

A LINGUAGEM DOS WEBQUADRINHOS

Taís Turaça Arantes (UEMS)

taistania@gmail.com

Vanessa de Oliveira Garcia Turaça (UNAES)

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

RESUMO

A linguagem das histórias em quadrinhos é gerada a partir de uma combinação entre os desenhos/imagens com a escrita. E durante um longo tempo os quadrinhos ficaram restritos somente ao meio impresso, ou seja, ficavam presos ao papel. Porém, o acesso a internet e aos novos meio de criação fez com que não fosse incomum encontrar quadrinhos em redes sociais e blogs, abrindo assim a possibilidade de os próprios leitores participarem do processo de criação. Por isso o presente artigo surgiu pelo interesse de pesquisar a linguagem dos web quadrinhos ou *webcomics*, visto que a facilidade do ambiente virtual apresenta mais uma opção para os leitores do gênero.

Palavras-chave: Webquadrinhos. Histórias em quadrinhos. Escrita. Gêneros textuais.

A linguagem das histórias em quadrinhos é gerada a partir de uma combinação entre os desenhos/imagens com a escrita. E durante um longo tempo os quadrinhos ficaram restritos somente ao meio impresso, ou seja, ficavam presos ao papel. Porém, o acesso a internet e aos novos meio de criação fez com que não fosse incomum encontrar quadrinhos em redes sociais e blogs, abrindo assim a possibilidade de os próprios leitores participarem do processo de criação.

Por isso o presente artigo surgiu pelo interesse de pesquisar a linguagem dos web-quadrinhos ou *webcomics*, visto que a facilidade do ambiente virtual apresenta mais uma opção para os leitores do gênero.

Para tanto, o artigo foi dividido em três tópicos para um melhor desenvolvimento do conteúdo, sendo o primeiro voltado para os quadrinhos no século XXI, o segundo para as diferenças entre os suportes e o terceiro para as características e linguagem dos mesmos.

1. Os quadrinhos no século XXI/ Mercado.

Apos duas décadas de seu aparecimento, os quadrinhos na web torna-se de fácil acesso na internet, facilitando assim os artistas a expor

seus trabalhos sem impedimentos do mercado editorial, ou seja, o mercado tem toda uma burocracia, ate mesmo de que assunto o autor vai falar, sobretudo possibilitando alguns deles. Visto por esse ângulo os *webcomics* ganha espaço no mercado principalmente por ter liberdade de escrever o que pensa sobre tudo, mesmo que o assunto seja religião, sexualidade etc. Assuntos que não eram comentados livremente até então.

Porém *webcomics* ainda não foi explorado comercialmente de maneira adequada, ora uma vez que o artista comercializa seu trabalho em uma editora, o mesmo tem todos os seus direitos adquiridos digo no sentido de que o artista não correrá o risco do temido plágio, e quando falo que o mercado Web ainda não está sendo explorado corretamente como deveria é justamente por esse motivo, tudo que posta na internet é compartilhado é isso o mercado editorial também perde pois os livros que eram comprados atualmente o que se ver muito são pessoas abrindo mão de comprar para fazer Download do livro, artigo etc. Por isso podemos dizer que a sobrevivência dos quadrinhos dará no ambiente virtual.

O que queremos abordar é que a internet obteve um grande avanço, podendo as obras ser adaptadas, sendo a mais comum entre elas a digitalização onde é postada no site e blogs, ou os artistas que usam as próprias ferramentas da internet para criar sua própria histórias em quadrinhos tornando um novo produto cultural.

O avanço da tecnologia principalmente da internet é interessando pois, antes era difícil ter acesso à internet, as pessoas pagavam *cyber* para acessar por alguns minutos, ou seja, poucas pessoas tinham acesso, a internet não era tão boa os equipamentos eram grandes, hoje houve o aumento no poder dos processadores, diminuem o preço do produto, o tamanho dos aparelhos também sofreram adaptações em questão de comodidade para atender todos os públicos.

