOSÉ WILSON.

AGORA ACORDA GAROTA!
LOGO, LOGO SEU SONHO
DE SER MESTRE VAI SE
REALIZAR. ♡



RESUMO

Neste trabalho, objetiva-se analisar como se constitui o gênero textual história em quadrinhos (HQ) que, apesar de ser um texto escrito, possui marcas de oralidade, como se simulasse uma conversação cotidiana. Além disso, a pesquisa se dedica também à identificação e à análise de outros aspectos composicionais específicos desse gênero, que extrapolam o que convencionamos chamar de uso linguístico, como o emprego de requadros, balões e outras diferentes imagens que, nos quadrinhos, exigem a atenção do leitor em busca do sentido. O presente trabalho fundamenta-se nas teorias da Análise da Conversação e da Linguística Textual e, além disso, também dialoga com teóricos que se debruçam especificamente ao estudo do gênero histórias em quadrinhos. Para isso, propõe-se uma pesquisa de abordagem qualitativa, que tem como característica principal o foco na compreensão, no contexto e na subjetividade. Em busca de alcançar o objetivo proposto, o *corpus* de análise selecionado contém três diferentes histórias em quadrinhos. A primeira é mais tradicional e antiga no cenário brasileiro, o Zé Carioca; a segunda é uma adaptação de texto literário, Os Miseráveis; e a terceira, representa os super-heróis, O Homem Aranha. Por fim, apresentam-se os resultados que apontam que os elementos constitutivos das HQs, dentre eles a simulação de oralidade, inferem sentidos à narrativa e, portanto, precisam ser percebidos pelos leitores para uma maior experiência na construção de sentidos.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Oralidade. Gêneros Textuais

ABSTRACT

In this work, we objectively analyze how the comic book (comic) textual genre is constituted, which, despite being a written text, has marks of orality, as if it simulates an everyday conversation. Moreover, this paper is also dedicated to the identification and analysis of other compositional aspects specific to this genre, which go beyond what we conventionally call linguistic use, such as the use of squares, balloons and other different images that, in comics, require the viewer's attention in the search of further meaning. This research is based on the theories of Conversation Analysis and Textual Linguistics and, furthermore, also dialogues with theorists who specifically focus on the study of the comic book genre. Hence, we propose a qualitative research approach, whose main characteristic is the focus on comprehension, context and subjectivity. In pursuit of achieving our objective, the selected analysis corpus contains three different comic books. The first is more traditional and older in the Brazilian scenery, Zé Carioca; the second is an adaptation of a literary text, Les Misérables; and the third represents the superheroes, Spider-Man. Finally, the results that indicate that the constituent elements of comics, among them the simulation of orality, infer meanings to the narrative and, therefore, need to be perceived by the readers for a greater experience in the construction of meanings.

Keywords: *Comic books; Orality; Textual Genres.*

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Figura 1 - Conversação simétrica	17
Figura 2 - Centração e organicidade.....	19
Figura 3 - Quadro tópico	20
Figura 4 - Quadro tópico sobre clima	21
Figura 5 - Marcadores conversacionais	23
Figura 6 - Marcadores conversacionais	24
Figura 7 - Exemplo de pares de pergunta/resposta	26
Figura 8 - Relações entre os elementos dos gêneros discursivos.....	28
Figura 9 - Intergenericidade	30
Figura 10 – Quadro tipológico.....	31
Figura 11 - Continuum tipológico	32
Figura 12 - Continuum tipológico HQ	33
Figura 13 - Estilos diferentes para um único personagem	36
Figura 14 - Personagem Batman	37
Figura 15 - Primeiro desenho de humor egípcio	38
Figura 16 - Yellow Kid.....	39
Figura 17 - The Yellow Kid - balão	40
Figura 18 - O malho	41
Figura 19 - Chiquinho	42
Figura 20 - Reco Reco, Bolão e Azeitona	42
Figura 21 - As aventuras de Nhô-Quim.....	43
Figura 22 - O Pasquim.....	44
Figura 23 - Quadro	45
Figura 24 - Requadro.....	46
Figura 25 - Tipos de requadro.....	46
Figura 26 - Quadrinho sem requadro	47
Figura 27 - Requadro como suporte	47
Figura 28 - Sarjeta	48
Figura 29 - Transição momento a momento	49
Figura 30 - Transição ação a ação.....	49
Figura 31 - Transição sujeito a sujeito	50
Figura 32 - Transição cena a cena.....	50
Figura 33 - Transição aspecto-a-aspecto.....	50
Figura 34 - Transição non-sequitur	51
Figura 35 - Filacteras	51
Figura 36 - Corpo e rabicho	52
Figura 37 - Balão zero	52
Figura 38 - Balão-mudo	52
Figura 39 - Balão-fala	53
Figura 40 - Balão-pensamento.....	53
Figura 41 - Balão-berro.....	53
Figura 42 - Balão-cochicho	54
Figura 43 - Balão-unísono.....	54
Figura 44 - Balão-eletrônico.....	54

Figura 45 - Balão-trêmulo	55
Figura 46 - Balão-glacial	55
Figura 47 - Balão-sonho	55
Figura 48 - Balão-duplo sussurrado	56
Figura 49 - Balão-especial	56
Figura 50 - Balão de apêndice cortado	56
Figura 51 - Recordatório	57
Figura 52 - Onomatopeia	57
Figura 53 - Metáfora visual	58
Figura 54 - Linhas cinéticas	58
Figura 55 - Plano geral	59
Figura 56 - Plano total.....	59
Figura 57 - Plano de conjunto	60
Figura 58 - Plano americano.....	60
Figura 59 - Plano médio.....	61
Figura 60 - Primeiro plano	61
Figura 61 - Plano detalhe.....	62
Figura 62 - Ângulo de visão médio.....	62
Figura 63 - Ângulo de visão superior	63
Figura 64 - Ângulo de visão inferior	63
Figura 65 - Narrador HQ	64
Figura 66 - Alô Amigos!	65
Figura 67 - Almanaque Zé Carioca	66
Figura 68 - Zé Carioca: plano total.....	67
Figura 69 - Zé Carioca: plano médio.....	68
Figura 70 - Zé Carioca: plano geral.....	68
Figura 71 - Zé Carioca: linhas cinéticas - emoções.....	69
Figura 72 - Zé Carioca: linha cinética - movimento	69
Figura 73 - Zé Carioca: onomatopeia.....	70
Figura 74 - Zé Carioca: onomatopeia - tap!.....	70
Figura 75 - Zé Carioca: onomatopeia - paf!.....	71
Figura 76 - Zé Carioca: tipos de balões	72
Figura 77 - Zé Carioca: Balão- sussurro	72
Figura 78 - Zé Carioca: balão- duplo.....	73
Figura 79 - Zé Carioca: tópico discursivo	73
Figura 80 - Zé Carioca: par adjacente P/R.....	74
Figura 81 - Zé Carioca: par adjacente.....	74
Figura 82 - Zé Carioca: marcadores conversacionais	75
Figura 83 - Zé Carioca: linha cinética.....	75
Figura 84 - Zé Carioca: MC.....	76
Figura 85 - Zé Carioca: MC - ahá!.....	77
Figura 86 - Zé Carioca: repetição	77
Figura 87 - Zé Carioca: reticências	78
Figura 88 - Zé Carioca: reticências - pausa	78
Figura 89 - Os miseráveis	79
Figura 90 - Os miseráveis - sobreposição.....	80
Figura 91 - Os miseráveis: ângulo de visão	81

Figura 92 - Os miseráveis: legendas - narração.....	81
Figura 93 - Os miseráveis: legendas - conflito	82
Figura 94 - Os miseráveis- legendas e emoções	82
Figura 95 - Os miseráveis: plano detalhe.....	83
Figura 96 - Os miseráveis: onomatopeias.....	84
Figura 97 - Os miseráveis: pares adjacentes	85
Figura 98 - Os miseráveis: PA	86
Figura 99 - Os miseráveis: Par adjacente do tipo P/R.....	86
Figura 100 - Os miseráveis: oralidade	87
Figura 101 - Os miseráveis: tom de voz.....	88
Figura 102 - Os miseráveis: reticências	88
Figura 103 - Os miseráveis - tom de voz (aumento da fonte).....	89
Figura 104 - Os miseráveis: tom de voz - grito.....	89
Figura 105 - Homem Aranha.....	90
Figura 106 - Homem Aranha - rostos.....	91
Figura 107 - Homem Aranha - ângulo de visão inferior	92
Figura 108 - Homem Aranha - ângulo de visão superior	92
Figura 109 - Homem Aranha - ângulo de visão médio	93
Figura 110 - Homem Aranha - onomatopeias ring!	94
Figura 111 - Homem Aranha. - linhas cinéticas.....	95
Figura 112 - Homem Aranha onomatopeia BLAM!.....	96
Figura 113 - Homem Aranha - conflito	97
Figura 114 - Homem Aranha reticências/pausas	98
Figura 115 - Homem Aranha - hesitação	98
Figura 116 - Homem Aranha - Peter fala sozinho	99
Quadro 1 - Quadro de citações.....	34

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	O TEXTO FALADO	16
2.1	CARACTERÍSTICAS DE ORGANIZAÇÃO DO TEXTO FALADO	16
2.1.1	Turno conversacional	16
2.1.2	Tópico discursivo	18
2.1.3	Marcadores conversacionais	22
2.1.4	Pares adjacentes	25
2.1.5	Procedimentos de formulação	26
3	GÊNEROS TEXTUAIS	28
3.1	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS - UM GÊNERO ESPECÍFICO DA MULTIMODALIDADE?	33
4	HISTÓRIA EM QUADRINHOS	38
4.1	CONSTITUIÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	44
5	ANÁLISE E DISCUSSÃO	65
5.1	ZÉ CARIOCA	65
5.1.1	Zé carioca - Elementos composicionais	66
5.1.2	Zé Carioca - marcas de oralidade	71
5.2	OS MISERÁVEIS, VICTOR HUGO	78
5.2.1	Os Miseráveis – Elementos composicionais	79
5.2.2	Os Miseráveis: Marcas de oralidade	84
5.3	HOMEM-ARANHA	90
5.3.1	Homem Aranha - Elementos Composicionais	91
5.3.2	Homem Aranha- Marcas de Oralidade	97
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
	REFERÊNCIAS	104
	ANEXO A – ZÉ CARIOCA – UMA HISTÓRIA DE PESCADOR	108
	ANEXO B – OS MISERÁVEIS	116
	ANEXO C – HOMEM ARANHA	123

1 INTRODUÇÃO

O estudo sistemático da oralidade e de como se organizam os gêneros textuais orais é recente, uma vez que, tradicionalmente, sempre se deu mais importância à escrita. Entretanto, analisar a organização de gêneros orais também é significativo, uma vez que, como diz Marcuschi (2009, p. 134), “a língua, seja na sua modalidade falada ou escrita, reflete, em boa medida, a organização da sociedade”. No imaginário das formações sociais, temos a fala, que é adquirida naturalmente nos contextos sociais do dia a dia, e a escrita adquirida em contextos mais 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.” Na verdade, ambas são estruturadas e complexas, necessitando serem estudadas para serem melhor compreendidas.

As histórias em quadrinhos, doravante HQ ou HQs, se plural, foram, por muito tempo, associadas apenas à leitura de fruição. As HQs eram vistas como ‘leitura rasa’, que não contribuem para nenhum desenvolvimento/aprimoramento cultural do leitor. A fama negativa dos quadrinhos foi reforçada pela publicação do livro ‘A sedução dos inocentes’, em 1954, que defendia que quadrinhos, principalmente de super heróis, poderiam influenciar negativamente as crianças. Essa fama afastou, por muito tempo, esse gênero da sala de aula. Pais e professores acreditavam que os alunos deveriam buscar leituras ‘sérias’, que fizessem bem ao desenvolvimento intelectual do aluno.

Atualmente, esses gêneros são vistos como ferramentas/suportes pedagógicos e seu uso é orientado, no Brasil, por documentos referenciais atuais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e anteriores, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Mesmo já circulando pelas salas de aula, muitos de nós usam a HQ ainda sem ter noção de como os elementos composicionais são importantes para a construção de sentido. Muitos sequer sabem identificar esses elementos. Adicione-se a isso o fato de muitos de nós, professores, nem perceberem como a linguagem dos quadrinhos é próxima da oralidade. Em resumo, as aulas com quadrinhos costumam ser automatizadas.

Apesar dos quadrinhos ainda sofrerem certo preconceito, sendo considerados apenas leitura de fruição, muitas pessoas aprenderam a ler com eles, outras encontram neles sua motivação para leitura, como é o meu caso. Ser leitora de quadrinhos e professora da educação básica suscita, em mim, a curiosidade de conhecer e fazer com que outras pessoas, meus alunos, conheçam esse universo. Entendo que ensinar a ler quadrinhos vai além de levar um quadrinho para a sala de aula e dizer que existem alguns tipos de balões. Muitos são os elementos envolvidos no processo de construção de uma HQ, os quais precisam ser retomados adequadamente durante a leitura, pois são caros à construção de sentidos. O desafio desse tipo de leitura foi minha grande motivação durante o processo de elaboração desta dissertação.

Diante desse desafio, neste trabalho, objetivamos analisar os elementos composicionais que constituem o gênero textual HQ, um texto escrito que possui marcas de oralidade, como se simulasse uma conversação cotidiana. Para isso, é necessário alcançar diferentes objetivos específicos, os quais podem ser assim enumerados: i) descrever as características de organização do texto falado; ii) discutir o conceito de gênero textual e, mais especificamente, do gênero história em quadrinhos; iii) analisar como diferentes elementos composicionais, dentre eles a representação da oralidade, colaboram para a construção de sentido em três HQ específicas, publicadas em momentos distintos.

Como caminho metodológico, empregamos uma pesquisa de abordagem qualitativa, que tem como característica principal o foco na compreensão, no contexto e na subjetividade. Chizzotti (2003, p. 79) afirma que a abordagem qualitativa parte do fundamento de que “há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito”. A pesquisa qualitativa é um processo de sistematização e não apenas de confirmação ou reestruturação de dados já conhecidos. Exige comprovação e verificação. Marconi e Lakatos (2007, p. 15) dizem que “é um procedimento formal, com método de pensamento reflexivo, que requer tratamento científico e se constitui no caminho para se conhecer a realidade ou para descobrir verdades parciais”; possui algumas particularidades, conforme descritas por Gerhardt e Silveira (2009, p.32), que seriam: a objetivação do fenômeno; a hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar o fenômeno; o respeito

ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos; e a busca de resultados os mais fidedignos possíveis. Tudo isso é considerado no desenvolvimento da pesquisa sobre HQ que aqui se apresenta.

Neste trabalho, seguindo a metodologia apresentada, abordamos os elementos constituintes que auxiliam na elaboração e na compreensão das HQs. Nossa análise concentra-se, de maneira bem específica, naqueles que apontam para a representação da oralidade no gênero em questão. As HQs, apesar de serem definidas como conversação artificial, uma vez que são textos roteirizados e planejados, procuram simular uma conversação natural. Por isso, nelas é possível identificar elementos que constituem a estrutura de uma conversação oral espontânea: turno, tópico discursivo, marcadores conversacionais, pares adjacentes, hesitação, correção, repetição. Encontramos, ainda, outros elementos estruturais, típicos das HQs, que também contribuem para a construção de sentidos nessa simulação de oralidade, como balões, requadros, vinheta etc. Todos esses elementos são foco de nosso estudo.

Em busca de alcançar nosso objetivo, a presente pesquisa desenvolve um método que percorre cinco diferentes passos, descritos a seguir:

- i) Revisão e aprofundamento teórico - no qual filiamo-nos à teoria da Análise da Conversação e da Linguística Textual, com base em Marcuschi (2003, 2007), Fávero (1999), Preti (2010), Assis (2011; 2016; 2017), Fávero, Andrade e Aquino (1999), entre outros, bem como revisamos a ampla discussão sobre gêneros textuais e sobre histórias em quadrinhos, amparados em Bakhtin (2000), Marcuschi (2001, 2003, 2005, 2007, 2008), Ramos (2010), Eguti (2001), Eisner (1989), Pessoa (2016), Mcloud (2004, 2005, 2008), Cagnin (1975), Saidenberg (2013), Marinho (2004) etc.
- ii) Definição dos critérios para a seleção do *corpus* - no qual estabelecemos que os textos selecionados devem ser HQs publicadas em diferentes anos e correspondentes a tipos diferentes, como gibi tradicional, literatura adaptada e *action comic*.
- iii) Seleção do *corpus* - passo no qual escolhemos as seguintes HQs: Zé Carioca - 2012 (gibi tradicional), os Miseráveis - 2021 (literatura adaptada) e Homem Aranha - 1972 (*action comic*).

iv) Análise da construção de sentidos através dos elementos composicionais da HQ - momento em que são verificados os elementos composicionais das histórias em quadrinhos.

v) Verificação da presença das marcas específicas do texto falado no *corpus* sob análise - etapa em que averiguamos a presença de turno, tópico discursivo, marcadores conversacionais, pares adjacentes, hesitação, correção, repetição na organização das HQs.

Quanto à organização, além desta introdução e da conclusão, a dissertação está composta por 4 capítulos:

O primeiro capítulo dedica-se a apresentar as características de organização do texto falado, apontando como se organiza este evento singular que é dotado de elementos essenciais para que aconteça. Apresenta, para tanto, o turno conversacional, o tópico discursivo, os marcadores conversacionais, os pares adjacentes e as atividades de formulação. O segundo capítulo discute a noção de gêneros textuais (ou discursivos), destaca que os gêneros, por serem dinâmicos, sofrem variações e se agrupam entre os primários e os secundários, e aborda a noção de intertextualidade inter-gêneros, ou intergenérica e de multimodalidade. O terceiro capítulo, apresenta o gênero textual história em quadrinhos que, por sua natureza multimodal, apresenta diferentes elementos em sua composição. Apresenta também os elementos que compõem o gênero, como quadro, requadro, vinheta/sarjeta, balão, enquadramentos, planos/ângulos de visão, imagens, linhas cinéticas e onomatopeias. Finalmente, o quarto capítulo dedica-se à análise das HQs selecionadas, retomando os elementos composicionais e as características de construção do texto falado em busca de mostrar sua importância na construção de sentidos desse gênero textual.

2 O TEXTO FALADO

2.1 CARACTERÍSTICAS DE ORGANIZAÇÃO DO TEXTO FALADO

A conversação é um evento de fala, no qual interlocutores interagem a respeito de determinado assunto, quase sempre de maneira espontânea e natural, com sua atenção voltada para a organização e a manutenção do texto com a intenção de garantir a intercompreensão. Na elaboração desse texto, os interlocutores utilizam-se de recursos verbais e não verbais, linguísticos e não linguísticos, como será discutido a seguir.

2.1.1 Turno conversacional

No texto falado, o turno conversacional é um dos elementos centrais/principais da conversação. É definido como “a produção de um falante enquanto ele está com a palavra, incluindo a possibilidade do silêncio” (Fávero, Andrade e Aquino, 2005, p.35). O turno corresponde à fala de cada um dos interlocutores (incluindo os sinais de monitoramento, também chamados de marcadores conversacionais, como *hum, sim, sei, ahn ou mesmo um balançar de cabeça, um franzir de testa etc...*) durante o evento conversacional, ou seja, corresponde à participação dos falantes nos diálogos como falante e ouvinte. Marcuschi (2003, p.18) explica que os turnos se caracterizam pela troca de falantes que devem recorrer ou, pelo menos, ocorrer. Segundo o linguista, em uma conversação, seguindo as máximas de Grice¹, a regra diz que fala um de cada vez; apesar disso, há situações em que ocorre a sobreposição de turnos, quando os falantes falam ao mesmo tempo.

