

CULTURA NAS HQS: LINGUAGEM ATRAVÉS DAS GÍRIAS

Eliane Meire Soares RASLAM¹

Fabrinne ISABELLE²

Philippe MEDEIROS³

Resumo: Neste estudo analisamos a linguagem simbólica presente nas revistas em quadrinhos e registramos as diferentes formas de comunicação que compõem a identidade dos grupos por meio da criação de linguagens e gírias regionais dos estados brasileiros. A pesquisa tem como objeto de estudo as histórias em quadrinhos do Zé Carioca e Juca Pato e da Turma do Chico Bento. Possui como característica a utilização de gírias, com destaque na identidade cultural, e as influências sociais nas falas utilizadas nos quadrinhos. A gíria, além de ser um meio de linguagem, também possibilita identificar características sociais e ser utilizada como veículo de comunicação em culturas distintas.

Palavras-chave: Gírias; Histórias em quadrinhos e linguagem, Identidade Cultural.

Abstract: This study analyzes the symbolic language present in the comics, recording the different forms of communication that make up the identity of groups through the creation of regional languages and idioms of the Brazilian states. The research aims to study the comic of Joey Duck and Zé Carioca and the Class of Chico Bento is characterized as the use of slang with emphasis on cultural identity and social influences in the words used in the comics. Slang are used as a vehicle for communication cultures.

Keywords: Slang and language, Comics books, Cultural Identity.

Considerando-se os meios de comunicação como fontes de expansão do vocabulário linguístico, buscamos pensar as gírias como uma possibilidade de utilização de uma mesma forma de linguagem. Podemos exemplificar apresentando pessoas que têm sentimentos e ideias distintas, que fazem parte de um mesmo grupo de pessoas e conseguem, através de signos convencionais, — fala ou escrita — transmitir suas intenções e mensagens. A gíria é um elemento expressivo e poderoso

¹ Doutoranda em Comunicação Social pela PUCRS. Pesquisadora, orientadora e professora na Escola de Design da UEMG.

² Graduanda do 1º semestre de 2012 no 5º período do curso de Comunicação Social Integrada da PUC Minas.

³ Graduando do 1º semestre de 2012 no 5º período do curso de Comunicação Social Integrada da PUC Minas.

utilizado na linguagem popular, gradativamente incorporada ao vocabulário nacional. Deixando de ser apenas uma linguagem característica dos jovens, em que se destaca a rebeldia e a forma hostil de comunicar-se com o outro, as gírias tornam-se uma forma de expressão em diversos grupos de diferentes modos e regiões.

Este artigo procura analisar as histórias em quadrinhos para mostrar como elas podem representar um campo promissor de estudo das gírias e observar o modo como a linguagem simbólica forma a identidade de um determinado grupo e se faz presente nas diferentes formas de comunicação. Os objetos de estudo selecionados para análise serão as histórias em quadrinhos do *Zé Carioca*, *Juca Pato* e a *Turma do Chico Bento* abordando os trabalhos de Dino Preti.

A História em Quadrinhos no Brasil

Podemos definir a história em quadrinhos como um texto narrativo que utiliza uma sequência de desenhos acompanhados ou não de pequenos textos onde há diálogo entre os personagens ou descrição de algumas situações ocorridas na narrativa. O diálogo entre esses personagens é feito por meio de balões com formato sugestivo.

A história em quadrinhos (HQ) não possui registro de uma data específica que comprove o início de sua existência. A grande parte dos pesquisadores das histórias em quadrinhos afirma que os quadrinhos surgiram no século XIX, ainda não apareceram teorias que realmente comprovem a identidade de seu inventor e do local onde surgiu.

Podemos considerar que o Brasil se aproxima do formato de uma HQ em meados do século XIX. Esse começo é atribuído ao italiano Ângelo Agostini (1843 – 1910), que se naturalizou brasileiro em 1888. Para Silva (2005) “Agostini era um

estrangeiro que, de forma ousada, questionava a instituição político-social do país que o acolheu” (p.25). Percebemos nos trabalhos de Agostini que o conteúdo tratado nas suas histórias fica marcado pela época, assim como a forma de caracterizar os personagens com as vestes. Agostini criou histórias que faziam sátiras da ditadura e das questões sociais do país. Já em 1940, temos uma representação maior dos quadrinhos através dos jornais. De acordo com Silva (2011), o jornalista Assis Chateaubriand lança a revista "O Guri", que era publicada no jornal Diário da Noite. A revista era composta de várias publicações da editora americana *Fiction House*, e foi a primeira revista impressa em quatro cores. Em 1950, o grupo de comunicação de Chateaubriand credita os seus quadrinhos à editora O Cruzeiro, – antes creditados aos Diários Associados. Nessa revista surgem os cartuns de “O Amigo da Onça”. Na década de 1950, a Editora Abril começou a publicar as HQs da Disney, mesmo período que encontrávamos nas bancas de revistas brasileiras as HQs de Roberto Marinho, como o “Gibi” e o “Globo”. Outra opção de HQ produzida no Brasil era o “Suplemento Juvenil” por Adolfo Aizen. Nessa mesma época, através da Revista Sesinho –produzida pelo SESI – o Brasil começa a aceitar histórias de cartunistas brasileiros como Ziraldo, Fortuna e Joselito Matos e inicia o combate contra os concorrentes americanos. O mercado de quadrinhos brasileiro era dominado pelas HQs estrangeiras.

