

INSTITUTO SUPERIOR ANÍSIO TEIXEIRA

Ana Carolina Garrido Rodrigues Salerno

A ESTILÍSTICA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
*TURMA DA MÔNICA, TURMA DA MÔNICA JOVEM E LULUZINHA TEEN E SUA
TURMA*

São Gonçalo – RJ

2015

Ana Carolina Garrido Rodrigues Salerno

A ESTILÍSTICA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
*TURMA DA MÔNICA, TURMA DA MÔNICA JOVEM E LULUZINHA TEEN E SUA
TURMA*

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Letras Português-Inglês do Instituto Superior Anísio Teixeira – ISAT como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Letras Português-Inglês.

Orientador: Prof. M. José Manuel da Silva

São Gonçalo – RJ

2015

Ana Carolina Garrido Rodrigues Salerno

A ESTILÍSTICA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
*TURMA DA MÔNICA, TURMA DA MÔNICA JOVEM E LULUZINHA TEEN E SUA
TURMA*

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Letras Português-Inglês do Instituto Superior Anísio Teixeira – ISAT como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Letras Português-Inglês.

Orientador: Prof. M. José Manuel da Silva

José Manuel da Silva – ISAT

São Gonçalo, RJ, 26 de junho de 2015.

DEDICATÓRIA

Para meu pai, Antonio Helio Salerno. *In memoriam.*

AGRADECIMENTOS

Não posso deixar de agradecer Àquele que torna possíveis todas as coisas. A Ele, toda honra e glória para sempre.

Família, vocês são minha base. Saibam que nada do que vocês fazem por mim é ignorado.

Ao meu Orientador, pelas conversas, pelos conselhos, puxões de orelha e pela dedicação que, sem dúvida, contribuíram para o meu crescimento pessoal e profissional.

A todos que contribuíram para a realização desta monografia, meus sinceros e mais profundos agradecimentos.

RESUMO

As palavras são repletas de afetividade e emoção. Sejam essas emoções positivas ou negativas, elas permeiam a fala do interlocutor por meio de escolhas de palavras que irão transmitir amor, ódio, felicidade e tristeza. Por esse motivo, este trabalho tem por objetivo analisar falas de diferentes personagens de histórias em quadrinhos à luz da Estilística, disciplina que trata da afetividade na linguagem falada e escrita. Foram escolhidas para este projeto uma história da *Turma da Mônica*, uma história da *Turma da Mônica Jovem*, e uma história da *Luluzinha Teen e sua Turma*, que serão analisadas em seus elementos estilísticos distintos.

Palavras-chave: história em quadrinhos. estilística. Maurício de Sousa. Turma da Mônica. Turma da Mônica Jovem. Luluzinha Teen e sua Turma.

ABSTRACT

Words are replete with affectivity and emotion. Whether these emotions are positive or negative, they permeate the words of the speaker by means of word choices that will convey love, hatred, happiness and sadness. For this reason, this work aims at analyzing the speech of different characters in specific comic books in the light of Stylistics, a subject of Linguistics that deals with the affectivity in written and spoken language. Three different comic books were chosen for this project – *Turma da Mônica*, *Turma da Mônica Jovem*, and *Luluzinha Teen e Sua Turma* –, which will be analyzed in their different stylistic devices.

Key words: comic books. stylistics. Maurício de Sousa. Turma da Mônica. Turma da Mônica Jovem. Luluzinha Teen e Sua Turma.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	251
2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS	253
2.1 Os quadrinhos	253
2.1.1 <i>Os quadrinhos no Brasil</i>	256
2.1.2 <i>Elementos dos quadrinhos</i>	259
3 ESTILÍSTICA	268
3.1 Elementos de Estilística	269
3.1.1 <i>Estilística do Som</i>	269
3.1.2 <i>Estilística da Palavra</i>	271
3.1.3 <i>A estilística da Frase</i>	272
4 A ESTILÍSTICA E OS QUADRINHOS	274
4.1 A estilística do Som	275
4.1.1 <i>A expressividade das vogais</i>	275
4.1.2 <i>Aliteração e Assonância</i>	277
4.1.3 <i>Rima</i>	279
4.1.4 <i>Onomatopeia</i>	281
4.1.5 <i>Acento de intensidade e duração</i>	283
4.2 Estilística da Palavra	285
4.2.1 <i>Palavras de significado afetivo</i>	285
4.2.2 <i>Palavras que exprimem julgamento</i>	287
4.2.3 <i>Palavras evocativas</i>	288
4.2.4 <i>Gíria</i>	289
4.3 Estilística da Frase	291
4.3.1 <i>A frase incompleta</i>	291
4.3.2 <i>Elipse</i>	292

5 CONCLUSÃO	294
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	296

1 INTRODUÇÃO

“De certa forma, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que se utilizam fartamente de um veículo de comunicação que esteve presente desde os primórdios: a imagem gráfica.” (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 8). Essas histórias se difundem até os dias de hoje com diferentes estilos e conteúdos, dando vida às ideias e vozes de seus criadores. Um dos maiores e mais conceituados quadrinistas de todos os tempos, o mestre Will Eisner, criador de *The Spirit (Espírito, ou O Espírito)*, definiu os quadrinhos como arte sequencial. (EISNER, 2010, p. 1). Partindo dessa definição, o cartunista Scott McCloud vai além, afirmando que os quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (MCLOUD, 1995, p. 15).

As histórias em quadrinhos são consideradas “uma forma de manifestação artística com características próprias”. (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 17), mas nem sempre foi assim. Os quadrinhos sofreram preconceitos da sociedade, que culpou as histórias pela falta de interesse das crianças pela leitura mais tradicional e atribuiu à leitura de quadrinhos a criminalidade infanto-juvenil (MOYA, 1986, p. 7). Houve preconceito, também, entre os próprios quadrinistas, não só literário, mas sexista (MCLOUD, 2006, p. 100). No entanto, com a Revolução Industrial, a cultura considerada “de massa” ganha lugar e transforma a visão de cultura literária em algo novo e mais criativo. É neste lugar que se encaixam as histórias em quadrinhos, que desempenham um papel importante no que se tem como cultura de massa, com as tiras de jornal, as revistas e os álbuns em quadrinhos sendo o principal veículo desta forma de arte.

As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (EISNER, 2010, p. 1).

As histórias em quadrinhos expressam a visão de mundo de seus criadores, o que eles sentem e suas experiências, mas não é somente isso que as histórias transmitem aos seus leitores. Por meio dos personagens, os quadrinistas podem gerar no leitor de quadrinhos sentimentos de alegria, curiosidade, senso de justiça, compaixão e amizade por intermédio das palavras ou onomatopeias que escolhem

utilizar, além de exporem seus leitores a temas atuais e relevantes. E é essa escolha de palavras e elementos que será analisada neste trabalho com a ajuda da Estilística.

A Estilística é uma disciplina da Linguística que tem o estilo como seu objeto de estudo, e se dedica a descrever o “equipamento expressivo da língua como um todo”. (MARTINS, 2000, p. 4). A Estilística pode ser definida como “disciplina linguística que estuda a expressividade da linguagem, isto é, a sua capacidade de emocionar e sugerir”. (CÂMARA JR., 1974, p. 166).

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a linguagem e os elementos presentes nas histórias em quadrinhos na visão da Estilística. Foram escolhidos para tal a *Turma da Mônica*, a *Turma da Mônica Jovem*, e *Luluzinha Teen e Sua Turma*.

O Capítulo 2 trata do início das histórias em quadrinhos, dentro e fora do Brasil; o Capítulo 3 apresenta uma visão mais profunda sobre a Estilística; o Capítulo 4, a análise dos termos e elementos dos quadrinhos à luz da Estilística; e o Capítulo 5, uma breve conclusão.

2 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos (HQs) “em sua expressão mais simples (...) empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis”. (EISNER, 2010, p. 2). Elas podem ser lidas nas tirinhas publicadas em jornais, ou em revistas periódicas, conhecidas popularmente como gibis, ou ainda em forma de livros, conhecidos como romances gráficos ou novelas gráficas (*graphic novels*). Este capítulo consiste de uma visão geral, porém concisa, acerca das histórias em quadrinhos, bem como de seu desenvolvimento no Brasil.

2.1 Os quadrinhos

Desde a pré-história, o homem tem a necessidade de registrar suas atividades cotidianas e, por assim dizer, contar sua história e deixar sua marca para as gerações futuras, usando imagens como meio de atingir seu objetivo. Essas imagens podem ser consideradas fotografias ou imagens estáticas, porém nada mais são do que a reprodução de situações dinâmicas, em movimento. Desde o momento em que esses rabiscos rupestres feitos por nossos antepassados em suas cavernas foram encontrados, o desenho vem sofrendo transformações e se divide em linguagens diversas, passando pelo Egito com seus hieróglifos – embora MCCLOUD (1995) considere a palavra escrita a verdadeira descendente dos hieróglifos (p. 13) –, e pela Idade Média, com as ilustrações de livros sacros, vitrais e pinturas de paredes e tetos de igrejas, contando uma história de fundamento religioso, umas contendo texto, outras, não. Pode-se dizer com isso que as histórias em quadrinhos são a evolução dessa transformação.