¹ No original: One might label this the COOPERATIVE PRINCIPLE. On the assumption that some such general principle as this is acceptable, one may perhaps distinguish four categories under one or another of which will fall certain more specific maxims and submaxims, the following of which will, in general, yield results in accordance with the Cooperative Principle. Echoing Kant, I call these categories Quantify, Quality, Relation, and manner. (Grice, 1975, p. 45)

pode-se denominar PRINCÍPIO DA COOPERAÇÃO. partindo do pressuposto de que um princípio geral como este seja aceitável, talvez se possa distinguir quatro categorias, sob uma ou outra das quais se enquadrarão certas máximas e submáximas mais específicas, cujo seguimento produzirá, em geral, resultados de acordo com o princípio da cooperação. Ecoando Kant, chamo essas categorias de Quantificação, Qualidade, Relação e Modo. (Grice, 1975, p. 45. tradução nossa)

Durante a conversação, (in) conscientemente os falantes buscam estratégias de gestão de turno; há alternância de papéis e os interlocutores ora participam como falantes, ora como ouvintes. Uma característica importante diz respeito à simetria, que está diretamente relacionada ao papel social dos falantes. O evento conversacional pode ser simétrico ou assimétrico. Para Marcuschi (2003, p.16) quando “vários participantes têm supostamente o mesmo direito à autoescolha da palavra, do tema a tratar e de decidir sobre seu tempo” temos um evento simétrico. Nesse tipo, o turno de cada um dos participantes contribui para o desenvolvimento do tópico discursivo. O fragmento a seguir (figura 1) exemplifica uma conversação simétrica, na qual ambos os interlocutores contribuem para o andamento do tópico, cada um em seu turno.

Figura 1 - Conversação simétrica

L1 é um controle existe ...
 315 L2 eles têm uma ... o quanto normalmente você deveria
 produzir ... se trabalhasse...
 L1 ah sim
 L2 aquele tempo
 L1 baseado evidentemente em estatísticas em:: casos
 320 anteriores ...
 L2 certo ...
 L1 e tudo mais não existe aquela aquela rigidez aquele
 controle di/ diário

Fonte: NURC-SP, inquérito 62, linhas 307-322

No evento assimétrico, apenas um dos interlocutores produz turnos com valor referencial, ou seja, direciona o tópico discursivo, enquanto o outro contribui com poucas intervenções ou apenas assinalando com sinais de monitoramento, que indicam que ele está acompanhando ou seguindo seu interlocutor. Marcuschi (2003, p.16) menciona que, nesse caso, “um dos participantes tem o direito de iniciar, orientar, dirigir e concluir a interação e exercer pressão sobre o(s) outro(s)”. Se pensarmos, por exemplo, em uma sala de aula, mesmo que os alunos falem por mais tempo, o professor, ainda terá, de acordo com seu papel social, o poder de orientar e dirigir a conversação, selecionando diferentes tópicos discursivos e refutando outros.

Os turnos conversacionais podem ser nucleares ou inseridos. O turno nuclear possui valor referencial nítido, isto é, possui informações claras e evidentes que ajudam o falante a desenvolver o tópico. Já o turno inserido não desenvolve o assunto

principal da conversação; sua função principal é a indicação de que o interlocutor acompanha o desenvolvimento do tópico, como explica Galembeck (1999).

Segundo o estudioso, as trocas de turnos podem ser feitas de duas formas: com uma passagem de turno ou com um assalto ao turno. Na passagem de turno, o falante deixa claro que está passando a palavra ao interlocutor/ouvinte. Essa passagem pode ser requerida ou consentida. Na passagem requerida, o falante assinala a passagem de turno por meio de uma pergunta direta, buscando uma confirmação do ouvinte. Na passagem consentida, existe uma entrega implícita, pois o ouvinte intervém e passa a deter o turno. Tanto numa como na outra, a troca de falante ocorre de maneira natural, uma vez que há marcas que fazem com que os interlocutores ‘peguem a deixa’ e tomem a palavra, ou seja, o falante sinaliza um “lugar relevante de transição (doravante LRT)”, que pode ser percebido pelo ouvinte. Por outro lado, o assalto ao turno, ou passagem de turno não consentida, acontece quando o interlocutor/ouvinte pega o turno para si mediante uma interrupção brusca do falante.

Na modalidade de assalto ao turno, o ouvinte intervém/ invade a fala do interlocutor sem que sua participação tenha sido direta ou indiretamente solicitada. Galembeck (1999, p. 74) diz que o assalto ao turno pode ocorrer com “deixa” - quando o ouvinte se aproveita de um momento de hesitação do falante, como pausas, alongamentos, repetições...-, e sem “deixa”, quando o ouvinte faz uma entrada brusca e inesperada no turno do interlocutor, geralmente ocorrendo uma sobreposição de vozes. É natural que o falante busque estratégias para manter o turno, mas, como o texto falado é planejado localmente, durante a conversação surgem brechas ou momentos em que o ouvinte busca tomar o turno para si. Para evitar que isso ocorra, o locutor geralmente preenche essas pausas com questionamentos (né?; não acha? entende?), repetições ou alongamentos.

2.1.2 Tópico discursivo

O tópico discursivo é entendido como “what is being talked/written about”² (Brown; Yule, 1983, p.73). Trata-se de uma atividade construída cooperativamente

² aquilo sobre o que se fala/escreve (tradução nossa)

pelos interlocutores e é muito importante para a construção do sentido da interlocução. Durante a interação, os interlocutores compartilham vários assuntos que têm o sentido construído a partir da troca de informações, momento em que os participantes da conversação compartilham seus conhecimentos de mundo e experiências. É a isso que se denomina tópico discursivo, ou seja, o assunto da conversação. Fávero diz que 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. (Fávero, 2010, p. 38).

O tópico discursivo possui duas propriedades específicas: a centração e a organicidade. A centração direciona o tópico, ou seja, mantém os interlocutores falando sobre um mesmo assunto. Sendo assim, toda vez que se tem uma nova centração, ocorre um novo tópico discursivo. A organicidade trata da relação que se estabelece entre os tópicos. Para melhor compreender a noção de centração e organicidade, o fragmento a seguir (Figura 2) é um bom exemplo:

Figura 2 - Centração e organicidade

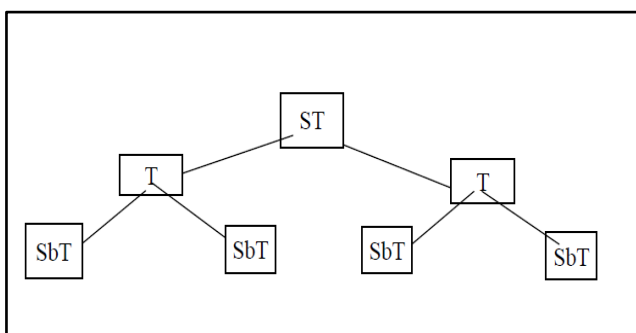
- 30 L1 a gente fica até mais alegre ... você não acha?
 L2 { mais alegre ((risos e vozes)) ... o dia que faz as quatro estações no mesmo dia:: ... é horrível né? você sai de manhã às vezes você sai agasalhado ... na hora do almoço você precisa sair
 35 um pouquinho para ir fazer qualquer negócio seu particular ... está com um roupão lá um calor tremendo aí você tira a gravata tira isso ... chega a tarde ... aquela chuva aquele frio ... profissionalmente para mim não ... agora você não sei você tem carro não sei qual é o seu
 40 problema se você sente essas dificuldades que eu sinto você só deve sentir no trânsito ... e que que que você acha?
 L1 éh poderia ser ... mas eu realmente não trabalho com com automóvel ... pela pela própria dificuldade que você tem de se locomover no trânsito ... então o tempo para
 45 mim é::... imprescindível que ele seja bom ... certo? para poder ... me deslocar e inclusive render muito mais no serviço ...
 L2 melhor bate papo melhor né? dá mais ânimo né? ...
 L1 fica mais alegre ... mais feliz né? ((risos)) ... então é mais
 50 fácil ((risos))
 L2 { (ainda para quem) dependa de bate-papo né?
 L1 agora parece que:: o tempo realmente prejudica inclusive

- você esteve doente devido o tempo
- L2 [esteve
- 55 L1 o que que é isso?... isso nada mais é do que uma::
instabilidade
- L2 mas quem é que não fica doente?
- L1 [que existe nesse nesse clima aqui de
- 60 São Paulo ... até há pouco tempo:: ... pouco tempo não
uns tempos atrás eu me lembro que:: ... Isso conTAdo
certo ? por por meus pais ... contado por meus pais eh::
havia assim uma área de vegetação muito grande aqui nas
redondezas de São Paulo ... então isso:: realmente::
cooperava assim para aquele:: famoso sereno né? ...
- 65 São Paulo da garoa São Paulo é terra boa ...
- L2 São Paulo da garoa
- L1 [mas éh você vê o fato né? ... realmente foram acabando
com essas reservas aí ... vegetais
- L2 [mas é o progresso né?

Fonte: NURC-SP, inquérito 62, linhas 30-67

No diálogo, vemos que o assunto principal é o clima, ou seja, esse é o tópico que norteia a conversação, logo, a centração. A organicidade trata da relação que se estabelece entre os tópicos. Essa relação pode ser estabelecida a partir de dois planos: o sequencial - linear ou horizontal - e o hierárquico - o vertical. No linear, existem conexões entre os tópicos que se encadeiam para desenvolver o assunto, mantê-lo ou encerrá-lo. Dentro da noção de linearidade é possível compreender dois fenômenos básicos que irão compor a organicidade: i) a continuidade - que é a organização sequencial dos tópicos, quando um tópico é concluído para se começar outro. ii) a descontinuidade - quando a sequência do tópico é interrompida, por exemplo, quando um tópico novo é introduzido, antes do fechamento do tópico anterior, podendo ou não voltar ao tópico interrompido. Para entender a noção de linearidade e suas relações de interdependências entre os tópicos, observemos a hierarquia apresentada no seguinte esquema (figura 3):

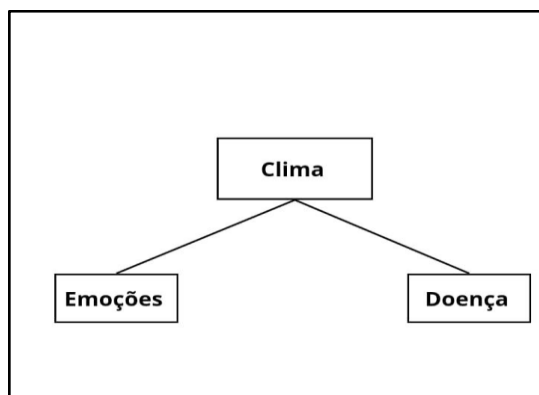
Figura 3 - Quadro tópico



Fonte: Fávero 1999, p. 47

Em relação à organicidade, na transcrição do fragmento anterior, observa-se que há uma relação entre o supertópico 'clima' com os tópicos 'emoções' e 'doença', conforme figura 4.

Figura 4 - Quadro tópico sobre clima



Fonte: elaborado pela autora

Ainda na organização do tópico discursivo, pode ocorrer uma digressão. Fávero (2010, p. 50) afirma que a digressão pode ser definida como “uma porção de conversa que não se acha diretamente relacionada ao tópico em andamento”. No mesmo sentido, Andrade (2001, p. 74), diz que “é uma porção da conversa que não se acha topicamente relacionada com o material conversacional imediatamente precedente nem com o material que lhe segue, enquanto o último trecho é topicamente relacionado com o primeiro.” A digressão é, portanto uma parte da conversa desviada em algum momento em que o assunto principal está sendo desenvolvido, ou seja:

[...] um tipo de movimento que suspende momentaneamente o tópico discursivo em andamento, trazendo uma cadência própria ao desenvolvimento textual. Não se trata apenas da suspensão de um tópico, mas principalmente da produção de um novo tópico sem relação imediata com o discurso em andamento ou que o precedeu ou o sucedeu.(...) um tipo de interrupção das atividades comunicativas em que o domínio de relevâncias tópicas associado ao tema em andamento apresenta baixa relevância imediata, tornando-se marginal (Andrade, 1998, p. 1).

Nesse sentido, há digressão quando o tópico é desviado temporariamente e, logo após, volta a ser continuado. Andrade (1998, p.2), esquematiza da seguinte forma, mostrando que a digressão acontece no segundo e no terceiro passos:

1º passo: retirada de um tópico (A);

2º passo: introdução de um tópico (B);

3º passo: retirada do tópico (B), e;

4º passo: reintrodução do tópico (A).

A digressão é um recurso muito usado na conversação. Apesar de não ter relação direta com o tema da conversação, a digressão não é usada de modo aleatório. Andrade (2022) afirma que o uso da digressão não é acidental:

Embora a digressão não esteja diretamente relacionada com o tópico discursivo precedente nem com o que lhe segue, ela não é acidental e tampouco cria uma ruptura da coerência, na medida em que é decorrente de relações de relevância tópica. A digressão implica a substituição de um domínio de relevâncias (tópico discursivo, ou seja, o assunto da atividade textual) por outro domínio diferente, que suspende momentaneamente aquele domínio anterior, colocando-o à margem do campo de percepção, enquanto o novo tópico discursivo assume posição focal (Andrade, 2022, p. 1).

Ainda para Andrade (2001), há três tipos básicos de digressão: baseada no enunciado, baseada na interação e baseada em sequências inseridas. Em relação ao primeiro tipo, diz-se que ocorre quando a porção digressiva apresenta uma relação de conteúdo com o enunciado principal. Para Tesch (2015, p. 278), nesse tipo de digressão, “há uma espécie de relação – de tipo semântico, associativo ou pragmático – entre o enunciado principal e o digressivo.” Já o segundo tipo, ocorre quando a porção digressiva não apresenta relação com o conteúdo, mas com algum elemento da situação comunicativa. Tesch (2015, p. 278), esclarece que esse tipo de digressão “estabelece uma relação com alguma alteração imposta por um fator fora da situação comunicativa (como ruídos, elementos distrativos de qualquer espécie) assim, não mantém qualquer relação com o tópico em curso”. Já o terceiro tipo, ou seja, a digressão baseada em sequências inseridas, refere-se a uma variedade de atos de fala corretivos, esclarecedores, informativos, que ocorrem no interior de uma porção tópica. Tesch (2015, p. 279) afirma que esse tipo de digressão se caracteriza como “sequências corretivas ou clarificadoras, pois constituem uma resposta a um enunciado anterior não compreendido ou não aceito integralmente pelo interlocutor. Essa digressão está baseada no ouvinte”.

2.1.3 Marcadores conversacionais

Durante a conversação, os falantes precisam ficar atentos não só às palavras que estão sendo ditas, mas também aos elementos não verbais, pois uma expressão

facial e uma entonação de voz podem revelar sentimentos e/ou emoções que o interlocutor opta por esconder de seu ouvinte. Os marcadores costumam ser definidos como

[...] elementos de variada natureza, estrutura, dimensão, complexidade semântico-sintática, aparentemente supérfluos ou até complicadores, mas de indiscutível significação e importância para qualquer análise de texto oral e para sua boa e cabal compreensão (Urbano, 1999, p.81).

Os marcadores conversacionais servem para denominar os elementos verbais ou não verbais e os elementos extralinguísticos que o falante usa de maneira intencional (ou não), os quais ajudam a construir o sentido no texto falado. Alguns exemplos de marcadores conversacionais linguísticos, como as expressões *ahn*, *ahn ahn*, *uhn*, *viu?*, como marcadores não linguísticos, a risada, a gesticulação, a entonação de voz, pausas, entre outros. O fragmento a seguir (figura 5), apresenta alguns desses marcadores:

Figura 5 - Marcadores conversacionais

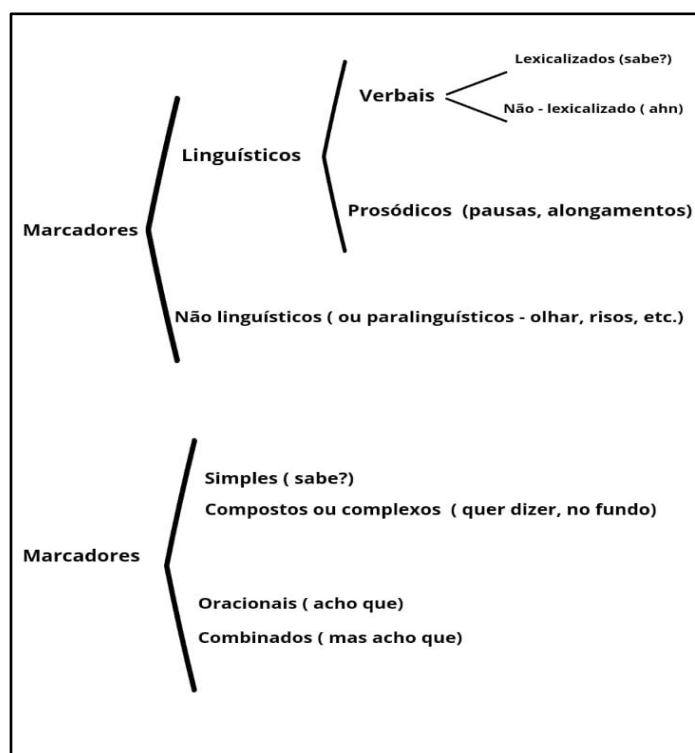
- Doc.* ũhn uhn
- 35 *Inf.* então... éh... esse é o tipo de relacionamento que eu tenho com banco...
- Doc.* uhn uhn
- 40 *Inf.* eventualmente tive... também... a... um... um... um... vez por outra a necessidade de... um pequeno empréstimo... então recorri a bancos... e vi como eles são exigentes... para emprestar... e muito mais:: PRÁTicos... a::... no que tange a... receber depósitos... quer dizer eles recebem o dinheiro da gente é com extrema facilidade... e soltam... com... bastante
- 45 dificuldade... e com com muitas exigências... agora o que mais que eu poderia dizer com referência a bancos e finanças? bem o o dentro do do contexto capitalista em que nós vivemos o banco é... realmente
- 50 um... instrumento... de... muita importância... nas:: atividades gerais de... de... de... de produção... a os organismos empresariais sobretudo é que têm necessidade de ter relações digamos mais... éh... mais constantes... e::... mais vulTOSas em relação a bancos... agora quem sabe se vocês PREcisando...
- 55 melhor... ou melhor insistindo em determinadas perguntas eu poderia dizer mais alguma coisa...
- Doc.* professor... quando um empregado ((pigarreou)) é demitido assim... de uma fábrica... ou de uma indústria... qual é a situação em que ele se encontra
- 60 o senhor sabe?

Fonte: NURC-SP, inquérito 250, linhas 34-60

No fragmento acima, pode-se observar, na linha 34, que o documentador utiliza a expressão *uhn uhn*, fazendo uma confirmação de uma fala anterior e repete a mesma expressão na linha 37, esse marcador é usado como manutenção da conversa, incentivando o informante a dar seguimento ao assunto. Nota-se, no fragmento, outros marcadores, como a entonação na palavras: '**PRÁ**ticos' (linha 42), '**vulTO**sas' (linha 53) '**PRE**cisando' (linha 54), indicando que o informante está chamando a atenção para essas palavras; pausas e repetições como: 'tive... também.. a... **um... um... um...** (linha 38), "atividades gerais **de... de... de** produção..." (linha 50), e alongamentos de algumas palavras como: '**a:::** no que tange a...'(linha 42), '**nas:::**' (linha 49), "**e:::**" (linha 53), evidenciando que o informante está planejando a fala e quer manter o turno para si.

A figura 6 a seguir esquematiza os marcadores conversacionais:

Figura 6 - Marcadores conversacionais



Fonte: Urbano, 1999, p. 87

Marcuschi (2003) afirma que as conversações possuem princípios comunicativos para sua demarcação; existem relações estruturais e linguísticas em sua organização em turnos e ligação interna nas unidades constitutivas dos turnos.

Os recursos que estabelecem essas relações podem ser verbais, não-verbais ou suprasegmentais. Os recursos verbais que operam como marcadores fazem parte de uma classe de palavras ou expressões altamente estereotipadas de grande recorrência. Não contribuem para informações novas ou para o desenvolvimento do tópico, mas para situá-lo no contexto. Os recursos não-verbais, como o riso, o olhar, a gesticulação, os gestos com a cabeça têm papel importante na interação face a face. Já os recursos suprasegmentais são de natureza linguística, mas não verbal, são as pausas e o tom de voz.

Fávero, Andrade e Aquino (2005) dizem que existe uma gama variada de partículas, sintagmas, palavras e expressões que funcionam como marcadores conversacionais. Por isso, elas apresentam uma subdivisão com quatro grupos desse tipo de marcador:

1. Marcador simples - que se realiza com uma só fala, como *entende? Claro!*
2. Marcador composto - possui caráter sintagmático com tendência a cristalização: *quer dizer..., digamos que sim.*
3. Marcador oracional: orações pequenas que se apresentam nos tempos e formas verbais ou modos oracionais (assertivo, exclamativo, indagativa): *eu acho que...quer dizer..*
4. Modo prosódico: associado a marcador verbal como entonação de voz, pausa, entonação, etc.

