

CARLOS ANTONIO CARLOS DA SILVA

A LÍNGUA FALADA ESCRITA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

SÃO PAULO - 2010

CARLOS ANTONIO CARLOS DA SILVA

A LÍNGUA FALADA ESCRITA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Monografia apresentada ao curso Pós-Graduação - Latu Senso da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como requisito para a conclusão do curso de Especialização em Língua Portuguesa sob a orientação da Prof^a Dr^a Valeuska França Cury Martins.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

SÃO PAULO - 2010

DEDICO este trabalho à minha esposa Gislene e à minha filha Yasmin, que tanta alegria trouxeram à minha vida, elas são tão importantes para mim que, sem elas, eu não teria tido êxito; agradeço também pela paciência durante meus estudos e por todo apoio prestado. E à minha sogra Zilda, que tem sido uma mãe com seu apoio e carisma.

AGRADEÇO ao meu Pai Celestial por tudo o que Ele tem me abençoado; à minha orientadora, Prof^a Dr^a Valeuska França Cury Martins, cuja paciência e apoio foram essenciais para a elaboração deste trabalho; aos meus amigos e companheiros de classe, que mesmo em meio a tantas dificuldades sofridas por todos no decorrer do curso, apoiaram-me e me ajudaram a vencer; e a todos os que direta ou indiretamente auxiliaram para que este trabalho fosse concluído.

Educar é semear com sabedoria e colher com paciência.
Augusto Cury

RESUMO

As histórias em quadrinhos nasceram no fim do século XIX e fazem sucesso até hoje, mas muitos acreditam que elas nasceram na época dos homens das cavernas. São revistas com uma seqüência de quadros com desenho e texto juntos, sendo o desenho o elemento principal. São importantes meios de comunicação que podem ser usados para propaganda, campanhas políticas ou nos livros didáticos. Ziraldo e Maurício de Sousa são considerados os maiores quadrinistas do Brasil, no entanto, hoje Ziraldo se dedica mais à produção de livros didáticos e Maurício de Sousa montou sua própria agência, sendo o mais bem sucedido autor de histórias em quadrinhos. As histórias em quadrinhos, ao contrário do que se pensava no passado, são um reforço e um auxílio para a educação. Ajuda os alunos a desenvolverem o hábito de leitura, assim como é um recurso a mais para o professor, em sala de aula, além dos próprios PCN's recomendarem usar o gênero histórias em quadrinhos nas aulas de Língua Portuguesa. As histórias em quadrinhos, apesar de serem textos escritos (o leitor lê o texto), têm características de texto falado. São repletas de linguagens verbais e não-verbais, que representam formas de comunicação dos personagens e do narrador. Os balões, contendo as falas dos personagens; a legenda, com a fala do narrador e as onomatopéias são recursos utilizados para dar ao leitor a impressão de oralidade. No Brasil, foi criado o Dia do Quadrinho Nacional, comemorado em 30 de Janeiro.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Oralidade; Gêneros discursivos.

ABSTRACT

The comic books were born at the end of the 19th century and they are successful until today, but many people believe that they were born at the time of the carmen. They are magazines with a sequence of pictures with drawing and text together, the drawing being the main element. They are important communication means and they can be used for propaganda, political campaigns or in text books. Ziraldo and Maurício de Sousa are considered the greatest comic book artists in Brazil. However, today Ziraldo is devoted more to the production of text books and Maurício de Sousa set up his own agency, being the most successful author of comics. The comic books, unlikely were thought in the past, are a reinforcement and an aid for education. They help students develop their habit for reading, as well as it is one more resource for the teacher to work in class besides PCN's recommendation to use the genre in the classroom. The comics books, in spite of being written texts (the reader reads the text), have characteristics of spoken texts. They are replete of verbal and non-verbal language, that represent forms of communication of the characters and the narrator. The balloons, containing the character's speeches; the subtitles, with the narrator's speech and the onomatopoeias are resources used to give the reader the impression of orality. In Brazil, it was created the National Day of comics, celebrated on January 30.

Keywords: Comic books; Orality; Discursive genre.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1- AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	11
2- AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A EDUCAÇÃO	16
2.1 As histórias em quadrinhos e as campanhas de conscientização.....	20
2.2 O processo de aprendizagem.....	22
3- A ESTRUTURA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	23
3.1 Os balões.....	23
3.2 A legenda.....	31
3.3 A onomatopéia.....	32
3.3.1 Onomatopéia dentro dos balões.....	33
3.3.2 Onomatopéia fora dos balões.....	34
4- A ORALIDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	40
4.1 Algumas diferenças entre texto escrito e texto falado.....	40
4.2 O elementos básicos do texto oral nas HQS.....	41
4.2.1 O turno conversacional.....	41
4.2.2 O tópico discursivo.....	42
4.2.3 Os marcadores conversacionais.....	42
4.2.4 Os pares adjacentes.....	42
4.3 As HQS têm uma representação do oral no escrito.....	43
5- AULA PRÁTICA, UTILIZANDO AS HQS	48
5.1 Tema: Identificação da linguagem não-verbal.....	48
5.2 Tema: Identificação de ambigüidade.....	50
5.3 Tema: Identificação das diferenças entre linguagem formal e linguagem informal.....	51
6- RESULTADOS OBTIDOS COM AS AULAS PRÁTICAS	52
6.1 Resultado da Atividade I.....	52
6.1 Resultado da Atividade II.....	52
6.1 Resultado da Atividade III.....	52
CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
REFERÊNCIAS	55

INTRODUÇÃO

Desde o início da história humana, o homem sente a necessidade de se comunicar, tanto oralmente, como por meio de elementos gráficos e a prova disso está com os homens das cavernas. Eles utilizavam desenhos, como modo de escrita, para comunicarem-se e assim, escreveram sua história.

Ao longo dos anos, os homens foram aperfeiçoando a escrita até chegar ao que conhecemos hoje, utilizada por todos para transmitirem ou registrarem uma mensagem e tornando o ato de escrever e ler prazeroso para alguns ou uma tortura para outros.

Muitos não gostam de ler, dizem que não têm tempo, ou, simplesmente, não entendem o que foi lido. Preferem ver televisão (desenhos, filmes, etc.), jogar futebol na rua com os colegas ao invés de ler.

Mas como despertar o interesse dos alunos pela leitura? Como transformar o estudo da Língua Portuguesa mais agradável?

Atualmente, um grande desafio dos professores de língua portuguesa é despertar o interesse de leitura dos alunos. Segundo Vergueiro (2006), As histórias em quadrinhos são ótimos recursos para despertar o interesse e desejo de leitura. Como os aspectos orais das histórias em quadrinhos podem despertar o interesse dos alunos pela leitura?

Os PCN recomendam o uso de diversos gêneros discursivos para o ensino de Língua Portuguesa, entre eles, destacam-se as histórias em quadrinhos.

Por décadas, as histórias em quadrinhos foram vistas como inimigas da educação, pois alguns educadores preconizavam que as mesmas prejudicavam o esforço de ler, devido ao aspecto visual. No entanto, com o passar do tempo, a visão dos professores tem mudado em relação ao ensino de Língua Portuguesa, utilizando-se as histórias de um modo especial, sendo um grande apoio pedagógico.

Este trabalho de pesquisa tem como objetivos examinar as características de oralidade nas histórias em quadrinhos; verificar a proximidade da linguagem da HQ¹ com o leitor; identificar as marcas de oralidade nas HQs.

¹ Usa-se a sigla *HQ* para se referir às histórias em quadrinhos

Na pesquisa, foi utilizado o método dedutivo, em que uma bibliografia qualitativa foi analisada para obter os conceitos e construir as teorias aqui explicitadas.

As obras citadas na bibliografia foram exploradas para identificar os melhores métodos de trabalho com as histórias em quadrinhos em sala de aula. Após a análise das obras, práticas foram desenvolvidas em aulas na educação básica, e os resultados estão descritos ao fim deste trabalho, junto com as descrições das atividades desenvolvidas e as turmas para qual elas foram aplicadas.

As histórias em quadrinhos unem a linguagem verbal e não-verbal, sendo que algumas apresentam somente a linguagem não-verbal, em que transmitem a comunicação dos personagens. Nelas estão presentes os turnos conversacionais, tópicos discursivos, marcadores conversacionais e pares adjacentes, elementos essenciais para o estudo da língua. A idéia de oralidade, que está presente devido às suas características de língua falada, traz ao leitor a impressão de “ouvir o diálogo”.

1. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A imagem gráfica tem sido um forte elemento de comunicação na história da humanidade, acompanhando o homem em todas as suas necessidades, seja para ensinar, criticar, para se comunicar ou até mesmo destruir. A linguagem não-verbal foi a primeira forma de escrita conhecida pelo homem, mesmo antes da escrita que conhecemos hoje, ele se comunicava por meio de desenhos, com os quais ele representava aquilo que queria dizer.

Assim, quando o homem das cavernas gravava duas imagens, uma dele mesmo, sozinho, e outra incluindo um animal abatido, poderia estar, na realidade, vangloriando-se por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história contada por sucessão de imagens. Bastaria, então, enquadrá-las para se obter algo muito semelhante ao que modernamente se conhece como histórias em quadrinhos. (VERGUEIRO, 2006, p.8-9)

Por isso, acredita-se que as histórias em quadrinhos surgiram muito antes da escrita, mais especificamente no tempo do homem primitivo, evoluindo até o que nós conhecemos hoje como *histórias em quadrinhos*.

As histórias em quadrinhos são revistas, como o próprio nome já diz, com uma seqüência de quadros contendo desenhos e textos juntos (ou só desenhos). “Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto²”. Apesar de serem distintos, juntos são eficientes para a transmissão da mensagem, podendo também haver a comunicação quando há somente o desenho.

A imagem desenhada é o elemento básico das histórias em quadrinhos. Ela se apresenta como uma seqüência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, normalmente uma narrativa, seja ela ficcional (um conto de fadas, uma história infantil, a aventura de um super-herói, etc.) ou real (o relato/reportagem sobre fatos ou acontecimentos, a biografia de um personagem ilustre etc.). (VERGUEIRO, 2006, p.32)

O elemento principal das HQS é o desenho dentro do quadrinho, este elemento é tão significativo, ou até mesmo mais importante, que o próprio texto

²IANNONE, Leila Rentroia. IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 2004. p. 21

verbal expresso nelas. É possível ter uma história em quadrinhos sem texto verbal, mas ao mesmo tempo, é impossível uma história em quadrinhos sem texto não-verbal.

