

O trabalho com a escrita: a produção de hqs eletrônicas

Fernanda Maria Pereira Freire

Núcleo de Informática Aplicada à Educação – Universidade Estadual de Campinas (NIED)

Instituto de Estudos da Linguagem (IEL)

UNICAMP

(IEL - UNICAMP)

13083-970 – Campinas – SP – Brasil

ffreire@unicamp.br

Resumo. Com base em uma concepção enunciativa-discursiva de linguagem o presente artigo analisa e discute o trabalho lingüístico-cognitivo envolvido na elaboração de histórias em quadrinhos eletrônicas. São apresentados dados de um sujeito surdo e de outro com diagnóstico de deficiência mental que utilizaram o software HagáQuê, desenvolvido pelo Instituto de Computação da UNICAMP. A análise enfoca o modo particular como cada um deles lida com uma característica específica do gênero de discurso HQ: o uso de balões.

1. Introdução

Nos últimos anos o computador tem sido amplamente utilizado e - de certa forma - tem mudado a maneira como nos relacionamos com a *escrita* e com a *leitura*. Editores de texto, de apresentações, de jornais eletrônicos e de histórias em quadrinhos são *software* disponíveis atualmente no mercado e/ou na Internet que podem ser usados com finalidades profissionais, educacionais ou apenas lúdicas. Conceitos como os de *texto* e de *leitor*, em decorrência do surgimento dos livros eletrônicos, por exemplo, vêm ganhando novas formulações [Chartier 1999].

Do ponto de vista educacional, interessa que tais recursos tecnológicos permitam ao sujeito colocar sua *linguagem em funcionamento*, explorando novas formas de dizer o *já-dito* [Geraldini 1991/93:12]. A inserção de um recurso oferecido por um editor, por exemplo, pode mudar as *condições de produção do texto* gerando

sucessivas reescrituras [Freire e Prado 1999], demandando a aplicação de diferentes tipos de *operações discursivas* [Geraldini op. cit.]. Estes sim, são aspectos que importam à prática educacional porque dão condições ao sujeito de *trabalhar produtiva e significativamente* com a escrita/leitura, aprendendo que “*aprender a escrever significa escolher entre possibilidades, tomar diferentes decisões*”, contribuindo para a formação e constituição de sujeitos-autores [Fiad 1997:71].

Partindo, pois, de uma *concepção enunciativa-discursiva de linguagem* [Franchi 1977/92; Coudry 1986/88] esse artigo analisa e discute o *trabalho lingüístico-cognitivo* envolvido na elaboração de histórias em quadrinhos eletrônicas no que se refere à utilização de balões - uma das características desse tipo de texto. Serão apresentados *dados-achados* [Coudry 1996] de um sujeito surdo e, de outro, com diagnóstico de deficiência mental, ambos em interação com o *software* HagáQuê, desenvolvido pelo Instituto de Computação da UNICAMP.

Dois esclarecimentos. O interesse por dados de sujeitos com necessidades especiais justifica-se, como bem aponta a literatura, pelo fato de permitir "*entrevier especificidades lingüísticas e cognitivas praticamente indissociáveis no discurso não patológico*" [Morato 1996:19] contribuindo para a compreensão do funcionamento discursivo da linguagem. A escolha do gênero de discurso história em quadrinhos (doravante, HQ), por sua vez, se baseia no fato de utilizar recursos de diversos sistemas semióticos: textos, figuras, onomatopéias, sons, possibilitando ao *escrevente* [Chacon 1999] *circular* de forma produtiva entre eles [Coudry 2002].

Nas próximas seções apresentamos algumas características do gênero história em quadrinhos que importam ao processo educativo em geral, em seguida fazemos uma breve apresentação do *software* HagáQuê. Finalmente, analisamos alguns *dados-achados* e tecemos os comentários finais.