Em resumo, importa destacar que os marcadores conversacionais auxiliam no desenvolvimento interacional, amarram o entendimento na conversação, ajudam a estruturar o texto e a monitorar a conversação, sinalizando pistas de manutenção, mudança e encerramento de tópicos.

2.1.4 Pares adjacentes

Os Pares adjacentes consistem em uma série de turnos alternados que possuem movimentos coordenados e cooperativos na conversação. Segundo Castilho (2002, p. 44), “os pares adjacentes são dois turnos emparelhados. Para alguns pesquisadores, são os pares adjacentes que constituem a unidade da conversação, e não os turnos”. Eles correspondem a uma sequência de dois turnos que ocorrem um após o outro e servem para a organização local da conversação, como os

cumprimentos, pergunta/resposta, convite/aceite ou recusa, xingamento/defesa ou revide, acusação/defesa ou revide, pedido de desculpa/ (não) perdão, entre outros. Vejamos um exemplo de pares de pergunta/resposta, no fragmento (figura 7) abaixo:

Figura 7 - Exemplo de pares de pergunta/resposta

20 L2 a sua família é grande?
 L1 nós somos:: seis filhos
 L2 e a do marido?
 [
 L1 e a do marido... eram doze agora são onze...
 L2 ahn ahn

Fonte: NURC-SP, inquérito 360, linhas 20-25

Schegloff e Sacks (apud Marcuschi, 2003, p.35) apontam que as principais propriedades dos pares adjacentes são extensão de dois turnos; posição adjacente; produção sucessiva por falantes diversos; ordenação com sequência predeterminada; composição de uma primeira e de uma segunda parte; a primeira parte seleciona o próximo falante, determina sua ação e apresenta o ponto relevante para a transição de turno.

2.1.5 Procedimentos de formulação

Os processos de formulação estão presentes tanto em textos escritos como nos orais, a diferença é que, do texto escrito, o leitor recebe o resultado, o texto limpo e organizado, e, no texto oral, esse processo acontece no mesmo momento de realização, o que faz com que o texto oral leve o estereótipo de desorganizado e caótico. As atividades de formulação e reformulação denunciam esse momento de organização e planejamento e se configuram como uma hesitação, paráfrase, repetição e correção.

A hesitação é vista como um “problema” de formulação de caráter prospectivo que indica certa dificuldade cognitivo/verbal localizada na estrutura sintagmática (Fávero; Andrade; Aquino, 2005, p 56). Hesitar é interromper um fluxo informacional devido a uma escolha de léxico/pensamento para um enunciado futuro. Fávero, Andrade e Aquino (2005, p 56) diz que a hesitação “constitui uma evidência de que a fala é uma atividade administrada passo a passo e que planejamento e verbalização

simultânea têm consequência no controle do fluxo informacional; a fala vai mostrando seus próprios processos de criação”.

A paráfrase é definida como “uma atividade de reformulação pela qual se restaura, bem ou mal, na totalidade ou em partes, fielmente ou não, o conteúdo de um texto-fonte, num texto-derivado” (Fuchs, 1983, apud Fávero, Andrade e Aquino 2005, p 57). A paráfrase reformula um enunciado anterior e cria uma outra abrangência de significado do enunciado original.

Repetir, segundo Marcuschi (2003), é uma das estratégias de formulação textual mais presentes na oralidade. Para o linguista, essa atividade “favorece o movimento da progressão textual, uma vez que, a cada estrutura repetida, uma nova informação é acrescentada ao texto” (Marcuschi, 2007, p. 113). Como no texto falado nada se apaga, essa marca de formulação fica evidente para os interlocutores.

Segundo Fávero, Andrade e Aquino (2005, p.63) a correção “corresponde à produção de um determinado enunciado linguístico que reformula um anterior, considerado ‘errado’ aos olhos de um interlocutor”. Durante uma conversação espontânea, é normal que se mude de ideia sobre o tópico, que se confunda na pronúncia ou na escolha de uma palavra, o que leva a uma atividade de correção que pode ser realizada por qualquer um dos interlocutores.

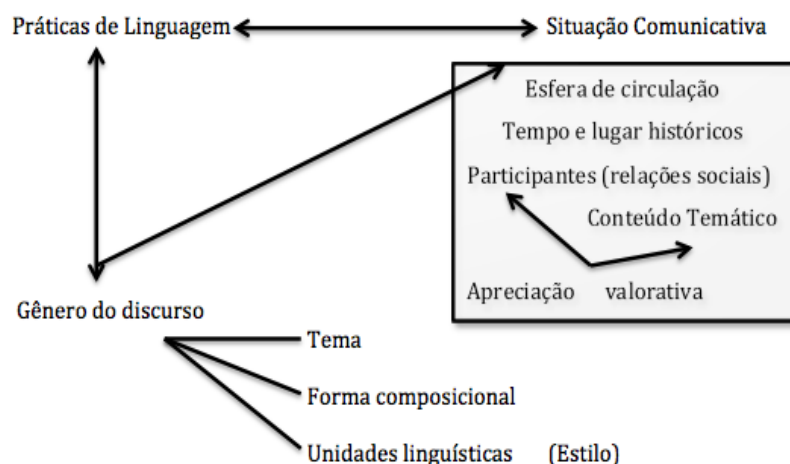
A correção pode ser realizada pelo próprio falante (autocorreção) ou pelo ouvinte (heterocorreção). Pode ainda ser feita de maneira total ou parcial, negando-se totalmente o erro e se reafirmando o certo, ou retificando-se apenas o elemento considerado errado.

Após realizar esse levantamento sobre as características de composição do texto falado, importa compreender que alguns gêneros, em sua construção, conjugam traços da oralidade e da escrita, bem como outros que são imaginísticos. É nesse sentido que, no próximo capítulo, discute-se a noção de gênero textual e se aborda como se configura o gênero HQ, que, por sua natureza multimodal, apresenta esses diferentes elementos em sua composição.

3 GÊNEROS TEXTUAIS

O uso da linguagem está relacionado a todas as atividades humanas. Seja de modo oral, escrito ou outro qualquer, as atividades que executamos no dia a dia exigem de nós produção e interpretação constantes. Isso ocorre por meio de diferentes gêneros textuais, que permeiam todas as esferas sociais, seja na escola, no trabalho, nas mídias e redes sociais. Bakhtin (2000, p.279) afirma que “qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos *relativamente estáveis* de enunciados, sendo isso que denominamos *gêneros do discurso*³”. Para o autor, os gêneros refletem condições específicas, finalidades das esferas humanas e não apenas conteúdo. Segundo a definição bakhtiniana, o gênero discursivo pode ser caracterizado por três elementos específicos: conteúdo temático ou tema, estilo e construção composicional. Esses elementos fundem-se no todo do enunciado e são marcados pela esfera comunicativa. A figura 8 abaixo apresenta um esquema que sintetiza as relações entre esses elementos.

Figura 8 - Relações entre os elementos dos gêneros discursivos



Fonte: Rojo, 2005, p. 198

Há uma variedade de gêneros e, para Bakhtin (2000, p. 281), é necessário diferenciar os primários dos secundários. Para o estudioso, os gêneros primários são mais simples e pertencem à esfera cotidiana; na maior parte das vezes são ligados à

³ Ou gêneros textuais

conversação espontânea. Como exemplo, podem-se citar diálogos sobre temas do cotidiano, carta, diário íntimo, bilhete, relato pessoal etc). Já os gêneros secundários são mais complexos e têm como base a transmutação daqueles considerados primários. Circulam em esferas sociais mais formalizadas, como trabalho, educação, igrejas, entre outros. E podem ser exemplificados com o romance, o editorial, a tese, a palestra, o anúncio etc).

Rodrigues (2005) pontua que

[...] cada esfera, com sua função socioideológica particular (estética, educacional, jurídica, religiosa, cotidiana etc) e suas condições concretas específicas (organização socioeconômica, relações sociais entre os participantes da interação, desenvolvimento tecnológico etc), historicamente formulam a/para a interação verbal gêneros discursivos que lhes são próprios. Os gêneros se constituem e se estabilizam historicamente a partir de novas situações de interação verbal (ou outro material semiótico) da vida social que vão se estabilizando no interior dessas esferas (Rodrigues, 2005, p. 164).

A visão de Bakhtin sobre os gêneros abriu portas para muitos estudos sobre o tema. Vemos, inclusive, que a noção de gênero de discurso é a mesma para muitos autores, apesar de adotarem nomenclaturas diferentes. Rojo (2005, p. 185), no entanto, aponta uma distinção entre gêneros do discurso e gêneros textuais ao dizer que a “teoria de *gêneros do discurso* - centrava-se sobretudo no estudo das situações de produção dos enunciados ou textos e em seus aspectos sócio históricos - e a segunda teoria, dos *gêneros de textos* -, na descrição da materialidade textual”.

Remetendo aos gêneros “textuais”, Marcuschi (2005) afirma que eles contribuem para ordenar e estabilizar as atividades comunicativas diárias. Para o linguista, gêneros “são entidades sócio discursivas e formas de ação social incontornáveis em qualquer situação comunicativa” (Marcuschi, 2005, p. 19). Mais especificamente, gêneros textuais são textos materializados que encontramos no nosso cotidiano, os quais apresentam características sócio comunicativas. Em outras palavras,

É impossível não se comunicar verbalmente a não ser por algum gênero, assim como é impossível não se comunicar verbalmente por algum texto. Isso porque toda a manifestação verbal se dá sempre por meio de textos realizados em algum gênero. Em outros termos, a comunicação verbal só é possível por algum gênero textual (Marcuschi, 2005, p. 22).

Os gêneros textuais não são estruturas estáticas; são dinâmicos e sofrem variações. Por isso, quando dominamos um gênero textual, dominamos não apenas

uma forma linguística, mas a maneira de realizar objetivos específicos em situações sociais, afinal, os gêneros textuais são elementos fundamentais para a prática das atividades comunicativas da humanidade. É nesse sentido que podemos afirmar que existem inúmeros gêneros textuais e que, a todo momento, surgem novos, a partir dos já existentes, de acordo com as necessidades sócio comunicativas da sociedade. A respeito disso, Bakhtin (2000) trata de ‘transmutação’ de gêneros ao diferenciar os primários dos secundários:

Durante o processo de sua formação, esses gêneros secundários absorvem e transmutam os gêneros primários (simples) de todas as espécies, que se constituíram em circunstâncias de uma comunicação verbal espontânea. Os gêneros primários, ao se tornarem componentes dos gêneros secundários, transformam-se dentro destes e adquirem uma característica particular: perdem sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios (Bakhtin, 2000, p. 281).

Outros autores, como Fix (apud Marcuschi, 2005) e Koch (2008) usam o termo “intertextualidade inter-gêneros” para designar o processo de hibridização ou mescla de gênero (fenômeno no qual um gênero assume a função de outro). Koch (2008, p. 114) define a hibridação/ intertextualidade inter-gêneros como um “fenômeno segundo o qual um gênero pode assumir a forma de um outro gênero, tendo em vista o propósito de comunicação”. Para representar o conceito de intertextualidade tipológica, Marcuschi (2005; 2008) propõe o seguinte diagrama, no qual um determinado gênero (A) assume o formato de um outro gênero (B), permanecendo, entretanto, com a função do gênero (A).

Figura 9 - Intergenericidade



Fonte: Marcuschi (2008, p. 166).

No diagrama acima é possível observar que o “predomínio da função sobressai a forma na determinação interpretativa do gênero” (Marcuschi, 2008, p. 166). Nesse caso, o referido linguista (2005; 2008) define dois termos importantes em relação a essa hibridação: a intergenericidade - nesse tipo um gênero assume a função de outro; e heterogeneidade - um gênero com a presença de vários tipos. Esse tipo “diz respeito ao fato de um gênero realizar várias sequências de tipos textuais” (Marcuschi, 2008, p. 31), como é possível observar no exemplo da figura 10, a seguir:

Figura 10 – Quadro tipológico

Exemplo (2): NELFE-003 - Carta pessoal

Sequências tipológicas Descritiva	Gênero textual: carta pessoal Rio, 11/08/1991
Injuntiva	Amiga A.P. Oi!
Descritiva	Para ser mais preciso estou no meu quarto, escreveno na escrivanhinha, com um Micro System ligado na minha frente (bem alto, por sinal).
Expositiva	Está ligado na Manchete FM - ou rádio dos funks - eu adoro funk, principalmente com passos marcados. Aqui no Rio é o ritmo do momento ... e você, gosta? Gosto também de house e dance music, sou fascinado por discotecas! Sempre vou à K.I,
Narrativa	ontem mesmo (sexta-feira) eu fui e cheguei quase quatro horas da madrugada.
Expositiva	Dançar é muito bom, principalmente em uma discoteca legal. Aqui no condomínio onde moro têm muitos jovens, somos todos muito amigos e sempre vamos todos juntos. É muito maneiro!
Narrativa	C. foi três vezes à K. I.,
Injuntiva	pergunte só a ele como é!
Expositiva	Está tocando agora o "Melô da Mina Sensual", super demais! Aqui ouço também a Transamérica e RPC}M.
Injuntiva	E você, quais rádios curte?

Fonte: Marcuschi, 2008, p. 156 -157

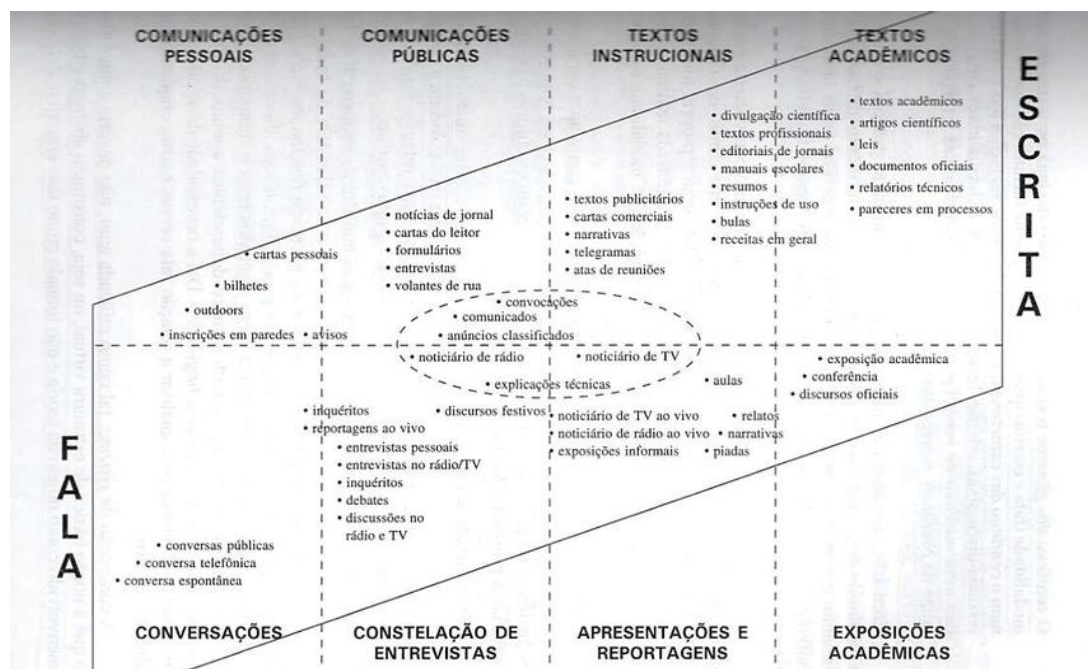
Outro aspecto importante a ser evidenciado é que classificar um gênero é um processo muito difícil. Maingueneau (2004, p. 46) propõe uma classificação em três grandes grupos: gêneros autorais - textos que mantêm um caráter de autoria pelos traços de estilo, pessoais, entre outros; gêneros rotineiros - os comuns do dia a dia; e gêneros conversacionais - os gêneros de menor estabilidade e sem uma organização temática previsível, como a conversações.

Marcuschi (2001, p. 37) defende que “as diferenças entre fala e escrita se dão dentro do *continuum* tipológico das práticas sociais de produção textual e não na relação dicotômica de dois pólos opostos”, não há supremacia de nenhuma das modalidades, fala e escrita fazem partes do mesmo sistema linguístico. Na fala de Marcuschi (2001)

O *continuum dos gêneros* textuais distingue e correlaciona os textos de cada modalidade (fala e escrita) quanto às estratégias de formulação que determinam o *continuum das características* que produzem as variações das estruturas textuais-discursivas, seleções lexicais, estilo, grau de formalidade, etc., que se dão num contínuo de variações, surgindo daí semelhanças e diferenças ao longo de contínuos sobrepostos (Marcuschi, 2001, p. 42).

Este *continuum* apresentado pelo autor pode ser visto na figura 11, a seguir:

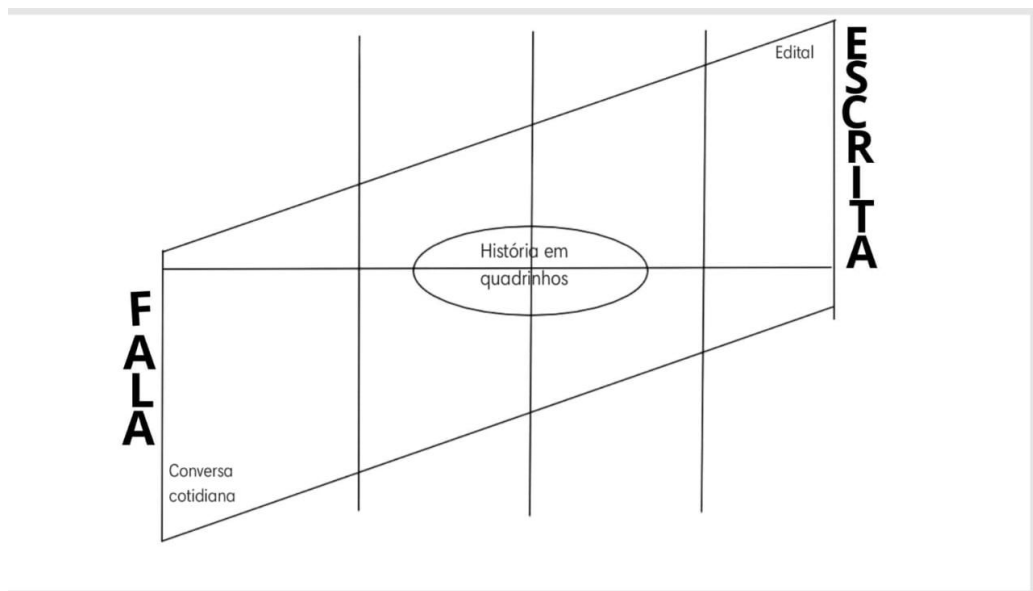
Figura 11 - *Continuum* tipológico



Fonte: Marcuschi (2001, p. 41)

Sendo assim, os gêneros textuais orais e escritos estão dispostos em um *continuum* tipológico, no qual há gêneros que se aproximam tanto de um pólo quanto de outro, assim como também há aqueles que se hibridizam. As HQ, por sua vez, apesar de está **inclinadas** para o pólo escrita, mas é possível ver características de oralidade no gênero, vejamos a figura 12.

Figura 12 - *Continuum* tipológico HQ



Fonte: Marcuschi, 2001, p. 41

Marcuschi (2008, p. 186) afirma que “os gêneros textuais não são fruto de invenções individuais, mas formas socialmente maturadas em práticas comunicativas na ação linguageira”. Assim, podemos observar que os gêneros escritos são perpassados por gêneros orais, existindo, portanto, uma relação estrita entre oralidade e escrita. Ambas participam de um contínuo que reflete, de certa forma, a organização da sociedade.

3.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS - UM GÊNERO ESPECÍFICO DA MULTIMODALIDADE?

Como afirmado anteriormente, Bakhtin define que um gênero é caracterizado por um conteúdo temático - determinado pelas condições sociais e históricas em que ele é produzido -, um plano composicional - a estrutura formal do gênero, que inclui

os elementos que o compõem e a maneira como eles estão organizados -, e um estilo - a maneira individual de escrever ou falar, influenciada pelo contexto social, cultural e pessoal do enunciador. Sendo assim, ao definir um gênero, certas regularidades são identificadas.

Diante disso, afirmamos que as histórias em quadrinhos se constituem como um gênero discursivo secundário. Segundo Assis, é possível fazer essa afirmação uma vez que “aparecem em circunstâncias de comunicação cultural na forma escrita e, em função do enredo desenvolvido, englobam os gêneros discursivos primários correspondentes a circunstâncias de comunicação verbal espontânea” (Assis, 2011, p. 2).