As histórias em quadrinhos, como conhecemos, nasceram nos Estados Unidos e na França, simultaneamente, no fim do século XIX, mas foi, nos Estados Unidos, que se tornaram como conhecemos hoje, onde foram conhecidas como *comics* (que quer dizer “cômico” ou “humorístico”) ou *comic books* (livros cômicos). No início, era predominante o humor, nas quais eram exibidas piadas e anedotas, sempre com os temas de crianças e fantasia.

Os quadrinhos devem ser entendidos como representações de um determinado aparelho ideológico (...). Estamos vendo que os quadrinhos (da mesma forma que o cinema, o poema de vanguarda, etc.) e em especial os quadrinhos brasileiros, podem e devem levantar questões da mais alta significação cultural, como aliás o tem feito durante todos estes anos. (CIRNE, 1971, p. 16)

As HQS tornaram-se importantes meios de comunicação, influenciaram a vida das pessoas, bem como o cinema e a música. No Brasil, durante a ditadura militar, surgiram personagens como os Fradinhos, de Henfil³, visando denunciar a fome. Durante a segunda guerra mundial, encontravam-se super-heróis lutando contra os nazistas e os japoneses. O Super-homem foi até acusado, em 1940, pelo jornal *Das Schwarze Korps*⁴ de “judeu sujo”, por ter, em uma história, auxiliado a destruir os alemães.

Os quadrinhos são usados na difusão de idéias, em campanhas governamentais ou políticas, como propaganda comercial, ideológica e institucional, nos livros didáticos e na valorização da consciência crítica popular.

As histórias em quadrinhos são, por muitos, consideradas sublitteratura, pois não contêm as informações de um livro e por serem encontradas muito facilmente, como em bancas de jornais⁵. São utilizadas para o entretenimento, passar o tempo, jogos e fantasias. Podem e devem informar, formar e educar.

A primeira revista de história em quadrinhos completa, surgida no Brasil, foi a revista “O Tico-Tico”, lançada em 1905, com edições periódicas até 1956 e com edições especiais até os anos 70. No início, os desenhistas brasileiros somente

³ *Quadrinhista brasileiro que teve seu trabalho conhecido no jornal “O Pasquim”.*

⁴ *Disponível em <http://www.avesso.net/cronica8.htm> acessado em 08/07/2009*

⁵ *Hoje muitos livros de literatura também podem ser encontrados em bancas de jornais.*

copiavam os originais norte-americanos, mas, depois, muitos brasileiros se destacaram. Entre eles, Ângelo Agostini, considerado o primeiro cartunista e quadrinista⁶ do Brasil.

Recentemente foi lançado⁷, pela Ópera Graphica, o livro histórico de luxo *O Tico-Tico 100 Anos - Centenário da Primeira Revista de Quadrinhos do Brasil*. Formato 26,5 x 36 cm, 256 páginas em preto-e-branco, capa dura. Acompanha uma edição fac-símile de *O Tico-Tico* nº1, em cores, com toda a trajetória de 70 anos da revista. Sendo organizado pelos professores universitários Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos, ambos, mestres em história em quadrinhos.

Durante décadas, foi difícil para os desenhistas brasileiros competirem com os norte-americanos. Quando se percebeu o sucesso das histórias em quadrinhos, as grandes agências distribuidoras de notícias e material de entretenimento, chamada *syndicate*⁸, criadas nos Estados Unidos, começaram a gerenciar a venda das histórias e tiras de jornais para todo o mundo. Os *syndicates* protegiam os direitos autorais dos desenhistas, mas também faziam a seleção do que iria ou não para o mercado.

Hoje, os *syndicates* atuam no mundo inteiro e são os responsáveis pelo sucesso das histórias em quadrinhos norte-americanas. Atualmente, além de promover e distribuir as histórias em quadrinhos, os *syndicates* acumulam outras funções. Cuidam da proteção dos direitos autorais dos artistas que representam, bem como dos aspectos mercadológicos envolvidos no processo, por exemplo, o combate à concorrência. (IANNONE, IANNONE. 2004, p. 44)

A fácil aceitação das pessoas e os baixos preços cobrados pelos *syndicates* faziam com que as editoras e jornais preferissem as HQS americanas às nacionais. Em meio a essa dificuldade, surgiram dois desenhistas que se tornaram os maiores do Brasil: Ziraldo e Maurício de Sousa.

⁶ Nos livros sobre histórias em quadrinhos é possível ver tanto o termo *quadrinista* quanto *quadrinhista*, mas optou-se neste trabalho usar *quadrinista*, como encontra-se no dicionário **Michaelis: Dicionário escolar da língua portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, 2002.

⁷ Disponível em: http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/n13012006_05.cfm acessado em 15/07/2009

⁸ Criado por volta de 1840 com o objetivo de abastecer os jornais rurais dos Estados Unidos. Pode ser traduzido por "agência", é um termo empregado pelo jornalismo para definir as empresas que distribuem HQS, horóscopo, notícias e outras matérias. (IANNONE, Leila Rentroia. IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 2004, p. 44)

Em outubro de 1960, foi publicada a primeira revista 100% brasileira, *O Pererê*, criação de Ziraldo Alves Pinto (o Ziraldo). Era uma revista mensal da Empresa Gráfica *O Cruzeiro*, que destacava uma figura de nosso folclore, o saci-pererê.

Apesar de todo o trabalho, ela saiu de circulação em abril de 1964, totalizando 43 números e 182 histórias⁹, sob a alegação de dar prejuízo e não conseguir concorrer com as estrangeiras. Ziraldo atribui a causa¹⁰ do seu fim à “instauração de um novo governo no país”.

Sua publicação deixou de acontecer exatamente quando o período que o personagem tão esplendidamente representou foi abruptamente encerrado pelo golpe militar de 64. Mesmo que, eventualmente, os motivos reais da interrupção da revista tenham sido econômicos e não políticos afinal, como as revistas são preparadas com meses de antecedência, a decisão de interromper a publicação já estava tomada bem antes da movimentação militar, fica evidente que, nos novos e sombrios tempos que o país mergulhava, não haveria mais lugar para o nacionalismo ingênuo que ela gostava de apregoar. Pelo contrário, ele até poderia ser visto como uma espécie de subversão. E, considerando a visão de mundo e as forças predominantes na época, certamente o seria. (VERGUEIRO, 2007, p. 02)

Nesta época, o Brasil estava vivendo um período delicado. Em 1960, assumiu a presidência da República Jânio Quadros, sucedendo Juscelino Kubtschek. Ficou no cargo somente poucos meses, renunciando e assumindo seu vice, João Goulart, vindo logo depois, o golpe militar em 1964.

Ziraldo foi um dos fundadores e posteriormente diretor do jornal *O Pasquim*¹¹, periódico de oposição ao Regime Militar, uma das prováveis razões de sua prisão, ocorrida um dia após a promulgação do AI-5.

Outra série de Ziraldo que conquistou o público foi *O menino maluquinho*, no entanto, hoje Ziraldo não se dedica mais à produção de HQS, seus personagens são utilizados na produção de livros didáticos e literatura infantil, mas ainda é possível encontrar algumas histórias em quadrinhos de seus personagens nas bancas de jornais.

Já Maurício de Sousa é tido como “a grande exceção”, pois é considerado o mais bem sucedido autor de histórias em quadrinhos do país, com personagens que

⁹CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos: O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa.** Petrópolis: Vozes, 1971, p. 37

¹⁰CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos: O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa.** Petrópolis: Vozes, 1971, p.32

¹¹ Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ziraldo> acessado dia 02/07/2009

são conhecidos internacionalmente. Ele conseguiu montar a sua própria agência e enfrentar a concorrência norte-americana.

Trata-se do mais importante autor brasileiro de quadrinhos da atualidade, e um dos dois ou três nomes mais significantes de nossas estórias quadrinizadas. (...). O que o torna tão importante assim? Primeiro, a sua própria obra; segundo, a sua consciência formal diante dos problemas (econômicos, ideológicos) que acossam o desenhista nacional. (CIRNE, 1971, p.62)

Devido a sua importância, as histórias de Maurício de Sousa serão utilizadas na elaboração deste trabalho.

Maurício de Sousa foi o único desenhista brasileiro a ganhar o Prêmio *Yellow Kid*¹², o “Oscar” das histórias em quadrinhos. E faz sucesso até hoje com seus personagens, criando histórias dos mais variados temas.

As histórias em quadrinhos são hoje, em todo o mundo, um meio de comunicação de massa. Apesar dos diversos meios de comunicação existentes, elas continuam com um público fiel que adquire e consome, sempre querendo novidades. No Brasil, foi criado o Dia do Quadrinho Nacional, comemorado em 30 de Janeiro.

¹²Oferecido pelo Festival de Lucca, na Itália, um dos mais prestigiados do gênero. No Brasil temos o prêmio Ângelo Agostini, entregue pela Associação dos quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo, em homenagem a Ângelo Agostini.

2. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A EDUCAÇÃO

Sabe-se que uma grande dificuldade, na educação, é ajudar os alunos a criarem o hábito de ler. Muitos preferem assistir à televisão (geralmente novelas, filmes ou desenhos), brincar na rua com os colegas ou passear ao invés de ler.

Eles dizem que não gostam de ler, não têm tempo, ou, simplesmente, não entendem o que foi lido. Infelizmente, os professores não contam muito com o apoio de alguns pais para ajudarem seus filhos a criarem esse hábito de leitura, pois esses estão tão ocupados com as situações do dia-a-dia e não participam ativamente da vida dos filhos.

As histórias em quadrinhos são reforços que pais e professores têm à mão para ajudar nesse processo, visto que auxiliam as crianças, na aprendizagem, a ler e a progredir na leitura, pois integram figuras e textos, é um meio de comunicação de massa com um consumo popular muito vasto.

