

História em quadrinhos: estudo laboviano sobre narrativas em Libras

Comics: Labov's study about narratives in Libras

Cómicos: estudio de Labov sobre narrativas en Libras



Valeria Fernandes Nunes

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

E-mail: valerianunes@letras.ufrj.br

Resumo: Analisam-se recursos visuais como estratégias para a compreensão de História em Quadrinhos (HQ) e para a leitura de HQ feita por surdos, devido à perspectiva visual deles sobre o mundo. Por meio de uma pesquisa qualitativa, investigamos 10 narrativas na Língua Brasileira de Sinais (Libras) produzidas por surdos com base na HQ “Não chora que eu dou um jeito” da Turma da Mônica (SOUSA, 2009). As análises são realizadas à luz de estudos da Libras (BRITO, 2010; QUADROS; KARNOPP, 2004), de História em Quadrinhos (RAMOS, 2009; SOUZA, 2013) e do modelo laboviano de narrativas (FIGUEIREDO, 2009). Foram constatados os seguintes resultados: presença de elementos narrativos propostos por Labov; elaboração de narração em Libras com base em História em Quadrinhos, sem uso de palavras; produção de classificadores em Libras com base em recursos visuais.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Texto narrativo. Libras.

Abstract: Visual resources are analyzed as strategies for understanding comics and for comics reading by deaf people, due to their visual perspective on the world. Through a qualitative research, we investigated 10 narratives in the Brazilian Sign Language (Libras) produced by deaf people based on the comic “Não chora que eu dou um jeito” by Turma da Mônica (SOUSA, 2009). The analyze is carried out in the light of studies by

Libras (BRITO, 2010; QUADROS; KARNOPP, 2004), Comics (RAMOS, 2009; SOUZA, 2013) and the Labov's narrative model (FIGUEIREDO, 2009). The following results were found: presence of narrative elements proposed by Labov; elaboration of narration in Libras based on Comics, without using words; production of classifiers in Libras based on visual resources.

Keywords: Comics. Narrative text. Libras.

Resumen: Los recursos visuales se analizan como estrategias para comprender cómics y para la lectura de cómics por personas sordas, debido a su perspectiva visual del mundo. Mediante una investigación cualitativa, investigamos 10 narrativas en el lenguaje de señas brasileño (Libras) producidas por personas sordas basadas en el cómic "Não chora que eu dou um jeito" de Turma da Mônica (SOUZA, 2009). Los análisis se realizan en base a estudios sobre Libras (BRITO, 2010; QUADROS; KARNOPP, 2004), cómics (RAMOS, 2009; SOUZA, 2013) y modelo narrativo de Labov (FIGUEIREDO, 2009). Se verificaron los siguientes resultados: presencia de elementos narrativos propuestos por Labov; elaboración de narraciones en Libras basadas en Comics, sin utilizar palabras; producción de clasificadores en Libras basados en recursos visuales.

Palabras clave: historieta. Texto narrativo. Libras

Submetido em 29 de junho de 2020.

Aceito em 12 de outubro de 2020.

Publicado em 18 de fevereiro de 2021.

Introdução

A Língua Brasileira de Sinais (Libras) foi reconhecida legalmente em 2002 pela Lei nº 10.436, do referido ano, que descreve essa língua como um meio legal de comunicação e expressão, oriundo de comunidades de pessoas surdas do Brasil, com sistema linguístico de natureza visual-motora e com estrutura gramatical própria. Com a publicação dessa e de outros normativos legais, pesquisas sobre línguas de sinais começam a crescer no Brasil.

As línguas de sinais, assim como as línguas orais, possuem estrutura gramatical que permite a expressão de qualquer conceito, seja concreto ou abstrato. O que distingue essas línguas são seus canais de comunicação. Enquanto línguas orais utilizam o meio auditivo, línguas de sinais usam o canal visuoespacial. As palavras de línguas orais são produzidas por sons e os sinais são constituídos por movimentos da(s) mão(s). Ao contrário dos sons, os movimentos da(s) mão(s) são visíveis.