O gênero histórias em quadrinhos é conceituado de maneiras similares por diferentes pesquisadores, como veremos no quadro a seguir:

Quadro 1 - Quadro de citações

Conceitos
“As histórias em quadrinhos são narrativas feitas quadro a quadro com desenhos e textos apresentados nos famosos “balões” que empregam o discurso direto, característico da língua falada” (Silva; Gomes, 2014, p. 2).
“As histórias em quadrinhos são textos narrados quadro a quadro por meio de desenhos e textos que utilizam discursos diretos, com características de textos falados, com a intenção de reproduzir uma conversa” (Geraldini; Santana, 2001, p. 1).
“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” (Silva; Oliveira, 2011, p.1).
“A história em quadrinhos é definida em geral como um tipo de linguagem que, utilizando-se da combinação de textos e desenhos, conta uma história” (Silva 2001, p.1).
“As histórias de quadrinhos, de forma superficial, são simplesmente uma sequência de quadros onde utiliza-se como recurso; texto e imagens para narrar uma história dos mais variados gêneros” (Kouwen, 2011).
As histórias em quadrinhos são enredos narrados quadro a quadro por meio de desenhos e textos que utilizam o discurso direto, característico da língua falada. (Marinho, 2004, p. ????)

Fonte: elaborado pela autora

Nas definições acima, podemos observar que há uma constante: o fato de as HQs possuírem uma linguagem que mistura elementos verbais e o não verbais. Assim, podemos afirmar que esse gênero configura-se como um exemplo de texto multimodal. A multimodalidade é entendida aqui como a coexistência de mais de uma modalidade de linguagem em um texto. Lato sensu, Dionísio (2011) afirma que

[...]se as ações sociais são fenômenos multimodais, conseqüentemente, os gêneros textuais falados e escritos são também multimodais porque, quando falamos ou escrevemos um texto, estamos usando no mínimo dois modos de representação: palavras e gestos, palavras e entonações, palavras e imagens, palavras e tipográficas, palavras e sorrisos, palavras e animações etc. (Dionísio, 2011, p. 139).

Já Ribeiro (2013, p. 21) diz que “todo texto carrega em si um projeto de inscrição, isto é, ele é planejado, em diversas camadas modais (palavra, imagem, diagramação, etc.) e sua materialidade ajuda a compô-lo, instaurando uma existência, desde a origem, multimodal”. As HQs, multimodais por natureza, ao combinarem texto, imagem, layout, simulando uma oralidade, mostram como diferentes formas de linguagem podem ser combinadas para criar narrativas complexas e envolventes.

Ribeiro (2013, p. 31) explicita também que “a expressão multimodal de um texto começa em uma demanda ou em uma necessidade, passa pelo letramento e pelo domínio de conhecimentos e ferramentas a serem empregados, chegando a um projeto de texto e à execução dele”. Portanto, convém ao quadrinista selecionar os elementos necessários para construir a narrativa. Na figura 13, por exemplo, o quadrinista poderia escolher inúmeros estilos para a composição do personagem Batman. Cada um (*Disney, One Piece, Bob Sponge, Asterix & Obelix, South Park, etc*) traz consigo características diferentes; todas, porém, imprimindo leveza e humor ao personagem tradicionalmente visto como obscuro e sombrio (figura 14).

Figura 13 - Estilos diferentes para um único personagem



Fonte: <https://nerdizmo.ig.com.br/personagens-em-diversos-estilos-de-desenhos/>

Figura 14 - Personagem Batman



Fonte: [https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Bruce_Wayne_\(Terra_Principal\)](https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Bruce_Wayne_(Terra_Principal))

Nas HQs, a narrativa visual é tão importante quanto a textual. Os quadros e ilustrações fornecem contextos, emoções e ações que se complementam e, muitas vezes, podem substituir as palavras. Esse uso integrado de imagens e textos é a essência da multimodalidade, onde cada modo de comunicação contribui para a construção do significado de maneira única e complementar. A HQ, através de sua natureza inerentemente multimodal, oferece uma forma rica e versátil de contar histórias. Ao combinar texto e imagem, as HQs conseguem criar experiências de leitura que são tanto visualmente estimulantes quanto narrativamente profundas. Sendo assim, a multimodalidade nas HQs é usada para explorar e expandir os limites da narrativa, tornando-se uma ferramenta poderosa para a arte sequencial.

Após essa breve descrição do que é a multimodalidade e de observarmos que o gênero HQ é multimodal em sua essência, passamos, no próximo capítulo, a esse gênero de maneira mais específica.

4 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

É difícil definir a origem das HQ, uma vez que existem várias manifestações que se referem ao gênero, como mosaicos, afrescos, tapeçarias, vasos, entre outros, que utilizam técnicas para registrar histórias por meio de sequências de imagens ao longo do processo de criação da humanidade. Temos a imagem como processo de comunicação na história desde os tempos antigos: nas cavernas pré-históricas com as pinturas rupestres, no Egito com os hieróglifos, na China com as pinturas tradicionais, entre outros. Essas imagens representavam os animais e/ou pessoas e, às vezes, eram postas em sequência apresentando uma narrativa. Saidenberg (2013, p.60) afirma que “o primeiro desenho de humor que se conhece é egípcio, está no museu de Turim e representa animais assumindo papéis humanos e se comportando como se fossem gente. Existe até um burro tocando harpa!”. (Figura 15)

Figura 15 - Primeiro desenho de humor egípcio



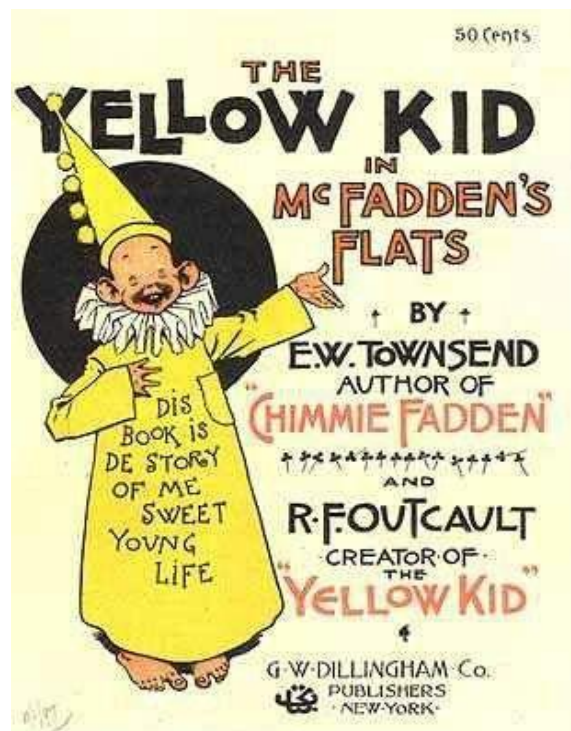
Fonte: (Saidenberg, 2013, p. 60)

Na Europa medieval, as ilustrações eram ligadas à religião, como exemplo, temos a Paixão de Cristo, que narra a sequência da história de Jesus, desde sua prisão, crucificação até sua ressurreição. Ainda, atualmente, na igreja católica é comum a exposição dessa narrativa, mediante sequência de quadros. O surgimento e a evolução das primeiras técnicas de pontilhado e aquatinta, assim como a litografia, no século XVIII, possibilitaram os primeiros jornais ilustrados e, conseqüentemente, o

avanço do que hoje denominamos HQ. Com o avanço da imprensa no século XX, as histórias em quadrinhos começam a ganhar suas primeiras manifestações; Rodolphe Töpffer, Wilhelm Bush, Georges Colomb e Angelo Agostini são apontados como precursores do gênero.

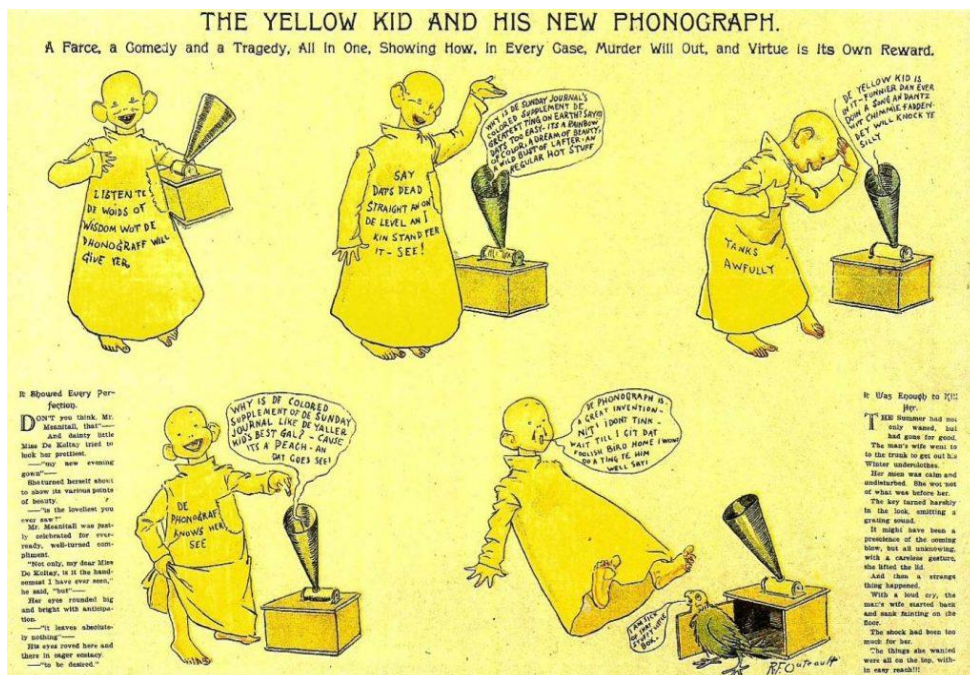
A primeira história oficialmente reconhecida como história em quadrinhos é a “*The Yellow Kid*” (figura 16), criada por Richard Felton Outcault, publicada no *NY World*, em 16 de fevereiro de 1896. Apesar de não possuir características específicas das HQ atuais, ela é considerada predecessora do gênero histórias em quadrinhos. Além de ser o primeiro quadrinho colorido, Outcault adicionou um elemento fundamental que caracteriza o gênero HQ: o balão (figura 17). É importante ressaltar que Richard Fenton Outcalt não é o criador do balão de fala, mas quem o popularizou, ao acrescentá-lo no quadrinho *The Yellow Kid*. A origem do balão de fala não é específica, mas há referência nas filacteras (frases escritas em fitas atribuídas à fala dos anjos, geralmente representadas nas pinturas cristãs).

Figura 16 - Yellow Kid



Fonte: Saldenberg (2013, p. 60)

Figura 17 - The Yellow Kid - balão



Em relação à importância do quadrinho, Cagnin (1996) discorda de seu pioneirismo, pois, segundo ele, existem inúmeros autores e desenhistas, inclusive Ângelo Agostini, brasileiro, cujas criações precederam a referida HQ. Jarcem (2007) corrobora a posição de Cagnin dizendo que “Entre os precursores estão o suíço Rudolph Töpffer, o alemão Wilhelm Bush, o francês Georges “Christophe” Colomb, e o brasileiro Angelo Agostini. (...) Outcalt sintetizou essencialmente o que tinha sido feito antes dele e introduziu um novo elemento: o balão” (Jarcem, 2007, p. 2).

Vergueiro e Roberto (2010, p. 136) também fazem considerações a esse respeito:

Três décadas antes de serem publicados os primeiros comics norte-americanos, jornais brasileiros já contavam com a impressão de histórias ilustradas sequenciais. O pioneiro desta forma de expressão artística e comunicativa foi o ítalo brasileiro Angelo Agostini, que em 1867 já escrevia e desenhava essas histórias para o jornal *O Cabrião*, na cidade de São Paulo. Seu primeiro personagem fixo foi Nhô Quim, um interiorano que aprontava muitas confusões em sua viagem à Corte (Rio de Janeiro) (Vergueiro; Roberto, 2010, p. 136).

Apesar de não compor exclusivamente os padrões atuais dos quadrinhos, a utilização dos balões de fala em “*The yellow kid*” fez com que esse modelo se padronizasse. Em seguida, o *The New York Journal* lança, em 1897, uma série de

quadrinhos chamada “Os sobrinhos do capitão”, apresentando dois garotos traquinas chamados Hans e Fritz. Na década de 30, as histórias em quadrinhos (*Comics*) começam a ganhar destaque e alcançam vendas em massa, iniciando o que se chama de Era de ouro dos quadrinhos. É nessa época que o *Superman*, criado por Siegel e Shuster, aparece pela primeira vez na *Action Comics* n.º01, em 1938, nos Estados Unidos.

No Brasil, a revista *O Malho*, criada na década de 1902, publica a primeira HQ intitulada “As aventuras de Zé Caipora”, feita por Ângelo Agostini. O formato da história era em quadrinhos, mas não possuía balão, as falas e narrações da história, ficavam embaixo do quadrinho, orientando o leitor. (Figura 18)

Figura 18 - O malho



A um dos seus gritos estridentes, chamando por Inaiá, pareceu-lhe ouvir alguma coisa parecida com a voz humana. Ficou atento.

Fonte: <https://quadrinhos.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/07/39-chamkam.jpg>

Em 11 de outubro de 1905, nasce a revista de HQ, *O Tico-Tico*, considerada um marco histórico. A personagem principal dessa revista chamava-se *Chiquinho* (figura 19) e era uma cópia do personagem Buster Brown, de R. Oulcalt. A revista *O Tico-Tico*, destinada às crianças, não era completamente desenhada em HQ. Na maioria das páginas havia textos contendo curiosidades, fatos e fábulas. No entanto, com o tempo, a revista foi ganhando colaborações, mais histórias e personagens, como, por exemplo, as HQ ‘Reco Reco, Bolão e Azeitona’ (figura 20), de Luís Sá. O

trio de amigos era composto por um menino negro sapeca, o Azeiton; um menino gordo, o Bolão; e um menino de cabelo todo arrepiado, o Reco Reco. A revista encerrou suas atividades em 1960, após muitos anos de publicações que marcaram gerações.

Figura 19 - Chiquinho



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/chiquinho/9852>

Figura 20 - Reco Reco, Bolão e Azeitona



Fonte: <http://blogdogutemberg.blogspot.com/2019/11/ha-40-anos-morria-o-criador-do-reco.html>

No Brasil, a história em quadrinhos é popularmente denominada de gibi; originalmente nome de uma revista em quadrinhos surgida em 1939, que popularizou o nome para o gênero.

Figura 21 - As aventuras de Nhô-Quim

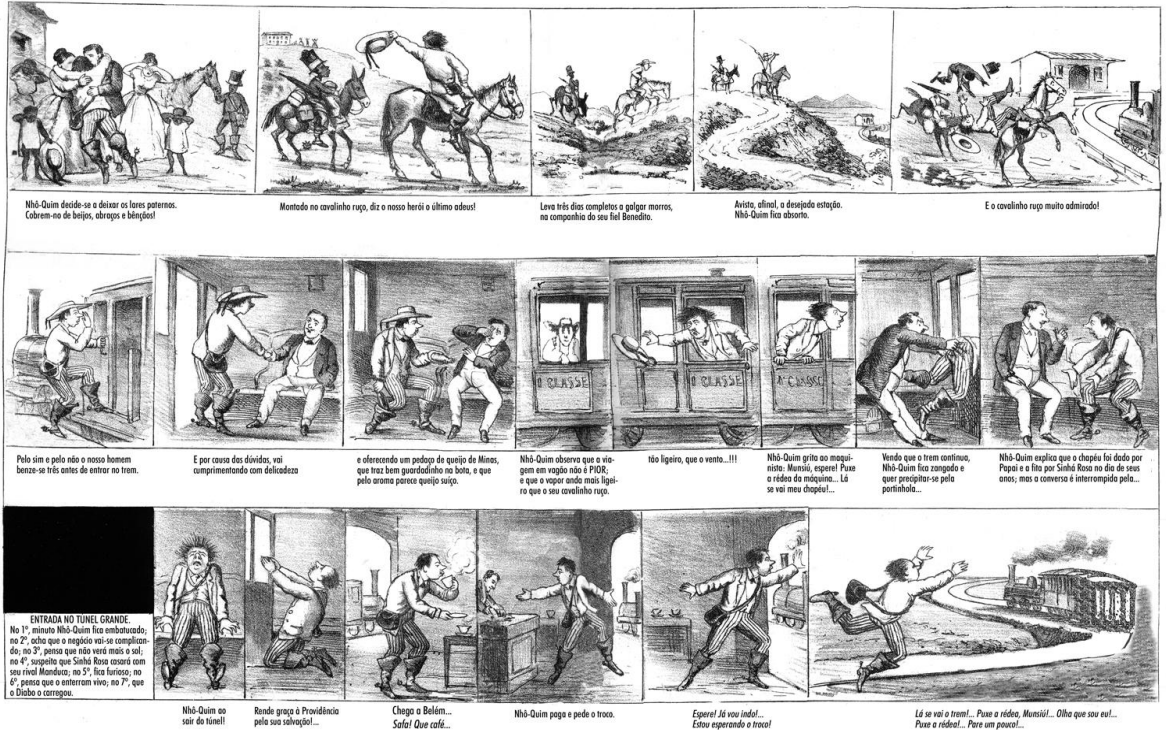
As Aventuras de "Nhô-Quim", ou impressões de uma viagem à corte

Ângelo Agostini (30 de janeiro de 1869 - Jornal Vida Fluminense)

História em muitos capítulos
(De Minas ao Rio de Janeiro)

Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho único de gente rica porém honrada, enamorara-se de Sinhá Rosa, moça virtuosa, mas que... de louca nem um pires. O velho Quim, tendo só em vista a felicidade do pequeno, entende que mulher sem dinheiro é asneira; e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso na roça), resolve dar-lhe um passeio à Corte para distraí-lo.

Capítulo I



www.quadrinho.com

PS. O texto original é manuscrito. Estes foram digitados pela melhor leitura.

Fonte: <https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-do-dia/historias-em-quadrinhos-2013-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas>

Na década de 60, Ziraldo Alves Pinto lança *O Pererê*, que ambientiza as temáticas de costumes e superstições brasileiras com personagens típicos do folclore e da cultura brasileiros. Mauricio de Sousa destaca-se com *A turma da Mônica*, Bidu, Chico Bento, entre outros. O quadrinista conseguiu êxito no Brasil e fama internacional, um feito que muitos não alcançaram. Na década de 70, nasceu 'O pasquim' (figura 22), jornal humorístico que foi censurado por seu perfil de humor. Nele consagraram-se grandes nomes como Ziraldo, Jaguar, Henfil e Fortuna.

Figura 22 - O Pasquim



Fonte: <https://nucleopiratinga.org.br/ha-50-anos-era-publicada-a-primeira-edicao-do-pasquim/>

A partir dessa introdução, vamos procurar compreender por que a HQ é considerada um gênero específico.

4.1 CONSTITUIÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

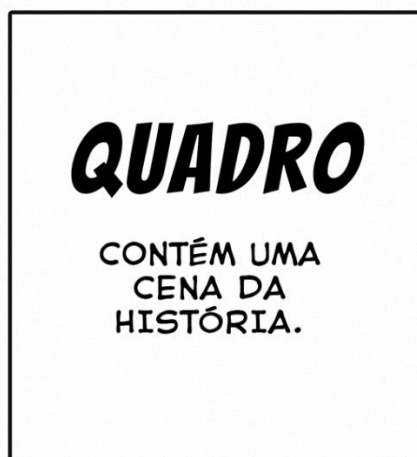
As HQs são histórias contadas quadro a quadro, constituídas por elementos que misturam as linguagens verbal e não verbal, utilizando uma linguagem simples e direta. Esse hibridismo - verbal/não verbal - faz com que o leitor compreenda /determine o sentido da narrativa. Assis (2011) afirma que:

A história em quadrinhos apresenta uma simbiose também entre linguagem escrita e visual, oferecendo ao leitor recursos linguísticos e imagéticos diferenciados dos encontrados em outras narrativas. Segundo Santos e Silva, com esses recursos, a narrativa da HQ aproxima o leitor, fazendo com que ele experimente um mundo imaginário, cheio de sensações sinestésicas e metafóricas, mesmo quando se trabalha com temas de seu dia a dia. Afirmam, assim, que ao conjugar num mesmo texto a escrita e o desenho, a mensagem torna-se agradável e de fácil entendimento (Assis, 2011, p. 3).