Hoje em dia sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros. Assim, a ampliação da familiaridade com a leitura de histórias em quadrinhos, propiciada por sua aplicação em sala de aula, possibilita que muitos estudantes se abram para os benefícios da leitura, encontrando menor dificuldade para concentrar-se nas leituras com finalidade de estudo. (VERGUEIRO, 2006, p. 23)

Por meio das histórias em quadrinhos, é possível fazer com que os alunos adquiriram o hábito da leitura. Irão adquirir o hábito de ler, não somente as palavras, mas também as expressões não-verbais, que fazem parte de um diálogo; com muitas chances de se interessarem, no futuro, por outras leituras.

As histórias em quadrinhos, no Brasil, foram, por diversas vezes, mal vistas por professores e educadores. Segundo Vergueiro¹³, na década de 60, muitos educadores alegaram que este tipo de leitura dificultava a formação de um leitor, diziam que tudo era especificado pela imagem, prejudicava o indivíduo no seu esforço de ler, pensar e julgar; tornava o ato de ler extremamente visual e prejudicava seu desenvolvimento na leitura e estudo.

¹³VERGUEIRO, Waldomiro. RAMA, Ângela (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto. 2006, p.8

Pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQS, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras “mais profundas”, desviando-os assim de um amadurecimento “sadio e responsável”. Daí, a entrada dos quadrinhos em sala de aula encontrou severas restrições, acabando por serem banidos, muitas vezes de forma até violenta, do ambiente escolar. (VERGUEIRO, 2006, p.8)

Ao contrário do que muitos pensavam, as histórias em quadrinhos colaboram com o crescimento cultural e moral do leitor em desenvolvimento. “Os quadrinhos, como o cinema e a televisão, a música e o poema, são fundamentais, ideologicamente falando, para a formação de uma cultura brasileira¹⁴.”

Será as histórias em quadrinhos um bom recurso para a educação, ou atrapalha o desenvolvimento intelectual dos alunos?

Ao contrário do que muitos pedagogos apregoam, os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação da criança, quando bem utilizados. Auxilia no reforço à leitura e constitui uma linguagem altamente dinâmica. (LUYTEN, 1984, p.8)

Sendo bem escolhida pelos educadores, as HQS têm grande eficácia nos trabalhos escolares. Nossas crianças aprendem a gostar de ler se divertindo. Podem diferenciar os verbos, substantivos, adjetivos, pronomes e outras classes de palavras, podem conhecer as diferenças regionais, sociais, políticas e culturais, além de todo esse conhecimento vir por meio de diversão.

As revistas de histórias em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas, sendo facilmente aplicáveis em qualquer área. Cada gênero, mesmo o mais comum (como o de super-heróis, por exemplo) ou cada história em quadrinhos oferece um variado leque de informações passíveis de serem discutidas em sala de aula, dependendo apenas do interesse do professor e dos alunos. (VERGUEIRO, 2006, p.22)

É muito comum ver histórias em quadrinhos, em livros didáticos, para transmissão do conteúdo. Elas despertam o interesse do aluno em examinar o livro e aprender de maneira mais descontraída e eficaz. Também é possível encontrar em provas de vestibular, concurso público, etc.

No Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação a partir de meados dos anos de 1990, muitos autores de livros

¹⁴CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos: O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa**. Petrópolis: Vozes, 1971, p.65

didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e às atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções. (VERGUEIRO, 2006, p.8-9)

As histórias em quadrinhos podem ser usadas em projetos pedagógicos, ampliando a prática social do aluno e seu interesse pelos estudos, despertando o seu desejo de participar e, como consequência, enriquecer o intelecto.

Um projeto pedagógico que visasse conscientizar a criança sobre sua responsabilidade ao meio-ambiente poderia apropriar-se das histórias em quadrinhos (como as do personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa) que discutem a relação homem/meio, para motivar a reflexão e o desenvolvimento da consciência ambiental. (CARVALHO; OLIVEIRA. 2007.)

As histórias em quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes. Os alunos têm contato com a leitura e uma diversidade de palavras, auxiliando no crescimento do seu conhecimento pessoal sobre a língua. Os estudantes verão termos que fazem parte do seu cotidiano e novos termos que acrescentarão ao longo do tempo e os ajudarão a pensar e imaginar, a interpretar e compreender o texto e a raciocinar logicamente.

Na medida em que tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase que de forma despercebidas para eles. (...) Os estudantes, pela leitura de quadrinhos, são constantemente instados a exercitar o seu pensamento, completando em sua mente os momentos que não foram expressos graficamente, dessa forma desenvolvendo o pensamento lógico. (VERGUEIRO, 2006, p. 23-24)

As histórias em quadrinhos não fazem distinção de idade, podem ser utilizadas em qualquer nível escolar e sobre qualquer tema, não tendo obstáculos para o seu aproveitamento, tanto nas séries iniciais, quanto em nível universitário. O que pode ser diversificado é o tipo de HQ para uma determinada faixa-etária, porém as HQS têm uma vasta variedade, dando ao professor a facilidade para escolher o que melhor se adequar para seus alunos. Existem HQS de terror, aventura, romance, literatura, etc, para várias faixas-etárias diferentes. O acesso é facilitado, pois podem ser encontradas em supermercados, livrarias, bancas de jornais, sebos, etc, e a um custo muito baixo.

Assim, com relativa facilidade, podem os próprios estudantes se encarregar de obter as revistas junto a amigos ou familiares, auxiliando os professores

na manutenção de um acervo útil para suas atividades de ensino. (...) Com os quadrinhos, tanto o professor quanto a instituição escolar estão, em princípio, isentos da necessidade de dispor de caros aparatos eletrônicos para uso em sala de aula. (VERGUEIRO, 2006, p. 25-26)

As histórias em quadrinhos podem ser usadas para trabalhar vários temas, introduzir um assunto que será trabalhado posteriormente de outra forma, gerar alguma discussão, trabalhar gramática, senso comum, temas transversais, enfim, uma dimensão de atividades possíveis, tanto na sala de aula quanto extraclasse, porém tudo depende da criatividade do professor.

Um professor animado, dinâmico e criativo é essencial para boa aplicação das histórias em quadrinhos, em sala de aula, e auxilia para uma aula mais animada e interessante para os alunos. O professor é a ferramenta essencial para a boa aula. Se ele estiver desanimado ou sem vontade de ensinar, a aula não terá um bom resultado.

No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. (VERGUEIRO, 2006, p. 26)

É imprescindível ao professor, para se usar as histórias em quadrinhos, em sala de aula, conhecer sua estrutura, conteúdo, recursos e características. Claro que, mesmo sem dominar suas características, podem ainda ser utilizadas em sala de aula, mas um professor bem preparado, poderá ter um aproveitamento muito melhor deste recurso. “É muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário¹⁵.”

¹⁵VERGUEIRO, Waldomiro. RAMA, Ângela (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto. 2006, p.29

2.1 As histórias em quadrinhos e as campanhas de conscientização

As histórias em quadrinhos também são usadas em campanhas de conscientização, auxiliando no entendimento, não somente dos jovens, mas de todos os envolvidos sobre o tema a ser tratado.




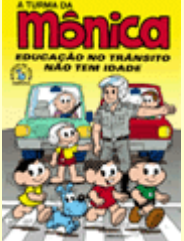
A estória em quadrinhos pode perfeitamente ser de uma valia sem tamanho para a divulgação da cultura e de uma filosofia de vida bem brasileiras, adequadas às nossas condições sócio-econômicas. O quadrinho pode ser uma arma fabulosa e, fazer do espírito brasileiro, da nacionalidade e da cultura.” (Apud CIRNE; 1971, p 63 – entrevista de Mauricio de Sousa à Revista Vozes, nº 07, julho 1969)

Veja, como exemplo, algumas propagandas sociais de Maurício de Sousa, que contribuem muito com esse tipo de material para a conscientização das pessoas com muito bom humor, carisma e sem perder o valor importante e necessário de informar, esclarecer, ensinar e apoiar o bem estar do cidadão brasileiro.

Eis alguns exemplos¹⁶:

		
<p><u>Toda criança quer ser criança!</u></p>	<p><u>Vacinação é um gesto de amor</u></p>	
		
<p><u>Turma da Mônica em</u> <u>Água boa pra beber</u></p>	<p><u>Turma da Mônica em</u> <u>Manual sobre doenças</u> <u>cardíacas</u></p>	<p><u>Turma da Mônica em</u> <u>Uma história que precisa</u> <u>ter fim</u></p>

¹⁶Disponível em <http://www.monica.com.br/institut/pag1.htm> acessado em 22/07/2009

		
<p><u>Turma da Mônica em Manual do Professor</u></p>	<p><u>Turma da Mônica em Cuidados com o bebê</u> <u>Puericultura de A a Z</u></p>	<p><u>Mônica em Maternidade Saudável</u></p>
		
<p><u>Turma da Mônica Viagem pela BR-174</u></p>	<p><u>A Turma da Mônica... e a Saúde Bucal</u></p>	<p><u>A Turma da Mônica... Educação no Trânsito não tem idade</u></p>

As campanhas de conscientização patrocinadas pelo Instituto Maurício de Sousa auxiliam na formação de cidadãos conscientes de seus deveres, sendo muitas dessas revistas distribuídas gratuitamente em escolas. Os alunos aprendem se divertindo com as historinhas que trazem um ensinamento para eles.

A revistinha que trata sobre saúde bucal, por exemplo, mostra, de uma forma divertida e descontraída, como se pode preservar os dentes e o perigo da falta de cuidado com eles.

Engana-se quem pensa que essas revistinhas são feitas somente para crianças, além de governos municipais, estaduais e do governo federal, muitas empresas contratam os serviços do Instituto Maurício de Sousa para alguma campanha de conscientização na própria empresa e/ou na comunidade.

2.2 O processo de aprendizagem

O processo de aprendizagem é motivado pela necessidade e pelo prazer, e quanto mais agradável, mais fácil será esse processo. As histórias em quadrinhos são um meio para tornar esse processo mais agradável para o aluno, motivando-o a ir além das expectativas.

A história em quadrinhos, por sua vez, configura-se por muitos aspectos lúdicos, como as cores, os desenhos, as histórias engraçadas, etc., que prendem a atenção da criança e fazem-na sonhar, ajudando-a a construir um mundo de fantasia e diversão. (CARVALHO; OLIVEIRA, 2007)

O uso das histórias em quadrinhos, no processo de aprendizagem, auxilia o professor em seu trabalho para que seus alunos se tornem pensantes e críticos. Assim, quando ambos se tornam parceiros no processo de aprendizagem, eles constroem significados e sentidos, dando a oportunidade para a criação de indivíduos que transformarão a realidade vivida por eles.