Conhecidas primeiramente como literatura em estampas, a primeira história em quadrinhos propriamente dita foi publicada em 1827, criada por Rudolph Töpffer (1799-1846), com o título *M. Vieux-Bois* (no Brasil, *Os Amores do Senhor Jacarandá*). Töpffer e seus contemporâneos Georges Colomb e Wilhelm Busch “aliavam suas qualidades literárias ao excelente nível de desenho, ao senso de humor, à antevisão do que viria a ser um dos veículos de maior sucesso no mundo das comunicações: os *comics*”. (MOYA, 1986, p. 16).

Os *comics* surgiram no fim do século XIX; no entanto, sofreram perseguição da sociedade, que atribuiu às historinhas a criminalidade infanto-juvenil e a falta de interesse das crianças pela leitura e pelos estudos (MOYA, 1986, p. 7).

O preconceito contra os quadrinhos não veio somente de pais e professores, mas de alguns quadrinistas conservadores. Em uma conversa com Will Eisner, durante uma reunião da Sociedade Nacional dos Cartunistas, Rube Golberg afirmou que os cartunistas não eram artistas, e sim vaudevillistas (MCCLLOUD, 2006, p. 26). Outra forma de preconceito entre os quadrinistas é a discriminação contra cartunistas do sexo feminino. De acordo com McCloud (2006), “a história do desequilíbrio entre os sexos é um dos mais impressionantes exemplos do potencial desperdiçado dos quadrinhos”. (p. 100). As mulheres têm sobrevivido ao clube do bolinha há décadas; não obstante, no fim dos anos 1950 e 1960, a ideia de escrever histórias em quadrinhos continuou viva em algumas meninas que ainda liam as revistinhas. Simultaneamente à revolta contra o conservadorismo, as cartunistas criaram histórias que eram fiéis não só ao seu cotidiano, mas também aos seus sentimentos, à sua visão política e à sua opinião sobre o sexo. As histórias tinham como tema autobiografia, ficção científica, paralelos urbanos e fantasia. Dentre algumas cartunistas de destaque estão Roberta Gregory e Fiona Smith (MCCLLOUD, 2006, p. 101, 102).

Foi somente na década de 1960 que os quadrinhos foram aceitos na Europa. As revistas ganharam espaço entre as “universidades, os livros ‘sérios’, os museus e, em pouco tempo, estava na moda revelar-se um velho fã de velhos personagens”. (MOYA, 1986, p. 7).

Na segunda metade do século XX, porém, houve uma mudança na definição de literatura. Os artistas que lidavam com a arte de contar histórias procuravam criar uma linguagem por meio da qual fosse possível expressar pensamentos, sons, ações e ideias de uma forma sequencial, separada por quadros. Esse processo desenvolveu a forma de arte narrativa conhecida como quadrinhos. (EISNER, 2010, p. 7).

“Nossa cultura é cada vez mais orientada pelo símbolo” (MCCLLOUD, 1995, p. 64), e isto pode ser constatado, por exemplo, nos sinais de trânsito e nas instruções mecânicas, meios que corroboram o fato de que as imagens podem ajudar as palavras e, em algumas instâncias, podem até substituí-las. Tem-se, então, as histórias em quadrinhos como centro desse fenômeno.

O lugar dos quadrinhos na sociedade, porém, é vital, como uma das poucas formas de comunicação pessoal num mundo de autômatos feitos em grupo e de marketing corporativo em massa. (MCCLLOUD, 2006, p. 3).

Foi também na década de 1960 que surgiram personagens mais verossímeis e menos heroicos, que atraíram o leitor comum, que passa pelas mesmas dificuldades, tem as mesmas dúvidas, crises existenciais, vê as mesmas incoerências do pós-guerra e contesta a política e a sociedade. É possível afirmar que existiam duas vertentes de quadrinhos nos anos 1960: por um lado, os leitores tinham os quadrinhos dos jornais, mais aceitáveis socialmente e politicamente corretos; por outro, tinham o quadrinho que se rebelava contra o estilo de vida americano, que não era politicamente correto e não se conformava aos padrões sociais. Com isso, a crítica social passa a ter um espaço maior nos quadrinhos. Um exemplo de quadrinho, ou *comic*, que faz crítica à sociedade é *O Menino Amarelo* (*Yellow Kid*), criado por Richard Outcault, considerado por muitos a primeira história em quadrinhos. Publicada inicialmente pelo jornal *New York World* na coluna *Down Hogan's Alley*, a tirinha surgiu em 5 de maio de 1895 com um estereótipo diferente daquele ao qual o público estava habituado. Sobre o personagem principal, Lucchetti (2011) afirma:

Ele era de estatura baixa; tinha feições de chinês, uma cabeça grande e totalmente sem cabelo, um enorme par de orelhas, apenas dois dentes na boca e um sorriso zombeteiro; usava como indumentária um camisolão, que, na maioria das vezes, exibia frases irreverentes e sarcásticas – grande parte dessas frases fazia referência a fatos políticos, que podiam ser, por exemplo, a campanha de William Jennings Bryan (1860-1925) à presidência norte-americana ou as relações entre os Estados Unidos e a Espanha –; andava constantemente com os pés descalços; e estava sempre de frente, encarando os leitores.

Outcault teve seu último desenho publicado no *New York World* em 1896, antes de se transferir para seu maior concorrente, o *New York Journal*. Lá, o autor deu uma forma definitiva ao personagem, mas foi vítima do preconceito de conservadores que criticavam a imprensa sensacionalista e sofreu um litígio que permitiu que os dois jornais publicassem sua obra. Outcault decidiu deixar o *New York Journal* e seguir carreira como *freelancer*. O cartunista seria reconhecido mais tarde com a obra *Chiquinho* (*Buster Brown*), um personagem com maior poder aquisitivo que *O Menino Amarelo*, mas com o comportamento pior que o de seu antecessor, fato que comprovou a raiz do preconceito – social, não educacional.

Após Outcault ter preferido trabalhar no *Journal*, os painéis de *Down Hogan's Alley* continuaram aparecendo no *World*, sendo agora realizados por George B. Luks. Possivelmente Luks foi o escolhido para realizar os

painéis porque desenhara o painel publicado em 31 de maio de 1896 e fizera um bom trabalho. Assim, a partir de 18 de outubro de 1896, os nova-iorquinos tiveram a oportunidade de ver, todos os domingos, O Menino Amarelo em dois painéis distintos – painéis esses realizados por artistas diferentes (Outcault e Luks) e publicados em jornais rivais (o *World*, de Pulitzer, e o *Journal*, de Hearst). Isso motivou um litígio entre Pulitzer e Hearst, e a decisão do tribunal foi salomônica. Outcault podia desenhar seus personagens no *Journal* e Pulitzer podia publicar no *World* os painéis com seu título original e os personagens costumeiros. Outcault deixou de desenhar os painéis do Menino Amarelo em janeiro de 1898 e faleceu em 25 de setembro de 1928. (LUCHETTI, 2011, p. 5).

Um dos maiores colaboradores para que os quadrinhos deixassem de ser considerados literatura de baixa cultura e tivessem maior respeitabilidade foi Will Eisner. Suas colaborações no aspecto da linguagem eram visíveis em sua obra *Espírito (The Spirit ou Spirit)*. Outro fator importante para esse acontecimento foi a criação de histórias longas que permitissem o tempo e o espaço para a criação de uma narrativa maior e mais consistente.

Eisner criou, em 1978, uma obra de 178 páginas chamada *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*, abrindo as portas para uma revolução na maneira como os gibis eram vistos. O autor batizou sua obra, que era basicamente uma coletânea de quatro contos, de *graphic novel* (romance gráfico ou novela gráfica). Apesar de sua origem “estranha”, o termo fez sucesso, assim como a ideia, e possibilitou uma exploração sincera do potencial narrativo dos quadrinhos. Muitos autores, então, viram na *graphic novel* uma salvação para suas obras mais complexas e desafiadoras. Enquanto os gibis periódicos tinham a ideia de ser algo descartável e temporário, os livros tinham a promessa de algo mais. Para muitos, o romance gráfico *Maus: A História de um Sobrevivente*, de Art Spiegelman, elevou o padrão tanto na sua seriedade quanto na sua execução (MCCLLOUD, 2006, p. 29).

2.1.1 Os quadrinhos no Brasil

No Brasil, o primeiro cartunista foi o ítalo-brasileiro Antônio Agostini. Nascido em Piemonte, veio para o Brasil em 1859 e teve sua primeira historieta com personagem fixo em 1896, no jornal *Vida Fluminense*, intitulada *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte*. Em 1883, Agostini lançou *Zé Caipora*, uma história seriada, publicada sempre em duas páginas, contendo 35 capítulos. Agostini foi trabalhar na revista *O Malho*, publicando *Zé Caipora* até o capítulo 75, quando a história desapareceu do mercado, em 1906.