Neste artigo são analisadas narrativas na Língua Brasileira de Sinais (Libras) produzidas por 10 surdos a partir da História em Quadrinhos (HQ) “Não chora que eu dou um jeito”, da Turma da Mônica (SOUSA, 2009), em que não há registro de linguagem verbal, apenas o uso de imagens que possibilita a sequência da história. O objetivo é investigar a presença desses recursos visuais como colaboradora para a compreensão do desenvolvimento de uma história e como estratégia de leitura para os surdos, que têm uma perspectiva essencialmente visual do mundo.

Em relação à fundamentação teórica, são descritas as propostas de Labov (1972) para a compreensão do texto narrativo. Posteriormente, são analisadas as características das Histórias em Quadrinhos e as narrativas produzidas, destacando as etapas labovianas mais recorrentes e a influência dos recursos visuais para produção de sinais na Língua Brasileira de Sinais – Libras (BRITO, 2010; FELIPE; MONTEIRO, 2008; QUADROS; KARNOPP, 2004).

Sobre a estrutura deste artigo, na primeira seção conceitua-se o gênero narrativo, destacando a estrutura da narrativa. Na segunda seção são descritos aspectos visuais e linguísticos das histórias em quadrinhos. Estuda-se o texto apresentado nas HQs por meio de recursos visuais (uso de balões, planos e ângulo de visão) e sua relevância para a compreensão da história narrada (RAMOS, 2009; SILVA, 2001; SOUZA, 2013).

Na terceira seção são detalhadas as escolhas metodológicas e, por último, são analisadas as narrativas produzidas por surdos a partir da citada história em quadrinhos. Além das etapas labovianas, são investigados também como os recursos visuais colaboraram para a produção da narração e de sinais em Libras.

Gênero Narrativo

Segundo Labov (1972 apud FIGUEIREDO, 2009), o gênero narrativo é compreendido como um método de recapitular experiências passadas por meio de uma sequência verbal em uma oração descrevendo uma sequência de eventos. A ordem dos eventos narrados determina o sentido da narração e a sequência das orações pode apresentar a sequência temporal.

Labov (1972 apud FIGUEIREDO, 2009) chama a atenção para o fato de que nem toda recapitulação de experiência é uma narrativa. Para o autor, algumas narrativas podem conter apenas uma oração e transmitir uma narração completa com início, meio e fim. Porém, há outros elementos que uma estrutura narrativa pode apresentar, tais como a proposta de modelo narrativo de Labov (1972): *resumo, orientação, desenvolvimento, avaliação, resolução e coda*.

O *resumo* é formado por orações que resumem a história, ou seja, descrevem a ideia geral sobre o que a história trata. É um apelo ao outro, um modo de chamar a atenção do interlocutor. A *orientação* serve para identificar a pessoa, o lugar, o tempo, a atividade ou a situação que se narra. Geralmente, a *orientação* está presente na narração nas primeiras orações. O *desenvolvimento* se refere à série de eventos narrados.

A *avaliação* consiste nos meios utilizados pelo narrador para indicar o ponto de vista da narrativa, ou seja, de onde o narrador iniciou a história e por aonde ele deseja chegar. Assim, há quatro tipos de avaliação, a saber: (i) avaliação externa, que ocorre quando o narrador se volta para o ouvinte/leitor para informar o ponto central da narrativa; (ii) encaixamento de avaliação, que pode ser feito quando o narrador apresenta um pensamento de algo que tenha acontecido com ele ou quando se refere a uma citação; (iii) ação avaliativa, que se refere ao fato de dizer o que as pessoas fizeram e não o que eles disseram; (iv) avaliação por suspensão da ação narrativa, que exprime as emoções expressas, que podem ter sido instantânea ou simultânea com a ação narrada.

A *resolução* é a parte da narrativa que encerra o relato, em outras palavras, é a conclusão/desfecho da história. A *coda* é um elemento adicional não obrigatório que contém observações gerais ou apresentação dos efeitos eventuais na narrativa.

Para Labov (1972), a narrativa completa contém resumo, orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução. Esses elementos narrativos podem ser representados por uma série de perguntas: (i) resumo: o que foi isso?; (ii) orientação: quem, quando, o quê, onde?; (iii) desenvolvimento: o que aconteceu?; (iv) avaliação: e daí?; resolução: o que finalmente aconteceu?