Os recursos que as HQS apresentam, auxiliam nessa aprendizagem, dando essa sensação de oralidade. Por meio dos balões, das onomatopéias e de todos os outros recursos, o aluno se vê “parte da história”, pois sente que está presenciando o seu acontecido, enquanto sua imaginação flui livremente.

O gênero histórias em quadrinhos, que os PCN¹⁷ orientam para o uso, é um apoio para se discutir oralidade na sala de aula, tendo um claro interesse no estudo da língua oral, sendo uma das características das histórias em quadrinhos, representar elementos de oralidade.

Os PCN recomendam usar as histórias em quadrinhos na aula de Língua Portuguesa, por terem um grande potencial pedagógico e dar suporte a um jeito novo de ensinar, com várias modalidades educativas, podem ser usadas também nas aulas de História, Geografia, Artes, Ciências, Matemática, de maneira interdisciplinar, tornando o aprendizado reflexivo e prazeroso na sala de aula. É um meio de comunicação tão importante que muitos clássicos da literatura ganham versões em HQ, como *O alienista*, *Memórias de um sargento de milícias*, *O cortiço*, entre outros.

¹⁷Sigla de Parâmetros Curriculares Nacionais.

3. A ESTRUTURA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos estão repletas de linguagem verbal que representam formas de comunicação dos personagens e do narrador. A fala dos personagens aparece nos quadrinhos envolvidos por uma linha circular, próximo à cabeça dos personagens que se expressam, chamada de balão. Já a fala do narrador vem, geralmente, dentro de retângulos colocados no canto superior esquerdo do quadrinho, identificando que a fala do narrador precede a das personagens; podendo também estar no canto inferior, significando que vem depois.

3.1 Os balões

Os balões causam uma impressão de oralidade, nas histórias em quadrinhos, dando ao leitor a sensação de “ouvir” a fala do personagem em suas mentes. O balão causa uma junção de imagem e texto que não podem mais ser separados. Segundo Vergueiro¹⁸, “O balão é a intersecção entre imagem e palavra.” A imagem e o texto trabalham juntos para darem ao leitor a impressão de “ouvir” a fala do personagem.

Para se entender a mensagem contida no balão, o leitor deve estar atento tanto para a imagem quanto para o texto, assim como outros aspectos. O balão indica, por meio de um rabicho apontando para o personagem, a fala de alguém, como se estivesse dando a seguinte mensagem: “Eu estou falando!”, ou com mais de um personagem, indicando que estão falando ao mesmo tempo.

Como característica única dos quadrinhos, o balão representa uma densa fonte de informações, que começam a ser transmitidas ao leitor antes mesmo que este leia o texto, ou seja, pela própria existência do balão e sua posição no quadrinho. Ele informa que um personagem está falando na primeira pessoa. (VERGUEIRO; 2006, p. 56)

¹⁸VERGUEIRO, Waldomiro. RAMA, Ângela (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto. 2006, p. 56

Nas histórias em quadrinhos, é possível ver que mais de um personagem pode “falar” no mesmo quadrinho, tendo um indicador da ordem dos falantes, ou seja, o personagem que fala primeiro é o primeiro balão, seguido da esquerda para a direita, de cima para baixo.

Exemplos de balões:

- ✓ Balão fala tradicional: o balão de fala tradicional, junto com o balão pensamento, são os formatos mais comuns. Apresenta todo o contorno e o rabicho em linha contínua:



Copyright © 1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6781 19

- ✓ Balão pensamento: tem formato de nuvem e o rabicho em forma de bolhas que se desprendem, indicando o pensamento do personagem:



Copyright © 2003 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

5091 20

¹⁹ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira5.htm> acessado em 22/07/2009

²⁰ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira314.htm> acessado em 22/07/2009

- ✓ Balão sussurro ou cochicho: linhas tracejadas que trazem a idéia de que o personagem está falando com voz baixa, sem querer ser ouvido pelos demais:



21

- ✓ Balão grito: com traçado em zig-zag, irregular e tremido, semelhante a uma descarga elétrica, representa irritação, grito, expressão de espanto ou terror de uma personagem:



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

22

- ✓ Balão de aparelho eletrônico: igual ao balão grito, porém o rabicho sai de um aparelho eletrônico, como rádio, televisão, computador, etc.:



Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7749 23

²¹Revista Chico Bento nº233 pág. 22 Dezembro de 1995

²²Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira66.htm> acessado em 22/07/2009

- ✓ Balão levando para fora do quadrinho: indica que o personagem está saindo, chegando ou simplesmente não aparece na cena, ou seja, não está na ilustração:



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7001

24

- ✓ Balão encadeado ou ligado a outro balão inferior: indica pausas que o personagem faz no diálogo, intercalando os balões de seu interlocutor:



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6687

25



Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7723

26

²³ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira216.htm> acessado em 22/07/2009

²⁴ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira25.htm> acessado em 22/07/2009

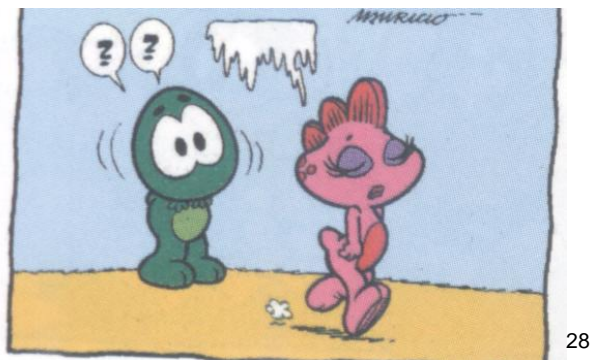
²⁵ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira08.htm> acessado em 22/07/2009

²⁶ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira198.htm> acessado em 22/07/2009

- ✓ Balão coletivo ou uníssono: tem vários rabichos no mesmo balão indicando que vários personagens falam ao mesmo tempo:



- ✓ Balão gelo ou glacial: com ou sem texto, indica frieza, indiferença ou desprezo:



Além de o balão trazer esse efeito de oralidade, a maneira como as letras estão contidas no balão, ou o tipo de letra usado, transmite uma mensagem específica. Eis alguns exemplos:

- ✓ Em negrito: as palavras são pronunciadas de maneira mais forte que o normal, ligadas a situações de ordem, dominação, etc.



²⁷Revista Cascão n°224, pág. 32 agosto de 1995

²⁸Horácio, Apud IANNONE, Leila Rentroia. IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 2004, p. 70

Além de letras, os balões também podem conter símbolos ou desenhos para expressar o seu conteúdo, tanto para economizar espaço quanto para dar mais impacto à mensagem transmitida ou a ação.

Por exemplo:

- ✓ Balão com nota musical: usado para expressar um canto ou assobio.



- ✓ Balão com desenho (carneirinhos): indica que o personagem está “contando carneirinhos”



²⁹ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira344.htm> acessado em 22/07/2009

³⁰ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira324.htm> acessado em 22/07/2009

³¹ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira40.htm> acessado em 22/07/2009

³² Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira157.htm> acessado em 22/07/2009

- ✓ Balão com desenho: expressa que o personagem está pensando ou falando a respeito do que o desenho representa:



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

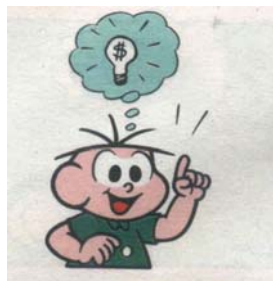
6887

33



34

- ✓ Balão com uma lâmpada acesa: indica que o personagem teve uma “idéia brilhante”



35



36

³³ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira40.htm> acessado em 22/07/2009

³⁴ Revista Chico Bento nº233 pág. 29 Dezembro de 1995

³⁵ Revista Cascão nº420 pág. 30 Fevereiro de 2003

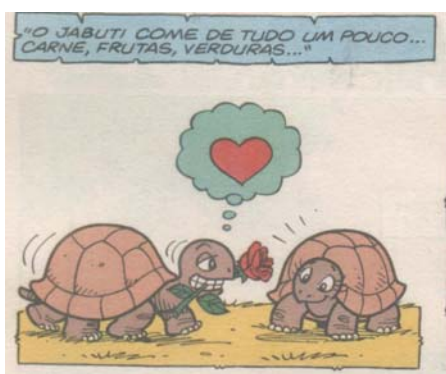
³⁶ Revista Cascão nº420 pág. 30 Fevereiro de 2003

- ✓ Balão com grafemas: indica dúvida (?) e espanto (!):

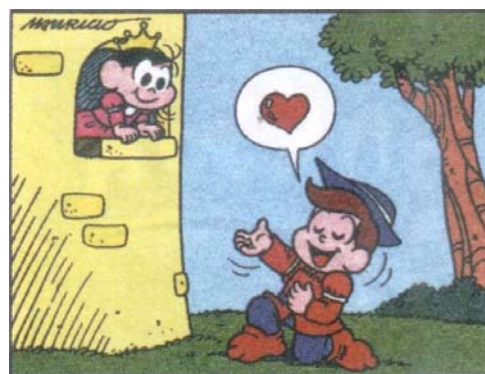


37

- ✓ Balão com corações: o personagem está apaixonado:



38



39

- ✓ Balão censurado (com cobras, lagartos, caveiras, etc.): indica palavrão, censura.



40

³⁷ Revista Chico Bento nº02 pág. 21 Fevereiro de 2007

³⁸ Revista Mônica nº237 pág. 60 Março de 2006

³⁹ Magali, Apud Vieira, Figueiredo. 2005, p. 11

⁴⁰ Revista Cascão nº62 pág. 29 Maio de 1989

Como as HQS têm uma linguagem dinâmica, a criatividade de cada autor pode criar inúmeras outras possibilidades, tanto à forma dos balões quanto ao seu conteúdo.