A composição da narrativa é feita por elementos verbais e não verbais específicos como, por exemplo: a vinheta/requadro, a sarjeta/calha, o balão, as legendas, as metáforas visuais, as linhas visuais; utilizam também elementos linguísticos como discurso direto, onomatopeias e expressões populares; e elementos não verbais como gestos e expressões.

O quadro ou vinheta (figura 23) é um dos elementos principais que caracterizam o gênero, a unidade básica dos quadrinhos. É no quadro que a ação do quadrinho acontece, é onde ficam elementos como imagens, legendas e balões. O formato do quadro pode variar e, juntos, todos os quadros postos em sequência contam uma narrativa.

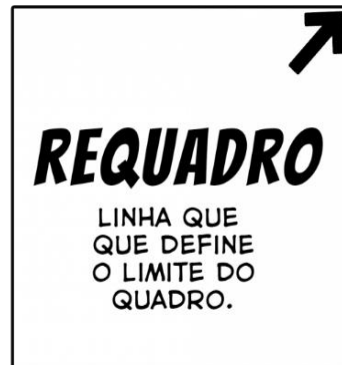
Figura 23 - Quadro



Fonte: <https://nanquim.com.br/quadro-requadro-sarjeta/>

O requadro (figura 24) é a linha contínua, a moldura que contorna o quadro; ele delimita as cenas da narrativa, ajudando na compreensão geral da história. Segundo Ramos (2022, p. 98), o requadro (ou linha demarcatória) “possui dupla função: 1) marca graficamente a área da narrativa (que ocorre dentro da vinheta); 2) indica o momento em que se passa aquele trecho da história”.

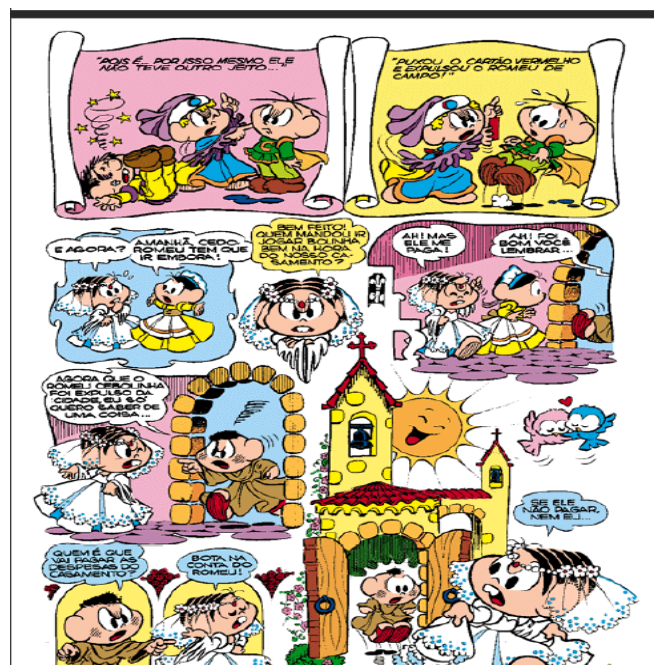
Figura 24 - Requadro



Fonte: <https://nanquim.com.br/quadro-requadro-sarjeta/>

Além de sua principal função de moldura, o requadro indica diferentes ações, podendo sugerir tempos verbais e emoções. Em relação aos tempos verbais, as estruturas retangulares sugerem ações no presente; traços sinuosos e ondulados sugerem ações no passado. Em relação às emoções, estruturas pontiagudas ou onduladas sugerem emoções, sonhos, pensamentos e algo imaginado pelos personagens. Há outras maneiras de representar o requadro, podendo vir desenhados em formatos variados, como apresentado na figura 25, em que o requadro toma forma do arco do portal, do rolo do papel e contornos diferentes.

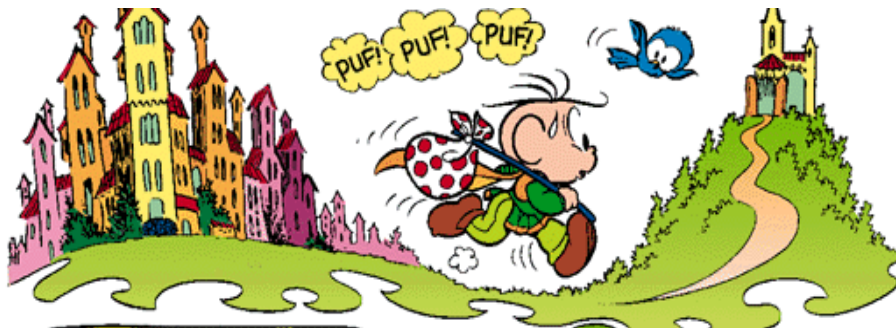
Figura 25 - Tipos de requadro



Fonte: SOUSA, Mauricio de. Turma da Mônica – Romeu e Julieta. Barueri, SP: Panini Brasil, 2009.

Em alguns quadrinhos pode haver uma ausência do requadro, uma supressão da linha. Nesse caso, há uma necessidade do quadrinista dominar a narrativa para não confundir o leitor, pois a ausência do requadro deixa o quadro subentendido. A ausência de requadro pode expressar um espaço ilimitado ou uma ampliação do cenário, como apresentado figura 26, na qual essa ausência vai auxiliar no desenvolvimento da ação (o personagem cebolinha corre da cidade em direção ao castelo). 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 26 - Quadrinho sem requadro



Fonte: SOUSA, Mauricio de. Turma da Mônica – Romeu e Julieta. Barueri, SP: Panini Brasil, 2009.

Outra forma, muito empregada por quadrinistas, é usar o requadro como parte estrutural da narrativa, como acontece na figura 27, em que Magali utiliza o requadro como ferramenta que auxilia na conquista do seu objetivo: pegar a maçã.

Figura 27 - Requadro como suporte



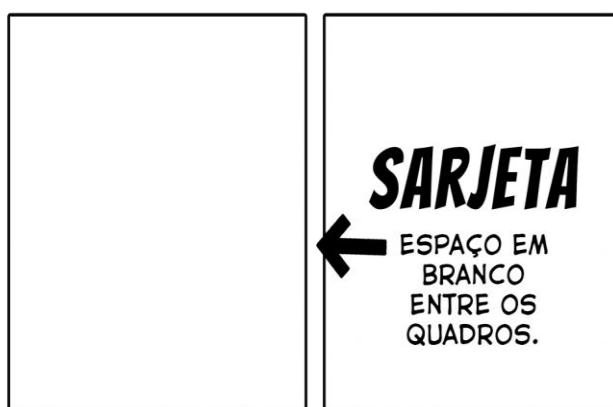
Copyright © 2001 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7627

Fonte: <https://pt.slideshare.net/professoraedylene/histrias-em-quadrinhos>

A sarjeta/calha (figura 28) é o espaço em branco entre os quadrinhos. Esse espaço foi definido por McCloud (2005, p. 66) como sendo uma fração de espaço e tempo em que o leitor vai ser levado a imaginar o que poderia ter acontecido entre os dois quadrinhos, elaborando suas próprias conclusões de maneira espontânea, criando, assim, uma série de eventos possíveis. McCloud (2005, 2008) define como 'conclusão', a capacidade do ser humano fazer a percepção de um todo.

Figura 28 - Sarjeta



Fonte: <https://nanquim.com.br/quadro-requadro-sarjeta/>

A história em quadrinhos possui um ritmo que parte do engajamento do leitor, que consegue conectar esses espaços, que fragmenta o tempo e espaço na narrativa da HQ, a sarjeta possui um papel muito importante na construção desse ritmo. A transição dos quadros, que pode ser incluída por várias categorias/tipos, assim definidas por McCloud (2005, 2008):

Momento a momento, focaliza uma única ação em uma série de momentos. Na figura 29, vemos que há uma progressão da narrativa através da transição que apresenta a expressão facial do Calvin. O processo de transição de momento a momento se dá por pequenos movimentos.

Figura 29 - Transição momento a momento



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

Ação a ação, focaliza um sujeito/objeto em uma série de ações de uma mesma cena. Na figura 30, vemos a ação do personagem ao bater a bola de baseball. No primeiro quadro, Calvin joga a bola; no segundo quadro, vemos a bola sendo atingida. Diferentemente da transição de momento a momento, que se dá por pequenos movimentos, não vemos o braço do personagem se aproximar da bola;

Figura 30 - Transição ação a ação



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

Sujeito a sujeito, focaliza uma série de personagens em uma mesma cena, como representado na figura 31;

Figura 31 - Transição sujeito a sujeito



Fonte: <https://www.raiolaser.net/home/tag/Gustavo+Duarte>

Cena a cena, apresenta distâncias de tempo e/ou espaço, como apresentado na figura 32, que apresenta vários cenários ao mesmo tempo;

Figura 32 - Transição cena a cena



Fonte: SOUSA, M. Turma da Mônica, 1999

Aspecto a aspecto, apresenta transições de lugar, ideia ou estado de espírito, como apresentado na figura 33, que representa o espírito natalino;

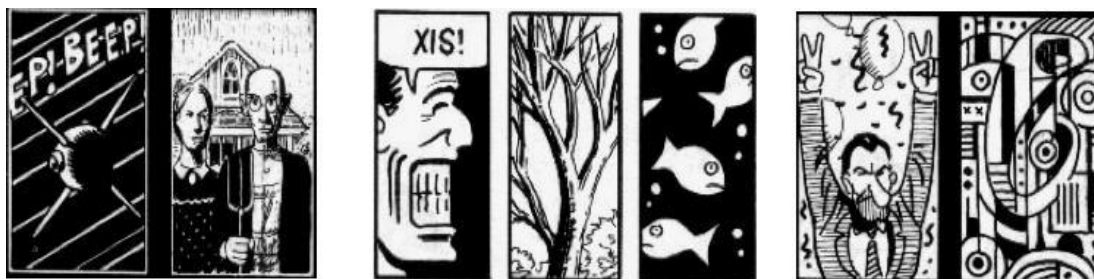
Figura 33 - Transição aspecto-a-aspecto



Fonte: MCCLOUD, S. Desvendando os quadrinhos. Makron Books. São Paulo, 2008, p.72.

E **non-sequitur**, apresenta uma série de imagens/palavras que aparentemente não estão relacionadas, como podemos observar na figura 34.

Figura 34 - Transição non-sequitur



Fonte: MCCLOUD, S. Desvendando os quadrinhos. Makron Books. São Paulo, 2008, p.72

O balão é um dos elementos principais da constituição dos quadrinhos, esse é um dos elementos mais conhecidos. A origem dos balões está associada às filacteras, figura 35, (muito comum em pinturas cristãs, nas quais havia fitas com frases que iam em direção às bocas dos anjos ou santos).

Figura 35 - Filacteras



Fonte: <https://www.wikiwand.com/ca/Filacteri#Media/Fitxer:Ghent-altarpiece-Lunetes-left.jpg>

O balão, como se constitui atualmente, é dividido em corpo, a parte que contém o conteúdo que pode ser tanto escrito como imagético, representando sentimentos, sonhos e emoções, e **rabicho/apêndice**, o elemento que direciona a fala para o personagem. Os apêndices ligam os personagens aos balões (figura 36).

Figura 36 - Corpo e rabicho



Fonte: <https://nanquim.com.br/quadro-reguadro-sarjeta/>

Os balões são utilizados para dar voz aos personagens das histórias em quadrinhos e são separados em vários tipos:

Balão-zero: nesse tipo, não há o contorno do balão, ele é apresentado com ou sem o apêndice (figura 37).

Figura 37 - Balão zero



Fonte: <http://turmadamonicalinguagem.blogspot.com/2009/11/baloes-turma-da-monica.html>

Balão-mudo: os balões mudos não possuem texto; podem aparecer com sinais gráficos ou vazios (figura 38).

Figura 38 - Balão-mudo



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Figura-4-a-vozmuda-ou-balao-mudo_fig4_289939548

Balão-fala: são os balões com linha contínua e formato oval ou retangular; indicam fala (figura 39).

Figura 39 - Balão-fala



Fonte: <https://vidadecolecionador.com.br/materias/entendendo-os-baloes-das-historias-em-quadrinhos/>

Balão-pensamento: são balões em formato de nuvem ou ondulados que indicam pensamento; o apêndice possui formato de bolha (figura 40).

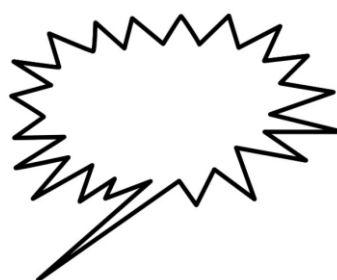
Figura 40 - Balão-pensamento



Fonte: <https://vidadecolecionador.com.br/materias/entendendo-os-baloes-das-historias-em-quadrinhos/>

Balão-berro: São balões em formato pontiagudo ou explosão; sugerem tom de voz alta ou gritos (figura 41).

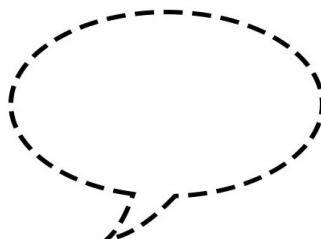
Figura 41 - Balão-berro



Fonte: <https://vidadecolecionador.com.br/materias/entendendo-os-baloes-das-historias-em-quadrinhos/>

Balão-cochicho: são os balões com contorno pontilhado ou tracejado; indicam sussurro ou voz baixa (figura 42).

Figura 42 - Balão-cochicho



Fonte: <https://vidadecolecionador.com.br/materias/entendendo-os-baloes-das-historias-em-quadrinhos/>

Balão-unísono: balões de linha contínua e com vários rabichos; indicam que muitos personagens estão falando ao mesmo tempo (figura 43).

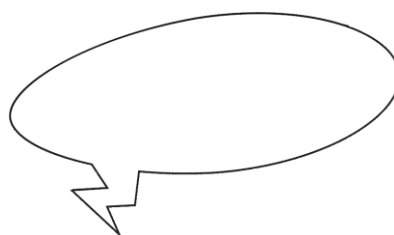
Figura 43 - Balão-unísono



Fonte: <https://hqs-e-narrativas-no-marajo.webnode.page/bal%C3%B5es/>

Balão-eletrônico: Balões com linha contínua e com rabicho em formato de raio; indicam fala eletrônica, como sons de rádio, televisões, entre outros (figura 44).

Figura 44 - Balão-eletrônico



Fonte: <https://vidadecolecionador.com.br/materias/entendendo-os-baloes-das-historias-em-quadrinhos/>

Balão-trêmulo: são balões com linhas tortas, trêmulas; sugerem que os personagens estão com medo (figura 45).

Figura 45 - Balão-trêmulo



Fonte: <http://turmadamonicalinguagem.blogspot.com/2009/11/baloes-turma-da-monica.html>

Balão-glacial: os balões glaciais têm forma de gelo derretendo; sugerem choro ou desprezo por alguém (figura 46).

Figura 46 - Balão-glacial



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

Balão-sonho: nos balões aparecem em imagens, representando o sonho do personagem (figura 47).

Figura 47 - Balão-sonho



Fonte: <https://diogoprofessor.blogspot.com/2018/01/atividade-sobre-o-baloes-nos-quadrinhos.html>

Balão-duplo ou balão-composto: Os balões duplos indicam duas ou mais sequências de fala de um mesmo personagem (figura 48).

Figura 48 - Balão-duplo sussurrado



Fonte: <https://hqs-e-narrativas-no-marajo.webnode.page/bal%C3%B5es/>

Balão-especial: Esse tipo de balão assume formas diferentes e representa os sentimentos dos personagens (figura 49).

Figura 49 - Balão-especial



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

Balão de apêndice cortado: indica a voz de uma personagem que não aparece no quadrinho (figura 50).

Figura 50 - Balão de apêndice cortado



Fonte: <https://www.portallos.com.br/2012/02/29/previa-almanaque-do-ze-carioca-no-6-fev12/>

Outro elemento básico das HQ são os recordatórios (também chamados de legenda ou caixa de texto); geralmente possuem formato retangular e são utilizados para indicar informações externas às ações do personagem, como uma narração feita pelo narrador, feita em terceira pessoa, ou contada por um personagem, em primeira pessoa, relatando uma memória ou um pensamento. Geralmente é um texto escrito no tempo pretérito (passado) ou presente, conforme podemos ver na figura 51.

Figura 51 - Recordatório



Fonte: <https://www.ivoiuauva.com.br/defeitos-do-ivo-no-4-5-6-1001-1002-1003/defeito-226-2/>

As onomatopeias representam o som de algum tipo de ação, barulho, impacto que ocorre na cena por algum personagem do quadrinho. Não há limite para o uso de onomatopeias, tudo depende do artista. Ramos (2022, p.79) afirma que “as onomatopeias se associam muito à língua do país onde foram produzidas”. Entretanto é comum observar, nesse gênero, algumas onomatopeias importadas dos Estados Unidos, como *to Crash* (espatifar) que virou *Crash*; ou *to click* (instalar), que virou *click*. Isso não quer dizer que outros países não usem suas próprias onomatopeias, como por exemplo, no Brasil, os sons de animais (cocorocó ou cocoricó, au au, miau), sons humanos (blá, blá, blá; hahaha, kkk), entre outros, a figura 52 traz um exemplo da onomatopeia.

Figura 52 - Onomatopeia



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

Na HQ também são usadas metáforas visuais (que indicam sentimentos, ideias ou acontecimentos), geralmente apresentadas por imagens que associam e reforçam os sentimentos/emoções dos personagens. Por exemplo, para uma personagem apaixonada, podem aparecer coraçõezinhos ao redor; para representar o surgimento de uma nova ideia, pode ser usada uma lâmpada; para representar xingamento ou pensamento confuso, ter vários desenhos como caveira, cobra, prego, espiral, tudo no mesmo balão ou não, como acontece na figura 53.

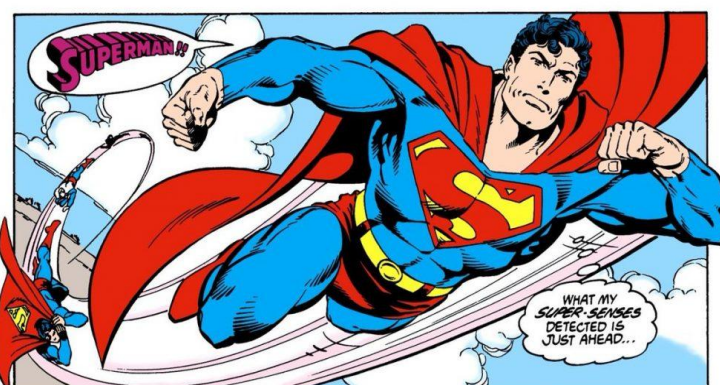
Figura 53 - Metáfora visual



Fonte: <https://monitorandopueri.wordpress.com/2015/08/12/historia-em-quadrinhos-hq/>

As linhas cinéticas possuem grande importância nas histórias em quadrinhos. Sua função está atrelada à apresentação do movimento, ou seja, elas dão movimento aos personagens e aos objetos (figura 54).

Figura 54 - Linhas cinéticas



Fonte: <http://habitodequadrinhos.com.br/2021/02/15/heroi-no-auge-fase-de-superman-por-john-byrne-sera-relancada/>

Assim como no cinema, as histórias em quadrinhos também possuem enquadramentos específicos, chamados de planos, e são divididos em seis:

O **plano geral**, quando é possível ver toda a cena, engloba não só as personagens, mas também o cenário. Esse plano ajuda a ambientar o leitor dentro da história. Na figura 55, temos uma visão panorâmica do cenário, no qual é possível ver a cena como um todo. Vemos a silhueta do personagem por inteiro, mas não é possível identificá-lo pelo modo como o cenário está englobado.

Figura 55 - Plano geral



Fonte: <https://artedosquadrinhos.com.br/wp-content/uploads/2019/05/Guia-Narrativa-Gr%C3%A1fica-AdQ.pdf>

No **plano total**, o enquadramento da cena fica mais próximo do personagem. Esse recurso ajuda o leitor a focar mais detalhes no ambiente. Os personagens ganham mais destaque em relação ao cenário, como na figura 56.

Figura 56 - Plano total



Fonte: <https://artedosquadrinhos.com.br/wp-content/uploads/2019/05/Guia-Narrativa-Gr%C3%A1fica-AdQ.pdf>

O **plano de conjunto** abrange as figuras de corpo inteiro, mas limita a cena apenas aos personagens, sem muito espaço acima da cabeça ou abaixo dos pés. Nesse tipo de plano, o cenário é mínimo (figura 57).