A revista *O Malho* lançou, em 11 de outubro de 1905, a revista *O Tico-Tico*, que foi o pontapé inicial para as publicações voltadas para o público infantil neste país. O cartunista Ângelo Agostini participou de sua formação, contribuindo com o primeiro logotipo, capa, histórias e ilustrações. “A tudo a revista brasileira respondeu com uma postura firme em relação a seus objetivos didático-pedagógicos, mantendo-se arraigada à missão de entreter, informar e formar, de maneira sadia, a criança brasileira”. (VERGUEIRO; SANTOS, 2008, p. 24).

A revista publicou, inicialmente, apenas histórias norte-americanas e europeias. A atração principal era *Chiquinho (Buster Brown)*, de Outcault. O menino de classe alta adquiriu, no Brasil, os modos comuns à massa, vivendo aventuras ao lado de um menino de origem africana chamado Benjamim, criados pelos autores brasileiros que deram continuidade à história de Outcault no país. Críticos afirmam que o menino Chiquinho tornou-se um tanto sem graça, e acabou surpreendendo os leitores brasileiros que não sabiam de sua origem estadunidense.

Vários outros personagens, tanto estrangeiros como brasileiros, foram publicados na revista. Destacando-se entre os primeiros, Mickey Mouse, em histórias desenhadas por Ub Iwerks e por Floyd Gottfredson; Krazy Kat, de George Herriman; Popeye, de Elsie Chrisler Segar; Gato Félix, de Pat Sullivan. Mut e Jeff, de Bud Fisher. Little Nemo em Slumberland, de Windsor McCay etc. Entre os brasileiros, figuras como Lamparina, de J. Carlos; Kaximbow, de Max Yantol, Bolinha e Bolonha, de Nino Borges; Zé Macaco e Faustina, de Alfredo Storni; Pirolito, de Fritz (Anísio Oscar Mota); Tinoco, o caçador de feras, de Théo; João Charuto, de Edmundo Rodrigues; e Réco-Réco, Bolão e Azeitona, de Luis de Sá, para mencionar alguns. (MOYA, 2003 apud VERGUEIRO; SANTOS, 2008, p. 26, 27).

A revista prezava pela educação e o desenvolvimento intelectual das crianças, incluindo, além das histórias, valores morais e religiosos, procurando, assim, forjar indivíduos com comportamento aceitável em uma sociedade decadente. Devido ao sucesso da revista, *O Tico-Tico* ganhou uma versão Almanaque, edição especial de fim de ano, com capa dura, contendo o material de mais sucesso publicado, brinquedos para montar e páginas ilustradas que podiam formar diversos cenários. O primeiro Almanaque foi lançado em 1906 e o último, em 1957, com um total aproximado de 140 páginas. Entretanto, em suas duas últimas décadas de existência, a revista *O Tico-Tico* deu preferência às piadas e anedotas, deixando de lado seu conteúdo didático e informativo. A chegada de revistas concorrentes e o advento da televisão contribuíram para o declínio da revista, que, após tentativas de continuar com suas publicações, saiu de circulação completamente em 1977.

Para este trabalho serão utilizadas somente histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica* e *Turma da Mônica Jovem*, criadas por Maurício de Sousa, e *Luluzinha Teen e Sua Turma*.

- **Maurício de Sousa**

Maurício de Sousa nasceu a 27 de outubro de 1935 em Santa Luzia, São Paulo. Aos 19 anos, Maurício mudou-se para São Paulo e trabalhou, durante cinco anos, no *Jornal Folha da Manhã* como repórter policial. Ainda trabalhando como repórter, em 1959 criou Bidu e Franjinha, seus primeiros personagens, e iniciou sua carreira como cartunista após publicar uma série de tirinhas chamada *Bidu e Franjinha* no *Jornal Folha da Manhã*. Um ano mais tarde Sousa criou os personagens Cebolinha, Piteco, Chico Bento, Penadinho, Horácio, Raposo e Astronauta, que também foram lançados como tirinhas de jornal. Mônica foi criada em 1963, baseada na filha homônima de Maurício de Sousa, que tinha os mesmos traços físicos e a mesma personalidade forte, e teve sua estreia como personagem secundária nas tirinhas de Cebolinha.

Atualmente, entre revistinhas e tirinhas de jornais, as criações de Maurício de Sousa são publicadas em cinquenta países.

- **Mônica e sua turma**

Mônica ganhou destaque nas tirinhas do Cebolinha e, em 1970, ganhou sua própria revistinha intitulada *Mônica e sua Turma*, tendo uma tiragem mensal de duzentos mil exemplares pela Editora Abril. Mais tarde, os personagens de Maurício de Sousa passaram a ser chamados de *Turma da Mônica*, tendo a dentucinha como sua líder. Em 2007, Mônica foi nomeada Embaixadora da UNICEF, sendo o primeiro personagem fictício a ganhar esse título. Em 2008, o Ministério de Turismo nomeou Mônica Embaixadora do Turismo Brasileiro.

A Turma da Mônica comemorou seu quinquagésimo aniversário em 2013.

- **Turma da Mônica Jovem**

A primeira revistinha *Turma da Mônica Jovem* foi lançada em agosto de 2008 e os quatro primeiros números do gibi venderam mais de um milhão de exemplares. A revistinha é uma releitura dos personagens da Turma da Mônica em sua versão

adolescente, desenhada em traços de mangá, o *comic* japonês, visando atingir também o público que consome quadrinhos orientais.

- **Luluzinha Teen**

Luluzinha Teen e Sua Turma é a versão adolescente de *Luluzinha*, criada por Marge Henderson Buell (1904-1993) e lançada pela primeira vez em 1935. A revistinha, voltada para o público adolescente, surgiu após o lançamento da revista *Turma da Mônica Jovem* e também acompanha a vida de seus personagens principais: Lulu, Bola, Ana e Careca. A revistinha teve 65 edições, contando com a adição de cinco revistas especiais e, inicialmente, teve venda de 100 mil exemplares. Lançada pela Ediouro, com o selo Pixel Media, a edição de número 65 se despede da turminha, pois Lulu decide ir embora do país.

2.1.2 **Elementos dos quadrinhos**

Não são somente os desenhos e a história escrita que formam os quadrinhos. Existem outros elementos que completam essa arte, e a compreensão deles se faz necessária para que o leitor possa decodificar as mensagens existentes nos quadrinhos.

Ligados a cada um dos códigos, os autores de HQs, ao longo dos anos, foram desenvolvendo e aplicando elementos que passaram a fazer parte integrante da linguagem específica do gênero, permitindo-lhes atingir a rapidez de comunicação exigida por um meio de comunicação de massa por excelência. Alguns desses elementos específicos foram criados dentro do ambiente próprio dos quadrinhos. Outros vão buscar sua inspiração em diferentes formas de expressão, tomando emprestado e apropriando-se de novas linguagens, adaptando-as conforme a criatividade dos autores de HQs. (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 31).

Esta seção tratará de alguns desses elementos e das funções que exercem nas HQs.

- **Linguagem visual**

O elemento básico do quadrinho é a história desenhada, que se apresenta como uma sequência de quadros com a finalidade de transmitir uma mensagem ao leitor, independentemente de seu estilo (autobiografia, fábulas, contos de super-heróis). Inicialmente, os desenhos caricaturais eram predominantes nas HQs, mas no fim da década de 1920, quando os desenhos de super-heróis ganharam maior

visibilidade, a arte naturalista se tornou mais comum (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 33).

Existem, nas HQs, dois tipos de quadrinhos, como afirma Eisner (2010): “a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa” (p. 41).

- **Tempo (*Timing*)**

“O fenômeno da duração e da sua vivência – comumente designado como ‘tempo’ (*time*) – é uma dimensão essencial da arte sequencial”. (EISNER, 2010, p. 23). O som pode ser medido, auditivamente, de acordo com a distância em que nos encontramos dele. O tempo é medido e sentido por intermédio da lembrança da experiência. A percepção que os seres humanos têm da realidade é um ato de fé que se baseia em fragmentos, tornando possível a qualquer pessoa completar mentalmente algo que está incompleto baseado em uma experiência anterior (EISNER, 2010, p. 23). “Esse fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de conclusão”. (MCCLOUD, 1995, p. 63). O meio de comunicação que usa esse fenômeno como nenhum outro são os quadrinhos. A conclusão nas HQs não é ocasional ou involuntária como na mídia eletrônica. Ela é contínua, isto é, depende do leitor em todo momento. De acordo com McCloud (1995), “cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice silencioso”. (p. 68). Eisner define esse fenômeno como passagem de tempo, e afirma que a capacidade de expressar essa passagem é crucial para os quadrinhos, pois é por intermédio dela que se pode compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor e o terror e tudo que existe na experiência humana (EISNER, 2010, p. 24).