2. Características Gerais do Gênero de Discurso HQ¹

Bakhtin considera os gêneros do discurso como tipos mais ou menos estáveis de enunciados que se dão em cada esfera de utilização da língua, ligados a ações humanas significativas classificando-os em primários e secundários. Os gêneros primários se constituem em circunstâncias de uma comunicação verbal espontânea, e os secundários, em situações de comunicação cultural mais complexas. Estes últimos absorvem e transformam os primeiros. Como exemplos de gêneros do discurso o autor cita, entre vários, as crônicas; os contratos; os textos legislativos; documentos oficiais; escritos literários, científicos e ideológicos; cartas oficiais e pessoais; a linguagem das reuniões sociais, da família e do cotidiano [Bakhtin 1952-53/97]. Com base nessa conceituação, cremos ser possível considerar a história em quadrinhos um tipo de gênero de discurso que, como tal, também determina o modo como se pode dizer o que se pretende dizer.

¹ Esta seção é uma versão modificada do texto "As histórias em quadrinhos: algumas características interessantes" produzido para subsidiar as atividades teórico-práticas dos professores em formação do curso a distância do Projeto Proinesp - 2001 (SEESP, FENAPAES UNICAMP e UFRS).

Difícilmente encontramos alguém quem não seja leitor de *gibis* e *tirinhas*. Aliás, os *gibis* já foram severamente censurados nas escolas anos atrás pelo fato de não serem "literatura de qualidade". Felizmente hoje em dia essa concepção mudou. Encontramos até mesmo livros didáticos que fazem uso desse gênero de discurso pela sua ampla comunicabilidade em certos segmentos escolares.

Alguns autores dedicam-se mais ao público infantil, outros ao adulto; uma prova de que as HQs agradam a todos. As histórias em quadrinhos começaram com o homem das cavernas, quando gravavam nas paredes de suas moradias o cotidiano, os costumes, valores e crenças; mensagens que retratavam situações da vida daquelas comunidades.

Do ponto de vista do uso da linguagem escrita, pode-se dizer que as HQs têm algumas particularidades que interessam aos educadores, apresentando uma mistura de imagens e textos: "*como o produto final deve ser lido como um todo visual, percebe-se que a imagem predomina sobre o texto. No entanto, o conceito de história narrada é ampliado e desenvolvido pelas palavras que, tanto pelo seu significado como por seu aspecto gráfico e visual, complementam a arquitetura da composição de cada quadro*" [Eguti 1999:5].

As imagens podem ser variadas, dependendo dos personagens que o autor cria. Os textos, por sua vez, quase sempre complementam as imagens e, via de regra, servem para estabelecer diálogos entre os personagens; mostrar o que um determinado personagem está pensando; introduzir e/ou acompanhar o desenrolar da trama da história, indicando a presença de um narrador; produzir onomatopéias, sons ou ruídos.

A linguagem utilizada, geralmente, aproxima-se da linguagem cotidiana, podendo apresentar algumas características mais relacionadas à oralidade, compreendida de forma abrangente: "*o tom de voz, os gestos, as reticências, as onomatopéias e todos os demais recursos lingüísticos que, ao lado dos aspectos gráficos e semióticos, característicos da expressividade da língua falada (...) também auxiliam no estabelecimento da comunicação autor/leitor*" [Eguti op. cit.:2].

No caso de sujeitos com necessidades especiais as HQs podem ser bem exploradas visando o desenvolvimento tanto da linguagem oral quanto escrita. Mesmo quando o sujeito não é

alfabetizado a organização de um texto via imagens pode constituir um "espaço privilegiado de produção de narrativas" [Lacerda 1998:161] ou uma boa maneira de "inserção significada da criança no mundo letrado" [Freire 1997:932].

A montagem da história, a organização de sua trama em quadros seqüenciais, a elaboração do texto, o uso de recursos expressivos e gráficos próprios das HQs, podem se transformar em uma interessante atividade de leitura e escrita. O uso educacional e/ou terapêutico desse tipo de gênero depende, certamente, de concepções a respeito do que vêm a ser *ler e escrever*.

Há algumas características específicas das HQs como o uso de balões, onomatopéias e tipo de texto [Ianonne e Ianonne 1994], entre outras.

Os balões geralmente apresentam um contorno e um *rabicho* que aponta para o personagem que está falando. Neste caso, é conhecido pela denominação de *balão-fala* (Figura 1).