Figura 57 - Plano de conjunto



Fonte: <http://m.cultura.estadao.com.br/quadrinhos>

O **plano americano**, que faz um recorte da cena a partir dos joelhos dos personagens, enfatizando melhor suas ações (figura 58).

Figura 58 - Plano americano



Fonte: SOUSA, Mauricio de. Turma da Mônica – Romeu e Julieta. Barueri, SP: Panini Brasil, 2009.

O **plano médio** enquadra a cena a partir da cintura e permite a visualização das expressões faciais dos personagens. Nesse plano, é possível ver os diálogos (figura 59).

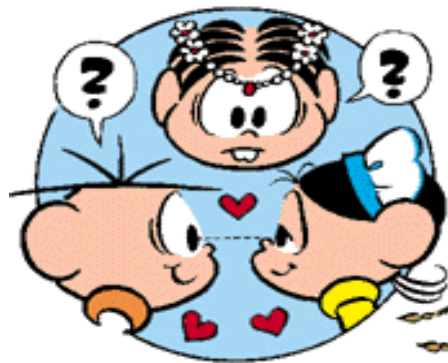
Figura 59 - Plano médio



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=sP3zUGFF6Lw>

O **primeiro plano**, que limita a cena a partir do ombro. Seu foco são as expressões faciais. Na figura 56, é possível observar as reações de paixão e ciúme das personagens.

Figura 60 - Primeiro plano



Fonte: SOUSA, Mauricio de. Turma da Mônica – Romeu e Julieta. Barueri, SP: Panini Brasil, 2009.

O **plano detalhe** (também chamado de **pormenor** ou **close up**) específica/detalha/ ressalta apenas a parte do rosto/corpo ou de um objeto; ajuda o leitor a ver algo que seja relevante para a história, mostrando um detalhe bem de perto, como podemos observar na figura 61.

Figura 61 - Plano detalhe

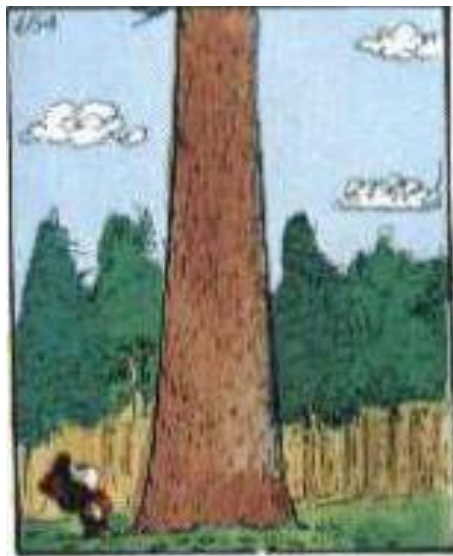


Fonte: <https://artedosquadrinhos.com.br/wp-content/uploads/2019/05/Guia-Narrativa-Gr%C3%A1fica-AdQ.pdf>

Ramos (2022, p. 142) afirma que os planos podem ser vistos por diferentes ângulos. A perspectiva da qual a ação é observada é chamada de **ângulo de visão**. Tais ângulos são divididos em:

De visão médio, aqui, a cena é observada como se ocorresse na “altura dos olhos do leitor” (Ramos, 2022, p. 142). Segue exemplo na figura 62.

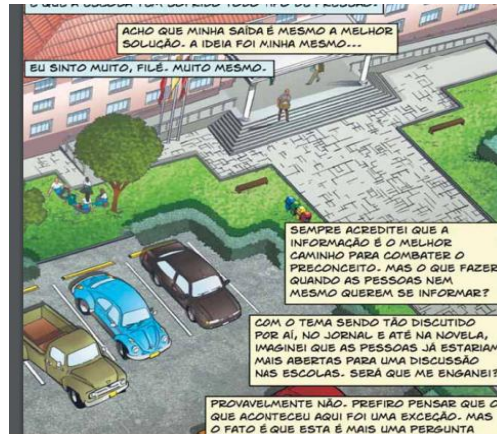
Figura 62 - Ângulo de visão médio



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

De visão superior, nesse ângulo, a cena é observada de cima para baixo (figura 63).

Figura 63 - Ângulo de visão superior



Fonte: <https://artedosquadrinhos.com.br/wp-content/uploads/2019/05/Guia-Narrativa-Gr%C3%A1fica-AdQ.pdf>

De visão inferior, a cena é vista de baixo para cima (figura 64).

Figura 64 - Ângulo de visão inferior



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

Além de tudo isso, ainda é correto afirmar que o gênero HQ possui uma narrativa que pode ser subjetiva, com histórias narradas em primeira pessoa; onisciente, com histórias contadas em terceira pessoa; e complementar, quando a narração é fragmentada por discursos diferentes e interpretada pelas próprias

personagens da história. Na história em quadrinhos da Turma da Mônica - Romeu e Julieta, figura 65, a história é introduzida por um narrador onisciente, em terceira pessoa, e a condução da narrativa é feita pelos personagens; é por meio deles que entendemos para onde a narrativa se encaminha, compreendemos sentimentos e emoções das personagens e produzimos sentido ao que o gênero quer mostrar.

Figura 65 - Narrador HQ



Fonte: SOUSA, Mauricio de. Turma da Mônica – Romeu e Julieta. Barueri, SP: Panini Brasil, 2009.

Ramos (2022, p. 14) diz que “ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (não verbal). A expectativa é que o leitor passe a observar essa rica linguagem de outro ponto de vista, mais crítico e fundamentado”. Esses elementos são dispostos de forma que ofereçam sentidos que devem ser interpretados pelos leitores. A partir disso, no próximo capítulo serão analisados como esses elementos estão presentes na HQs.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Ramos (2022, 17) afirma que “Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. São esses mecanismos que colaboram para a produção de sentido. Seguindo a fundamentação teórica apresentada e, em busca de cumprir as etapas descritas na metodologia apresentada na introdução deste trabalho, a análise consiste em observar como esses elementos, tantos os ditos composicionais como as marcas da oralidade, são empregados nas HQ selecionadas.

5.1 ZÉ CARIOCA

Criado por Walt Disney, na década de 1940, após uma visita ao Rio de Janeiro, Zé Carioca é um personagem brasileiro icônico, caracterizado como um ‘malandro carioca’ que vive se metendo em confusão e saindo delas com seu ‘jeitinho’ de ser. O personagem, desenhado pelos artistas Herb Ryman e Frank Thomas, foi também exibido no clássico filme de animação chamado ‘Alô Amigos!’ (Figura 66), no qual Pato Donald e o Pateta, em viagem pela América Latina, são recepcionados, no Brasil, por Zé Carioca, que lhes apresenta a cultura, a festividade (samba) e os pontos turísticos do Rio de Janeiro.

Figura 66 - Alô Amigos!



Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-62660115>

Após o sucesso do filme, o personagem acaba indo parar nas histórias em quadrinhos. Primeiro, em jornais americanos; em seguida, em fevereiro de 1943, na revista brasileira 'O Globo Juvenil'. Posteriormente, Zé Carioca ganha uma HQ exclusiva e passa a ser publicado pela editora Abril que, então, representava as publicações da Disney. Na figura 66, temos o almanaque do Zé Carioca, publicado pela editora Abril em 2012.

Figura 67 - Almanaque Zé Carioca



Fonte:

<http://www.agibiteca.com.br/DescricaoPortal.aspx?Code=0MJL0&Title=0Z%u0085%u0086z%u0087z%u008a%u008e%7e9%7d%u00889s%u01029%5cz%u008b%u0082%u0088%7cz9A%u008c%u0102%u008b%u0082%7e9KB9F9IOO>

A História selecionada para análise, “Zé carioca - Uma história de pescador”, possui 54 quadrinhos. Nela, Zé Carioca, Nestor e Rosinha saem para uma pescaria e Zé Galo se convida para participar, gerando uma boa confusão.

5.1.1 Zé carioca - Elementos composicionais

Podemos observar que os elementos que constituem a HQ são fundamentais para compreendermos a narrativa. A história do Zé Carioca, acontece no presente, pois os requadros possuem estruturas retangulares. O **ângulo de visão** é **médio**, ou seja, é como se víssemos a história acontecendo na ‘altura dos nossos olhos’. A HQ varia em enquadramentos. Na figura 68, vemos que a história começa no **plano total**;

nesse tipo de enquadramento é possível observar a interação dos personagens. No caso, de Nestor e Zé Carioca, que estão cantando, assim como de Rosinha com eles, que comenta ser um dia ideal para uma pescaria. Outros elementos que evidenciam isso são as varas de pescar e a cesta de piquenique levadas por eles. Há também uma casa no fundo do cenário, mostrando que os personagens estão seguindo a estrada para longe da cidade e entrando para um ambiente de natureza. É importante observar que, nesse quadrinho, há um balão que tem o rabicho/apêndice direcionado para fora da cena, sugerindo que há outro personagem que ainda não pode ser visto.

Figura 68 - Zé Carioca: plano total



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Podemos destacar também, outros enquadramentos presentes na HQ do Zé Carioca são, como o **plano médio**, que enfatiza melhor tanto as ações como as expressões faciais dos personagens, como é o caso da figura 69, Rosinha fica ruborizada, sem jeito, ao ser beijada por Zé Galo e, conseqüentemente, Zé Carioca, que é namorado da personagem, fica enciumado e com raiva. Vemos ainda Nestor com uma expressão de insatisfação com a presença de Zé Galo.

Figura 69 - Zé Carioca: plano médio



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

O **plano geral** dá ênfase à cena, englobando não só os personagens, mas também o cenário. Na figura 70, a paisagem ganha destaque e podem-se ver as silhuetas dos personagens seguindo para seu destino. Neste quadrinho, é possível ver um passarinho frustrado na tentativa de capturar uma minhoca; as linhas cinéticas dão a sensação de movimento, tanto para as asas do passarinho, quanto para o deslocamento da minhoca para dentro do arbusto.

Figura 70 - Zé Carioca: plano geral



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Ao longo da narrativa, é possível observar a presença de várias linhas cinéticas. Na história do Zé Carioca, elas apresentam duas funções: a de movimento e a de

destacar emoções. Na figura 71, podemos observar que o personagem Zé Carioca está chateado, o que é denunciado pelas linhas cinéticas acima de sua cabeça.

Figura 71 - Zé Carioca: linhas cinéticas - emoções



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Na figura 72, vemos o uso das linhas cinéticas que evidenciam o movimento da cesta. Na cena, Zé Galo pega de maneira abrupta a cesta da mão da Rosinha. O quadrinho evidencia também o susto nos rostos de Zé Carioca e Rosinha (as linhas cinéticas reforçam a ideia do espanto dos personagens).

Figura 72 - Zé Carioca: linha cinética - movimento



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Outro elemento recorrente na narrativa do quadrinho é o uso da onomatopeia, que possui função de reproduzir os sons naturais das coisas/objetos, pessoas e

ações, como na figura 73, em que seu uso está associado ao mastigar. Na cena, Zé Galo está comendo o lanche dos personagens.

Figura 73 - Zé Carioca: onomatopeia



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

As onomatopeias, muitas vezes, estão conjugadas a linhas cinéticas no quadrinho, como na figura 74 e 75 em que uso da onomatopeia “*tap*” indica o barulho do tapa que Zé Carioca recebe de Zé Galo, assim como a linha cinética desenha o percurso da mão do personagem em direção ao outro. A outra onomatopeia (*paf!*) Representa o barulho do tapa dado por Zé Galo nos personagens Nestor e Zé Carioca.

Figura 74 - Zé Carioca: onomatopeia - tap!



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Figura 75 - Zé Carioca: onomatopeia - paf!



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Há variados tipos de balões na história em quadrinho do Zé Carioca, e estes possuem papel fundamental na representação da oralidade e na constituição dos turnos conversacionais. Segundo Ramos (2022), entre todos os aspectos de oralidade existentes nas HQ, o balão é o elemento central. Os personagens falam por meio de diferentes tipos de balões, como já explicado na seção 4.1.1 Constituição das histórias em Quadrinhos' deste trabalho. Assim este será analisado na próxima seção:

5.1.2 Zé Carioca - marcas de oralidade

Tanto o formato do balão como também a altura e o formato das letras podem indicar altura e timbre de voz, ou seja, se é grito, sussurro ou pergunta e assim por diante. Na história do Zé Carioca, na página 46, no primeiro quadrinho (figura 76), temos o **balão-especial**, com notas musicais e com duplo rabicho/apêndice que indica que os personagens Zé Carioca e Nestor estão cantando juntos. Também há a ocorrência do **balão-fala**, que contém a fala de Rosinha, e do **balão-grito**, na figura 76. Na cena, o apêndice do balão está saindo do quadrinho, indicando a fala de um personagem que está longe/fora do cenário; no caso trata-se da fala de Zé Galo, que grita "*ei amigos!*", ou seja, o personagem está longe e tenta chamar a atenção dos amigos. A expressão usada por Zé Galo é tipicamente oral e como as HQs tentam representar uma conversa natural, é comum encontrar frases que são muito familiares aos pelos leitores. Rosinha, na figura, faz uso do solilóquio, para enfatizar o dia ideal,

assim como os amigos cantam juntos a canção, algo que é comum em grupo de amigos em situação de lazer, no dia a dia.

Figura 76 - Zé Carioca: tipos de balões



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Outro tipo de balão apresentado na HQ é o **balão- sussurro**, (figura 77). No quadrinho em questão, esse balão indica que os personagens Zé Carioca e Nestor estão falando/planejando algo em voz baixa, ou seja, estão cochichando. A proximidade dos rostos dos personagens e a expressão facial são marcadores não verbais que reforçam a compreensão do tom baixo usado pelos personagens.

Figura 77 - Zé Carioca: Balão- sussurro



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Vemos também o emprego de **balão-duplo** (figura 78) que demonstra dois momentos de fala do Zé Galo. No primeiro momento, ele está exaltado, o que é denunciado pela linha demarcatória ondulada. Essa linha associada ao marcador conversacional (*ahá*) e à expressão do rosto do personagem permite perceber uma expressão de contentamento, alegria. No segundo momento, o balão se torna balão-fala e demonstra uma volta relativa do personagem ao estado normal, passando a usar um tom normal.

Figura 78 - Zé Carioca: balão- duplo



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Em relação ao tópico discursivo, ou seja, o assunto abordado na interação, na HQ aqui analisada predomina o tópico pescaria, indicado pela canção cantada por Zé Carioca e seu amigo, bem como pelo monólogo de Rosinha no primeiro quadrinho, na introdução da história. O tópico é construído pelos interlocutores. Os personagens da HQ fazem esse trabalho, introduzindo suas experiências sobre o tema, como na figura 79, em que Zé Galo compartilha uma experiência sobre pescaria.

Figura 79 - Zé Carioca: tópico discursivo



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

O turno conversacional é representado pelos balões, cada balão, seja ele fala, grito, sussurro com frases ou só pontuação corresponde a um turno conversacional. Isso evidencia o que dizem Fávero, Andrade e Aquino (1999), quando afirmam que até o silêncio deve ser considerado como um turno. Em uma HQ, a troca de turno é representada pela alternância dos balões. Na figura 80, podemos identificar essa troca a partir do par adjacente de cumprimento aberto por Zé Galo, que é fechado pelo cumprimento de Rosinha. Fávero, Andrade e Aquino (1999, p. 49) afirmam que é “difícil encontrar uma conversação sem nenhum tipo de par, de tal modo que se pode indicar o par dialógico ou adjacente como uma importante unidade para estudo do texto conversacional”. Existem vários tipos de pares adjacentes, podendo ser do tipo pergunta-resposta, convite-aceitação ou recusa, pedido-concordância ou recusa, saudação- saudação, entre outros.

Figura 80 - Zé Carioca: par adjacente P/R



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Na figura 81, na fala do Zé Galo: - *Oi, Zé... Oi, Nestor...Olá, Rosinha!* Ocorre um par adjacente pergunta/resposta: fala do Zé Galo: - *o que é que vocês vão fazer, hein, hein, hein?* e nas perguntas e respostas do quadrinho seguinte.

Figura 81 - Zé Carioca: par adjacente



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Os marcadores conversacionais, elementos típicos da fala, como já discutido na seção '2.1. Características de organização do texto falado', auxiliam na manutenção e na condução da conversação, colaborando para manter a dinâmica conversacional. Na figura 82, vemos os marcadores acentuados no terceiro quadrinho (*hein, hein, hein?*), quando Zé Galo quer, por insistência, saber aonde os amigos vão.

Figura 82 - Zé Carioca: marcadores conversacionais



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Os marcadores conversacionais também se manifestam pelos aspectos não verbais, o que podemos observar nas diferentes fisionomias dos personagens. Na figura 82, a expressão do personagem Zé Galo é reforçada pela linha cinética (que indica o movimento da cabeça); já na figura 83, Zé Galo está com as sobrancelhas arqueadas e, mais uma vez, a linha cinética mira a vara de pescar atestando que o personagem tem, certeza de que o grupo está indo para a pescaria.

Figura 83 - Zé Carioca: linha cinética



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Há presença de outros marcadores conversacionais na HQ: *ora!* (no primeiro quadrinho da figura 84), iniciando indignação por parte do Zé Galo, *oh -oh*, sugerindo espanto do Zé Carioca e *ah, ah, ah, ah* (no segundo quadrinho) indicando alegria por parte do Zé Galo, *bah!* (no terceiro quadrinho) sugerindo indiferença por parte do Zé Carioca e *oh, não!*, indicando espanto e desaprovação por parte do Zé Carioca e, *eh-eh*, indicando deboche por parte do Zé Galo (no quarto quadrinho).

Figura 84 - Zé Carioca: MC



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Há também a presença de marcadores conversacionais (*ahá*), indicando a satisfação de descoberta feita pelo Zé Carioca, e (*hein?*), sugerindo dúvida e confusão da personagem Rosinha, no sétimo quadrinho (Figura 85).

Figura 85 - Zé Carioca: MC - ahá!



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Há palavras com as letras repetidas (*e-eu*, *t-tudo* e *m-mas*) apresentados na figura 86, que indicam que o personagem Zé Galo gaguejando, quando está sendo ameaçado pelo Zé Carioca.

Figura 86 - Zé Carioca: repetição



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Numa conversação natural, pausas, hesitações e silêncios são comuns, tanto para manutenção da conversa como para formulação de texto oral. Há presença de pausas no quadrinho representadas pelas reticências. As pausas podem introduzir

várias interpretações como interrupção de ideias (figura 87), Zé Carioca é interrompido pela Rosinha, dúvida (figura 88) no caso da Rosinha que questiona como Zé Galo pescou peixes do tipo Dourados na represa, a postura da personagem (como levar a mão ao queixo), reforçam que ela tem dúvida.

Figura 87 - Zé Carioca: reticências



Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

Figura 88 - Zé Carioca: reticências - pausa



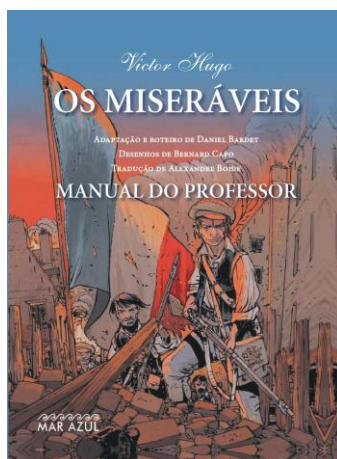
Fonte: Almanaque do Zé Carioca: Zé Carioca- uma história de pescaria. São Paulo: Abril. 2022

5.2 OS MISERÁVEIS, VICTOR HUGO

Adaptar uma obra literária para uma história em quadrinhos é um grande desafio, pois o quadrinista precisa conter uma narrativa longa em desenhos e utilizar-se de linguagens verbal e não verbal para passar a essência da narrativa para o leitor. Examinamos a seguir, a HQ Os Miseráveis história em quadrinhos (figura 89), uma

obra literária adaptada e roteirizada para quadrinhos por Daniel Bardet. A história conta o (des)encontro dos personagens Jean Valjean, Fantine, Cosette, Marius, Javert e outros, todos ambientados na França do século XIX, em meio a Guerras, como a Batalha de Waterloo (1815) e os motins de junho de 1832. A narrativa original foi escrita por Victor Hugo, um clássico romance universal, o que tornou a empreitada ainda mais desafiadora.