- **Enquadramento (ou molduras) de tempo**

“O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento”. (EISNER, 2010, p. 26). Para que essa delimitação de tempo fosse crível, os quadrinistas adicionaram marcadores de tempo ao desenho, como o pingar de uma torneira ou o abrir de um guarda-chuva.

O número e o tamanho dos quadrinhos também auxiliam na delimitação de tempo e a dar ritmo à história. Quando é preciso comprimir o tempo, usa-se um

número maior de quadrinhos tornando a ação mais segmentada. O mesmo não acontece com os quadrinhos maiores, mais convencionais, que não expressam a mesma ação. O formato dos quadros também depende do que o quadrinista deseja expressar em cada cena. Quando não há nenhuma irregularidade de ação, os quadrinhos têm formato perfeito, porém, quando se deseja evocar suspense ou algum tipo de ameaça, toda uma tira é ocupada por essa ação, precedida por quadrinhos menores e comprimidos (EISNER, 2010, p. 31).

- **Figuras cinéticas e metáforas visuais**

Pelo fato de os desenhos serem estáticos, os quadrinistas desenvolveram artifícios com o objetivo de fazer com que o leitor perceba que um corpo ou objeto está se deslocando. Esses artifícios são conhecidos como figuras cinéticas e podem ser representados por traços e linhas que, de acordo com o modo com o qual são desenhados, representam a rapidez e a maneira com que um corpo ou objeto está se movendo.

Ainda que seja impossível esgotar aqui todos os tipos possíveis de figuras, pois elas variam de acordo com a criatividade dos autores, as mais comuns são as que expressam a trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz impacto ou o lugar onde ele ocorre), entre outras. (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 54).

Na Figura 1, a figura cinética é encontrada nos dois quadrinhos, mais especificamente nas linhas que seguem Cebolinha enquanto ele está correndo para pegar a madeira e voltando para o encontro de seus amigos. Essas linhas indicam a velocidade com a qual Cebolinha corre.



Figura 1: Figuras cinéticas
[Turma da Mônica, nº 93, 2014, p. 17]

As metáforas visuais expressam uma ideia ou um sentimento, e, muitas vezes, reforçam o conteúdo verbal, facilitando, assim, o entendimento da ideia transmitida pelo autor da história.

Elas se constituem em signos ou convenções gráficas que têm relação direta ou indireta com expressões do senso comum, como, por exemplo, “ver estrelas”, “falar cobras e lagartos”, “dormir como um tronco” etc. (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 54).

Na Figura 2, a metáfora visual pode ser observada no coração que se encontra atrás do casal. Dentro do coração há uma imagem se assemelhando ao universo. As imagens podem significar algo como “o amor está no ar”, ou, “você é meu tudo, e eu te amo”; também pode simbolizar que o casal está perdido no tempo e espaço em um beijo apaixonado.



Figura 2: Metáfora visual
[Turma da Mônica Jovem, nº 74, 2014, p. 64]

- **Linguagem verbal**

A linguagem verbal expressa a fala ou o pensamento dos personagens, a voz do narrador e os sons representados ao longo da história. Além disso, é encontrada

em cartazes, cartas, vitrines e outros elementos gráficos, tendo o propósito de integrar a linguagem verbal à linguagem visual (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 55).

- **O balão**

Embora os personagens dos quadrinhos não tenham voz, é possível argumentar que eles falam. O balão representa a fala ou o pensamento dos personagens. Ele foi usado inicialmente por Richard Outcault em sua tira de jornal, *O Menino Amarelo*, no final do século XIX, aparecendo regularmente em outras histórias após sua criação.

“O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som”. (EISNER, 2010, p. 24). Além de representar a fala dos personagens, o balão dá nuances diferentes a essa mesma fala. Como exemplo, o balão com linhas tracejadas indica que os personagens estão falando em segredo, sussurrando para que ninguém os ouça; o balão com aparência de carga elétrica indica que a fala está vindo de um aparelho eletrônico, como a televisão, ou um celular; o balão em forma de nuvem indica que o personagem está pensando.

Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala. (...) Com o desenvolvimento desse tipo de arte, no entanto, o balão se aprimorou e deixou de ter apenas a forma de um requadro. Adquiriu significado e passou a contribuir para a narrativa.

À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que simples delimitador para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de emprestar a característica do som à narrativa. (EISNER, 2010, p. 24)

Os balões com linhas tracejadas demonstrados na Figura 3 representam a fala dos fantasmas que estão assombrando Cebola. As linhas tracejadas indicam que os personagens estão sussurrando para que ninguém mais os ouça.



Figura 3: Balão
[Turma da Mônica, nº 74, 2014, p. 70]

Na Figura 4, o balão à esquerda representa o pensamento da personagem, estando, por esse motivo, em forma de nuvem.



Figura 4: Balão
[Turma da Mônica, nº 93, 2014, p. 33]

As letras dentro do balão expressam a natureza e a emoção na fala do interlocutor, sendo assim resultado da personalidade do artista e do personagem que está falando. Transmitem, também, uma mensagem específica de acordo com o tipo de letra utilizado. Normalmente, quando representam uma conversa em tom normal, as mensagens contidas no balão são grafadas de modo uniforme, com letras maiúsculas, finalizando com um ponto de exclamação, ponto de interrogação, reticências ou ponto final. Caso contrário, as letras podem receber tamanhos e formas diferentes, representando grito, sussurro, medo, e um personagem falando em outro idioma (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 60). No caso do exemplo da Figura

5, as falas em **negrito** destacam a dislalia do personagem Cebolinha, que troca o fonema [r] pelo [l].



Figura 5: Letras
[Turma da Mônica, nº 94, 2014, p. 5]

- **A legenda**

A legenda (ou recordatório) representa a voz do narrador, e é utilizada para situar o leitor na história. A legenda é colocada na parte superior do quadrinho, indicando que deve ser lida em primeiro lugar, antecedendo a fala dos personagens (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 62).

Na Figura 6, a legenda, localizada no canto superior esquerdo do quadrinho, atua como indicador de passagem de tempo, situando o leitor no andamento da história.



Figura 6: Legenda
 [Luluzinha Teen e Sua Turma, nº 59, 2014]

- **Onomatopeia**

“As onomatopeias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos”. (RAMA; VERGUEIRO, 2004, p. 62). Esses sons variam de país para país, podendo o mesmo som ser representado de maneiras diferentes por causa da cultura. As onomatopeias variam, também de autor para autor. Alguns autores brasileiros preferem adaptar as onomatopeias para o português. Como exemplo, a onomatopeia “pow” pode ser usada como exemplo de onomatopeia, indicando que um personagem levou uma bofetada, ou indicando uma batida de carro (RAMA; VERGUEIRO, 2014, p. 62).

Nas Figuras 7 e 8, Denise agride, por duas vezes, o primo “boy magia” de Xaveco. Essas agressões são representadas pelas onomatopeias “BOFETÃO” (Figura 7), e “SOCA” (Figura 8). Nota-se em ambos os exemplos que as onomatopeias foram usadas em língua portuguesa, não tendo sido adaptadas do idioma inglês.



Figura 7: Onomatopeia
 [Turma da Mônica Jovem, nº 74, 2014, p. 65]



Figura 8: Onomatopeia
 [Turma da Mônica Jovem, nº 74, p. 100]

3 ESTILÍSTICA

A Estilística passou a representar uma nova disciplina ligada à Linguística no início do século XX, substituindo a Retórica. A disciplina surgiu graças a dois linguistas que lidavam com duas correntes importantes. Um deles foi Charles Bally, que se dedicou à Estilística da língua, e o outro foi Leo Spitzer, que se voltou para a Estilística literária (MARTINS, 2000, p. 3).

A Estilística é o ramo da Linguística que estuda a expressividade da língua, bem como os processos de manipulação da linguagem que permitem a quem fala ou a quem escreve sugerir conteúdos emotivos e intuitivos por meio das palavras. (BONACIM; OTENIO, 2009, p. 1).

A Estilística tem por objeto de estudo o estilo, do latim *stilus*, material pontiagudo usado na antiguidade para escrever em tabuas enceradas, passando, mais tarde a dar nome à escrita propriamente dita e à maneira de escrever (MARTINS, 2000, p.1).

George Mounin (*Introdução à linguística*) reúne as definições de estilo em três grupos: 1) as que consideram estilo como *desvio da norma*; 2) as que o julgam como *elaboração*; 3) as que o entendem como *conotação*. Nils Erik Enkvist (*Linguística e estilo*) as distribui em seis grupos: 1) estilo como *adição*, envoltório de pensamento; 2) estilo como *escolha* entre alternativas de expressão; 3) estilo como conjunto de *características individuais*; 4) estilo como *desvio da norma*; 5) estilo como conjunto de *características coletivas* (estilos de época); 6) estilo como *resultado de relações entre entidades linguísticas* formuláveis em termos de textos mais extensos que o período. (MARTINS, 2000, p. 1).