Figura 1: Exemplo de balão-fala

Há vários outros tipos de balões usados com diversas finalidades. Quase sempre eles são um poderoso recurso gráfico que dá o 'tom' da voz do personagem ou ajuda o autor a compor sua 'personalidade' (Tabela 1).

Nomes dos balões	Características
Balão-pensamento	<i>rabicho</i> tem formato de pequenas <i>bolhas</i>
Balão-uníssonos	tem vários <i>rabichos</i> para indicar que é a fala de vários personagens
Balão-cochicho	contorno é feito com linhas pontilhadas
Balão-grito	o contorno é irregular ou tremido para indicar <i>irritação, grito, espanto, horror</i>

Balão-gelo	apresenta o formato de um cubo de gelo para <i>indicar frieza, indiferença, desprezo</i>
------------	--

Tabela 1: Caracterização de alguns tipos de balões

Já, as onomatopéias, são usadas quase sempre para transmitir ao leitor o efeito de um determinado ruído. Há uma grande variedade delas e o uso depende muito do *efeito de sentido* pretendido pelo *escrevente*.

Muitas das onomatopéias usadas nas HQs derivam de palavras do inglês dada a grande produção de textos desse tipo nessa língua. As onomatopéias designam as ações que produzem tais ruídos (Tabela 2).

onomatopéia	Verbo em inglês	Tradução
<i>click</i>	To click	Estalar/desligar
<i>crash</i>	To crash	Quebrar/rachar/ colidir/bater
<i>slam</i>	To slam	Fechar ruidosamente
<i>smack</i>	To smack	Beijar
<i>sniff</i>	To sniff	Cheirar
<i>splash</i>	To splash	Esguichar

Tabela 2: Exemplos de onomatopéias

Freqüentemente o texto na HQ aparece escrito dentro de um balão, indicando a fala de um determinado personagem ou seu pensamento. Quando isto não ocorre o texto está colocado em uma espécie de faixa no alto do quadrinho - um *retângulo* - para dar lugar a um narrador ou *contador* da história (Figura 2). O narrador tem uma importante função, especialmente no início da trama, e também para dar coerência e coesão à história como um todo [Koch 1998].

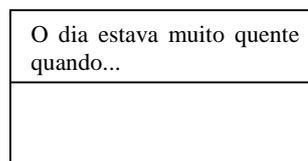


Figura 2: O lugar do texto do narrador

Como todo texto escrito as HQs fazem uso de pontuações mas, nesse gênero, elas podem ser bem *exageradas* para dar vazão a uma determinada emoção do personagem. Além disso, dependendo da composição do personagem, pode ser que ele tenha um *jeito* peculiar de falar, como é o caso do *Cebolinha* ou do *Chico Bento*, ambos criados por Maurício de Souza.

O tipo de letra escolhido pelo autor também é importante porque ajuda a dar forma à linguagem do personagem. É padrão adotar-se a letra de forma maiúscula para escrever quase todo o texto. No entanto outros formatos são úteis quando se quer dar algum destaque, por exemplo, para expressar o tom de voz *mais elevado* (letra maior do que o padrão adotado) ou *menos elevado* (letra menor do que o padrão) e que corresponderia a um tom mais firme, determinado ou vigoroso no primeiro caso e mais meigo, tímido ou submisso, no último caso. Outros recursos gráficos podem ser usados, como é o caso das notas musicais para indicar o canto ou assobio, por exemplo.

O processo de se fazer - de fato - uma HQ envolve várias etapas e muitos profissionais. Do ponto de vista educacional convoca a aplicação de vários conhecimentos e demanda a elaboração de outros tantos novos.

3. O Software HagáQuê

O projeto do editor de histórias em quadrinhos HagáQuê está sendo desenvolvido como parte da dissertação de mestrado de Eduardo Hideki Tanaka, sob orientação da Prof^a Dr^a Heloísa Vieira da Rocha, no Instituto de Computação da UNICAMP. Trata-se de um *software* livre que pode ser obtido no endereço <http://pan.nied.unicamp.br/~hagaque/> que objetiva propiciar atividades de produção de textos para crianças em fase de alfabetização e/ou do ensino fundamental, visando auxiliar o processo de criação e escrita desses alunos (Figura 3).