O narrador pode optar por utilizar algumas ou todas as etapas labovianas. Como nesta pesquisa os colaboradores produzem as narrações a partir de histórias em quadrinhos, na próxima seção são descritas características desse texto, a fim de que a compreensão das HQs contribua para o entendimento dos sinais executados pelos colaboradores surdos.

História em Quadrinhos

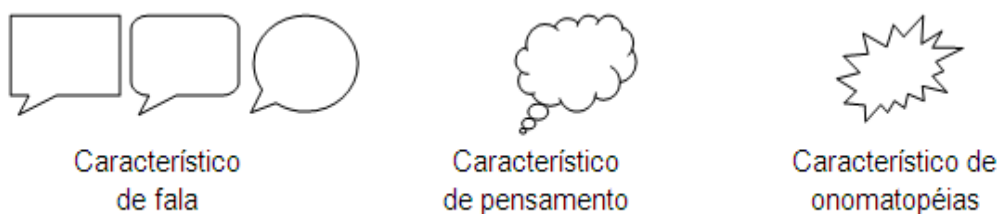
A História em Quadrinhos (HQ) é entendida como uma narrativa gráfico-visual, que combina linguagem visual e verbal em um encadeamento de quadros com sequência temporal. As HQs tam-

bém são denominadas quadrinhos, tira(s) ou tira em quadrinhos. Como os quadrinhos utilizam duas linguagens, a verbal e a visual, há momentos em que pode haver predominância de uma ou outra linguagem, conforme se observa na tira estudada nesta pesquisa, “Não chora que eu dou um jeito”, da Turma da Mônica. Nessa tira, não há registro de linguagem verbal, apenas as imagens possibilitam a sequência da história.

Silva (2001) destaca a relevância dos recursos visuais nas histórias em quadrinhos, visto que as ambiências criadas pelas sombras, pelas cores e pelos enquadramentos informam sobre as características das personagens e do desenvolvimento da ação.

Outras características das HQs são balões, onomatopéias, legenda e ângulos de visão. Segundo Ramos (2009), os balões são os recursos que mais identificam nos quadrinhos a linguagem verbal. Há diversas representações para o formato dos balões. O balão é um espaço contornado por um traço no qual aparece a fala ou o pensamento das personagens. Para diferenciar se o balão expressa uma fala, um pensamento ou uma onomatopéia, observa-se o formato da linha que o contorna, conforme se verifica na Figura 1:

Figura 1 – Balões de história em Quadrinhos



Fonte: Nunes, 2014, p. 46.

Entre os diversos tipos de balão, os mais usados são:

o balão-fala, que apresenta todo o contorno em linha contínua; e o balão-pensamento, que apresenta o formato de nuvem. Porém, existem outros tipos de balão como o balão-transmissão, utilizado para representar a fala de aparelhos eletrônicos; o balão-grito, que apresenta o contorno tremido e traduz irritação, horror, espanto; o balão-cochicho, feito com linhas pontilhadas que traduz a ideia que a personagem está falando baixo; entre outros. (SOUZA, 2013, p. 35).

Texto, imagens, sinais de pontuação ou símbolos são encontrados dentro dos balões. O uso dos balões demarca a diferença entre quadrinhos e qualquer outra forma de narrativa. Ao lado disso, alguns recursos linguísticos são produzidos para superar os limites das HQs, como a ausência de som. Segundo Silva (2001), o tamanho das letras e os tipos de balões indicam a intensidade da voz. Onomatopeias, palavras, letras, sinais e desenhos procuram reproduzir sons e ruídos.

Além dos recursos linguísticos representados em balões, outra característica dessa narrativa é a relação com a narrativa cinematográfica (SILVA, 2001). Enquanto nas vinhetas do cinema as imagens estão em movimento, nas HQs as imagens estão estáticas. Apesar disso, não significa que nas HQs os desenhos são estáticos, pois os desenhistas conseguem transmitir a ideia de ação. Assim, as imagens são estáticas, mas sugerem o movimento. Com base nesses aspectos, analisam-se os *enquadramentos*, como os *planos* e os *ângulos de visão*.