3.2 A legenda



A voz do narrador onisciente da história, podendo ser em 3º pessoa (narrador observador) ou em 1º pessoa (narrador personagem), equivalente ao do narrador na televisão, no rádio ou no cinema, é apresentada pela legenda. É a voz “exterior” que situa o leitor sobre os acontecimentos passados, correntes e futuros; o espaço e a localização dos fatos, expressões de sentimento, etc. Situa na parte superior do quadrinho, precedendo a fala dos personagens e dando informações preliminares, ou podendo estar no fim do quadrinho, o qual deve ser lida depois da fala. Não tem nenhuma função gráfica, dispensando significado maior. Hoje, com os recursos da tecnologia, pode-se ver elementos tipográficos ou cores diferenciadas para expressar uma característica do narrador.



Legenda de narrador personagem. Observe que o quadrinho está em um formato ondulado, significando que o personagem está relembando a história enquanto conta.

⁴¹ Revista Chico Bento nº205 pág. 31 Novembro de 1994

⁴² Revista Magali nº251 pág. 08 Janeiro de 1999

3.3 A onomatopéia

É uma figura de linguagem utilizada nas HQS. São signos que representam ou imitam o som no quadrinho. Aparece ligada a alguma figura ou situação definida, para facilitar ou induzir a interpretação.

As onomatopéias são fartamente utilizadas na literatura, não constituindo uma convenção específica das histórias em quadrinhos. No entanto, é específica dos quadrinhos a plasticidade e sugestão gráfica que as onomatopéias neles assumiram, ocupando papel importante na linguagem. (VERGUEIRO; 2006, p. 63)

Grande parte das onomatopéias dos quadrinhos norte-americanos, muito utilizados em todo o mundo, provém de verbos do idioma inglês, não impedindo é claro, que muitos outros autores tivessem criações próprias de cada idioma.

Eis alguns exemplos⁴³:

ONOMATOPÉIA	ORIGEM VERBAL	SIGNIFICADO
Click	To click	Estalar/desligar
Crack	To crash	Quebrar/rachar
Crash ou crás	To crash	Colidir/bater
Slam	To slam	Fechar ruidosamente
Smack	To smack	Beijar
Sniff	To sniff	Cheirar
Splash	To splash	Chapinhar/esguichar

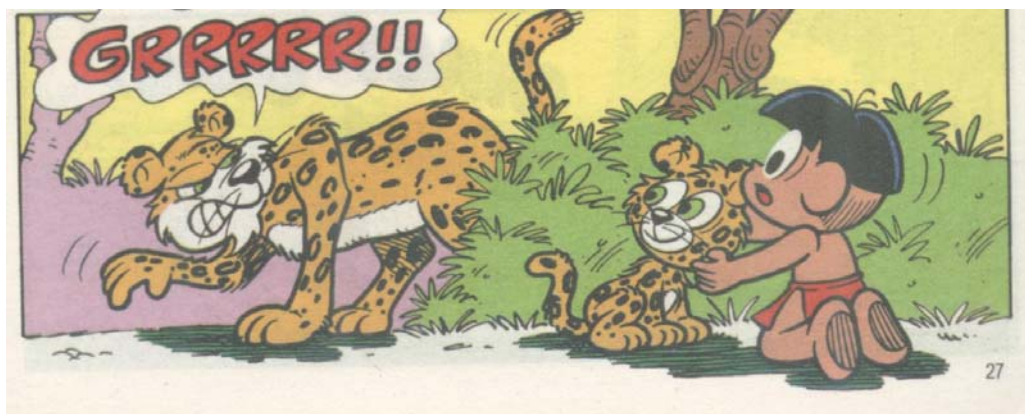
As onomatopéias também irão variar de autor para autor de acordo com sua preferência. Muitos autores e editores brasileiros preferem adaptar as onomatopéias da língua inglesa à língua portuguesa, não sendo isso uma regra, pois existem nas HQS brasileiras onomatopéias que não são de origem inglesa.

⁴³IANNONE, Leila Rentroia. IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 2004, p. 75

Também é comum encontrar duas ou três onomatopéias para representar o mesmo ruído, ou uma única para vários sons. Podem estar dentro ou fora dos balões.

3.3.1 Onomatopéias dentro dos balões:

- ✓ Som de animais:



44

- ✓ Pessoa dormindo:



45

⁴⁴ Revista Chico Bento nº02 pág. 27 Fevereiro de 2007

⁴⁵ Revista Chico Bento nº392 pág. 34 Janeiro de 2002

3.3.2 Onomatopéias fora dos balões:

- ✓ Som de pássaro batendo as asas:



46

- ✓ Estouro de pipoca (neste quadrinho os bandidos estão usando o som das pipocas estourando para fingir que é som da metralhadora):



47

- ✓ Som de beijo:



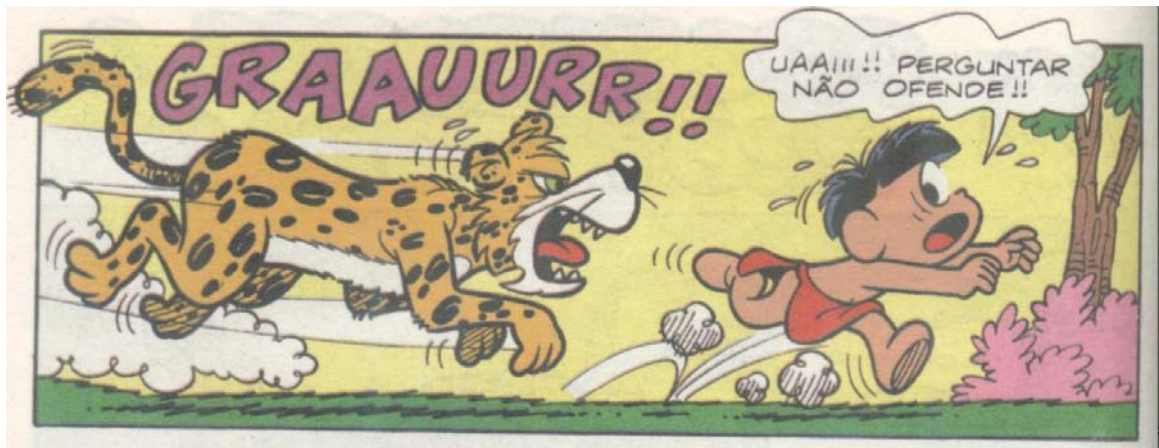
48

⁴⁶ Revista Chico Bento nº205 pág. 32 Novembro de 1994

⁴⁷ Revista Cascão nº246 pág. 14 Julho de 1996

⁴⁸ Revista Chico Bento nº02 pág. 52 Fevereiro de 2007

✓ Som de animais:



✓ Som de vidro se quebrando:



Copyright © 2002 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

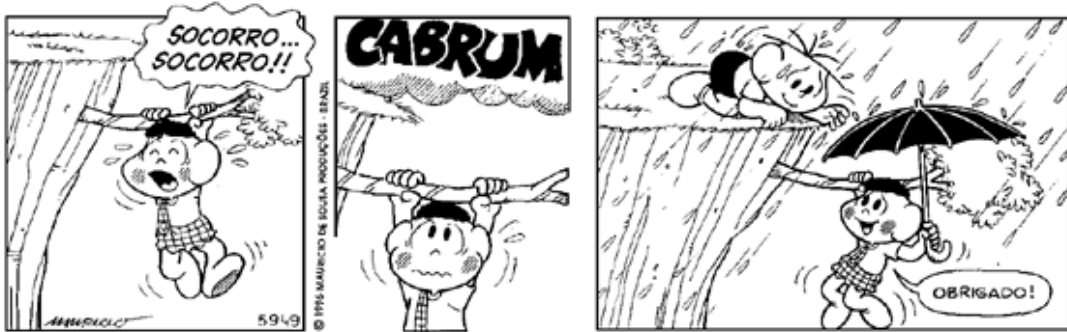
6933 51

⁴⁹ Revista Chico Bento nº02 pág. 28 Fevereiro de 2007

⁵⁰ Revista Chico Bento nº02 pág. 28 Fevereiro de 2007

⁵¹ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira295.htm> acessado em 22/07/2009

- ✓ Som de trovão anunciando chuva:

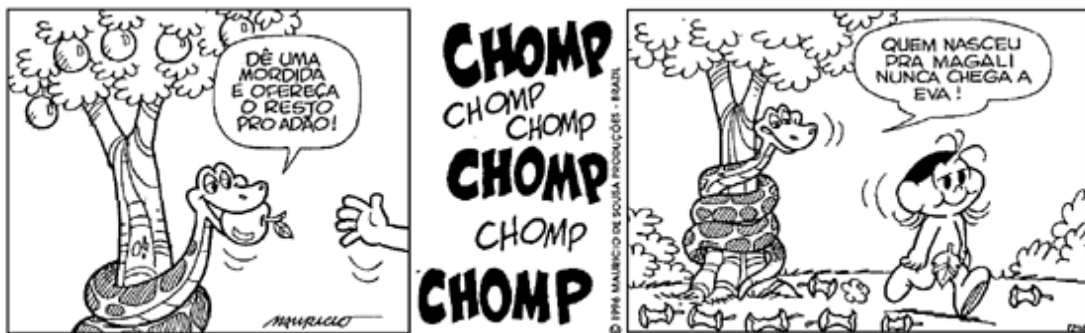


Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

5949

52

- ✓ Som de pessoa comendo:

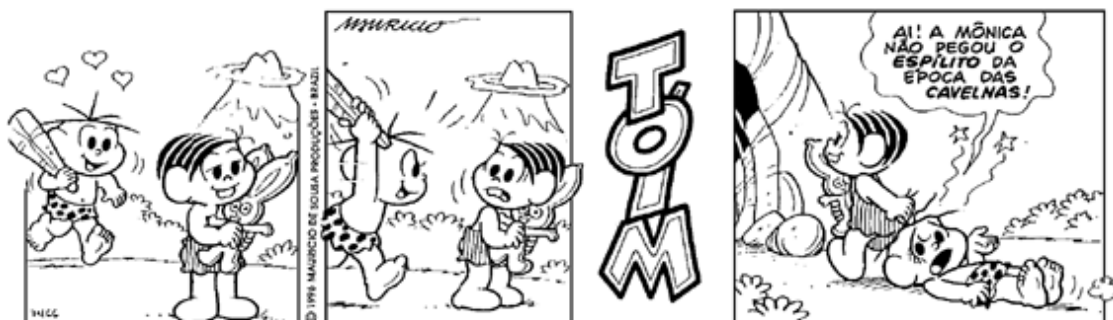


Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7146

53

- ✓ Sons de pancada:



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

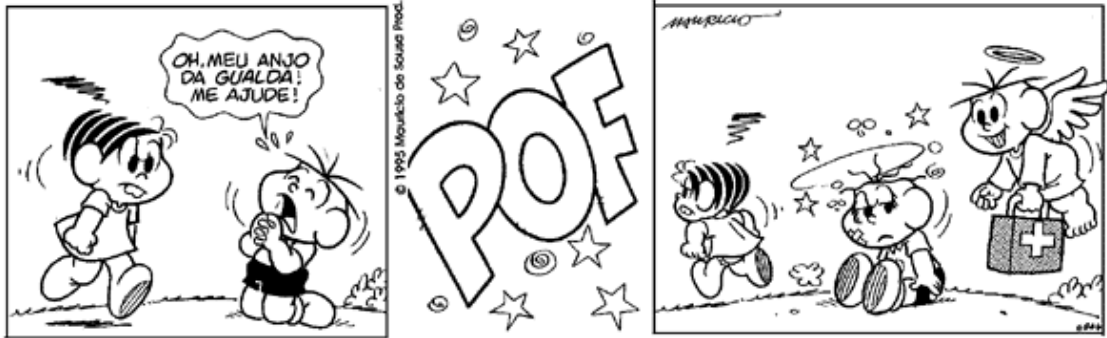
7466

54

⁵² Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira33.htm> acessado em 22/07/2009

⁵³ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira49.htm> acessado em 22/07/2009

⁵⁴ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira51.htm> acessado em 22/07/2009



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

55



Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7731 56

✓ Som de uma tirada rápida:



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

57

⁵⁵ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira104.htm> acessado em 22/07/2009

⁵⁶ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira212.htm> acessado em 22/07/2009

⁵⁷ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira91.htm> acessado em 22/07/2009

✓ Som do telefone:



Copyright © 1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

58



59

✓ Som de onda:



Copyright © 2003 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

5211 60

Estes são alguns exemplos de onomatopéias que podemos encontrar nas HQS, porém não se pode limitar somente a isso, pois como foi dito, o universo das HQS é imenso.

Como foi visto, todas estas características das histórias em quadrinhos auxiliam para dar ao leitor a impressão de que ele está ouvindo a história, e não

⁵⁸ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira98.htm> acessado em 22/07/2009

⁵⁹ Revista Cascão nº420 pág.07 Fevereiro de 2003

⁶⁰ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira330.htm> acessado em 22/07/2009

somente lendo. Esses recursos auxiliam para que o leitor “participe” da história, sinta-se parte dela, como um observador que está “presente” enquanto a história acontece.

4. A ORALIDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Segundo Marcuschi⁶¹, “Toda conversação é sempre situada em alguma circunstância ou contexto em que os participantes estão engajados.” O diálogo (ou trílogos, quando há três falantes, ou polílogos, quatro falantes ou mais) está relacionado com o contexto em que os participantes estão, seja físico ou situacional.

As histórias em quadrinhos, apesar de serem textos escritos (o leitor lê o texto), têm características de texto falado.

4.1 Algumas diferenças entre texto escrito e texto falado:

O emissor possui sempre a imagem do seu ouvinte ou leitor em mente, consciente ou inconscientemente. No texto escrito, há um planejamento antecipado para a construção do texto. No texto falado, o grau de planejamento é mínimo, ou até nenhum, pois mesmo com planejamento, não se fala igual a um texto escrito.

A interação é muito importante na comunicação, sendo mais concreta na língua falada. É impossível a atividade lingüística sem a interação, sendo mais importante do que o tema em pauta, é a realidade fundamental da linguagem. No diálogo entre os personagens, eles alternam seus papéis de falante e ouvinte, produzindo o texto conversacional, de acordo com a situação e o local de comunicação.

A conversação é um evento de fala especial: corresponde a uma interação verbal centrada, que se desenvolve durante o tempo em que dois ou mais interlocutores voltam sua atenção para uma tarefa comum, que é a de trocar idéias sobre determinado assunto. (RODRIGUES, 1999, p. 21)

A interação está presente em todo tipo de comunicação e discurso, tanto oral como escrito. Na fala, a interação é concreta, mesmo quando a comunicação não é pessoalmente (como no telefone). Já, na escrita, a interação é abstrata.

⁶¹ MARCUSCHI, Luis Antonio. **Análise da conversação**. São Paulo: Ática, 1991, p.17

4.2 Os elementos básicos do texto oral nas HQS.

O texto oral é organizado por quatro elementos básicos: turno, tópico discursivo, marcadores conversacionais e pares adjacentes; os quais estão presentes nas HQS. Esses aspectos serão explicados a seguir:

4.2.1 O turno conversacional

O turno, segundo Marcuschi⁶² “É a produção de um falante enquanto ele está com a palavra, incluindo a possibilidade do silêncio.” A conversação é caracterizada, entre outras, pela alternância de papéis de falante e ouvinte entre os interlocutores, e para entender como isso ocorre nas HQS, é importante compreender os processos dessa alternância e a maneira como os personagens dialogam.

Nas HQS, tem-se o turno conversacional, em que os personagens se alternam na conversação, sendo observado pela posição em que os balões se encontram. Há uma ordem de leitura dos balões, que indica qual quadrinho deve ser lido primeiro, ou seja, qual a ordem em que os personagens estão “falando”.

O personagem, devido a sua fala descrita no balão, passa a vez para o outro personagem, podendo ser, por exemplo, com uma pergunta, e se espera, naturalmente, uma resposta. Essa troca também é feita com a interrupção da fala do personagem, identificado no balão interrompido com o sinal de três pontos [...] no fim do balão, indicando que sua fala foi cortada enquanto transmitia a mensagem, ou simplesmente o sinal de três pontos entre parênteses [...]), indicando que ele foi interrompido antes mesmo de começar a “falar”.

⁶² MARCUSHI, Luis Antonio. *Análise da conversação*. São Paulo: Ática, 1991, p.89

4.2.2 O tópic discursivo

O tópic discursivo, também chamado apenas de tópic, é o assunto que está sendo dialogado. Nas HQS, o assunto tratado pelos personagens segue os caminhos mais repentinos. Uma característica contida também no tópic discursivo é a mudança repentina de tópic. Em algumas histórias, o assunto pode ser desviado de repente, sem um prévio aviso do personagem que introduz o novo assunto durante a fala dos personagens.

4.2.3 Os marcadores conversacionais

Os marcadores conversacionais funcionam como um elo entre as formas de comunicação, orientação aos falantes entre si, etc., tendo os lingüísticos e os paralingüísticos. Os lingüísticos são de duas formas, os verbais, sendo lexicados como por exemplo: sabe?, certo?, eu acho que, etc., e os não lexicados, como ahn ahn, eh eh; e os prosódicos, como a pausa, a entonação, etc., descrito nos diversos tipos de balões. Os paralingüísticos são a gesticulação, risos, olhares, etc.

4.2.4 Os pares adjacentes

O par adjacente, segundo Marcuschi⁶³ é a “seqüência de dois turnos que coocorrem e servem para a organização local da conversação.” Nas HQS, vê-se essa seqüência por meio das informações contidas nos balões, em que ocorre essa coocorrência, como nos cumprimentos. Marcuschi⁶⁴ também cita alguns exemplos de pares adjacentes, como: pergunta-resposta, ordem-execução, convite-aceitação/recusa, cumprimento-cumprimento, xingamento-defesa/revide, acusação-defesa/justificativa, pedido de desculpas-perdão.

⁶³ MARCUSHI, Luis Antonio. *Análise da conversação*. São Paulo: Ática, 1991, p.35

⁶⁴ MARCUSHI, Luis Antonio. *Análise da conversação*. São Paulo: Ática, 1991, p.35

Todos esses elementos são essenciais para se entender à construção do texto falado. Excluir esses elementos, no estudo da língua oral, é o mesmo que excluir os conceitos de parágrafo e frase no estudo do texto escrito.

4.3 As HQS têm uma representação do oral no escrito

Vê-se como exemplo esta piada⁶⁵:

“Certa vez uma menina perguntou ao menino:

-Quem fala errado, a Mônica ou o Cebolinha?

-O Cebolinha. Respondeu confiante o menino.

Rindo, a menina declarou:

-Você errou, quem fala errado é a Mônica, o Cebolinha fala elado.”

Este “falar errado” que este pequeno texto mostra é uma característica do Cebolinha, um dos mais famosos personagens de Maurício de Sousa, que possui um problema fonético: troca o *r* pelo *l*.

Exemplos:



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6905

66

⁶⁵ Piada popular que se ouve na escola entre os jovens.

⁶⁶ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira41.htm> acessado em 22/07/2009



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6421

67

Pode-se ver, nestas duas tiras, as palavras: *tlês*, *quatlo*, *agola*, *tluque* e *desapalecer*.

A oralidade, nas histórias em quadrinhos, está presente nas transcrições de um texto (a própria história em quadrinhos) em que “imagina” ser falado. No exemplo citado, o personagem Cebolinha, enquanto se lê o que ele fala, a impressão que se tem é que ele está falando com esta deficiência fonética, descrita nas duas tiras anteriores.

No texto escrito, esta imperfeição seria corrigida. Enquanto pode-se, no texto escrito, corrigir todos os erros sem que o leitor perceba que houve, no texto falado, a correção é feita (quando é feita) no próprio momento da fala, pois, a fala é dinâmica, toda e qualquer correção é feita no momento, na hora.

Ao escrevermos dispomos de mais tempo que na conversação. Podemos voltar atrás corrigindo os equívocos, eliminando passagens supérfluas, refazendo o estilo e polindo o texto. O leitor só recebe a versão final. Na conversação o tempo é real, e tudo o que se fizer é definitivo. (MARCUSCHI; 1991, p. 28).

As expressões não verbais (visuais) também são meios de comunicação. A língua escrita é artificial e técnica, mas teve de aprimorar-se para ser um sucessor mais próximo da língua falada.

No texto escrito, há a ausência física do interlocutor, na língua falada há a presença dos interlocutores, os quais se comunicam oralmente e gestualmente, somado ao contexto físico e social de ambos.