A Retórica, arte de persuadir e argumentar, é outra disciplina cujo objeto de estudo é o estilo. Cultuada na Antiguidade e nascida na Grécia, a Retórica se baseava em três noções fundamentais: invenção (escolha de ideias), composição (disposição de ideias) e estilos (meios de expressão selecionados pela natureza do discurso). A disciplina seguiu sendo prestigiada durante a Idade Média e os séculos clássicos, porém com a mudança de ideias ocorrida a partir do século XVIII, com a chegada do Romantismo, com a valorização do individual, com a repulsa a todas as normas estabelecidas e com a imitação como arte, a Retórica entrou em decadência dando lugar à Estilística.

Há teóricos da Estilística que consideram o estilo somente na língua literária; outros, nas diversas maneiras em que a língua é usada; outros, relacionam o estilo ao autor, outros, à obra; outros, ao leitor, que reage ao texto literário. A Estilística estuda a língua como “meio de exprimir os estados psíquicos (expressão) ou de atuar sobre o interlocutor (apelo)”. (MARTINS, 2000, p. 5). Linguistas como David

Crystal e Derek Davy pregam que a linguística não é homogênea, e que o falante faz automaticamente uma seleção vocabular de acordo com seu ouvinte ou interlocutor (MARTINS, 2000, p. 6). “O estilo do escritor – a sua maneira individual de expressar-se – reflete o seu mundo interior, a sua vivência”. (MARTINS, 2000, p. 7).

3.1 Elementos de Estilística

A Estilística tem ramificações classificadas em Estilística do Som, Estilística da Fala e Estilística da Frase. Apresenta-se, nesta seção, uma breve exposição dessas ramificações.

3.1.1 *Estilística do Som*

A Estilística do Som limita-se a tratar de elementos de valores expressivos de natureza sonora encontrados nas palavras e nos enunciados. Os sons da fala podem agradar ou desagradar, bem como sugerir ideias ou expressões distintas. A maneira com a qual o locutor fala também denuncia seu estado de espírito e traços de sua personalidade. Dentre os autores que se destacam por seu estudo acerca da expressividade sonora estão Maurice Grammont e Henri Morier; ambos acreditam que os fonemas possuem potencial expressivo assim como a natureza de sua articulação (MARTINS, 2000, p. 27). São elementos da Estilística do Som:

- **A expressividade das vogais**

“Sendo o fonema mais sonoro, mais livre, de todo o nosso sistema fonológico” (MARTINS, 2000, p. 29), a vogal [a] representa sons fortes, nítidos e reforça as consoantes que acompanha. Pode ser sentida em interjeições, onomatopeias e palavras que expressem risadas, vozes altas e tagarelice (MARTINS, 2000, p. 30). Como exemplo, a interjeição “Ah!” encontrada no conto de Machado de Assis, *A Desejada das Gentes*: “Ah! conselheiro, aí começa a falar em verso”. (ASSIS, 1997, p. 45).

- **Aliteração e Assonância**

A aliteração é a repetição dos mesmos sons consonantais, sejam eles iniciais ou integrantes da sílaba tônica. A assonância é a repetição de vogais em sílabas tônicas, podendo essa vogal não ser acentuada, prolongando assim a sua insistência (MARTINS, 2000, p. 38). Um exemplo dessa insistência está no trava-

língua “o peito do pé de Pedro é preto”, indicando, na repetição da consoante [p], o uso de aliteração, e indicando também o uso de assonância na repetição da vogal [e].

- **Rima**

Câmara Jr. (1974) afirma que a rima é “um recurso para tornar a enunciação mais expressiva” (p. 334), além de ter a função de marcar a pausa métrica no fim do verso. O excerto abaixo é encontrado no livro *Gregor, o Guerreiro da Superfície* escrito por Suzanne Collins. Pode-se notar neste exemplo dois tipos de rima: o primeiro, é a rima toante, que se faz pelo som e não pela combinação de letras, como na repetição da vogal média de 2º grau, [e], nas palavras “peneira” e “vermelha”; o segundo, a repetição do ditongo nasal [ão] nos dois últimos versos, rima as palavras “destruição” e “missão”.

Cuidado, subterrâneos, o tempo
Escorre pela peneira.
Os caçadores são caçados,
A água escorre vermelha.
Os roedores atacam para espalhar destruição.
A esperança dos desesperados reside numa missão.
(COLLINS, 2012, p. 110).

- **Onomatopeia**

Onomatopeia é o “vocábulo cuja pronúncia imita ou sugere a voz natural ou o som da coisa significada”. (LUFT, 2003, p. 490). Podem ser classificados como onomatopeia todos os tipos de sons, como gritos, sons da natureza, instrumentos musicais e ruídos diversos. Como os sons da linguagem humana e os sons da natureza têm qualidades diferentes, não é possível obter-se uma reprodução fiel, mas sim uma reprodução aproximada desses sons, que são apresentações simbólicas integradas ao sistema fônico de uma língua (MARTINS, 2000, p. 48, 49). Houshun Takami, autor do livro *Battle Royale*, utilizou esse recurso para reproduzir o som de uma foice penetrando a cabeça de um de seus personagens com a onomatopeia “pá”, e a onomatopeia “bang”, para reproduzir o som do tiro de uma arma de fogo.

Pá! Um som abafado ecoou, agradável, mas de certa forma umedecido, estranho.

Quase simultaneamente, o dedo da mão direita de Yoji puxou o gatilho. Mas não foi sua intenção, apenas um espasmo do dedo. Bang!, o tiro explodiu como um rojão e a fez gritar instintivamente, mas o cano já estava apontado

para longe dela e a bala se alojou na grama acima de sua cabeça (...); (TAKAMI, 2014, p. 233, 234).

- **Acento de intensidade e duração**

A duração de um fonema depende exclusivamente da velocidade com a qual é pronunciado. “O lugar do acento chamado ‘accento de intensidade’ depende, pois, também da duração da sílaba e não apenas de sua intensidade”. (DUBOIS, 2001, p. 204). O exemplo a seguir demonstra uma demora na pronúncia do advérbio de negação “não”; essa demora é expressa na repetição e na duração com a qual o ditongo nasal [ão] é falado: “Nããããããããããooooo!”

3.1.2 *Estilística da Palavra*

A Estilística da Palavra estuda os aspectos que dão expressividade às palavras, ligados aos seus componentes semânticos ou morfológicos. “Os atos de fala resultam da combinação de palavras segundo as regras da língua. Só teoricamente se separam léxico (palavras) e gramática (regras), visto que mesmo as palavras que têm um significado real, extralinguístico, só funcionam no enunciado com a agregação de um componente gramatical”. (MARTINS, 2000, p. 71). Para esta pesquisa serão utilizados os seguintes elementos da Estilística da Palavra: palavras de significado afetivo, palavras que exprimem julgamento, palavras evocativas (estrangeirismo) e gíria.

- **Palavras de significado afetivo**

As palavras de significado afetivo exprimem emoção, sentimento, ou um estado psíquico. O falante usa palavras que expressam amor, tristeza, alegria e medo, e dá características emocionais ao ser de quem se fala, destacando o sentimento através do substantivo abstrato (MARTINS, 2000, p. 79). No exemplo a seguir, é possível perceber a palavra de significado afetivo no adjetivo “surpresa”, por expressar o estado da protagonista no momento da fala: “Estou surpresa de ver a dureza em seus olhos”. (COLLINS, 2010, p. 64).

- **Palavras que exprimem julgamento**

As palavras que exprimem julgamento são carregadas de afetividade e exprimem um julgamento pessoal. Seus adjetivos atribuem qualidades positivas ou

negativas à pessoa de quem se fala (MARTINS, 2000, p. 79). No exemplo escolhido para este elemento, as palavras que exprimem julgamento são demonstradas nos adjetivos “bom senso”, “sinceridade”, “bom humor”, e “nobreza”, pois são a opinião do falante sobre outra pessoa: “(...) As maneiras de Robert Martin incluem bom senso, sinceridade e bom humor, qualidades estas que o recomendam. A mentalidade dele possui até mais nobreza do que Harriet Smith pode avaliar”. (AUSTEN, 2006, p. 63).

- **Palavras evocativas**

“A tonalidade emotiva de um grande número de palavras se deve a associações provocadas pela sua origem ou pela variedade linguística a que pertencem”. (MARTINS, 2000, p. 80). Faz parte das palavras evocativas o *Estrangeirismo*, palavras estrangeiras incorporadas ao português muitas vezes de origem ignoradas pelos falantes. Um exemplo disso é o uso de termos do inglês como *hamburger*, *milk-shake*, *geek*, *nerd*, *ace*, *piercing* e *software*.

