

## **Linguagens e enunciações das histórias em quadrinhos: uma análise do discurso quadrinhista**

Victória Sebben Rodrigues <sup>1</sup>  
Cristina Maria de Oliveira <sup>2</sup>

O presente documento resume o estudo investigativo articulado à disciplina de Análise do Discurso. Quanto à questão investigativa, a temática e o principal objetivo do estudo visam compreender a enunciação das histórias em quadrinhos. Serão analisadas as marcas representativas do discurso, por exemplo, linguagem humorístico/sarcásticas vistas em charges, à ambiguidade lexical em determinadas tirinhas, também o uso das figuras de linguagens nas HQ's – onomatopeias e interjeições. Compreende-se que as histórias em quadrinhos apresentam um caráter lúdico e artístico, trata-se de um gênero do discurso que explora a linguagem não verbal pelo uso explícito da imagem, associada a parte escrita – o texto. A metodologia de pesquisa constituiu-se de revisão de bibliografias – teses, dissertações e artigos referentes ao presente estudo, além da análise de recortes de histórias em quadrinhos, charges e tirinha; as coletas de dados, tanto nos documentos bibliográficos, acadêmicos e produtos HQ, vão sendo organizadas para que se possam compreender os efeitos da enunciação e dessas linguagens na construção de sentido no discurso HQ. Os estudos e críticos do ramo da linguagem, que constituem as várias correntes da Análise do Discurso – AD procuram analisar o funcionamento dos processos comunicativos e tais procedimentos que se dá na construção de sentidos. Para Campedelli e Souza (1999), os quadrinhos são um exemplo marcante de discurso direto, onde as falas das personagens são apresentadas diretamente ao leitor, sem interferência de um narrador pode expressar fala ou pensamento. Destaca-se ainda, a importância da sequência de fatos em um texto narrativo, que envolve um acontecimento, uma ação com personagens, num determinado tempo e espaço. As onomatopeias são figuras

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Licenciatura em Letras – UNICNEC.

<sup>2</sup> Professora orientadora – UNICNEC.

*Conhecimento e Diversidade: Caminhos para novas descobertas*

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

**Palavras-chave:** Análise do Discurso, Histórias em quadrinhos, Linguagens.