

**A INTERTEXTUALIDADE
DE AVENTURAS COMPLETAS DE CONDORITO**

Veridiana Ortiz Tasseo (UEMS)

veridiana_tasseo@hotmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

1. Introdução

Verificamos que o homem desde os tempos mais remotos, tenta transmitir historicamente seus conhecimentos e experiências através dos desenhos.

Segundo Iannone e Iannone (1998, p. 11):

Desde os tempos das cavernas os homens utilizavam desenhos para retratar suas aventuras. Estes desenhos eram feitos em pedras normalmente no interior das cavernas, possuíam uma sequência visual permitindo a leitura concreta dos fatos, assim como as histórias em quadrinhos na atualidade. (*apud* GOMES, 2012, p. 135).

“Histórias justapostas, destinadas a transmitir informações”, é a definição para HQ utilizada por MacCloud que afirma ainda que pode-se perceber essa ocorrência nos desenhos das tumbas egípcias e em manuscritos pré-colombianos, o que nos remete a uma arte secular.

Mesmo sendo uma modalidade tão antiga, demorou a conquistar um espaço respeitado, Iannone e Iannone (1995, p. 20):

Infelizmente, a arte sequencial sempre esteve associada a comunicação com o público dito inculto, as elites da época trataram logo de condenar os quadrinhos inclusive negando-lhes o status de arte. (*Apud* GOMES, 2012, p. 137).

Atualmente é cada vez maior o número de jovens conquistados pelo que era considerado em outros tempos, histórias direcionadas para crianças, devido a nova formatação e assuntos mais abrangentes, tendo a intertextualidade como fator significativo nessa conquista de um público fiel.

A HQ deixou de ser um produto considerado como causador das mais variadas anomalias de comportamento dos jovens, como afirmava Frederic Werthan em seu livro “A sedução dos inocentes”, para hoje ser considerado como um novo instrumento de auxílio ao professor em sala de aula, uma vez que, por se tratar de uma leitura fácil e agradável não encontraria resistência e aumentaria a motivação para a leitura por parte dos estudantes.

De acordo com Vergueiro (2004), o uso de HQs em ambiente didático tem crescido no Brasil, uma vez que esse emprego é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), cabendo ao professor estabelecer a estratégia mais adequada as suas necessidades, levando-se em conta “a faixa etária, nível de conhecimento e a capacidade de compreensão dos alunos”.

Essa mudança de público no decorrer dos anos vem desmistificar que a HQ seria um produto sem nenhum cunho pedagógico, tendo em vista que:

Um locutor que conhece os sentidos das palavras da língua manifesta este saber por sua capacidade de expressar o mesmo conteúdo de diversos modos, e um receptor por sua capacidade de reconhecer a equivalência semântica entre expressão de formas diferentes. (FUCHS, [s.d.], p. 24).

Sendo assim, acredita-se que a utilização de fatos e/ou personagens históricos na HQ *As Aventuras Completas de Condorito: mis antepasados*, pode ser facilmente identificada pelo leitor que obtiver um conhecimento prévio dessas informações.

Notamos dessa forma que a intertextualidade é um importante elemento na investigação de como as HQs podem propiciar uma relação com o conhecimento histórico adquirido durante a vida escolar.

Afinal:

Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. [...] As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. (EISNER, 1998, p. 7)

Pois, segundo Santaella, existe uma enorme variedade de outras linguagens que também se constituem em sistemas sociais e históricos de representação do mundo, sendo as imagens uma delas.

Sendo assim, o acréscimo de passagens e momentos históricos nas HQs vem contribuir para um maior entendimento por parte do leitor, seja através da imagem ou da fala do personagem. Para que essa interação ocorra, como já foi dito anteriormente, é necessário que o artista sequencial também tenha esse conhecimento prévio.