Ainda, antes dessas mudanças, em 1925, Belmonte cria o Juca Pato, personagem de classe média paulista que nunca conseguia êxito em suas aventuras. De acordo com Arnaldo Nogueira Junior⁴ o Juca Pato foi um personagem muito importante para a HQ brasileira juntamente com “O Amigo da Onça”, de 1942, de Péricles e Jerônimo, e de Edmundo Rodriguez, publicado em 1957. O campo de

⁴ Projeto Releituras “os melhores textos dos melhores escritores” por Arnaldo Nogueira Jr. Cinemateca Releituras. Fonte: <<http://www.releituras.com/portacurtas.asp>> Acesso em: 19 dez. 2012.

maior sucesso das HQs brasileiras eram as charges, os cartuns e principalmente as tirinhas, campo em que Juca Pato se destacou.

Com a ditadura, as HQs passaram por um período de censura, o que incentivou os escritores a protestar contra os que os repreendiam e foi daí que surgiu uma edição jornalística chamada de “O Pasquim”, que fazia críticas à Ditadura por meio de charges, assegura Silva (2011). Em 1959, Maurício de Sousa inicia sua trajetória de sucesso fazendo tirinhas diárias para o Jornal Folha da Tarde. Somente em 1970, consegue lançar uma revista, ou HQ, com uma turma de personagens que ele chamou de Turma da Mônica e que rapidamente alcançou um imenso sucesso tornando-se a mais famosa HQ brasileira.

Os personagens Zé Carioca, Juca Pato e a Turma do Chico Bento

Zé Carioca é o apelido do papagaio José Carioca, personagem criado no início da década de 40 pelo Walt Disney, em sua passagem pelo Brasil, conforme site Coa Inducks⁵. O personagem teria sido criado pelo próprio Walt Disney dentro do Copacabana Palace Hotel. Zé Carioca foi ganhando suas características após o desenhista conhecer José do Patrocínio Oliveira, um músico de Jundiaí da Cidade de São Paulo no Brasil. Atualmente, o personagem é mais do que uma figura ou mascote carioca, ele representa um elo entre o Walt Disney World e o Brasil. Além da aparência cômica representada por suas roupas, seu jeito malandro, preguiçoso, dorminhoco, desleixado e caloteiro, Zé Carioca chama atenção pelo seu vocabulário informal, repleto de gírias regional.

⁵ COA I.N.D.U.C.K.S – Site de banco de dados mundial sobre quadrinhos Disney. Universos: Zé Carioca. Fonte: <<http://coa.inducks.org/universe.php?c=Carioca>> Acesso em: 17 dez. 2012.

Figura 01: Capa da Revista o Pato Donald



Fonte: Walt Disney, Ano I, Julho de 1950⁶

Nas décadas de 30 e 40, se perguntassem a qualquer paulistano qual era a figura mais popular na cidade, certamente eles diriam que era o Juca Pato. No Banco de Dados Folha⁷, percebemos que tal popularidade podia ser comprovada em vários pontos da cidade: nomes de bares e restaurantes, marca de cigarro, vinho, nomes de aperitivos, letra de samba, todos com o nome do personagem. Juca Pato foi criado em 1925, por Benedito Bastos Barreto, conhecido por Belmonte, era caricaturista, desenhista, escritor, historiador, pintor e jornalista. Ele representava o cidadão comum, trabalhador, honesto, simpático e bem-humorado, pagador de impostos, mostrava-se irritado com a burocracia, a corrupção política e com a exploração do povo.

O Personagem (Fig.02) era careca, de baixa estatura, usava óculos, fraque e gravata borboleta. Adotou como lema a frase "podia ser pior", encarregando-se assim, de expressar as críticas e aspirações da classe média paulistana. Suas charges irônicas e bem-humoradas eram publicadas na Folha da Manhã, alertavam sobre a corrupção e a arrogância dos ricos, e apresentava-se como defensor dos fracos. Vítima de tanto "levar na cabeça", Juca Pato tinha que conformar-se, pois sempre "podia ser pior".

