

Quadrinhos e Oralidade

No mundo fantástico das histórias em quadrinhos, a realidade na linguagem fala mais alto

Frequentemente ouvimos crianças, adolescentes e adultos dizerem que gostam de ler revistas em quadrinhos. Gibis ou HQs, como também costumamos chamar essas revistas, são a diversão favorita de muitos. Não é à toa que as histórias em quadrinhos são veiculadas por meio de jornais, revistas e livros como um meio de comunicação de massa, vendidas em grande quantidade nas diversas bancas e livrarias.

E quais seriam as causas de tanto sucesso?

Muitos motivos podem ser apontados: personagens se popularizam e se transformam em heróis ou ídolos de centenas de pessoas - como Batman e Robin, Mandrake, Mulher Maravilha, Mônica, Pato Donald e outros; enredos sedutores, misteriosos ou engraçados; desenhos e traços cativantes; linguagem acessível, expressiva, repleta de características próprias da língua oral.

A linguagem dos quadrinhos

Vamos tratar aqui desse último aspecto. O que há de comum entre histórias em quadrinhos e a oralidade?

O termo “oralidade”, em seu significado mais abrangente, implica o estudo de sons e de todos os demais elementos que o acompanham: o tom de voz, os gestos, a mímica, as reticências, as onomatopeias, as gírias etc., além dos aspectos gráficos e semióticos que auxiliam na transmissão de ideias, dos sentimentos e das emoções. Essa concepção nos leva a perceber, de imediato, os pontos convergentes entre HQ e oralidade.

Histórias em quadrinhos geralmente narram histórias quadro a quadro, por meio de desenhos e textos, utilizando o discurso direto, que é característico do discurso oral. O vocabulário empregado é simples, popular, do dia-a-dia, entremeado por gírias, palavrões, vocábulos e expressões populares ou regionais. O autor procura reproduzir a espontaneidade e a naturalidade da conversação, realçando seu aspecto coloquial e procurando aproximar-se, o máximo possível, de uma conversa entre falantes da vida real.

Um recurso linguístico muito usado em HQ

Um elemento verbal empregado com frequência é a onomatopeia. Muitas vezes, as onomatopeias são tão expressivas que chegam a se tornar visuais. Explicando melhor: ao pronunciarmos “Trim! Trim!”, não só ouvimos o som da campainha do telefone, mas, imediatamente, em nossa imaginação, visualizamos um aparelho telefônico. O mesmo ocorre em casos similares, como por exemplo com “miau”, “au-au” e “co-có-ri-có”, que são logo associados aos animais que produzem estes sons: o gato, o cachorro e o galo.

Recursos visuais

Recursos visuais falam tanto quanto os recursos linguísticos. Desenhos e traços são expressivos e podem narrar uma história, sem necessidade de palavras. Encontramos muitas histórias em quadrinhos feitas exclusivamente de imagens, cuja compreensão nos é imediata. Em relação às imagens, desenhos realistas, desenhos caricaturais, balões de formas diversificadas, caracteres gráficos de todos os tipos e tamanhos, grafemas (sinais linguísticos como a exclamação, a interrogação etc.), o negrito que realça as letras, tudo isso é utilizado como meio de comunicação de ideias, emoções e sentimentos. Os traços, muitas vezes, se transformam em ícones e símbolos que serão conhecidos por gerações.

Incluem-se, nesse caso, o uniforme de super-heróis, a máscara de Zorro, o desenho de raio que acompanha a palavra mágica “shazam”, entre outros.

Assim, por exemplo: negritos e caracteres em tamanho maior são usados para indicar o tom de voz mais alto do que o normal. O tremor dos caracteres, o balão de formato tremido, os pequenos traços trêmulos que contornam o corpo e a expressão da fisionomia do homem são elementos que traduzem seu medo.

Desta forma, não podemos deixar de citar as outras formas de expressão como os gestos, as diferentes posturas do corpo, as expressões faciais etc. Numa linguagem silenciosa, esses aspectos traduzem e comunicam o que se passa no universo interior das personagens – seus sentimentos e emoções –, auxiliando a reprodução de situações da vida real.

São todos esses recursos de oralidade que colaboram na interação autor/leitor, fazendo com que a leitura das histórias em quadrinhos seja fácil, agradável e tão divertida quanto um passeio, um filme ou qualquer outra diversão, contribuindo, em grande parte, para o seu sucesso.

Clarice Akemi Eguti, aluna de pós-graduação de Filosofia e Língua Portuguesa*

* Na ocasião da publicação original (NE).