⁶⁷Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira35.htm> acessado em 22/07/2009

Outro exemplo:



Copyright © 2000 Maurício de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

7525 68

Neste exemplo, vê-se o personagem indígena, Papa-Capim, de Maurício de Sousa. No diálogo entre Papa-Capim e seu amigo, Kava, é possível observar as expressões em seus rostos e a posição das mãos. No primeiro quadro, vê-se Papa-Capim com uma expressão de alegria, enquanto aponta, com a mão, uma cobra. As expressões em seus rostos mostram que têm um bom relacionamento, o leitor pode observar também que eles estão andando enquanto conversam. No segundo quadro, Kava pergunta para o Papa-Capim como as pessoas chamam o que está apontando (nota-se a expressão de dúvida e a mão apontando). Por fim, no terceiro quadrinho, vê-se a expressão de decepção do Papa-Capim, ao responder a pergunta do amigo.

Quer por sua origem, quer por suas causas primitivas, as imagens são processos naturais e populares. Naturalmente, os artistas da palavra os elevam a níveis estéticos, mas o povo os utiliza com muita freqüência na língua corrente. (URBANO; 2000, p. 101)

As histórias em quadrinhos têm os dois códigos, não-verbal (visual) e verbal (texto nos balões). “Iniciada a interação, os participantes devem agir com atenção tanto para o fato lingüístico como para os paralingüísticos, como os gestos, os olhares, os movimentos do corpo e outros⁶⁹.” A oralidade, nas HQS, está presente não só no que os personagens estão dizendo, mas também em suas expressões não verbais.

⁶⁸Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira200.htm> acessado em 22/07/2009

⁶⁹MARCUSHI, Luis Antonio. **Análise da conversação**. São Paulo: Ática, 1991, p. 26

Outros exemplos:



Copyright © 1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

70



Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6966 71

Vê-se aqui o personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa, e percebe-se uma questão de regionalismo. Segundo Bagno⁷², muitos estudiosos da Língua Portuguesa observam “erros gramaticais” de ortografia e concordância, porém, a mensagem é transmitida sem nenhum problema, pois todos entendem o que ele quer dizer, inclusive os leitores de suas histórias. Será que está errado? Segundo Ramos⁷³, “Aos olhos da gramática normativa, o caipira criado por Maurício de Sousa fala ‘errado’. Vale a pergunta: tal fala não está adequada, dentro do contexto situacional? Ao que tudo mostra, sim.” Não é a gramática normativa que define se alguém fala ou não a língua materna, mas sim a capacidade de se comunicar de maneira que os outros entendam.

⁷⁰ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira121.htm> acessado em 22/07/2009

⁷¹ Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira195.htm> acessado em 22/07/2009

⁷² BAGNO, Marcos. **Preconceito Lingüístico**. São Paulo: Loyola, 2000, 27

⁷³ RAMOS, Paulo. **Os quadrinhos em aula de língua portuguesa**. IN VERGUEIRO, Waldomiro. RAMA, Ângela (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto. 2006, p.68

Ninguém comete erros ao falar sua própria língua materna, assim como ninguém comete erros ao andar ou ao respirar. Só se erra naquilo que é aprendido, naquilo que constitui um saber secundário, obtido por meio de treinamento, prática e memorização: erra-se ao tocar piano, erra-se ao dar um comando ao computador, erra-se ao falar/escrever uma língua estrangeira. A língua materna não é um saber desse tipo: ela é adquirida pela criança desde o útero, é absorvida junto com o leite materno. (Bagno, 2000, p.124)

Pode-se considerar “errada” a maneira com que o Chico Bento e outros personagens em suas histórias falam, mas em seu meio (como é retratado o interior), a comunicação é completa. “A idéia de uma superioridade da escrita reproduz discriminações artificiais em torno do rural e das classes sociais mais baixas⁷⁴.”

Em geral, a linguagem utilizada nas histórias em quadrinhos tem uma empatia com o público que as lê, as imagens falam por elas mesmas, nas quais essa linguagem é do cotidiano, sendo facilmente compreensível e familiar. O tom de voz, as reticências, as onomatopéias, os movimentos e todos os aspectos paralingüísticos, são características da língua falada.

A linguagem falada, que utiliza outros meios que não só os lingüísticos (gestos, por exemplo), economiza nestes muitos traços e marcas, supérfluos para o suficiente e prático funcionamento da comunicação, compensando-os com significações não-verbais: mímica, gestos, dados da situação, etc. (URBANO; 2000, P. 104)

É possível ver nas HQS formas de interação, como expressão facial, gestos, olhares, movimento do corpo dos personagens, que fazem com que a comunicação não fique somente no verbal, sendo isso visível nos exemplos anteriores.

Por fim, as histórias em quadrinhos têm esse ar de oralidade, de língua falada, não só pelas características apresentadas nesse trabalho, mas pela familiaridade delas com o público que as lê, por isso o leitor lê suas palavras e tem a impressão de ouvi-las.

⁷⁴VIARO, Mario Eduardo. *A fala sob suspeita. Revista Língua Portuguesa. São Paulo 5, pág. 65, Março de 2006, p. 65*

5. AULA PRÁTICA, UTILIZANDO AS HQS

Estas são apenas sugestões de aulas, utilizando as HQS, que já foram utilizadas pelo autor desse trabalho. Vale ressaltar que os recursos para utilização das histórias em quadrinhos, na sala de aula, são inúmeros, basta o professor usar de boa vontade e criatividade para tornar a aula de língua portuguesa mais agradável.

5.1 Atividade I

Tema: Identificação da linguagem não-verbal.

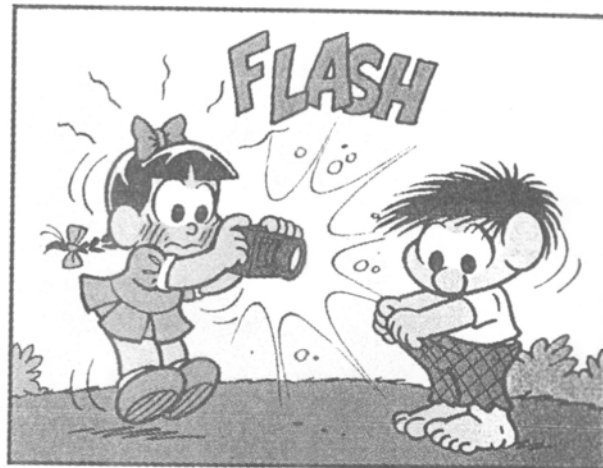
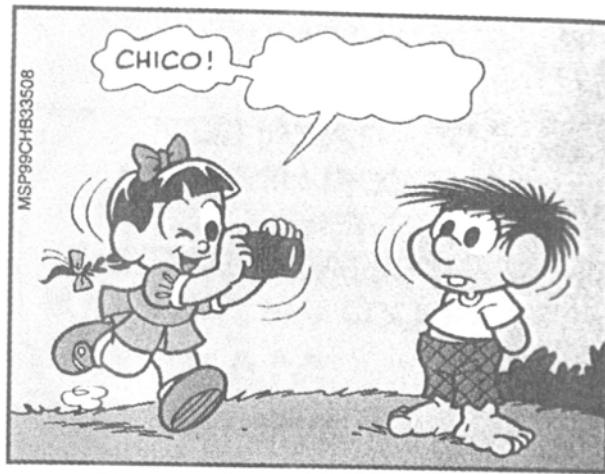
Objetivo: Os alunos perceberão a importância da linguagem não-verbal na comunicação.

Série indicada: A partir do 6º ano do Ensino Fundamental.

Quantidade de aulas necessárias: Pode ser aplicada em apenas uma aula.

Aplicação: O professor entregará aos alunos uma cópia da história do Chico Bento, mostrada na página seguinte. Então, pedirá aos alunos que completem a informação do balão em branco de acordo com as imagens nos quadrinhos, informando a mensagem e quais recursos gráficos os levaram a ter essa interpretação.

CHICO BENTO



75

5.2 Atividade II

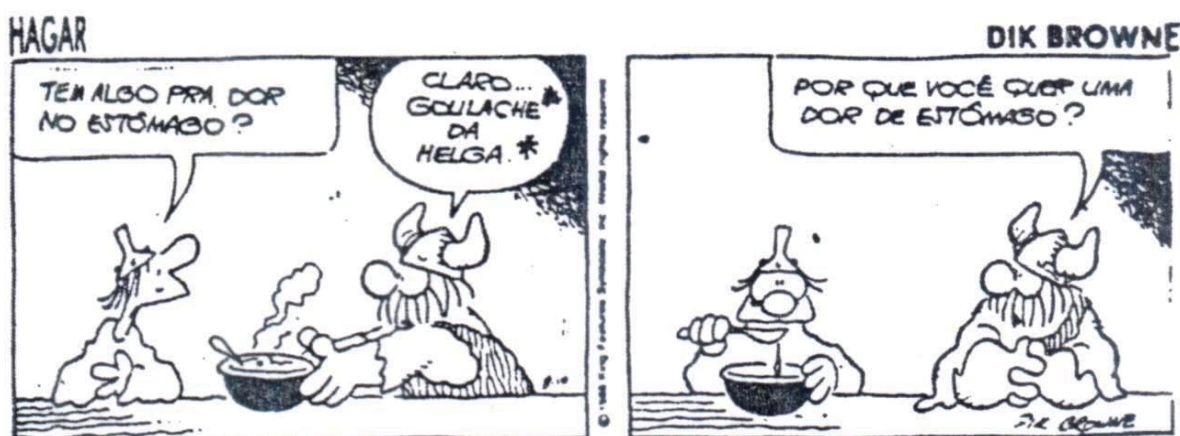
Tema: Identificação de ambigüidade.

Objetivo: Os alunos identificarão a ambigüidade e aprenderão como desfazê-la em um texto.

Série indicada: Ensino Médio.

Quantidade de aulas necessárias: Pode-se aplicar em apenas uma aula.

Aplicação: Após explicar aos alunos o conceito de ambigüidade, o professor entregará a eles uma cópia da tira do Hagar, mostrada abaixo, explicará a eles que “Goulache” é um prato típico húngaro e Helga é o nome da esposa do Hagar (informações essenciais para realizar a atividade). Depois pedirá a eles que identifiquem em que frase da história está a ambigüidade, digam qual é o duplo sentido que traz e reescrevam o texto, eliminando a ambigüidade.