⁶ Primeira aparição de Zé Carioca numa HQ brasileira – 1950. Fonte: Blog Literatura e Rio de Janeiro <<http://literaturaeriodedejaneiro.blogspot.com.br/2009/05/ze-carioca.html>> Acesso em: 25 set. 2013.

⁷ Almanaque do Banco de Dados Folha Online. Belmonte, o criador do Juca Pato. Fonte: <<http://almanaque.folha.uol.com.br/belmonte.htm>> Acesso em: 18 dez. 2012.

Não era um personagem típico de quadrinhos, mesmo tendo alguns desenhos publicados como arte sequencial. Geralmente o Juca Pato aparecia em charges e era uma espécie de representante do povão.

Dias (2007) afirma que dentro da caricatura nacional, Juca é o único personagem que caracterizou o protesto por mais de 20 anos e desde os meados dos anos sessenta, a “Folha de São Paulo” distribui anualmente o “Troféu Juca Pato” aos destaques culturais do ano.

Figura 02: Personagem Juca Pato⁸



O personagem Zé Carioca (Fig.01) é uma figura metafórica, imagem do indivíduo brasileiro criada pelo olhar norte-americano para comercialização no Brasil. Dentro da problemática do uso “metafórico” vindo da tradução para se pensar a cultura, Bhabha (1998a) interpreta Benjamin ao revelar que a não totalização das culturas, ou mesmo uma relativa abertura das obras originais, considera ser importante a não valorização da totalidade do original. As características complementares ao serem transpostas serão o descentramento da tradução das culturas, algo que permite que a língua estrangeira se torne uma referência central. Nesse momento Bhabha afirma o uso da não assimilação totalizante como também o deslocamento das culturas.

⁸ Fonte: Banco de Dados Folha. *Belmonte, o criador do Juca Pato*. Uol. <<http://almanaque.folha.uol.com.br/belmonte.htm>> Acesso em: 29 set. 2013.

Voltando ao personagem Zé Carioca, ele foi criado buscando com que a sociedade brasileira faça associações do personagem (imagem) com a cultura brasileira e não realize total tradução da representação da figura. Personagem que representa a cultura do Brasil parceira da cultura americana (Pato Donald). Agora, no personagem Juca Pato (Fig.02) o intuito de criação da figura está na tradução oculto, escondida, que sugere “desmascarar” acontecimentos presentes que são considerados incorretos pela sociedade, como corrupção, repressão, preconceito e desigualdades sociais.

Existe significado histórico e cultural dentro da representação visual e simbólica de ambos os personagens. No Juca Pato (Fig.02) percebemos o distanciamento entre classes sociais e período de descontentamento da sociedade a respeito da política. A proibição e o comedimento despertavam em jornalistas novas formas de comunicar com a sociedade em massa. Como o Juca Pato, ilustração de personagem publicado nos jornais que representam a palavra dessa massa, busca de aproximação de “direitos” e “igualdades” sociais. Existem elementos imagísticos em ambos os personagens – Zé Carioca e Juca Pato –, que consistem numa comparação causando efeito de significados e ligam um termo ao outro, ou atribuição que não sejam esperadas. Os textos relacionados aos seus devidos personagens sugerem tais comparações atribuindo significados culturais e emocionais de época.

Abaixo, nas figuras 03 e 04, buscamos a Turma do Chico Bento, criação de Maurício de Sousa. A história se passa na fictícia Vila Abobrinha, uma cidade caipira, localizada no interior de São Paulo. Os primeiros personagens criados da turma foram Hiro e Zé da Roça, Chico Bento surgiu apenas em uma tirinha de 1963. Um menino tipicamente caipira, Chico Bento, anda sempre com os pés descalços, roupas simples e chapéu de palha. Sua fala é representada com erros de ortografia, retratando assim

um dialético caipira. Além de histórias em quadrinhos, ele também é personagem de filmes e desenhos animados, porém sua fala na TV é um pouco diferente da apresentada nos quadrinhos, mas ainda assim representa fielmente a fala característica do interior das cidades brasileiras, neste caso, especificamente do interior paulista.

Figura 03: Tirinha do Personagem Chico Bento⁹



Figura 04: Revista Chico Bento¹⁰



Segundo o cartunista José Alberto Lovetro (1995), o impacto visual é o que impulsiona a vontade de ler, pois existe uma identificação com o personagem e, conseqüentemente, a vontade de ler suas histórias. Essa formação de texto e imagem,

⁹ Fonte: Arquivo do Chico Bento. Publicado no dia 28 Junho de 2010. Chico Bento apareceu pela primeira vez em uma tira de Hiro e Zezinho (atualmente conhecido como Zé da Roça) em 1963, como coadjuvante. <<http://arquivosdochicobento.blogspot.com.br/2010/07/primeira-tira-do-chico-bento.html>> Acesso: 29 set. 2013.