Os argumentos relativos à rede têm se centrado nos net *comics*, e podem ser resumidos dessa forma: nós estamos no meio de uma revolução tecnológica, e um dia as pessoas vão ler quadrinhos na tela do computador tão naturalmente como fariam com uma publicação impressa hoje. E, como consequência, quadrinhos impressos serão redundantes [...]. Na realidade, os quadrinhos já estão em todos os lugares da rede. Todo grande editor, por exemplo, possui um site. Além disso, há pequenos editores e autores com seus sites, assim como outras empresas usam quadrinhos em seus sites em campanhas publicitárias (SABIN, *apud* SANTOS *et al*, 2000: 44).

Os quadrinhos já se popularizaram nas redes sociais o que mais se encontram são tiras que de forma engraçadas fazendo intertextualidade com assuntos polêmicos.

Vejamos alguns exemplos:



IAE CUMPADI,
FIRME?



NÃO, FUTEBOR.



by /guinanet



RecadoPOP.com



2. A diferença entre HQ online e quadrinhos impressos

A diferença está implícita no tema, sobretudo o que nos chama atenção é exatamente nos pós e nos contra. É fato que essas vantagens e desvantagens dependem muito do público que está lendo, ou seja, há algumas pessoas que não abrem mão das histórias impressas até mesmo em questão de preservação e memória do quadrinho, podendo assim ser colecionados ou em instituições públicas (escolas, bibliotecas, gibitecas, o mesmo não acontece com a matéria postada na internet quando o site é retirado da rede).

Assim como tudo tem seu lado bom e ruim na concepção de cada um é fato que a internet pode ser a favor ou contra os quadrinhos online, ou seja, podemos ver a ferramenta da internet como algo que possa facilitar a venda dos gibis impressos, sobretudo os autores buscarem a internet como meio de venda e até mesmo ver a internet como algo que facilita sua criatividade para produzir seus trabalhos.

De maneira simplista, os quadrinhos [impressos] funcionam porque eles são “convenientes”. Podem-se ler quadrinhos em qualquer lugar: eles são extremamente portáteis, e não fixos em um determinado lugar. Um computador, entretanto, é raramente uma dessas coisas. Por exemplo, apesar de ser possível, não levamos um computador conosco em um ônibus. Igualmente, os quadrinhos permitem uma comunicação imediata; a internet nem sempre (SABIN, *apud* SANTOS et al, 2000: 49-50).

Mesmo sabendo que atualmente as pessoas não têm somente o computador e sim outras opções de entrar na internet como, por exemplo, o celular, notebook, tablet etc., que podem ser transportados o que facilita bastante, sobretudo uma boa conexão a internet ainda não está de fácil acesso, por esse motivo o autor coloca que os quadrinhos impressos têm essa vantagem.

Apesar das controvérsias sobre as contribuições que os quadrinhos disponibilizados pela internet podem trazer para a ampliação da linguagem e da estética das narrativas sequenciais, para os artistas e para os leitores, é inegável que esse novo produto cultural midiático se diferencia dos quadrinhos impressos. A mídia digital cria um espaço para a experimentação por parte dos quadrinistas e gera formas inovadoras de divulgação dos quadrinhos e de seus autores; para as editoras, abre um novo mercado. (SANTOS; CORREA, TOMÉ, 2001, p. 135)

É possível perceber que a mídia digital teve um avanço em relação as publicações impressas no que se refere ao custo e divulgação das histórias, sobretudo o que percebe que esse recurso está sendo muito pouco explorado, em questão de ferramenta investimentos o que dificulta

a quebrar algumas barreiras que ainda prevalecem para que esse recurso se torna midiático e inovador.