76

⁷⁶Hagar apud RAMOS, Paulo. *O humor nas tiras de jornal*. IN MOSCA, Lineide Salvador (org.). *Discurso, argumentação e produção de sentido*. São Paulo: Humanitas, 2006. p. 171

5.3 Atividade III

Tema: Identificação de diferenças entre linguagem formal e linguagem informal.

Objetivo: Os alunos identificarão as diferenças entre linguagem formal e linguagem informal.

Série indicada: A partir do 8º ano do Ensino Fundamental.

Quantidade de aulas necessárias: Pode ser aplicada em duas aulas.

Material necessário: Exemplares das revistas Chico Bento, de Maurício de Sousa, para toda a classe.

Aplicação: O professor trabalhará com os alunos a diferença entre linguagem formal e linguagem informal. Depois de tiradas as dúvidas dos alunos, entregará para cada aluno ou dupla um exemplar qualquer da revista Chico Bento. Pedirá aos alunos que escolham, por exemplo, 20 frases quaisquer das histórias e passem para a linguagem formal. Depois das dúvidas esclarecidas, poderão ser apresentadas à classe.

6. RESULTADOS OBTIDOS COM AS AULAS PRÁTICAS

6.1 Resultado da Atividade I

Quando a atividade foi aplicada, houve muita risada na sala de aula, pois a maioria dos alunos escreveu (principalmente porque conheciam as histórias do Chico Bento e a maneira como os personagens “falam”), “Óia o passarinho!”, associando com as figuras apresentadas.

Ao fim da atividade e enquanto os alunos mostraram o que fizeram, o professor pôde abordar se o conteúdo do balão completado pelos alunos seria o mesmo se os desenhos nos quadrinhos fossem diferentes. Se, por exemplo, a Rosinha estivesse com uma rosa na mão ao invés de uma máquina fotográfica, ou se o Chico Bento, ao invés de olhar para dentro da calça, tivesse olhado para cima, etc.

Houve muitas repostas interessantes, mas o mais importante foi que os alunos compreenderam a importância da mensagem não-verbal e como ela influencia, inclusive, para o texto verbal.

6.2 Resultado da Atividade II

A atividade foi aplicada em turmas do 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio. O resultado foi o esperado, a maioria dos alunos fizeram a atividade sem nenhum problema, poucos precisaram da ajuda do professor. Dessa maneira, foi muito mais fácil e agradável, tanto para os alunos quanto para o professor, o estudo do conceito de ambigüidade, em que se pode trabalhar livremente com este tema em dissertações e preparação para o ENEM.

6.3 Resultado da Atividade II

Esta atividade foi aplicada para alunos do 8º ano do ensino fundamental, os quais foram bem receptivos, a maioria da turma trabalhou bem e bons resultados foram obtidos, eles compreenderam a diferença entre linguagem formal e informal e a importância de saber o local e momento de usá-las.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muitos gostam de ler as HQS porque são divertidas, auxiliam o leitor a despertar a imaginação e as suas criações artísticas, mas observa-se que elas vão além do que os leitores pensam.

Como foi visto, além de divertir, é um ótimo recurso para a educação e para o estímulo à leitura, e não se pode negligenciar a sua eficácia, quando bem empregada, em atividades pedagógicas. Ao longo da pesquisa, foi visto que as histórias em quadrinhos auxiliam os professores no ensino da Língua Portuguesa e incentiva os alunos a procurarem outros tipos de leitura.

Os aspectos de oralidade, que as histórias em quadrinhos apresentam, dão ao leitor a idéia de “ouvir” os personagens, tanto que cada leitor tem uma voz já definida para os seus personagens preferidos.

Os dois elementos básicos da comunicação, utilizados nas HQS, desenho e texto, transmitem a mensagem de forma agradável e persuasiva, envolvendo o leitor com a leitura e transformando esse material em meio de comunicação de massa.

Nas práticas relatadas anteriormente verificou-se o quanto os alunos gostam de HQ, além do entusiasmo com que uma aula de língua portuguesa é encarada e a disposição com que eles fazem as atividades propostas. O aluno reconhece a oralidade, reconhece os recursos lingüísticos contidos e aprende com muita vontade e satisfação.

Engana-se quem pensa que as histórias em quadrinhos são feitas somente para crianças. Elas influenciam crianças, jovens e adultos, divertindo e construindo sentidos e conhecimentos, além de serem um passaporte para o mundo da imaginação e da fantasia.

Ao ler as HQS, o leitor é levado a universos múltiplos, identificando-se com seus personagens preferidos devido à linguagem utilizada. A fala do personagem trazida ao leitor pelos balões faz com que um “diálogo” se organize enquanto a leitura prossegue, fazendo o leitor se sentir parte da história.

Os aspectos lingüísticos expressos nas HQS, como os balões, as onomatopéias, a fala do narrador, e todos os demais recursos lingüísticos que, ao lado dos aspectos gráficos e semióticos, característicos da expressividade da língua falada, além de transmitir idéias, auxilia o leitor a aproximar-se da linguagem,

despertando o interesse e desejo por leitura de materiais sobre quadrinhos, e depois, por outros tipos de texto.

O campo de pesquisa para as histórias em quadrinhos é muito vasto, podendo surgir diversas pesquisas sobre o assunto, tanto na área educacional, como em outra área de análise, trazendo ao pesquisador a possibilidade de propiciar o crescimento cognitivo dos alunos com divertimento e prazer.

REFERÊNCIAS

BAGNO , Marcos. **Preconceito Lingüístico**. São Paulo: Loyola, 2000.

CARVALHO, Adriana Cintra de. OLIVEIRA, Marcelo Pires de. **Os quadrinhos e uma proposta de ensino de leitura**. << <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/18224/1/R0711-1.pdf>>> acessado em 27/06/2009.

CASTILHO, Ataliba Teixeira de (org.). **Gramática do Português falado: Volume I: A ordem**. São Paulo: Unicamp, 1996.

CAVALCANTI, Ionaldo de Andrade. **O mundo dos quadrinhos**. São Paulo: Símbolos. 1997.

CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos: O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa**. Petrópolis: Vozes, 1971.

_____. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1975.

_____. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

DIONISIO, Ângela Paiva. MACHADO, Anna Rachel. BEZERRA, Maria Auxiliadora. **Gêneros textuais & ensino**. Rio de Janeiro: Lucena, 2002.

IANNONE, Leila Rentroia. IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 2004.

LUYTEN, Sônia M. Bibe (org). **História em quadrinhos: Leitura crítica**. São Paulo: Paulinas, 1984.

MARCUSHI, Luis Antonio. **Análise da conversação**. São Paulo: Ática, 1991.

Michaelis: Dicionário escolar da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2002.

MOSCA, Lineide Salvador (org.). **Discurso, argumentação e produção de sentido**. São Paulo: Humanitas, 2006

PATATI, Carlos. BRAGA, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PRETI, Dino. **Sociolinguística-os níveis da fala**. São Paulo: Nacional, 1987.

_____(Org.) **Estudos de língua falada: variações e confronto**. São Paulo: Humanitas, 1999.

RAMOS, Paulo. **Os quadrinhos em aula de língua portuguesa**. IN VERGUEIRO, Waldomiro. RAMA, Ângela (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo. Contexto. 2006.

_____. **O humor nas tira de jornal**. IN MOSCA, Lineide Salvador (org.). **Discurso, argumentação e produção de sentido**. São Paulo: Humanitas, 2006

RODRIGUES, Ângela C. Souza. **Língua falada e língua escrita**. IN PRETI, Dino. (Org.) **Estudos de língua falada: variações e confronto**. São Paulo: Humanitas, 1999.

URBANO, Hudinilson. **Oralidade na literatura: O caso Rubem Fonseca**. São Paulo: Cortez, 2000.

VERGUEIRO, Waldomiro. RAMA, Ângela (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo. Contexto. 2006.

_____. **Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileira nas histórias em quadrinhos**. <<http://www.eca.usp.br/agaque/nucleosp/agaque_volume1_n1_algunsaspectos.asp>> acessado em 17/06/2009

VIEIRA, Maria das Graças; FIGUEIREDO, Regina. **Ler, entender, criar: Língua Portuguesa 5ª série**. São Paulo: Ática, 2005.

VIARO, Mario Eduardo. A fala sob suspeita. **Revista Língua Portuguesa**. São Paulo, Nº 5, pág. 65, Março de 2006.

Revista Cascão nº62, pág. 29, Maio de 1989

Revista Chico Bento nº205, pág. 31, Novembro de 1994

Revista Chico Bento nº205, pág. 32, Novembro de 1994

Revista Cascão nº224, pág. 32, Agosto de 1995

Revista Chico Bento nº233, pág. 22, Dezembro de 1995

Revista Chico Bento nº233, pág. 29, Dezembro de 1995

Revista Cascão nº246, pág.14, Julho de 1996

Revista Magali nº251, pág. 08, Janeiro de 1999

Revista Chico Bento nº392, pág. 34, Janeiro de 2002

Revista Cascão nº420, pág.07, Fevereiro de 2003

Revista Cascão nº420, pág. 30, Fevereiro de 2003

Revista Cascão nº420, pág. 30, Fevereiro de 2003

Revista Mônica nº237, pág. 60, Março de 2006

Revista Chico Bento nº02, pág. 21, Fevereiro de 2007

Revista Chico Bento nº02, pág. 27, Fevereiro de 2007

Revista Chico Bento nº02, pág. 28, Fevereiro de 2007

Revista Chico Bento nº02, pág. 52, Fevereiro de 2007

Disponível em:

<http://www.avesso.net/cronica8.htm> acessado em 08/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira35.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira314.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira41.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira40.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira33.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira324.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira295.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira40.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira104.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira08.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira51.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira157.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira212.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira49.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira66.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira91.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira98.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira216.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira344.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira5.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira121.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira195.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira25.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira200.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira330.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/institut/pag1.htm> acessado em 22/07/2009

<http://www.monica.com.br/comics/titinhas/tira198.htm> acessado em 22/07/2009

http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/n13012006_05.cfm acessado em 15/07/2009

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ziraldo> acessado dia 02/07/2009