¹⁰Revista Chico Bento. Fonte: Guia dos Quadrinhos. <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod_tit=ch00701+&esp=&cod_edc=84241> Acesso: 28 Setembro 2013. Capa enviada pelo Planeta Gibi ao site Guia dos Quadrinhos.

acrescidos do teor cômico e às vezes irônico, característico das histórias em quadrinhos, acaba atraindo o leitor e motivando a leitura não só dos leitores infantis como também dos jovens e adultos. As gírias fazem parte desse repertório para chamar atenção do leitor, gerar o gosto pela leitura dos quadrinhos. O tamanho e estilo da letra, entonação de voz, as atitudes dos personagens como timidez, malícia, inocência ou mesmo arrogância fazem parte da expressão e criatividade do quadrinista ao escrever uma história que compõe personagens e falas particulares em cada balão. A mensagem deve ser compreendida pelo leitor para existir interesse de leitura.

Percebemos que existe valorização de diversas faixas etárias e são marcadas socialmente entre as crianças, pelas suas próprias identidades. Na figura 04, a turminha representa a população do interior do Brasil, os chapéus de palha dos meninos e as tranças com laços das meninas. Em especial, o personagem Chico Bento aparece com pés descalços e vestimentas simples. O ambiente da roça é destaque nas imagens das histórias, com animais e natureza sendo protegidos pelo personagem.

Retornando ao pensamento de Bhabha (1998c), podemos considerar que os personagens ilustrados por Maurício de Sousa rompem fronteiras ao mostrar essa mistura de classes sociais que são identificadas e não permitidas por um mundo racista, imagens presentes no confronto entre a sombra do homem colonizado e que incomoda indivíduos de classes sociais favorecidas. Na imagem da figura 04, também identificamos as condições históricas do desejo do sexo feminino aproximar dos direitos de igualdade do sexo masculino.

As virtudes sociais da racionalidade histórica, da coesão cultural, da autonomia da consciência individual, assumem uma identidade imediata, utópica, com os sujeitos aos quais conferem uma condição civil. O estado civil é a expressão

última da tendência inata ética e racional da mente humana; o instinto social é o destino progressivo da natureza humana, a transição necessária da Natureza à Cultura. O acesso direto dos interesses individuais à autoridade social é objetificado na estrutura representativa de uma Vontade Geral — Lei ou Cultura — onde Psique e Sociedade se espelham, traduzindo transparentemente sua diferença, sem perda, em uma totalidade histórica. As formas de alienação e agressão psíquica e social — a loucura, o ódio a si mesmo, a traição, a violência — nunca podem ser reconhecidas como condições definidas e constitutivas da autoridade civil, ou como os efeitos ambivalentes do próprio instinto social. Elas são sempre explicadas como presenças estrangeiras, oclusões do progresso histórico, a forma extrema de percepção equivocada do Homem (BHABHA, 1998c, p. 3).

Não podemos deixar de explicitar que a percepção do homem pode ser alterada de acordo com a linguagem e imagem utilizada em um personagem de quadrinho. A condição histórica e as identidades existentes alteram a compreensão do leitor no momento de sua identificação, principalmente quando estão relacionadas ao desejo.

Referente à linguagem e a importância das HQs como objeto e meio de relacionamento social existe socialização do sujeito por meio da linguagem. A expressão infantil cria todo um processo de pensamento que o quadrinista busca averiguar para inserir nas HQs, de modo que a criança consiga socializar seu meio de vivência a fala do personagem.

A inocência das crianças está presente nas atitudes e falas dos personagens. Fantasias que estão em um mesmo conjunto das HQs com falas simples, sem preocupação com o modo do discurso que é imposto pela própria sociedade – o contexto está relacionado ao seu modo de vida. Ataques mútuos (fig. 03) são feitos

entre as crianças, características existentes em seus relacionamentos reais que podemos perceber entre as brigas e intrigas do dia a dia delas. Provoações e agressões físicas em uma linguagem formal usada na fala dos quadrinhos.

A linguagem das gírias: identificação de personagem

Preti (1984, 67) considera que a compreensão da palavra gíria está em dois níveis: a “gíria de grupo” e a “gíria comum”. A primeira caracteriza-se como uma linguagem de identificação e de defesa, que busca a comunicação e, ao mesmo tempo, a preservação de um grupo. Preti (2000b) define como “um vocabulário de grupos sociais restritos, cujo comportamento se afasta da maioria, seja pelo inusitado, seja pelo conflito que estabelecem com a sociedade” (p.66). No momento em que alguma gíria deixa de ser específica de um grupo, devido à alta frequência no uso ou pela propagação pelos meios de massa, Dino Preti passa a considerá-las como gíria comum.