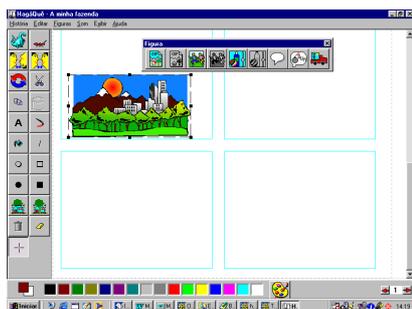


Figura 3: Visão geral do HagáQuê

O lado esquerdo da tela exibe um conjunto de ferramentas. Muitas delas são comuns a outros editores de desenho como: aumentar e diminuir figuras, selecionar, apagar, pintar *etc.*. Na parte inferior da tela está a palheta de cores. O HagáQuê dispõe também de um *menu* com opções relacionadas à edição da história de modo geral. Várias opções também estão disponíveis por meio do clique do botão direito do *mouse*, contemplando assim aqueles usuários mais familiarizados com programas na plataforma *Windows*.

O HagáQuê tem um banco de imagens de personagens, cenários e objetos, tanto colorido quanto em preto e branco (e que podem ser coloridos no próprio *software*). Possui também imagens de balões e onomatopéias. É possível ainda inserir novas imagens - capturadas na Internet, por exemplo - no banco de imagens inicial do HagáQuê, tornando-as disponíveis a qualquer outro usuário do *software*, sem necessidade de procurar as figuras pelos nomes dos arquivos.

Essas figuras podem ser alteradas por meio das ferramentas do *software*: aumentar e diminuir o tamanho; girar e inverter modificando posições e direções; tornando-se desnecessário o uso associado um editor de imagens.

O *software* permite a inclusão de som gravado por meio de microfone ligado ao computador ou de arquivos de outros programas no formato *.wav*.

Quanto ao texto, no HagáQuê, ele é sempre escrito com uma mesma fonte e a criança pode escolher seu tamanho. Há três opções de tamanho de fonte: pequena, média e grande.

4. Os dados-achados²

De acordo com os propósitos desse artigo, selecionamos *dados-achados* de dois sujeitos, ambos usuários *novatos* do HagáQuê. Pelo fato de serem *iniciantes* em relação ao *software* ainda não é possível fazer uma análise exaustiva de todos os aspectos envolvidos no processo. No entanto, os resultados preliminares chamam nossa atenção

² Esta expressão foi usada por Coudry para denominar aquele dado que é produto da articulação de teorias sobre o objeto investigado e a prática clínica (de avaliação e de acompanhamento) e que, portanto, surge na interação. Este tipo de dado é "*revelador e encobridor de dificuldades*" e a sua análise promove outros movimentos teóricos que contribuem para a resolução dos problemas observados e/ou para a colocação de outros ainda não imaginados [Coudry1996:185].

para o modo particular como cada um deles lida com uma característica específica do gênero HQ: *os balões*. Vejamos antes quem são os sujeitos.

O primeiro deles é B., um garoto de 12 anos de idade, que apresenta surdez profunda bilateral desde o nascimento. Atualmente frequenta a 4ªs do ensino fundamental regular. É usuário de LIBRAS e também faz uso da linguagem oral (que é compreensível), ajustando-se ao seu interlocutor. É considerado bilingüe. Faz parte do grupo de pré-adolescentes que frequenta o Centro de Estudos e Pesquisas em Reabilitação Profº Drº Gabriel de O. Porto - CEPRE - da Faculdade de Ciências Médicas da UNICAMP³.

O outro sujeito é N., uma menina também de 12 anos, com diagnóstico de deficiência mental leve. Ela frequenta a 4ªs do ensino fundamental regular e também algumas atividades oferecidas pela APAE de Tubarão (SC)⁴.

4.1. Onde se escreve o texto?

Vejamos o quadrinho elaborado por B. na Figura 4. Há dois personagens: um policial e um leão e o texto, escrito acima da ilustração do cenário e dos personagens, diz:

*"O Homem polícia falou para leao
voce não pode da casa do pessoa
Leao tem mudar com animal"*



Figura 4: Quadrinho elaborado por B.