Figura 89 - Os miseráveis



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Para análise foi escolhido um recorte de cinco páginas, que apresentam a introdução da história. Jean Valjean acaba de ser solto da prisão e procura um lugar para ficar. Entretanto, seus documentos denunciam seu estado de ex-presidiário e, como consequência, ele não consegue um lugar para dormir até que uma senhora lhe indica a casa do Bispo de Digne, monsenhor Myriel.

5.2.1 Os Miseráveis – Elementos composicionais

A página três da HQ de 'Os Miseráveis' começa em plano geral, ajudando a ambientar o leitor dentro da história. Há uma paisagem de montanhas e um personagem que trilha o caminho de terra; ao lado temos uma legenda que introduz o leitor à narrativa, que diz que, em outubro de 1815, o personagem viajava. A frase da legenda termina com uma reticência, deixando em aberto o destino do personagem. No segundo quadrinho, vemos que a vinheta está reduzida e a cidade ganha destaque. Nessa página, há uma sobreposição de quadrinhos (figura 90) e, em frente

ao segundo quadrinho, temos um frame que mostra a figura do homem de frente; ao lado temos uma legenda que começa com reticências e conclui a informação deixada em aberto na legenda anterior, sinalizando a chegada do personagem na cidade de Digne.

Figura 90 - Os miseráveis - sobreposição



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Os quadrinhos da HQ, nesse recorte, estão em paralelo e as sarjetas estão com as mesmas espessuras, as estruturas retangulares dos quadrinhos indicam que a história ocorre no presente. Há uma variação do o ângulo de visão nessa HQ, o ângulo de visão médio é predominante, neste tipo de ângulo, é como se o leitor visse a cena 'na altura dos olhos', mas há um ângulo de visão inferior, onde a vista é de baixo pra cima, como figura 91, que indicando que o personagem está subindo as escadas mostrando que o personagem alcançou certa distância do começo da escada.

Figura 91 - Os miseráveis: ângulo de visão



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Algumas transições acontecem na HQ, a exemplo disso, tem-se a transição de ação a ação, ocorrido na figura 92, que mostra uma série de ações feitas pelo personagem (chega à cidade, bebe água na fonte, cumprimenta o guarda e segue em direção à prefeitura acompanhado pelo olhar do guarda). As legendas descrevem cada ação executada pelo personagem.

Figura 92 - Os miseráveis: legendas - narração



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

A legenda, se faz muito importante para fazer a adaptação do romance para história em quadrinhos, pois há uma necessidade de que o leitor compreenda a qual contexto pertence a história e de informações que são importantes para compreensão do texto, uma vez o quadrinho tem que dar conta de apresentar a história que anteriormente, era toda escrita, o quadrinho apresenta as cenas através do cenário, as falas através dos balões, e adicionam informações, que o quadrinistas julga importante para complementar o entendimento do leitor. A página 8 da HQ (figura 93), assim como a primeira, é dominada pela legenda, se na primeira, a legenda situa o leitor na narrativa; nessa, a legenda apresenta o conflito do personagem, sua emoção, que fica em dúvida, se rouba ou não os talheres de prata do Bispo.

Figura 93 - Os miseráveis: legendas - conflito



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

As legendas auxiliam o leitor a esclarecer as emoções do personagem, na figura 94, vemos as legendas, apresentar, passo a passo as ações e emoções do Jean Valjean.

Figura 94 - Os miseráveis- legendas e emoções



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Em relação ao enquadramento, o quadrinho varia, porém, a narrativa, focaliza momentos e ações importantes da história. O plano detalhe ganha destaque. A figura 95 apresenta closes importantes para a história: quando Jean Valjean aparecem na casa do Bispo procurando abrigo; quando o Jean Valjean rouba os talheres do cômodo; quando o Jean Valjean pega a faca na mala; quando destaca os olhos aflitivos do personagem; quando o bispo Myriel indica a mesa e solicita os castiçais de prata e quando o Bispo entrega os castiçais nas mão do Jean Valjean.

Figura 95 - Os miseráveis: plano detalhe



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Há presença de duas onomatopeias neste recorte, *Toc, Toc!* e *Blaam, Blaam!* (Figura 96) simula o som da batida na porta, na primeira a batida é mais seca, com um pedaço de madeira, quando Jean Valjean pede abrigo e em seguida, com a mão, quando os guardas chegam com o fugitivo.

Figura 96 - Os miseráveis: onomatopeias



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

5.2.2 Os Miseráveis: Marcas de oralidade

A conversação na história em quadrinho começa quando surge uma senhora que questiona Jean Valjean sobre o que ele faz ali, predomina o emprego do balão-fala. Em relação às marcas da oralidade, temos o tópico discursivo que se estabelece pode ser denominado como: “hospedagem e alimentação”, uma vez que os personagens conversam sobre a condição de Jean Valjean que não tem lugar para dormir, sendo a falta de moradia ou, mais especificamente, de um lugar para dormir se constitui como o tópico da conversação. O diálogo começa com um turno conversacional inserido, nesse tipo de turno, o assunto principal da conversação não desenvolvido sua função principal é fazer com que o interlocutor acompanhe o desenvolvimento do tópico, sua função é puramente interacional, pela senhora com um par adjacente do tipo P/R. Como se trata de uma conversação, a alternância de turno é obrigatória. Como dizem Fávero, Andrade e Aquino, já citados no capítulo 2, página 12, a alternância de turno precisa recorrer ou, pelo menos, ocorrer para que haja um evento conversacional. O diálogo entre o personagem Jean Valjean e a senhora se mantém pela correspondência dos pares, onde todos os pares abertos pela senhora são fechados pelo Jean Valjean (no sexto, sétimo e nono quadrinho da figura 97).

Figura 97 - Os miseráveis: pares adjacentes



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

O diálogo é considerado simétrico, a quantidade de balão é bem distribuída pelos personagens. A passagem do turno é oferecida pela senhora. Exceto no oitavo quadrinho (figura 98), onde a presença da reticência no final da fala da senhora, que demonstra que ela foi interrompida por Jean Valjean.

Figura 98 - Os miseráveis: PA



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Cada par adjacente corresponde a um turno, na página 4 da HQ, figura 99, a conversação é iniciada com um par adjacente do tipo P/R feito pelo atendente do bar e que é fechado por Jean Valjean quando responde que deseja comer e dormir.

Figura 99 - Os miseráveis: Par adjacente do tipo P/R



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Na figura 100, o atendente fala em tom um pouco mais baixo, isso é apontado pelo contorno do **apêndice** do balão-fala que está tracejado. No quadrinho seguinte, temos outro par adjacente do tipo P/R aberto por Jean Valjean, que questiona o horário da refeição, o que mantém o desenvolvimento do tópico “moradia e refeição”;

o par adjacente é fechado pelo atendente, que diz 'AGORA MESMO'. Importa observar que o tamanho da letra usada para grafar a resposta do atendente indica que ele altera seu tom de voz, falando mais alto. Em seguida, o atendente lê o bilhete entregue por um menino e diz a Jean Valjean que não poderá hospedá-lo. Ao receber a informação, o personagem faz uma pergunta retórica a (**como?!**) que está destacada em negrito e é reforçada pelos pontos de interrogação e exclamação. Essa pergunta, na verdade, não se configura como a abertura de um par adjacente, mas funciona como um marcador conversacional que denota surpresa, espanto, decepção. No último quadrinho da página, há uma certa explosão na voz do atendente, indicado pelo rabicho/apêndice que está pontiagudo.

Figura 100 - Os miseráveis: oralidade



Há alternância de tom de voz no quadrinho na HQ, como quando o Bispo altera o tom de sua voz (**ENTRE!**), isso é marcado pela fonte que está em negrito e caixa alta, dentro de um **balão-fala**. (Figura 101).

Figura 101 - Os miseráveis: tom de voz



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Em relação aos elementos de formulação de texto, é possível observar o Bispo formulando a sua fala através das reticências usadas no balão-duplo, na figura 102, quando solicita que a senhora Magloire ponha a mesa com talheres de prata (aqui as reticências têm a função de enfatizar que ele deseja talheres especificamente de prata). Há um balão-duplo que mostra o personagem sustentando o turno conversacional.

Figura 102 - Os miseráveis: reticências



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Na figura 103, há um aumento no tom da voz de Jean Valjean que aponta surpresa ao descobrir que o bispo é um padre. Isso é denunciado pelo uso das letras maiúsculas na palavra PADRE, como se o personagem gritasse espantado.

Figura 103 - Os miseráveis - tom de voz (aumento da fonte)



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Na figura 104, Magloire chega à cena, chamando o Bispo em voz alta, o que também é denunciado pelo emprego das letras maiúsculas, do ponto de exclamação (MONSENHOR!) e pela explosão no final do apêndice. Em seguida, a personagem diz: *'aquele homem foi embora...'* e pausa a fala (hesita), o que é indicado pelo emprego das reticências. Em seguida, logo depois de hesitar, a personagem conclui: *'e levou a nossa prataria'*.

Figura 104 - Os miseráveis: tom de voz - grito



Fonte: https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf

Outros detalhes e características ainda poderiam ser descritos no processo de adaptação da obra literária “Os Miseráveis” para uma HQ com o intuito de descrever a representação da oralidade nesse texto. Entretanto, como não chegaríamos à exaustão, passaremos a analisar uma HQ de super heróis, por ser uma modalidade de quadrinho diferentes: *action comics*.

5.3 HOMEM-ARANHA

Entre os personagens de super-heróis mais famosos, o Homem-Aranha (figura 105) ganha um grande destaque. A primeira história em quadrinhos do Homem-Aranha foi publicada em 1962, na revista *Amazing Fantasy*. O personagem foi criado por Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko. Nela, Peter Parker é um garoto órfão, criado pelos tios. Durante uma aula-campo no laboratório, Parker é picado por uma aranha e ganha superpoderes derivados de características do aracnídeo, que o deixam muito forte e ágil. Depois da perda do tio que o criou, assinado por um ladrão, Peter se sente responsável pela morte e resolve usar seus poderes para o bem. Assim torna-se o Homem-Aranha.

Figura 105 - Homem-Aranha



fonte:

<http://www.agibiteca.com.br/DescricaoPortal.aspx?Code=0IQIO0&Title=0Z%u0085%u0086z%u0087z%u008a%u008e%7e9%7d%u00889a%u0088%u0086%7e%u0086FZ%u008bz%u0087%u0081z9AJR PKBO>

O recorte selecionado faz parte da HQ selecionada 'Homem-Aranha: Perdidos na Teia', do almanaque do Homem-Aranha de 1972.

5.3.1 Homem Aranha - Elementos Compositivos

A capa do almanaque traz o título da história "perdidos na teia", com o personagem Peter Parker em destaque com seu disfarce de Homem Aranha, para evidenciar que o personagem leva vida dupla. No centro, Peter Parker aparece pensando se será perdoado pela namorada e pelo pai dela. Para demonstrar isso, há um balão com formato de bolhas, tradicionalmente identificado como balão-pensamento. Ao fundo, há uma ilusão de pensamento, no caso, em formato de teia por ele ser o homem aranha, na qual os personagens são sugados em redemoinho, alguns com os rostos deformados (figura 106), parecendo zumbis. Esse artifício aponta cenas de uma história anterior, na qual o rei do crime, um dos vilões do Homem-Aranha, fez uma lavagem cerebral no capitão Stacy, chefe de Polícia e pai da namorada de Peter Parker, para roubar arquivos importantes da polícia.

Figura 106 - Homem Aranha - rostos



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

O ângulo de visão deste quadrinho varia entre visão inferior e superior e médio, na figura 107, o ângulo de visão junto com as linhas cinéticas, ajudam o leitor a perceber o movimento do herói, entre os prédios.

Figura 107 - Homem Aranha - ângulo de visão inferior



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

Na figura 108 da história, temos o primeiro quadrinho em um **ângulo de visão superior** e enquadramento em **plano geral**. Vemos a silhueta do personagem junto a sua sombra saindo do prédio. Enquanto surgem balões de pensamentos que explicam a situação do personagem: ele entregou a foto do pai de sua namorada tentando roubar arquivos secretos da polícia. O quadrinho seguinte muda o ângulo de **visão para médio** e o enquadramento para **plano médio**; os balões de pensamentos dão sequência para explicar o motivo pelo qual Peter entregara o Capitão Stacy. A mão na têmpora demonstra preocupação.

Figura 108 - Homem Aranha - ângulo de visão superior



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

A página 48 (figura 109) da HQ está em **ângulo de visão médio**. Nela conseguimos ver as cenas como se estivessem nas “alturas dos olhos do leitor”. O primeiro quadrinho, que está enquadrado em **plano total**, foca a personagem Gwen amparando seu pai; o plano reduz para **médio**, focando na expressão facial de Gwen, a qual expressa angústia e preocupação.

Figura 109 - Homem Aranha - ângulo de visão médio



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

O quadrinho seguinte (figura x), que está em **plano detalhe**, dá destaque a um telefone. A onomatopeia *riing, riing, riing* simula que o aparelho está tocando (figura 110). O quinto quadrinho da figura x, junto ao anterior, criam uma **transição de cena a cena** (cenas com distância de tempo ou espaço na narrativa). Nele, Peter está ligando para a casa de Gwen e ninguém atende. Seu rosto transparece preocupação, o que é denunciado pelas rugas acima da sobrancelha. No último quadrinho, Peter Parker aparece como Homem-Aranha, que pula para fora de casa pela janela. As linhas cinéticas, ao lado do personagem, denunciam o movimento de salto.

Figura 110 - Homem Aranha - onomatopeias ring!



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

A presença das linhas cinéticas (figura 111) é forte nesta página do quadrinho, devido às cenas que requerem muitos movimentos. No primeiro, que está em **ângulo de visão inferior**, vemos o homem aranha de baixo para cima; no segundo quadrinho, que está em **ângulo de visão superior**, vemo-lo de cima para baixo. Ambos mostram a movimentação do Homem Aranha entre os prédios, criando a transição cena a cena a variação do ângulo de visão e as linhas cinéticas enfatizam esse movimento. No final do primeiro quadrinho da página, vemos uma legenda em forma de seta, dizendo que no próximo quadrinho, há algo esperando o herói. No segundo quadrinho, que está em **plano total**, é possível ver três vilões entrando na casa do Capitão Stacy. No último quadrinho, há muitas linhas cinéticas em volta dos personagens, indicando que estes foram empurrados pelo Homem-Aranha, e uma linha cinética mais grossa acompanhada do movimento do super-herói, vindo de fora para dentro do cômodo.

Figura 111 - Homem Aranha - linhas cinéticas



Página 49

Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

Nos quadrinhos o conflito estabelecido entre o super-herói e os vilões é acentuado, as linhas cinéticas direcionam os movimentos dos personagens quanto o movimento das balas, no primeiro quadrinho a bala acerta o teto, a onomatopeia *Zag!* e no último quadrinho, na janela que pela onomatopeia *BLAM!* (Figura 112) que trinca a janela, presumindo que a bala atravessou o vidro.

Figura 112 - Homem Aranha onomatopeia BLAM!



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

Para finalizar o recorte, a sequência da briga entre os vilões e o super-herói continua (figura 113). No primeiro quadrinho, a linha cinética que segue a direção da perna do herói em direção ao vilão mostra que o super-herói derrubou os vilões. Ao fundo, vemos dois bandidos no chão e o terceiro caindo; a arma está no alto, como se tivesse se soltado da mão de alguém durante a queda. Nos quadrinhos seguintes, as linhas cinéticas indicam que o personagem se desviou do ataque do bandido. As linhas em volta dos pés apontam o impacto do herói na parede, próximo à mão do vilão; no canto direito, as linhas cinéticas formam um desenho que simula uma explosão, sugerindo o impacto do murro do personagem. Esses dois últimos quadrinhos criam uma **transição de ação a ação**. No penúltimo quadrinho, a mão do herói vai em direção aos bandidos e, no último quadrinho, o Aranha arremessa os bandidos na parede. A onomatopeia *buuum!* Simula o impacto.

Figura 113 - Homem Aranha - conflito



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

5.3.2 Homem Aranha- Marcas de Oralidade

Em relação à oralidade, o diálogo do Capitão Stacy e seu pai começa com o par adjacente do tipo P/R aberto pelo pai de Gwen (*Que é isso, Gwen?*) e segue com ela respondendo à pergunta, fechando o par adjacente. Outro par adjacente é aberto

por Gwen (*Como pode ser?*) Mas este não é fechado, o pai não responde, mas solicita o jornal. Há pausas denunciadas pelas reticências e a postura corporal, reforça a ideia de necessidade de formulação do texto (Figura 114).

Figura 114 - Homem Aranha reticências/pausas



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

O diálogo entre Gwen e seu pai se mantém, assim como o tópico conversacional: o roubo dos arquivos da polícia. Observamos certa hesitação, indicada pelo emprego das reticências na fala do capitão Stacy, na figura 115, indicando necessidade de tempo para organização da fala.

Figura 115 - Homem Aranha - hesitação



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

Há um monólogo, do Peter, durante a HQ. Como são empregados balão-fala e não balão-pensamento, sabemos que ele fala consigo mesmo em voz alta (figura 116), o que é uma característica do Homem Aranha. Na figura 116, Peter se questiona,

indicado por balões-duplo, sobre o porquê de não ser atendido na casa da namorada e chega à conclusão de que precisa verificar se ela e seu pai estão em segurança.

Figura 116 - Homem Aranha - Peter fala sozinho



Fonte: almanaque o Homem Aranha. São Paulo. Ebal. 1972

Como já afirmado reiteradamente, a narrativa visual é tão importante quanto a escrita no gênero HQ, ou seja, todos os elementos composicionais são fundamentais, pois colaboram para a construção de contextos que denunciam as emoções e as ações que se complementam e oferecem ao leitor uma narrativa coesa. Em outras palavras, esses elementos, em conjunto, dão sentido ao texto. Isso é o que vemos em todos os recortes aqui analisados (Zé Carioca - 2012 (gibi tradicional); Os Miseráveis - 2021 (Literatura adaptada); e Homem Aranha -1972 (*Action comic*)), nos quais há elementos composicionais que se repetem sempre com a mesma função, havendo , portanto, uma regularidade no uso dos quadros que se dispõem em sequência e transmitem ritmos diferentes, passando pelos planos e ângulos de visão, que direcionam o modo como o leitor deve enxergar a cena, chegando aos balões que, com diferentes formatos e estilos, podem indicar o tom de voz, o volume, ou até o estado emocional dos personagens. No que se refere à oralidade, em cada uma das histórias, os diálogos simulam conversações naturais. Em uma conversa real costuma-se usar discurso direto, linguagem informal, marcadores conversacionais,

pares adjacentes, entre outros, como abordado no capítulo 1. Nos diálogos dos recortes selecionados, é possível verificar cada uma dessas características, criando, muitas vezes, a sensação de que o personagem 'está falando' dentro da cabeça do leitor. Todos esses elementos, tanto de composição das HQ como da oralidade, combinam-se de maneira a criar uma experiência de leitura rica e multifacetada, onde tanto o visual como o textual trabalham em harmonia para transmitir a história, as emoções dos personagens e o contexto geral da narrativa. Cabe ao quadrinista a habilidade de manipular esses elementos de forma eficaz para a criação de uma HQ envolvente e significativa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como apresentado no primeiro capítulo deste trabalho, apesar da supervalorização social dos textos escritos, os orais também são muito importantes. O estudo sobre o tema é relativamente recente e muitos estudiosos se propõem a evidenciar que a língua, seja ela escrita ou oral, reflete uma organização social. Nesse sentido afirmam que erroneamente textos escritos são vistos como polidos e organizados enquanto os orais são vistos como desorganizados. Nesta dissertação, quando revisamos o que diferentes estudiosos explicam sobre o texto falado, reforçamos a noção de que essa não é uma modalidade desorganizada de uso da língua; ao contrário, trata-se de um uso planejado e organizado ao mesmo tempo em que o texto se mostra ao ouvinte, o que permite conhecer, pelo menos parcialmente, o fluxo de pensamento dos interlocutores.

Ao trabalhar com o gênero histórias em quadrinhos, buscamos evidenciar que conhecer os gêneros textuais e suas variações, assim como compreender a noção de multimodalidade é importante no processo de interpretação textual. No gênero em foco, a leitura adequada exige a percepção dos aspectos multimodais, pois, sem eles, a narrativa perderia partes essenciais de sua constituição. Em resumo, é necessário compreender a função dos elementos visuais e textuais e de sua integração, como apontado no segundo capítulo deste trabalho.