É o caso de palavras encontradas diariamente na conversação, na mídia, até na imprensa escrita, perdida a própria consciência de sua origem gíria: legal, bárbaro, bronca, grana, etc. Em outras épocas elas estiveram ligadas ao vocabulário de grupos restritos e, hoje, vulgarizaram-se, banalizaram-se na linguagem espontânea do dia a dia. Tornaram-se o que poderíamos chamar de gíria comum. (PRETI, 2000a, p. 214)

Sabendo que o nascimento de dialetos é originado pela extensão geográfica, para que os indivíduos consigam estabelecer relações entre si os meios sociais propiciam a formação das chamadas linguagens especiais, entre estas encontramos a “gíria”.

Para estudar a língua funcional denominada gíria, é conveniente que primeiro se estabeleça o que é a “língua comum”, uma vez que a gíria surge como uma variante de pouco prestígio dessa língua. Para Preti (2000a), de forma mais simples, entende-se por língua comum aquela que usamos no nosso cotidiano, que se situe em um nível

médio para que tanto o falante de nível superior como também o falante de nível inferior compreenda.

Por sua vez, a gíria pode apresentar a seguinte evolução: surge como gíria de grupo altamente restrita; ao perder sua característica de uso restrito, passa para a gíria comum com um grau menor de restrição; e a última fase é quando se insere a língua comum por não apresentar mais restrições.

Perdida a sua condição de signo de grupo, elemento identificador, que faz parte do processo de auto-afirmação do falante no grupo social, a gíria se dilui na linguagem comum. A rigor, nessa etapa, na sua condição de vocabulário não marcado, a gíria poderia mesmo ser simplesmente classificada de linguagem comum. (PRETI, 2000b, p. 67)

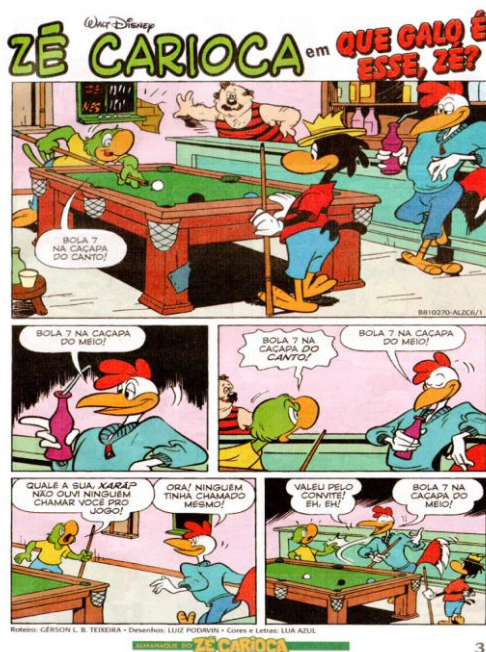
Acerca da expressividade da gíria, Preti (2000a) diz que a sua utilização “conduz a um espírito de irreverência, de intimidade, de aproximação maior entre os interlocutores, o que vem a facilitar certas situações de comunicação. Trata-se de uma forma de aliviar a tensão conversacional e atender a nossos interesses interacionais” (p. 219).

Nas últimas décadas pode-se observar um aumento significativo do volume de gírias encontradas nas histórias em quadrinhos produzidas e traduzidas no Brasil. Gírias nas quais podemos encontrar e fazer uma breve análise a partir dos objetos de estudo escolhidos. Em algumas edições do Zé Carioca, por exemplo, é possível detectar a presença de gírias tradicionalmente cariocas, como mostra o décimo primeiro quadrinho abaixo, que revela o personagem Zé Carioca utilizando a gíria “Malaca” que quer dizer “espertalhão” (ver figuras 5-6 abaixo).

Novamente examinamos o conhecimento de Bhabha (1998b). Entendemos que as questões das gírias devem ser trabalhadas por um indivíduo de mesma nacionalidade para que consiga se aproximar ao máximo da tradução simbólica, pois os textos identificam práticas culturais. No caso da figura 05 e 06 abaixo, todo o

roteiro foi realizada por Gerson, brasileiro. Complemento ilustrativo que caracteriza o descrito com os desenhos de Podawin.

Figuras 05-06: Almanaque do Zé Carioca¹¹



O jogo disjuntivo de símbolo e signo torna a interdisciplinaridade um exemplo do momento fronteiro da tradução, descrito por Benjamin como “estrangeiridade das línguas”. A “estrangeiridade” da língua é o núcleo do intraduzível, que vai além da transferência do conteúdo entre textos ou práticas culturais. A transferência de significado nunca pode ser total entre sistemas de significados dentro deles, pois “a linguagem da tradução envolve seu conteúdo como um manto real de amplas dobras... ela significa uma linguagem mais exaltada do que a sua própria e, portanto, continua inadequada para seu conteúdo, dominante e estrangeiro”. (BHABHA, 1998b.p.229-239).