Pode-se discutir vários aspectos tomando esse único quadrinho e que dizem respeito à relação do sujeito B. com a escrita. Só para pontuar: as interferências da LIBRAS na escrita *Homem polícia*; o uso de maiúsculas nas palavras *Homem* e *Leao* como se fossem os nomes dos personagens; a mudança de linha como provável marca daquilo que ainda será a *pontuação*; a relação entre o escrito (*Homem polícia*) e o mostrado (personagem fardado) e que produzem uma certa redundância de sentido.

No entanto, vamos apenas no ater ao fato de que o texto *escreve a função de um balão-fala* Isto mostra que B. - embora leitor de gibis - não consegue ainda - na posição de *escrevente* - saber onde deve escrever o quê.

Vejamos o que N. faz também em relação ao lugar do texto (Figura 5). N. conta a história de uma cachorra, a Pupi e, neste quadrinho, ela escreve:

*"Gosta de fugi
vai pra rua"*



Figura 5: Quadrinho elaborado por N.

Análogo ao que comentamos no caso de B., vários aspectos poderiam ser discutidos: o emprego adequado de letra maiúscula, a mudança de linha também como marca de pontuação; a

³ Os dados apresentados fazem parte de um Projeto de Pesquisa em andamento intitulado *Tecnologia, Surdez e Língua* desenvolvido por mim (do NIED) em parceria com as docentes do CEPRE, Profª Drª Zilda M. Gesueli e Profª Ms. Ivani Rodrigues Silva. Os resultados parciais do Projeto foram apresentados por ocasião do 12º InPLA na PUCSP em abril deste ano, com o título de *Recursos verbais e não verbais usados por crianças surdas na elaboração de hqs eletrônicas*.

⁴ Os dados apresentados fazem parte de uma atividade relacionada à disciplina *Análise de Software* do Curso de Formação do Projeto Proinesp (SEESP/FENAPAES- Brasil) desenvolvido no ambiente de suporte ao ensino-aprendizagem TelEduc do NIED da UNICAMP, no ano de 2002. Um dos grupos de profissionais selecionado para participar do Curso faz parte da equipe da APAE de Tubarão, ao qual agradecemos.

interferência da modalidade oral no contexto de escrita. Aspectos até mesmo similares àqueles que apontamos no caso de B.. Chama a atenção, no entanto, o fato de N; usar um *balão-fala* para o narrador (ela mesma) e não o *retângulo*, comumente reservado para os enunciados do contador da história.

É provável que N. tenha mantido o *balão-fala* por ser ela também personagem de sua história, embora ausente neste quadrinho. O interessante é que o *rabicho* do balão aponta para *o nada, para o vazio, para um personagem que não está visível mas que existe.*

5. Considerações Finais

Certamente os dois *dados-achados* apresentados são diferentes. As condições de produção de cada um deles difere radicalmente. Além disso, são textos de sujeitos *particulares*. No entanto os dois sujeitos apresentam um *trabalho* similar no que se refere ao uso dos balões. Ora, como argumentamos, os balões são recursos gráficos específicos do gênero história em quadrinhos e, como tal, possibilitam dizer de uma certa forma e não de outra.

Cada sujeito lança mão, então, de recursos próprios na elaboração de seu quadrinho. B. opta por usar a *retângulo* e escrever *o quê* um *balão-fala* indica. N. escolhe um *balão-fala* para uma personagem *não explicitado* por figuras. Ambos procuram entender como "funcionam" os balões e os retângulos na história em quadrinhos. Por outro lado usam - de forma produtiva - as figuras no quadrinho: elas são parte integrante do enunciado que escrevem.

Os *dados-achados*, além de mostrarem os sujeitos às voltas com esse gênero, mostram que essa elaboração passa por outros conhecimentos lingüístico-cognitivos importantes. Decidir pela escolha de um *retângulo* ou de um *balão* de certo tipo implica deslocar-se da posição de personagem (aquele que fala) para a posição de narrador (aquele que conta), ou lidar com a passagem de um *discurso direto* para a sua forma *indireta*. Nada trivial.