As HQs, vistas, num passado recente, apenas como um gênero para fruição, atualmente têm sido consideradas como ferramentas pedagógicas úteis na sala de aula. Como consequência, seu uso é orientado por documentos educacionais importantes, como os antigos PCNs, a atual BNCC e também os Referenciais Curriculares de Língua Portuguesa (no Estado do Tocantins, denominados Matriz de Recomposição de Língua Portuguesa). Mas, ainda assim, pouco se conhece sobre alguns elementos que constituem o gênero e, por isso, muitas vezes, seu papel na narrativa passa despercebido. Esse desconhecimento faz com que o leitor não perceba que a linguagem das HQs simula a oralidade. Ou seja, raras vezes o leitor se dá conta de que, apesar de as HQs serem textos roteirizados e planejados, é possível nelas identificar a utilização de elementos de uma conversação oral espontânea.

Consideramos que os objetivos propostos para o desenvolvimento da pesquisa foram alcançados, uma vez que descrevemos as características do texto falado e

como este evento se constitui; apresentamos de maneira mais detalhada os principais elementos que compõem uma conversação oral; discutimos a noção de gêneros textuais e abordamos a questão da multimodalidade; bem como apresentamos o gênero HQ. Além disso, analisamos a função de elementos composicionais muito específicos da HQ, como o ângulo de visão (inferior, médio ou superior), o enquadramento (geral, total, conjunto, americano, médio, primeiro plano ou plano detalhe), a presença/ausência e o formato do quadro/ requadro, o modo como a sarjeta se apresenta, as indicações de movimento das linhas cinéticas, as representações sonoras feitas pelas onomatopeias, as expressões e posturas dos personagens, os tipos de balões e seus apêndice/ rabichos. Ao dar atenção a todos esses elementos, buscamos não só descrevê-los, mas evidenciar como seu uso está a serviço da produção de determinados sentidos que precisam ser captados pelo leitor.

Em relação às características do texto falado que podem ser encontradas nas HQs, buscamos descrever o funcionamento dos turnos, tópicos discursivos, marcadores conversacionais, pares adjacentes e das atividades de formulação (hesitação, correção, repetição). Para isso, foi necessário analisar os diferentes tipos de balão, já que é no interior deles que se concentram as falas propriamente ditas. Além disso, a maneira como as letras são empregadas (caixa alta, negrito e itálico), assim como a inserção de diferentes símbolos e sua disposição servem para indicar a altura e o tom de voz dos personagens. Analisamos também o conteúdo dos balões para estabelecer o tópico conversacional; verificamos a quantidade de balões por personagem no quadrinho, para evidenciarmos a ocorrência do turno conversacional e as estratégias de passagem do turno e analisamos se o diálogo se constituía como um evento simétrico ou assimétrico. Demos atenção também aos pares adjacentes, aos marcadores conversacionais verbais e não verbais, linguísticos e não linguísticos, observando como estavam dispostos nos quadrinhos e os sentidos que imprimiam na narrativa.

Ao finalizar as análises, constatamos que os elementos composicionais específicos das HQs e as marcas de oralidade nelas dispostas são combinados e articulados pelo locutor (autor da história) em busca de deixar pistas que façam o interlocutor (leitor) construir sentidos que sejam comuns aos idealizados. Cabe destacar que o trabalho com o gênero histórias em quadrinhos em aulas de língua

portuguesa precisa ir além da mera leitura do texto escrito e da simples exploração de conteúdos gramaticais, como tradicionalmente se vê. É de extrema importância que o professor conheça os elementos que compõem esse gênero e que se dedique a explorá-los em aula, pois são eles que levarão o aluno a uma leitura menos rasa e à eficaz construção dos sentidos que dali podem ser recuperados.

Finalmente, admitimos que a pesquisa sobre o gênero histórias em quadrinhos não acaba aqui. Ela apenas para, neste momento, devido às imposições de espaço e tempo. Nesse sentido, sugerimos que, como aprofundamento, poder-se-ia pensar em como trabalhar com esse gênero, em sala de aula, na promoção de atividades não só de leitura, mas também de escrita, talvez com foco em atividades de retextualização de gêneros.

REFERÊNCIAS

- ALMANAQUE do Zé Carioca: **Zé Carioca- uma história de pescaria**. São Paulo: Abril. 2022
- ALMANAQUE do Homem Aranha: **perdidos na teia!** São Paulo. Ebal. 1972
- ANDRADE, Maria Lúcia da Cunha Victório de Oliveira. (1998). **A repetição como elemento condutor do tópico discursivo**. *Filologia e Linguística Portuguesa*, [S. l.], n. 2, p. 179–204, 1998. DOI: 10.11606/issn.2176-9419.v0i2p179-204. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/flp/article/view/59664..> Acesso em: 20 maio. 2024.
- ANDRADE, Maria Lúcia da Cunha Victório de Oliveira. **Relevância e Contexto: O uso de digressão na língua falada**. São Paulo: Humanitas, FFLCH/USP, FAPESP; 2001.
- ASSIS, Lúcia Maria de. História em Quadrinhos - linguagem, memória e ensino. In: Simpósio Internacional de Letras e Linguística, ano 2, n. 2. Uberlândia. **Anais**. Uberlândia: EDUFU, 2011. Disponível em: <https://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/pt/arquivos/silel2011/2921.pdf> acesso em: 27 nov. 2023.
- BARDET, Daniel. **Os Miseráveis/Victor Hugo**. 1. ed. Porto Alegre. Mar Azul, 2021.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo. Martins Fontes. 2000
- BROWN, Gillina; YULE, George. **Discourse analysis**. Cambridge. Cambridge University Press.
- CAGNIN, Antônio Luís. **Yellow Kid, o moleque que não era amarelo**. *Comunicação & Educação*, n. 7, p. 26-33, 1996.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CASTILHO, Ataliba Teixeira de. **A língua falada no ensino de português**. São Paulo: Contexto, 2002.
- CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo, Cortez, 2003.
- DIONISIO, Ângela Paiva. Gêneros textuais e multimodalidade. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Org.). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011. p. 137-152.
- EGUTI, C. A. **A representatividade da oralidade nas histórias em quadrinhos**. 2001. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2001.

FÁVERO, Leonor Lopes. **O tópico discursivo**. In: Dino Preti. (Org.). Análise de Textos Orais. Projetos Paralelos - NURC/SP (Núcleo USP). São Paulo: Humanitas, 1999.

FÁVERO, Leonor Lopes; ANDRADE, Maria Lúcia da Cunha Victório de Oliveira; AQUINO, Zilda Gaspar Oliveira de. **Oralidade e escrita: perspectiva para o ensino de língua materna**. São Paulo: Cortez. 1999.

GALEMBECK, P. t. **“O turno conversacional”**. In: PRETI, D. Análise de Textos Orais. Projetos Paralelos - NURC/SP (Núcleo USP). São Paulo: Humanitas, 1999

GERALDINI, Cintia Pinha; SANTANA, Priscila Alves. Estudo da oralidade e escrita da história em quadrinhos. **Revista Revela**, v. 5, n. 10, mar. 2011. Disponível em: http://fals.com.br/novofals/revela/REVELA%20XVII/artigoexper_06revela10.pdf. Acesso em: 10 mar. 2024.

GERHARD, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre. UFRGS, 2009.

GRICE, Herbert Paul. **Logic and Conversation**. In P. Cole, & J. L. Morgan. (Eds.), Syntax and Semantics, Vol. 3, Speech Acts (pp. 41-58). New York: Academic Press. 1995

JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História das histórias em quadrinhos. História, imagem e narrativas**, v. 3, n. 5, p. 1-9, 2007.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e Compreender os sentidos do texto**. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

KOUWEN, Patrícia Basta. **História em quadrinho ensino da língua escrita através da oralidade**. **Revista Revela**, v. 5, n. 10, mar. 2011. Disponível em: http://fals.com.br/novofals/revela/REVELA%20XVII/artigoexper_06revela10.pdf. Acesso em: 10 fev. 2024.

MARINHO. E. S. Histórias em Quadrinhos: a oralidade em sua construção. **Cadernos do CNLF**, Série VIII, n.12, Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/>. Acesso em: 30 de nov. 2023.

MAINGUENEAU. D. Diversidade dos gêneros do discurso. In: MACHADO. I.L; MELLO. R. **Gêneros**: reflexões em análise do discurso. Belo horizonte: UFMG, 2004.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, Eva Maria **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. São Paulo: Cortez, 2001.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Análise da Conversação**. 5. ed. São Paulo: Ática, 2003.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.

MCLOUD, Scott. **Reiventando os quadrinhos**. São Paulo: Macron Books, 2005.

MCLOUD, Scott. **Desenhando os quadrinhos**. São Paulo: Macron Books, 2008.

PRETI, Dino. **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.

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

RAMOS, Paulo. (2010). **É possível ensinar oralidade usando histórias em quadrinhos?**. *Intercâmbio*, 15. Recuperado de <https://revistas.pucsp.br/index.php/intercambio/article/view/3688>

RIBEIRO, Ana Elisa. Multimodalidade e produção de textos: questões para o letramento na atualidade. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 38, n. 64, p. 21-34, 2013. Disponível em: [Multimodalidade e produção de textos: questões para o letramento na atualidade | Signo \(unisc.br\)](#). Acesso em: 23 fev. 2024.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. Os gêneros do discurso na perspectiva dialógica da linguagem: A abordagem de Bakhtin. In: MEURER, J. L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. **Gêneros: teorias, métodos, debates**. São Paulo: Parábola, 2005. p. 152-183.

ROJO, Roxane. Gêneros do discurso e gêneros textuais: questões teóricas e aplicadas. In: MEURER, J. L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. **Gêneros: teorias, métodos, debates**. São Paulo: Parábola, 2005. p. 184 – 207.

SAIDENBERG, Ivan. **A história dos quadrinhos no Brasil**. S.l.: Marsupial, 2013.

SILVA, P. C. ; GOMES, Nataniel dos Santos . Uma Análise da Oralidade nas Webcomics do Armandinho. **Revista Philologus**, v. 1, p. 2443-2454, 2014.

SILVA, Regiane Soares da; OLIVEIRA, Sthefani Cristina Aporta de. Histórias em Quadrinhos: a realidade no papel. **Revista Revela**, v. 5, n. 10, mar. 2011. Disponível em: http://fals.com.br/novofals/revela/REVELA%20XVII/artigoexper_06revela10.pdf. Acesso em: 10 mar. 2024.

SILVA, Nadilson M. da. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24, 2001, Campo Grande, MS. **Anais**. Campo Grande, MS: INTERCOM; Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001.

SOUSA, Mauricio de. **Turma da Mônica – Romeu e Julieta**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2009.

TESCH, Leila Maria. O uso de digressões em textos orais. **Filologia e Linguística Portuguesa**, v. 17, n. 2, p. 273-293, 2015.

URBANO, Hudinilson. Marcadores conversacionais. In: Dino Preti. (Org.). **Análise de Textos Oraís**. Projetos Paralelos - NURC/SP (Núcleo USP). São Paulo: Humanitas, 1999.

VERGUEIRO, Waldomiro; ROBERTO, Elísio dos Santos. **Revista Crás! Quadrinhos Brasileiros e Indústria** Editorial Matrizes, vol. 3, núm. 2, enero-julio, 2010, pp. 135-152 Universidade de São Paulo São Paulo, Brasil

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

ANEXO A – Zé Carioca – uma história de pescador

(Almanaque do Zé carioca: Zé Carioca - uma história de pescador. São Paulo: abril, 2022. p. 46-53).

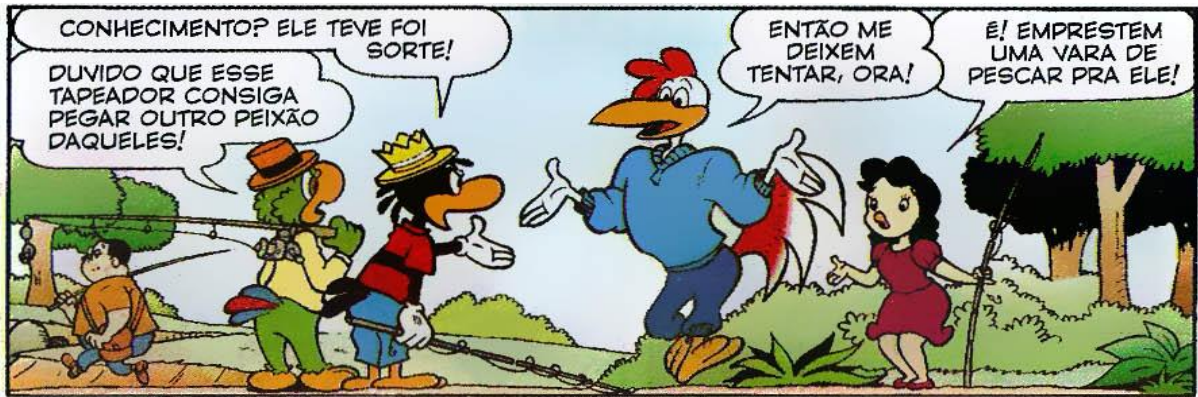


Roteiro: IVAN SAIDENBERG • Desenhos: ERNESTO Y. MIYARA • Arte-Final: ÁTILA DE CARVALHO • Letras: LUA AZUL













PUXA, EU DEVO SER MUITO TONTO... SEMPRE PENSEI QUE DOURADO SÓ DAVA EM ÁGUA CORRENTE!



E PENSOU CERTO! ESTOU LEMBRANDO AGORA QUE DOURADO É UM PEIXE DE RIO!

É ISSO MESMO!

GLUP!



ENTÃO... COMO FOI QUE O ZÉ GALO PEGOU DOURADOS NUMA REPRESA?!

ATÉ TEM DENTE DE COELHO... SE TEM!



VAMOS LÁ, JOGUE SUA LINHA NA ÁGUA OUTRA VEZ, MALANDRO!

A-AGORA, NÃO! ESTOU CANSADO!



EU DISSE JOGUE!

T-TUDO BEM... MAS SÓ MAIS UMA VEZINHA, TÁ?



AGORA DEIXE QUE EU VOU PUXAR A LINHA!

M-MAS...



AHÁ! COMO EU PENSAVA... UM CÚPLICE!

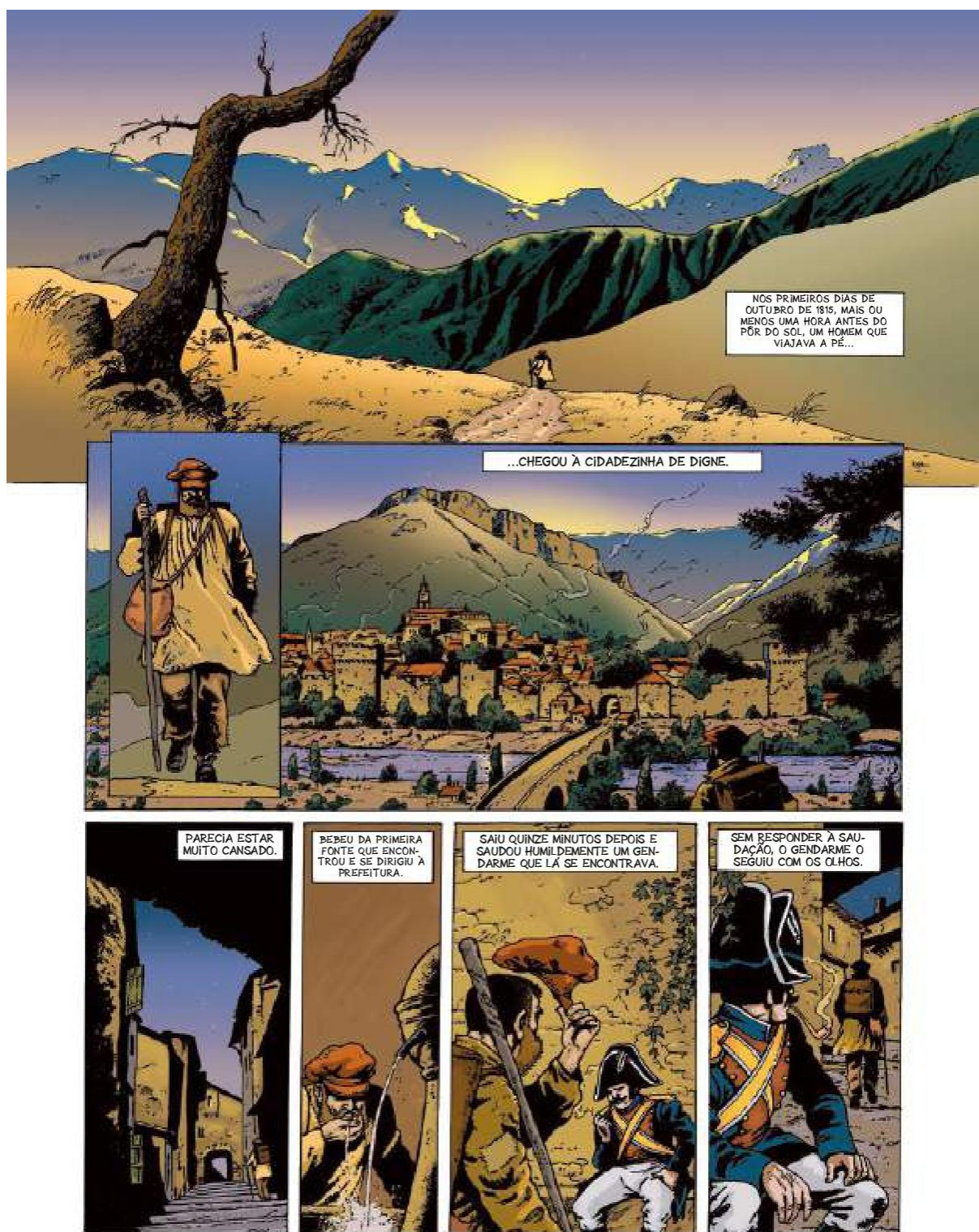
HEINP ELE ESTAVA COLOCANDO DOURADOS NO ANZOL DO ZÉ GALO!

EH, EH... ESSE AÍ É MEU PRIMO, O GALETO! E MAIS UM PRESENTE, ROSINHA!



ANEXO B – Os Miseráveis

(https://www.lpm.com.br/pnld/2021/arquivos/livros/MidiaArquivo_900728.pdf)







A NOTÍCIA DE SUA CHEGADA RAPIDAMENTE SE ESPALHOU PELA CIDADE...

...E POR ISSO SE FECHARAM SEM PIEDADE TODAS AS PORTAS...

...EM QUE ELE BATEU.

MORTO DE CANSAÇO E JÁ SEM ESPERANÇAS, DEITOU-SE EM UM BANCO DE PEDRA.

O QUE ESTA FAZENDO AÍ, MEU AMIGO?

COMO PODE VER, SENHORA, ESTOU DEITADO PARA DORMIR.

NESSO BANCO?

DURANTE DEZENOYE ANOS MEU COLCHÃO FOI UM PEDAÇO DE MADEIRA. HOJE ELE É DE PEDRA.

MAS O SENHOR NÃO ESTÁ COM FRIU NEM COM FOME? ALGUÉM HÁ DE ABRIGÁ-LO, POR CARIDADE...

JÁ BATI EM TODAS AS PORTAS... JÁ TENHTEI EM TODOS OS LUGARES!

O SENHOR JÁ BATEU NAQUELA ALI?

NÃO.

ENTÃO VÁ!









JEAN VALJEAN, MEU IRMÃO, LEMBRE-SE DE QUE NÃO PERTENCE MAIS AO MAL, E SIM AO BEM!



É A SUA ALMA QUE ACABO DE COMPRAR, E EU A ENTREGUEI A DEUS!

ANEXO C - Homem Aranha (Almanaque o Homem Aranha. São Paulo: Ebal, 1972. P. 46-51)

ALMANAQUE DE O HOMEM-ARANHA—1972



PERDIDOS NA TEIA!



Será que Gwen e seu pai algum dia me perdoarão?

História de
STAN LEE
Desenhos de
JOHNNY ROMITA

E agora, lá vamos nós...

"CINCO POR INFINITUS"
(Edição Monumental)

☆

- A História mais elogiada no mundo inteiro!
- Uma série de aventuras de ficção científica.

Cr\$ 1,50

ALMANAQUE DE O HOMEM-ARANHA—1972



ALMANAQUE DE O HOMEM-ARANHA—1972



ALMANAQUE DE O HOMEM-ARANHA—1972



ALMANAQUE DE O HOMEM-ARANHA—1972



ALMANAQUE DE O HOMEM-ARANHA—1972