Buscando algumas ideias de Dino Preti, consideramos que a gíria “Xará”, presente na figura 06 acima, é utilizada como vocativo, uma forma de cumprimentar

¹¹ Fonte: Site Portallos < <http://www.portallos.com.br/2012/02/29/previa-almanaque-do-ze-carioca-no-6-fev12/>> Acesso: 29 Setembro 2013. Roteiro L. B. Teixeira Gerson, Desenhos de Luiz Podavin e Cores e Letras Lua Azul.

ou intimar alguém, tendo o significado de companheiro, amigo ou camarada na gíria brasileira.

Para Beline (2004, 125), podem ser apresentadas diferentes formas de falar. Dialeto de uma língua que são descritos e localizados regionalmente e socialmente. O autor considera que nos dias atuais “quando se fala em variação, é comum fazer referência à sociolinguística, essa área da ciência da linguagem que procura, basicamente, verificar de que modo fatores da natureza linguística e extralinguística estão correlacionados ao uso de variantes nos diferentes níveis da gramática”. Beline (2004) exemplifica com a fonética, morfologia, sintaxe e léxico.

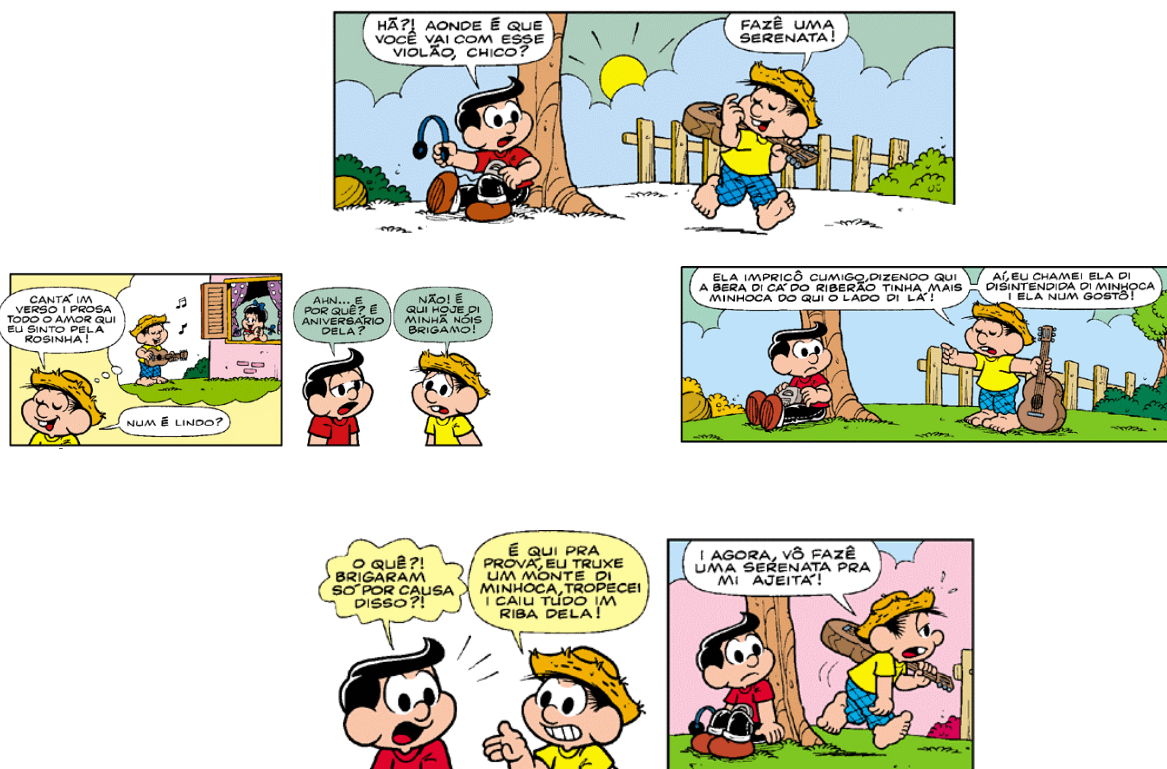
Existe relação entre a língua e a sociedade estudada nas áreas da linguística e denominada Sociolinguística, que a vê como diversidade em diferentes vivências culturais e graus de escolaridade. Já para Gramática Tradicional é vista como um erro. Beline (2004) afirma que pode ou não interferir no léxico de uma mesma palavra ao pronunciá-la de forma diferente. Variação chamada de diafásica, conforme a situação de fala, já nas diferenças de localização geográfica é diatópica. Se ocorrer com o nível socioeconômico de quem fala, essa variação ganha o nome de diastrática.