3. Características e linguagem

Antes de se partir para a linguagem dos quadrinhos é necessário retomar o conceito de linguagem. Mesmo que já se saiba que a linguagem é inerente ao ser humano, é algo inato, e que é por meio dela que o ser humano constrói sentidos e se encontra no mundo. A linguagem é, de maneira bem simplória, um sistema complexo de comunicação. Para Fiorin:

A linguagem humana é essa faculdade de poder construir mundos. Isso, para mim é o relevante. A linguagem dá ao homem uma possibilidade de criar mundos, de criar realidades, de evocar realidades não presentes. (FIORIN, 2005, p. 72)

Vemos então, que ela é única e que se baseia em um sistema de regras compostas de símbolos com seus significados, que resulta em uma quantidade indefinida de possibilidades de expressões novas, de maneira que não é possível duas pessoas elaborarem a mesma sequência. Koch diz que:

Linguagem é para mim a capacidade do ser humano de se expressar através de um conjunto de signos, de qualquer conjunto de signos. Então, linguagem é todo meio de expressão do ser humano através de símbolos. E a sociedade nessa relação é essencial. (KOCH, 2005, p. 124)

Sendo assim, pensa-se nos quadrinhos, que durante um bom tempo foram estigmatizados como algo negativo. Que esse tipo de arte sequencial não servia para nada, além de alienação dos seus leitores. Só que, com o apoio de grandes pesquisadores, aos poucos essa visão negativa foi se perdendo, mesmo que ela ainda exista hoje, não é como antigamente. E não se pode negar que os quadrinhos configuram um importante meio de comunicação.

Os quadrinhos figuram como um importante meio de comunicação de massa por sua considerável penetração, assim como a televisão e o cinema. Até o final da década de 1990, as HQs tinham pouco prestígio, cenário que começa a mudar pela maior difusão dessas nas instâncias culturais e educacionais.

Logo, eles possuem uma linguagem única, ou seja, eles se apoiam nas sequências visuais, nas falas e legendas. Isso revela que há uma im-

portante participação do leitor, pois ele tem que completar os espaços em brancos durante a leitura e interpretar o que está escrito.

Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens. (RAMOS, 2009, p. 17)

O leitor tem que estar atento a todos os elementos presentes nos quadrinhos. Quando pensamos nos *webcomics* os leitores tem que estar mais atentos ao que está acontecendo ao seu redor, pois é uma das características presentes nas plataformas digitais utilizar de grandes fatos ocorridos criticar o que acontece ao redor do mundo.

Essa crítica está ligada a liberdade que esse meio permite aos seus criadores e a repercussão é muito maior do que os quadrinhos impressos. Ainda sobre a linguagem dos quadrinhos não se pode esquecer que se deve construir um sentido durante o processo de leitura.

Will Eisner, artista e ilustre professor, para muitos a maior autoridade mundial em histórias em quadrinhos, definiu o gênero como uma forma de arte sequencial, isto é, uma sequência de acontecimentos ilustrados, uma narrativa visual que pode ou não usar o apoio de narrativas verbais, seja em balões ou em legendas. O cinema, por exemplo, também é uma arte sequencial, pois suas histórias são contadas por uma sucessão de imagens [...] As diversas formas de arte sequencial usam uma linguagem fundada em experiências visuais comuns ao criador (emissor da mensagem) e ao seu público (receptor da mensagem). Sendo assim, a arte sequencial se comunica por meio de imagens reconhecíveis. Esse tipo de comunicação transcende os limites da palavra escrita, pois dispensa que o emissor e receptor sejam capazes de escrever/ler no sentido tradicional. (FEIJÓ, 2010, p. 135-136)

Sendo assim, os quadrinhos funcionam como uma ponte entre aquele que pretende difundir uma ideia ou crítica e aquele que a recebe e compreende seus conteúdos. Quando se chegou na plataforma digital muitas barreiras foram quebradas, e uma gama de publicações acontecem.

Outra característica forte é a grande quantidade de obras independentes. Retoma-se que os autores desses quadrinhos não estão ligados a uma editora, ou seja, a linguagem presente neles está edificada na liberdade de expressão que os autores possuem.