- **Gíria**

“*Gíria* é um dialeto social reduzido ao léxico, de caráter parasita (na medida em que ela outra coisa não faz que desdobrar, com valores afetivos diferentes, um vocabulário já existente), empregado numa camada da sociedade que se põe em oposição às outras”. (DUBOIS, 2001, p. 308). A *gíria* era vista inicialmente como linguagem de marginais e malfeitores, como manifestação de rebeldia, refletindo um conflito de gerações. É a *gíria* que oferece “maiores possibilidades expressivas, traços afetivos mais intensos”. (MARTINS, 2000, p. 88). Como exemplo de *gíria*, pode-se usar a expressão “show de bola”, que nada tem a ver com um bom jogo de futebol ou com a habilidade de um jogador em campo, mas quer dizer simplesmente que algo é (ou ficou) “ótimo”.

3.1.3 **Estilística da Frase**

A frase é responsável por realizar a função emotiva, em que o falante deixa transparecer sentimentos variados, geralmente ligados à admiração ou reprovação, à apreciação ou depreciação. Somente na frase o potencial das palavras se torna explícito e adquire seu tom particular, seja ele neutro ou afetivo (MARTINS, 2000. p.

131). Os elementos de Estilística da Frase usados neste trabalho são a frase incompleta e a elipse.

- **A frase incompleta**

“A frase incompleta pode apresentar vários graus de implicitação e de afetividade; no caso de não ser uma simples informação concisa, a redução de uma estrutura lógica determina a concentração do conteúdo – e da sua carga emotiva – no termo ou termos expressos”. (MARTINS, 2000, p. 145). Dentre as frases incompletas estão as frases de dois membros, cuja realização não é formalizada por nenhum vocábulo, podendo dispensar o verbo de ligação por não ter valor nocional e não indicar tempo, modo, número e pessoa (MARTINS, 2000, p. 145), como por exemplo: “Livro caro”, frase que dispensa o pronome demonstrativo “este” e o verbo de ligação “está”, por não apresentarem informações que sejam relevantes para a compreensão da frase; e a frase de um só membro, cujo sentido é completado por um segundo membro não especificado, porém inerente ao contexto ou à situação. As frases de um só membro são frequentes em placas, tabuletas e faixas contendo a função de comunicar e advertir, como o pedido de “Silêncio” encontrado nas placas de hospitais, bem como anúncios ou avisos.

- **Elipse**

A elipse é a omissão de um termo que não é indispensável para sua compreensão. Como exemplo de elipse, tem-se:

– Lá se vão dois anos, disse este, que não dá um ar da sua graça. Toda a gente pergunta se o senhor perdeu o talento. Que tem feito?

– Nada.

(ASSIS, 1977, p. 43).

Observa-se, no exemplo acima, o que Dubois (2001, p. 207) classifica como elipse situacional. Nesse tipo de elipse, é possível omitir termos que não são indispensáveis para a compreensão do destinatário. Ainda no exemplo, o falante omite, permitido pelo contexto, “não tenho feito”, usando somente o vocábulo “nada”.

Elipse (do grego *élleipsis*, “falta”, “insuficiência”) é a omissão, espontânea ou voluntária, de um termo que o contexto ou a situação permitem facilmente suprir. (CUNHA, 1979, p. 575).

4 A ESTILÍSTICA E OS QUADRINHOS

Os dois primeiros capítulos deste trabalho apresentam uma breve introdução acerca da história das HQs bem como do objeto de estudo da Estilística.

O objetivo desta pesquisa é apresentar HQs específicas à luz dos elementos da Estilística, tendo em vista que esta disciplina trata diretamente da afetividade demonstrada pelo falante no momento da escrita ou da fala. Aproveite usar como veículo para esta análise as histórias em quadrinhos por estarem em constante renovação e terem uma ligação única com seus leitores que nenhum outro meio de comunicação pode-se orgulhar em ter, devido a sua interação imagem-palavra (MCCLLOUD, 2006). Para que o objetivo deste trabalho seja alcançado, três HQs com histórias distintas terão uma análise voltada “para os aspectos afetivos da língua falada, da língua a serviço da vida humana, língua viva, espontânea, mas gramaticalizada, lexicalizada, e possuidora de um sistema expressivo (...)”. (MARTINS, 2000, p. 4).

Para isso, foram selecionadas as seguintes revistas em quadrinhos: *Turma da Mônica* em *O Videogame Alopado*, número 93; *Turma da Mônica Jovem* com *Umbrá*, número 74; e *Luluzinha Teen e Sua Turma* com *A Batalha pelo Conselho Estudantil*, número 59. As revistas *Turma da Mônica* e *Turma da Mônica Jovem* foram lançadas em 2014 pela editora *Panini Comics*, e a revista *Luluzinha Teen e Sua Turma*, lançada pela *Pixel Média*, selo da editora *Ediouro*, também em 2014.

A análise se iniciará com a Estilística do Som e seus diferentes elementos. Serão usados para esta pesquisa a expressividade das vogais, aliteração e assonância, rima, onomatopeia e acento de intensidade e duração. Em seguida, também serão apresentados exemplos da Estilística da Palavra e seus elementos, sendo eles palavra de significado afetivo, palavras que exprimem julgamento, palavras evocativas, mais especificamente, o estrangeirismo e a gíria; por último, o mesmo será apresentado no tocante à Estilística da Frase e os seus elementos: frase incompleta e elipse. Após uma breve definição, será apresentado o momento em que esses elementos de Estilística ocorrem em cada uma das histórias selecionadas.

4.1 A Estilística do Som

A Estilística do Som estuda a expressividade sonora de vocábulos, tanto isolados, quanto agrupados ou em frases. Para este trabalho, serão analisados os seguintes elementos da Estilística do Som: expressividade da vogal, aliteração e assonância, rima, acento de intensidade e duração, e onomatopeia.

4.1.1 A expressividade das vogais

A expressividade da vogal [a] pode ser demonstrada em risadas (há, há, há), vozes altas (Aaahhhhh) e como interjeição (Ah!) (MARTINS, 2000, p. 30).

Na Figura 9, todos estão em volta de Dudu fazendo todas as vontades do menino, pois ele ganhou a batalha contra o ogro, libertando, assim, a turminha do videogame. Magali acha graça das exigências do garotinho, admitindo que ele merece todos os mimos que está recebendo dos amigos. A risada da Magali é representada por “Há, há”. Nota-se, também, o uso da palavra *videogame*, representando estrangeirismo; entretanto, essa palavra não será analisada nesta seção.



**Figura 9 – Expressividade das vogais
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 28]**

Na Figura 10, a turma toda grita de medo por ter se assustado com o fantasma de uma menina fantasiada de fada no meio da estrada quando estavam prestes a entrar em Sococó da Ema, lugar onde deveriam fazer um documentário

para um trabalho da escola. Pode-se ver o grito de medo das personagens pela exclamação “Aaaahhhhh!!”, representando a expressividade da vogal [a]. Nota-se, também, a onomatopeia “cablam”, porém ela não será analisada nesta seção.



Figura 10 – Expressividade das vogais
[Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 11]

Na Figura 11, Lulu acaba de descobrir que seu nome está com marcas negativas, dadas pelos membros do conselho estudantil, em um mural para que todos os alunos da escola vejam. A interjeição “Ah” usada pela personagem é uma marca de expressividade da vogal [a].



Figura 11 – Expressividade das vogais
[Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, p. 31]

4.1.2 Aliteração e Assonância

Aliteração é a repetição de consoantes no início das palavras, enquanto a assonância é a repetição de vogais, tanto no início quanto no meio das palavras (MARTINS, 2000, p. 38).

Na Figura 12, Dudu está jogando com Cascão, e ambos descobrem que Cascão pode voar. A aliteração está na repetição da consoante [v] em “Você voa!”.



Figura 12 – Aliteração
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 15]

Na Figura 13, Cebola começou a filmar o *making of* do documentário da turma, e Cascão pergunta como está na câmera. Indicando aliteração, tem-se uma repetição da consoante [t] no início das palavras usadas por Cascão: “Tô moreno? Tô forte? Tô gato?”

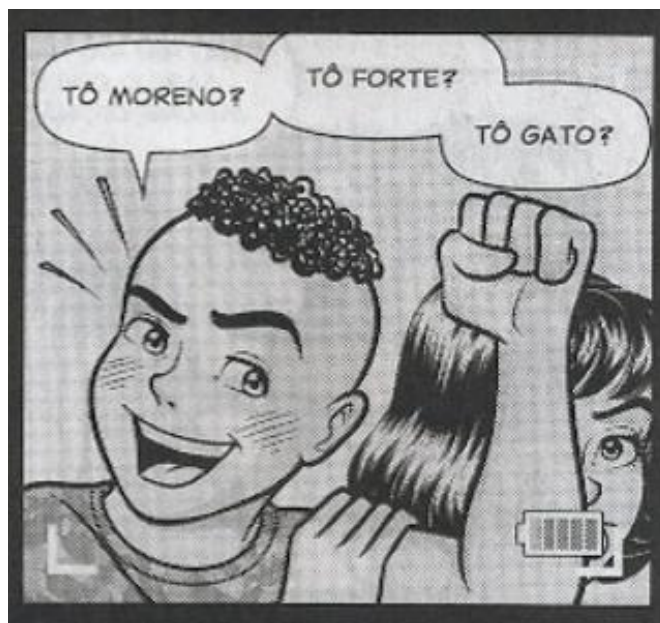


Figura 13 – Aliteração
[Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 5]

Na Figura 14, Glorinha está preocupada com Rosa e tenta ligar para ela, sem sucesso. A personagem repete a letra “q” duas vezes, demonstrada no pronome “que”, usado nesta história como exemplo de aliteração: “No caminho pra cá, a Rosa disse que esqueceu alguma coisa em casa, que ia pegar e depois vinha pra escola, mas ela não veio”.