Podemos perceber a existência de variantes linguísticas nas falas dos personagens (Fig. 05-06) com preconceito da língua em torno das histórias, visto que as figuras da história são vistas como “malandras”, espertalhonas, com falas toscas e com baixo grau de instrução escolar, com destaque para as gírias faladas pelo personagem principal, Zé Carioca. Existe uma valorização de termos chulos no contexto da história, com forte preconceito linguístico abordando o cotidiano daquela tribo¹² em especial, o grupo que se destaca com forte número de gírias em suas falas.

¹² Tribo são as divisões de grupos possuindo territórios e modo de vida. O indivíduo, em busca de sua identidade, e sem saber o seu papel social percebe-se descontextualizado do mundo em que vive. Assim, como citado em outro momento, a formação de grupos por afinidades em comum é constante e intensa e cresce a todo instante. (HALL, 2001). Fonte: MACIEL, T. A. D. (2006). *A representação de*

Para Chargas (2004), toda mudança pressupõe variação ao tratar uma perspectiva variacionista. “Para que ocorra a mudança, a língua tem necessidade de passar por período em que há variação, em que coexistem duas ou mais variantes” (p. 152). Buscando as ideias do autor, podemos entender que sempre há renovação na língua, existem mudanças sociais que refletem diretamente na língua e que o uso de gírias nas HQs diminui ou aumentam de acordo com a heterogeneidade na sociedade, mudança que ao ocorrer com esta população automaticamente ocorre na língua.

Figuras 07-09: Almanaque do Chico Bento¹³



A linguagem “caipira” é um dialeto da língua portuguesa falado no interior de São Paulo e em outras regiões do Brasil, como no sul de Minas Gerais, norte do Paraná, sul de Goiás, entre outros. Difere-se acentuadamente do idioma padrão brasileiro em sua estrutura fonológica. Na Turma do Chico Bento (Fig. 07-09), devido

tribo urbana no jornalismo de revista esportivo especializado – segmento Bike: Análise da representação do indivíduo e da tribo urbana, na revista VO2 MAX. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/maci-el-thiago-representacao-tribo-urbana.pdf>>

¹³ Fonte: Site Oficial da Turma da Mônica <<http://www.monica.com.br/>> Acesso: 30 Setembro 2013.

ao fato de a história se passar no interior de São Paulo, o que pode ser observado no quadrinho do Chico Bento acima, esse dialeto é característico da maioria dos personagens. Por se tratar de uma linguagem popular, criada e utilizada por determinados grupos sociais e regionais, as gírias, muitas vezes, são usadas para caracterizar a linguagem de determinadas regiões. O preconceito vira destaque por aqueles que não conseguem diferenciar a norma padrão da gramática dos registros falados pelas diferentes classes sociais e usam palavras fora dos padrões linguísticos, dando destaque para as palavras que não atendem as regras da língua portuguesa para gerar risadas do leitor. Tal atitude tende também a indicar preconceito social sobre essas pessoas que não tiveram acesso à educação de qualidade. A maneira como o personagem fala está diretamente relacionada a sua identidade social ou mesmo à forma individual de sua fala, as categorias gramaticais são alteradas, identificando determinado grupo social. A linguagem usada caracteriza determinada tribo e suas palavras expressam seu grau de instrução e contribui para autoafirmação do sujeito.

Considerações finais

Por muitos anos, as histórias em quadrinhos foram vistas como uma mídia para crianças e consideradas apenas como uma forma de diversão. Nos últimos anos, porém, esta visão sofreu algumas mudanças e atualmente as HQs são consideradas uma forma de expressão muito mais abrangente e que apresenta uma linguagem específica. É possível ver que as livrarias estão abrindo espaço para seções exclusivas para a chamada 9ª Arte – Histórias em Quadrinhos. O cinema tem buscado HQs e transformado histórias em adaptações, algumas seguidas à risca, e até escolas estão incluindo a leitura de HQs em salas de aula, pois os quadrinhos vêm ao encontro da necessidade da educação, a fim de motivar os alunos para a leitura e o aprendizado.

As HQs são narrativas que possibilitam aos seus autores questionarem sobre as realidades observadas, podendo, dessa forma, construir críticas sobre os vários temas que compõe uma sociedade, e sugerem que o leitor perceba essas situações, motivando-o a elaborar sua própria opinião, e uso das gírias visa aproximar os diálogos dos personagens às falas de seus leitores.