O enquadramento é intitulado plano. Em cada plano, o autor deseja dar um foco para algo específico que contribui para a compreensão da narrativa. Segundo Silva (2001), os planos podem ser divididos da seguinte forma: (i) o *plano geral*, que propõe a observação de todo o ambiente da ação; (ii) o *plano total*, em que foca as dimensões do espaço próximas à personagem; (iii) o *plano americano*, que exhibe as personagens a partir dos joelhos; (iv) o

plano médio, que revela a personagem acima da cintura; (v) o *primeiro plano*, que limita o espaço aos ombros; (vi) o *plano de detalhe*, em que é mostrada apenas uma parte do corpo ou de um objeto que se deseja focalizar.

Dessa forma, nota-se que enquanto o plano geral fornece pouca informação sobre a personalidade da personagem, o primeiro plano permite que detalhes sobre expressões faciais da personagem sejam divulgadas. O predomínio ou não de determinado plano informa qual é a preferência do autor em um determinado quadro, isto é, qual informação é mais pertinente em determinada etapa da narração.

Compreender o *ângulo de visão* das HQs colabora com a compreensão da história. O *ângulo de visão* "é o ponto a partir do qual se observa a ação" (SILVA, 2001, p. 4) e pode ser analisado de três formas: *médio*, que ocorre como se a cena estivesse acontecendo à altura dos olhos; *superior*, que observa a ação de cima; e *inferior*, que se coloca abaixo das personagens.

Tendo como base as concepções descritas nas seções anteriores, é possível verificar como os surdos que participaram desta pesquisa narraram a história em quadrinhos. Na próxima seção, analisam-se quais foram as etapas de narrativas propostas por Labov (1972) mais recorrentes e como a Libras foi empregada para descrever a narrativa da história em quadrinhos.

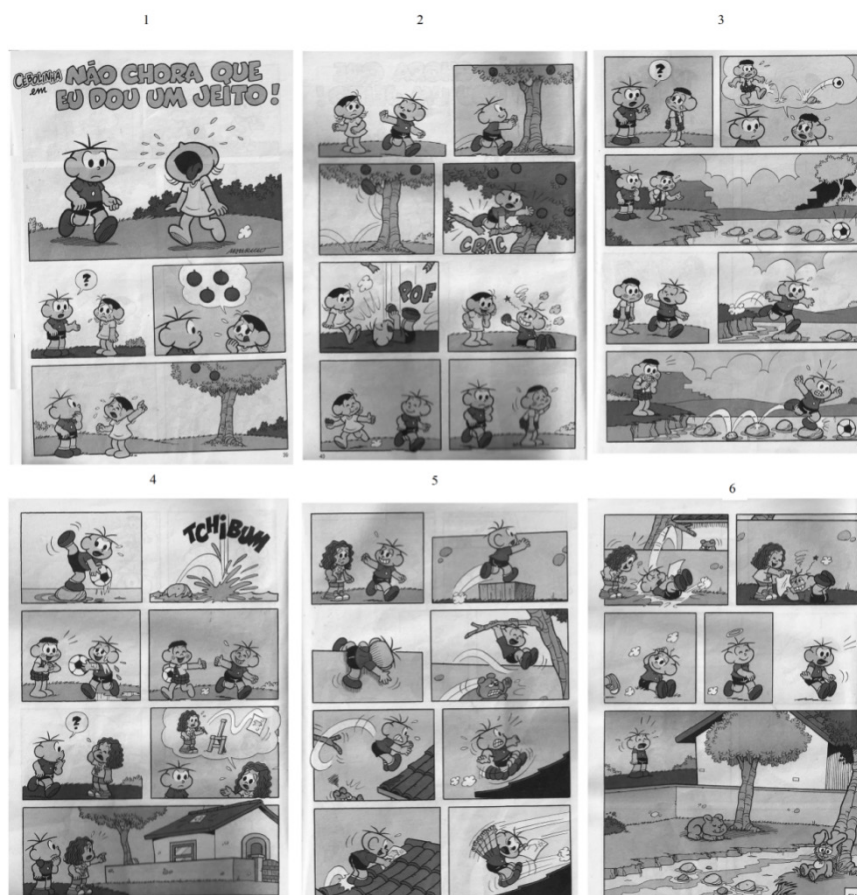
Metodologia

Nesta seção são descritas escolhas metodológicas para o desenvolvimento deste estudo. Em termos da forma de abordagem, configura-se como um estudo qualitativo. No que tange ao seu objetivo geral, o trabalho pode ser considerado descritivo exploratório porque envolve a busca de relações entre História em Quadrinhos e as narrativas produzidas por surdos filmados em situação real de uso da Libras. Quanto aos procedimentos