Figura 14 – Aliteração
[Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, 2014, p. 14]

Como exemplo de assonância, na Figura 15 tem-se Cascão dizendo para Dudu que não pode chegar até o Palácio do Ogro Mau porque tem que cruzar um

“fosso ao redor da fortaleza”. A assonância é encontrada na repetição da vogal [o] nas palavras “fosso”, “redor” e “fortaleza”.



Figura 15 – Assonância
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 14]

Na Figura 16, Cebolinha pergunta a Cascão como está no vídeo, e repete a vogal [o] nas palavras “ficou”, “bom” e “bonito” na frase “Ficou bom? Fiquei bonito?”



Figura 16 – Assonância
[Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 50]

Não foram encontrados exemplos de assonância na *revista Luluzinha Teen e Sua Turma*.

4.1.3 Rima

Rima é a coincidência de sons que ocorre no final de palavras, geralmente em uma poesia.

Na Figura 17, Dudu explica para a turma como sofreram nas mãos do Ogro Mau. A rima está na repetição do ditongo [ou] nas palavras “achadou”, “pisou” e “mastigou”, em: “Primeiro, o ogro mau nos achatou! Depois, nos pisou! Aí, mastigou...”



Figura 17 – Rima
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 21]

Na Figura 18, os cantores sertanejos estão no palco cantando uma música que consta de dois pares de rima. O primeiro par é representado pela repetição de “éria” em “miséria” e “Sibéria”. O segundo par apresenta a repetição da sílaba “to” em “conto” e “tonto”.



Figura 18 – Rima
 [Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 59]

Não foram encontrados exemplos de rima em *Luluzinha Teen e Sua Turma*.

4.1.4 **Onomatopeia**

A onomatopeia é a representação de sons, sejam eles da natureza, de animais ou de instrumentos musicais.

Na Figura 19, a onomatopeia “POF” simboliza a coelhada que Mônica deu em Cebolinha no quadrinho anterior.

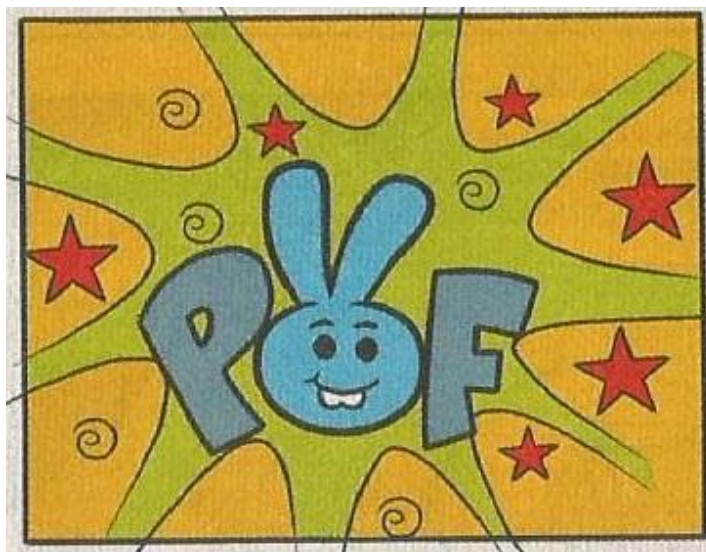


Figura 19 – Onomatopeia
 [Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 27]

Na Figura 20, Quim se assusta com o fantasma da menina na estrada e tenta frear o carro, pensando que a menina estava viva. “SCREEE” simboliza o som dos pneus enquanto o carro é forçado a parar bruscamente.



Figura 20 – Onomatopeia
 [Turma da Mônica Jovem, nº. 74, p. 10]

Na Figura 21, Rosa está em casa tentando descobrir algo sobre seu passado enquanto a campainha toca. “DING-DONG” simboliza o som da campainha sendo tocada.



Figura 21 – Onomatopeia
[Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, 2014, p. 15]

4.1.5 Acento de intensidade e duração

O acento de intensidade e duração é marcado pela repetição de grafemas, alongando o tempo de fala das palavras.

Na Figura 22, a Turma se vê presa dentro do jogo criado por Franjinha e não há outra saída a não ser chegar ao final da brincadeira. Para isso, Dudu precisa jogar. A turminha chama por ele, implorando para que o menino jogue e os tire de dentro do *game*. O acento de intensidade e duração pode ser visto no alongamento da vogal [u] em “DUDUUUU!!”



Figura 22 – Acento de intensidade e duração
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 8]

Na Figura 23, a personagem Rosa usa a expressão “alôôô?”, marcando o alongamento da vogal tônica [o], para chamar a atenção de Lulu, lembrando-lhe que ainda tem uma questão para o Conselho Estudantil resolver e precisa dela como testemunha.



Figura 23 – Acento de intensidade e duração
[Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, 2014, p. 24]

Não foram encontrados exemplos de acento de intensidade e duração na revista *Turma da Mônica Jovem*.

4.2 Estilística da Palavra

A Estilística da Palavra estuda os aspectos expressivos das palavras que estejam ligados à semântica e à morfologia. Para este trabalho, serão analisados os seguintes elementos: palavras de significado afetivo, palavras que exprimem julgamento, palavras evocativas (estrangeirismo) e gíria.

4.2.1 *Palavras de significado afetivo*

São palavras que exprimem as emoções do interlocutor, sejam elas positivas ou negativas.

Na Figura 24, Cebolinha chama Dudu de “pilalho” e “fedelho” de forma carinhosa, demonstrando, dessa maneira, sua gratidão ao amigo por ter salvado sua turma do *videogame*: “Nunca mais te chamo de pilalho, fedelho!”



Figura 24 – Palavras de significado afetivo
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 28]

Na Figura 25, Mônica diz a Berê que ela é o máximo, e a Magali, que todos da turminha a amam. Cascão não está muito contente; então diz que não a ama, porém Cebola reitera que todos a amam, sim. O verbo “amar”, usado três vezes pelos personagens, pode ser tido, neste contexto, como um exemplo de palavra de significado afetivo por demonstrar o amor que os amigos sentem por Berenice.



Figura 25 – Palavras de significado afetivo
[Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 37]

Na Figura 26, Bola e Careca se abraçam porque o CD da banda da qual os dois fazem parte saiu da fábrica. Emocionados, um xinga o outro de “energúmeno” e “otário” como demonstração de amizade e orgulho pela conquista. Os adjetivos “energúmeno” e “otário” são demonstrações de palavras de significado afetivo.



Figura 26 – Palavras de significado afetivo
[Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, 2014, p. 8]

4.2.2 Palavras que exprimem julgamento

Como as palavras de significado afetivo, as palavras que exprimem julgamento são palavras repletas de afetividade (negativa ou positiva) e que exprimem um julgamento pessoal sobre outrem.

Na Figura 27, a turminha se depara com o Ogro Mau e o chama de “feio”, “mastodonte” e “peso elefante”, demonstrando suas opiniões sobre o ogro. Essas opiniões são exemplos de palavras que exprimem julgamento.



Figura 27 – Palavras que exprimem julgamento
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 24]

Na Figura 28, a palavra que exprime julgamento está no adjetivo “estúpido” usado pela personagem Glorinha ao ver o presente que Bola ofertou a Lulu.



Figura 28 – Palavras que exprimem julgamento
[Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, 2014, p. 29]

Não foram encontrados exemplos de palavras que exprimem julgamento na história em quadrinhos *Turma da Mônica Jovem*.

4.2.3 *Palavras evocativas*

Como exemplo de palavra evocativa, pode-se citar o *Estrangeirismo*, que ocorre por causa do relacionamento entre diferentes povos que adquirem, assim, palavras diferentes para seu vernáculo (MARTINS, 2000, p. 81).

Na Figura 29, “videogame”, palavra que representa o estrangeirismo, é usada para dar nome ao brinquedo criado por Franjinha.



Figura 29 – Estrangeirismo
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 7]

Na figura 30, a personagem Denise diz a Mônica que vai à gráfica pegar os *flyers* (panfletos) que mandou imprimir para anunciar o show da dupla sertaneja da qual é produtora. A demonstração de estrangeirismo deste exemplo está na palavra de origem inglesa *flyers*.



Figura 30 – Estrangeirismo
[Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 61]

Na Figura 31, a palavra que representa estrangeirismo é CD, que origina do inglês *Compact Disc* (disco compacto). A palavra é usada por Careca para anunciar aos colegas que a banda da qual faz parte lançou um CD.