As variantes linguísticas são colocadas em questão com forte grau de discriminação quanto ao dialeto caipira. Apontadas como erro, assim como as gírias, por fugirem das formas tradicionais de uso da gramática. O uso da gíria em uma história, complementada por ilustrações, atrai o leitor e passa a ser reintegrada à vida cotidiana destes por serem “palavras” de uso comum. Essas gírias fazem com que o leitor seja atraído facilmente para a história, porque aquele dialeto faz parte do seu dia a dia. Os grupos leitores se identificam com as palavras. As variantes linguísticas podem ser expressas pela gíria de acordo com o grupo. A forma de falar é criada para o personagem, ser único, cuja expressão específica foge das regras gramaticais. O preconceito, assim, passa a ser contra o falante, já que a base das características linguísticas do personagem é formada na história a partir de grupos sociais existentes. Nesse caso, o preconceito passa a ser social e não apenas na fala do sujeito criado na HQ e, por isso, o sujeito falante sofre discriminação por não usar a norma culta.

Os anos vão se passando e é possível ver nitidamente o aumento do uso das gírias em histórias em quadrinhos. O que antes era censurado, como as charges de Juca Pato, hoje se mostra totalmente plausível diante das revistas da Turma da Mônica Jovem, com a origem e mesmo com a estrutura do *mangá*. São diversas as variações e mudanças do meio linguístico.

A gíria é uma variável muito conhecida, valorizada e muito usada pela maioria de crianças e adolescentes, portanto, se torna uma espécie de senha, que os autores de

HQs utilizam para conseguirem acesso a certos grupos e, com isso, atingirem seus leitores. Os quadrinistas vêm buscando cativar esse público por meio das vivências do dia a dia e também da língua falada. De forma geral, percebemos que são poucas gírias usadas nas atuais HQ's. Os autores buscam nacionalizar, ou mesmo globalizar, suas histórias para que caiam no gosto da sociedade como um todo, independentemente da cultura do leitor. Eles procuram tratar as influências socioculturais, políticas e econômicas de forma a torná-las parte do cotidiano de qualquer cidadão, para que o leitor se sinta familiarizado com a história. Ao valorizarem a gíria na HQ, os autores utilizam palavras já usadas por alunos dentro da sala de aula, ou mesmo valorizados pela mídia, e permitem o acesso infanto-juvenil. As HQs da Turma da Mônica são conhecidas nacionalmente e de forma geral utilizam gírias de grande circulação nacional. Buscam o cotidiano ao tratar a língua falada nos quadrinhos, familiariza o leitor com suas verdadeiras vivências. As versões *on-line* contribuem para disseminar as informações tanto para o escritor (Maurício de Sousa) quanto para os leitores (global, em especial o Brasil).

Referências

BELINE, Ronald. *Variação linguística*. In: FIORIN, José Luiz (Org.). *Introdução à linguística*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

BHABHA, Homi K. *Como o Novo Entra no Mundo*. In: BHABHA, H. O Local da Cultura. Belo Horizonte: UFMG, 1998a.

_____. *DissemiNação*. In: BHABHA, H. O Local da Cultura. Belo Horizonte: UFMG, 1998b.

_____. *Interrogando a Identidade*. Tradução Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. In: BHABHA, O local da cultura. Belo Horizonte: Editora da UFMG, p.70-104, 1998c.

CHAGAS, Paulo. *Mudança linguística*. In: FIORIN, José Luiz (Org.). *Introdução à linguística*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

DIAS, José. *Expandido o olhar: das páginas literárias ao cinema a caricatura do Jeca na expressão de Lobato e Mazzaropi*. Dissertação de Mestrado. Centro de Comunicação e Extensão do curso de Pós-graduação em Literatura. Ilha de Santa Catarina, 2007.

LOVETRO, José Alberto. *Quadrinhos – a linguagem completa*. In _____: Comunicação e Educação, São Paulo, nº 2, p. 94-101, jan./abr. 1995.

PRETI, Dino. *A linguagem proibida: um estudo sobre a linguagem erótica*. São Paulo: T. A. Queiroz, 1983

_____. Transformações do fenômeno sociolinguístico da gíria. *Revista da ANPOLL*, n. 9, p. 213-226, jul-dez, 2000a.

_____. Dicionários de gíria. *Alfa*, São Paulo, 44: 57-73, 2000b.

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi. *As criações metafóricas na gíria do sistema penitenciário do Paraná*. Londrina: UEL, 2003. Dissertação de Mestrado (Estudos da linguagem), Universidade Estadual de Londrina, 2003.

SILVA, Maria d’Ajuda de Oliveira. *O campo lexical do palavrão futebolístico em “dez na área, um na banheira e ninguém no gol”*. Dissertação de Mestrado. UNEB: Salvador, 2011.

SILVA, Rosângela de Jesus. *A crítica de arte de Ângelo Agostini e a Cultura figurativa do final do Segundo Reinado*. Dissertação de Mestrado. UNICAMP: Campinas, São Paulo, 2005.