Por essas razões, do ponto de vista educacional e/ou clínico, consideramos as HQs uma importante oportunidade para o sujeito colocar sua linguagem em funcionamento: exercitando-a, buscando recursos expressivos novos,

organizando sua argumentação, *exibindo seu trabalho lingüístico-cognitivo.*

6. Referências

- [Bakhtin 1952-53/97] Bakhtin, M. (1952-53/97) Os gêneros do discurso. In: Bakhtin, M., *Estética da Criação Verbal*. São Paulo, SP: Martins Fontes, p. 277-326.
- [Chacon 1999] Chacon, L. (1999) *Ritmo da Escrita - uma organização do heterogêneo da linguagem*. São Paulo, SP: Martins Fontes.
- [Chartier 1999] R. Chartier (1999) *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo, SP: Editora da Unesp.
- [Coudry 2002] Coudry, M. I. H. (2002) Linguagem e Afasia: uma abordagem discursiva da Neurolingüística. In: Orlandi, Eni Pulcinelli (org.) *A sair no número temático do Caderno de Estudos Lingüísticos*. Campinas, SP: IEL, Unicamp.
- [Coudry 1996] Coudry, M. I. H. (1996) O que é dado em neurolingüística? In: Castro, M. F. P. (org.) *O Método e o dado no estudo da linguagem*. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, p. 179-192.
- [Coudry 1986/88] Coudry, M. I. H. (1986/88) *Diário de Narciso - discurso e afasia*. São Paulo, SP: Martins Fontes.
- [Eguti 1999] Eguti, C. A. (1999) A oralidade nas histórias em quadrinhos.. Disponível em http://www.gibindex.com/nphqeca/agaque/hq3/hq3_2-99.html
- [Fiad 1997] Fiad, R. S. (1997) (Re)escrevendo: o papel da escola. In: Abaurre, M. B. M.; Fiad, R. S.; Mayrink-Sabinson, M. L. (orgs.) *Cenas de Aquisição de Escrita: o sujeito e o trabalho com o texto*. Campinas, SP: Associação de Leitura do Brasil (ALB): Mercado de Letras.
- [Franchi 1977/92] Franchi, C. (1977/92) Linguagem – Atividade Constitutiva. In: *Cadernos de Estudos Lingüísticos*. Campinas, SP: n° 22, p. 9-39.
- [Freire, 1997] Freire, R. M. (1997) A metáfora da dislexia. In: Lopes Filho, O. de C. (org.) *Tratado de Fonoaudiologia*. São Paulo, SP: Roca.
- [Freire e Coudry 1998] F. M. P. Freire, e M. I. H. Coudry. (1998) A Linguagem Computacional Logo no Contexto Patológico. In: Foz, F. B., Piccarone, M. L. C. D., Bursztyn, C. S. (orgs.) *A tecnologia informática na fonoaudiologia*. São Paulo, SP: Plexus Editora, p. 78-96.

- [Freire e Prado 1999] Freire, F. M. P.; Prado, M. E. B. B. (1999) Projeto pedagógico: pano de fundo para a escolha de um software educacional. In: Valente, J. A. (org.) *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas, SP: Unicamp/Nied, p. 111 - 130.
- [Koch 1998] Koch, I. V. (1998) *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo, SP: Editora Contexto.
- [Lacerda 1998] Lacerda, C. B. F. (1998) Uso do computador da prática clínica fonoaudiológica: o trabalho com a linguagem num caso de surdez. In: Foz, F. B.; Piccarone, M. L. C. D.; Bursztyn, C. S. (orgs.) *A tecnologia informática na fonoaudiologia*. São Paulo, SP: Plexus Editora, p. 147-168.
- [Geraldí 1991/93] Geraldí, J. W. (1991/93) *Portos de Passagem*. São Paulo, SP: Martins Fontes.
- [Ianonne e Ianonne 1994] Ianonne, L. R.; Ianonne, R. A. (1994) *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo, SP: Moderna.
- [Morato 1996] Morato, E. M. (1996) *Linguagem e Cognição: as reflexões de L. S. Vygotsky sobre a ação reguladora da linguagem*. São Paulo, SP: Editora Plexus.