Como vimos, as histórias em quadrinhos funcionam como um elemento de interação entre emissor e receptor, facilitada por esse gênero que utiliza recursos linguísticos específicos, humor e uma narrativa que se aproxima muito da oralidade, do tom informal para divertir, informar e conscientizar, objeti-

vando uma construção cidadã. Nesse sentido, entendemos que é importante considerar as histórias em quadrinhos como documentação válida para melhor se observar questões relativas não só à linguagem, mas ao ensino de maneira mais ampla. Por isso, é relevante e necessário o desenvolvimento de pesquisas que, sob diferentes perspectivas teóricas (análise da conversação, linguística textual, análise do discurso, história das ideias, entre outras), analisem as histórias em quadrinhos como uma manifestação discursiva e cultural singular da sociedade contemporânea surgida em condições de produção específicas e como um instrumento que colabora para a constituição da memória social do século XX. (ASSIS, 2011)

Presentes tanto em meio impresso ou digital, não tem como dizer que os quadrinhos são uma forma de leitura negativa, sendo que a cada momento aqueles que se aventuram e param para esse tipo de leitura estão trabalhando a percepção da linguagem escrita e visual.

4. Conclusão

Quando se pensa em web-quadrinhos logo se pensa em suas características que são expressas pela liberdade dos autores, bem como em sua linguagem fundamentada nas críticas que se pretende fazer em algum tema.

Usamos como exemplo três tirinhas que exemplificam três temas polêmicos, sendo o primeiro voltado para a questão da cura gay que teve uma grande repercussão dentro e fora da rede, depois a estigmatizada linguagem das pessoas que moram no meio rural e, por último a grande discussão que acontece entre os cristãos e ateus, entre aqueles que acreditam no criacionismo e os que acreditam na evolução.

Com isso não se pode negar que os quadrinhos possuem uma perspectiva de trabalhar temas polêmicos expressos por uma linguagem crítica. A facilidade de divulgação do meio digital e o número de leitores atingidos é impressionante, pois através de uma tela de computador, celular, *tablet* os usuários divulgam suas ideias e discutem temas atuais e possibilitam uma reflexão crítica sobre a atual sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, L. M. História em quadrinhos: linguagem, memória e ensino. In: XIII Simpósio Nacional de Letras e Linguística e III Simpósio Internacional de Letras e Linguística, 2011, Uberlândia. *Anais do Silel*. Uberlândia: Edufu, 2011, v. 2. Disponível em:

<<http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/pt/arquivos/silel2011/2921.pdf>>

Acesso em: 29-11-2013.

CORTEZ, S.; XAVIER, A. C. *Conversa com tradutores: virtudes e controvérsias da linguística*. 2. impr. Rio de Janeiro: Parábola, 2005.

FEIJÓ, M. *O prazer da leitura: como a adaptação de clássicos ajuda a formar leitores*. 1.ed. São Paulo: Ática, 2010.

PAULI, A.; FINGER-KRATOCHVIL C. *A linguagem dos quadrinhos na publicidade*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2009, Curitiba. Intercom – Comunicação, educação e cultura na era digital, 2009. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-0076-1.pdf>>. Acesso em: 20-11-2013.

RAMOS, p. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS, R. E. dos; TOME, M. L.; CORRÊA, V. W. As Histórias em Quadrinhos na tela do computador. *Revista Comunicação Midiática* (online), v. 7, p. 117-137, 2012. Disponível em: <

<<http://www.mundodigital.unesp.br/revista/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewFile/169/105>>.

ICONOGRAFIA

Figura 1. Disponível em:

<<http://profeticos.net/wp-content/uploads/2013/07/Testes-da-cura-gay.png>>. Acesso em: 25-11-2013.

Figura 2. Disponível em:

<<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/discovirtual/galerias/imagen/0000002603/md.0000040406.jpg>>. Acesso em: 25-11-2013.

Figura 3. Disponível em:

<<http://cdn.umsabadoqualquer.com/umsabadoqualquer.com/wp-content/uploads/2012/10/1921.jpg>>. Acesso em: 25-11-2013.