Figura 31 – Estrangeirismo
[Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, p. 7]

4.2.4 Gíria

A gíria é um dialeto social popular que se reduz ao léxico. Era vista antigamente como linguagem marginal, usada como manifestação de rebeldia (MARTINS, 2000, p. 88).

Na Figura 32, a Turma da Mônica está preocupada por achar que Dudu não vai conseguir ganhar o jogo. Dudu assegura-lhes, usando a gíria “suave” (que, neste contexto, quer dizer “fácil”), que não terá problemas em tirá-los do jogo.



Figura 32 – Gíria
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 23]

Na Figura 33, Denise diz que Mônica precisa fazer um regime. Naturalmente, Mônica fica irritada e diz que Denise estava “zoando com a cara dela” (implicando com ela) e que estava “vazando” (indo embora). Não querendo deixar a amiga frustrada, Denise pede desculpas dizendo que tudo não passou de um “xiste jocoso”, ou seja, tudo não passou de uma brincadeira.



Figura 33 – Gíria
[Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 60]

Na Figura 34, Lulu usa as gírias “relaxa” e “pirar” para pedir calma aos amigos e dizer que eles vão à loucura se continuarem preocupados.



Figura 34 – Gíria
[Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, 2014, p. 12]

4.3. Estilística da Frase

A frase realiza função emotiva, permitindo que o falante evoque sentimentos afetivos variados, sendo esses sentimentos positivos ou negativos. Serão usados para esta análise os seguintes elementos: frase incompleta e elipse.

4.3.1 A frase incompleta

A frase incompleta pode ser encontrada em placas, em sinais, em avisos e em informativos. Na Figura 35, a frase incompleta é encontrada na placa que diz “Bem-vindo a Sococó da Ema”. As palavras ocultadas da frase citada da Figura 35 foram o verbo de ligação “seja” e o pronome “você”, sendo a frase completa “Seja (você) bem-vindo a Sococó da Ema”. Há também um exemplo de expressividade da vogal em “Hááá!”



Figura 35: Frase Incompleta
[Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 60]

4.3.2 *Elipse*

Elipse é a ausência de elementos linguísticos que não são imprescindíveis para a compreensão de uma frase. Câmara Jr. (1974) define a elipse desta maneira: “omissão do termo presente em nosso espírito, porque se depreende do contexto geral ou da situação”. (p. 156).

Na Figura 36, a elipse está na omissão (ou ausência) do termo “jogar *videogame* com vocês”, que se encontra implícito na resposta de Dudu “E virar fumacinha?” O termo está implícito porque a turminha o usa para chamar Dudu para brincar, tornando possível que Dudu emitisse uma resposta incompleta.



Figura 36 – Elipse
[Turma da Mônica, nº. 93, 2014, p. 8]

Na Figura 37, Cebola e Cascão estão conversando sobre o documentário no qual estão trabalhando e Cebola responde a Cascão (“De transformar o documentário num sucesso!”), omitindo a palavra “chance”, por não ser necessária sua repetição, tendo ela sido usada anteriormente por Cascão em sua pergunta (“Chance de quê?”).



Figura 37 – Elipse
 [Turma da Mônica Jovem, nº. 74, 2014, p. 59]

Na Figura 38, a elipse está na omissão de “quero dizer que” na resposta de Rosa (“Ninguém se candidatou [...] funcionar...”). O termo foi omitido pois Lulu já o havia usado em sua pergunta (“O que você quer dizer com isso?”), estando ele, dessa forma, implícito na resposta.



Figura 38 – Elipse
 [Luluzinha Teen e Sua Turma, nº. 59, 2014, p. 44]

5 CONCLUSÃO

Neste trabalho, foi apresentada uma breve introdução acerca da história dos quadrinhos, seu início, as dificuldades às quais foram impostas e a aceitação da sociedade como forma de arte e leitura séria, bem como uma introdução acerca da Estilística, uma disciplina da Linguística que se dedica à afetividade na linguagem.

Este projeto proporcionou uma melhor compreensão das histórias de quadrinhos, de suas peculiaridades e de como elas podem ser, sim, consideradas uma forma de arte e de leitura pelo fato de exigirem de seus leitores compreensão não só da palavra escrita, mas também das imagens utilizadas por seus criadores.

As histórias em quadrinhos *Turma da Mônica*, *Turma da Mônica Jovem* e *Luluzinha Teen e Sua Turma* foram estudo de caso para este trabalho, cujo alvo é identificar e analisar elementos de Estilística na fala dos personagens conhecidos no Brasil e no mundo, no caso específico das histórias criadas por Mauricio de Sousa. Partindo do conhecimento de que a Estilística lida com a afetividade na linguagem, ou seja, busca identificar traços da personalidade do interlocutor em sua fala, este trabalho teve, também, como objetivo identificar esses traços nas histórias em quadrinhos.

Os elementos estilísticos utilizados para analisar as falas selecionadas para esta pesquisa foram: na Estilística do Som, expressividade das vogais, aliteração e assonância, rima, onomatopeia, e acento de intensidade e duração; na Estilística da Palavra, palavras de significado afetivo, palavras que exprimem julgamento, palavras evocativas e gíria; na Estilística da Frase, frase incompleta e elipse.

Foram encontrados exemplos de todos os elementos supracitados da Estilística do Som nas histórias selecionadas, com exceção de assonância e rima, que não foram encontrados na história de *Luluzinha Teen e Sua Turma*, e de acento de intensidade e duração, que não foi encontrado na história da *Turma da Mônica Jovem*. Na seção de Estilística da Palavra, não foram encontrados exemplos de palavras que exprimem julgamento na revista da *Turma da Mônica*. Não foram encontrados exemplos de frase incompleta, na seção Estilística da Frase, nas historinhas da *Turma da Mônica* e de *Luluzinha Teen e Sua Turma*.

Por intermédio da análise dos elementos de Estilística feita no Capítulo 4, foi observado que os criadores dos quadrinhos buscam retratar o vocabulário e o cotidiano dos brasileiros, fazendo, assim, com que a leitura das historinhas se torne

ainda mais agradável. Foi observado ainda que a análise comparativa das histórias da *Turma da Mônica*, *Turma da Mônica Jovem* e *Luluzinha Teen e Sua Turma*, bem como um estudo mais aprofundado, porém breve, sobre as histórias em quadrinhos propriamente ditas, mostraram que o preconceito contra os quadrinhos é infrutífero e infundado, pois as HQs exigem tanta capacidade de assimilação de seu leitor quanto os demais gêneros que possuem texto – seja esse leitor criança, adolescente ou adulto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASSIS, Machado de. **A desejada das gentes**. 1. ed. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- AUSTEN, Jane. **Emma**. 2. ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2006.
- BONACIN, Ligiane Aparecida; OTENIO, Elizangela da Luz Santana. Trabalhando a Estilística com gênero tiras de histórias em quadrinhos. In: **VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA**, 2009, Pananá: Faculdade de Letras da UENP, 2009, p. 1-13.
- CÂMARA JR., Joaquim Mattoso. **Dicionário de Filologia e Gramática**. 6. ed. Rio de Janeiro: J. Ozon Editor, 1974.
- _____. **Estrutura da Língua Portuguesa**. 36. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2004.
- COLLINS, Suzanne. **Gregor, o guerreiro da superfície**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2012.
- _____. **Jogos Vorazes**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco Jovens Leitores, 2010.
- CUNHA, Celso Ferreira da. **Gramática da Língua Portuguesa**. 5. ed. Rio de Janeiro: FENAME, 1979.
- DUBOIS, Jean. **Dicionário de Linguística**. 8. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2001.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- LUCHETTI, Marco Aurélio. O menino amarelo: o nascimento das histórias em quadrinhos. In: Revista Olhar, ano 3 nº 5-6. São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2011.
- LUFT, Celso Pedro. **Minidicionário Luft**. 20. ed. São Paulo: Ática, 2003.
- Luluzinha Teen e Sua Turma. nº. 59. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2014.
- MARTINS, Nilce Sant'Anna. **Introdução à estilística**. 3. ed. São Paulo: T. A. Queiroz, 2000.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Makron Books, 1995.
- _____. **Reinventando os quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Makron Books, 2006.
- MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: L&PM, 1986.
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

PARENTE, Maria Cláudia Martins. **O domínio da Estilística**: num convite a pesquisas e criações autônomas. Aparecida de Goiânia, GO: Caderno Discente do Instituto Superior de Educação, 2008.

TAKAMI, Koushun. **Battle Royale**. 1. ed. São Paulo: Globo, 2014.

Turma da Mônica. nº. 93. São Paulo: Panini Comics, 2014.

Turma da Mônica Jovem. nº. 74. São Paulo: Panini Comics, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Robero Elísio dos. **A postura educativa de O Tico-Tico**: uma análise da primeira revista brasileira de histórias em quadrinhos. São Paulo, SP: Núcleo de pesquisa de Histórias em Quadrinhos, 2008.