Para concluirmos nosso trabalho, será aplicado um questionário a um grupo de estudantes de língua estrangeira do ensino médio para anali-

sar em que grau de aprendizagem e interação a utilização desses recursos visuais pode contribuir na transmissão e/ou reconhecimento dessas informações, e analisar a importância das imagens para esse reconhecimento.

Neste momento abordaremos os aspectos intertextuais e semânticos, temática que têm sido objeto de estudo tanto da linguística textual e Teoria Literária, assim como de outras disciplinas.

O conceito de intertextualidade teve sua origem na década de 1960, conceito este introduzido pela crítica literária Julia Kristeva, com base no postulado do dialogismo bakhtiniano, de acordo com o qual cada texto constitui um intertexto numa sucessão de textos já escritos ou que ainda serão escritos (KOCH, 2007).

De acordo com Koch, para que haja reconhecimento da intertextualidade em uma obra é necessário que o leitor tenha um conhecimento prévio, do contrário nada do que foi dito será absorvido.

Neste trabalho será usado o conceito de intertextualidade implícita utilizado por Koch (2007, p. 30):

[...] ocorre quando se introduz, no texto intertexto alheio, sem qualquer menção explícita da fonte, com o objetivo quer de seguir-lhe a orientação argumentativa, quer de contraditá-lo, colocá-lo em questão, de ridicularizá-lo, ou argumentar em sentido contrário.

A construção de sentido na HQ *As Aventuras Completas de Condorito: mis antepasados*, publicação da qual trata nosso trabalho, se dá através do reconhecimento do texto fonte. Por se tratar de uma paródia, é exigido do leitor a capacidade de interpretar o que está posto, uma vez que o autor desconstrói a história original, dando lugar a uma nova história.

Vejamos as figuras abaixo:



Figura 1 – Imagem de Tutankamon obtida em 2005 através da reconstrução de sua face



Figura 2 –

Tutankamon retratado nas *As Aventuras Completas de Condorito: mis antepasados*

Ao nos contar a história de Tutankamon, aquele que foi conhecido como “faraó menino”, o autor nos apresenta um homem velho, de aparência cansada, o oposto da realidade, pois este morreu ainda jovem com aproximadamente 18 ou 21 anos. Utilizando-se da paródia, o escritor espera que haja reconhecimento por parte do leitor para que seu objetivo seja alcançado, pois como afirma Koch a descoberta do intertexto torna-se crucial para a construção do sentido.

Já, ao nos retratar aquele que foi um dos mais conhecidos gerais de todos os tempos, lança mão da ironia para nos apresentar um homem que devido a sua ambição, acabou por ser deportado para ilha de Santa Helena, onde passou seus últimos dias.



Figura 3 – Napoleão Bonaparte, montado em seu cavalo.

Desde seu surgimento, as histórias em quadrinhos, como qualquer outra literatura, sempre foi influenciada pelos acontecimentos históricos e sociais, sendo utilizada por diversos escritores como forma de crítica social, muitas vezes utilizando a paródia e/ou ironia para afirmar/negar ideias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMADA, B. O uso de HQs na escola. O caso das adaptações de clássicos brasileiros: *O Alienista*, de Machado de Assis. In: GOMES, N. S. (Org.). *Quadrinhos e transdisciplinaridade*. Curitiba: Appris, 2012.

CIRNE, M. *BUM! A explosão criativa dos quadrinhos*. São Paulo: Vozes Ltda, 1996.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

FUCHS, C. A paráfrase, entre a língua e o discurso. *Language Française*, nº 53, février, 1982.

KOCH, I. *Intertextualidade: Diálogos possíveis*. São Paulo: Cortez, 2007.

McCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

SANTAELLA, L. *O que é semiótica*. Editora Braziliense (apostila)

VERDOLINI, T. H. A. *A intertextualidade nos quadrinhos da turma da mônica*. Disponível em:

<http://www.josepereira.com.br/A_intertextualidade_nos_quadr.pdf>.

Acesso em: 22-08-2012.

VERGUEIRO, W. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.