técnicos empregados em sua realização, a pesquisa pode ser caracterizada predominantemente como bibliográfica, devido ao papel dos conceitos na análise dos dados, mas também apresenta aspectos de estudo de caso, em razão das narrativas investigadas.

Para o estudo de caso, propôs-se uma divisão em três etapas. Na primeira etapa procurou-se uma história que pudesse ser narrada e apresentasse apenas imagens. A História em Quadrinhos “Não chora que eu dou um jeito”, do Almanaque Historinhas sem palavras da Turma da Mônica (SOUSA, 2009), atendeu essas necessidades (Figura 2).

Figura 2 – História em Quadrinhos: Não chora que eu dou um jeito



Fonte: Sousa, 2009, p. 39-44.

Na segunda etapa realizou-se uma entrevista com 15 surdos. Essa entrevista teve como finalidade verificar quais surdos tinham conhecimento da Libras e estariam aptos a participar. Cinco surdos, durante a entrevista, utilizaram poucos sinais da Libras e preferiram oralizar ao usar a Libras. Por isso, participaram da terceira etapa apenas 10 surdos que utilizavam predominantemente a Libras para se comunicar. Esses surdos tinham escolaridade entre o ensino médio e o ensino superior.

Os 10 foram filmados individualmente narrando em Libras a história para que a narração pudesse ser analisada. A imagem dos colaboradores não é divulgada neste estudo, apesar dos colaboradores terem preenchido autorização permitindo o uso de imagem e do texto narrado em Libras para fins de pesquisa, conforme registrado em dissertação de mestrado em linguística pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro – UERJ (NUNES, 2014). Tendo em vista que esse documento de autorização fornece dados pessoais, optou-se por não inserir nomes para preservar a identificação dos colaboradores e sim letras do alfabeto para nomeá-los.

Para realizar o protocolo das transcrições das filmagens com as narrações em Libras, optou-se por seguir os procedimentos encontrados nas obras de Brito (2010), Felipe e Monteiro (2008) e de Quadros e Karnopp (2004) e realizar algumas adaptações necessárias que contribuiriam para detalhar os sinais estudados nesta pesquisa.

As transcrições da Libras para o registro em português compreenderam os seguintes aspectos, exemplificados entre parênteses:

- I. sinais simples em Libras são representados por itens lexicais da Língua Portuguesa com letras maiúsculas (MESA);
- II. sinais compostos formados por dois ou mais sinais, com um único valor semântico, são unidos por um acento circunflexo (MULHER^PEQUENA= MENIN@);

- III. casos de um sinal, traduzido por duas ou mais palavras da Língua Portuguesa, são apresentados pelas respectivas palavras em português sendo unidas por hífen (MEIO-DIA);
- IV. soletração manual (datilologia) é representada por letras separadas por hífen (j-a-c-i-a-r-a);
- V. desinências de feminino e masculino presentes em substantivos, adjetivos e pronomes são marcadas com arroba (ME@ NOME DIEGO);
- VI. recursos não-manuais, como expressões facial e corporal, são realizados simultaneamente com um sinal, e se localizam na transcrição acima do sinal, como a palavra interrogativa (VOCÊ SER JOÃO^{INTERROGATIVA});
- VII. classificadores são marcados com a abreviação de *cl*, quando necessário são acompanhados da glosa que explica o sentido de uma determinada expressão que é conectada por hífen entre os sinais <> (CL<CEBOLINHA-CAIR-CHÃO);
- VIII. verbos são representados no infinitivo e informações sobre o tempo da ação verbal são esclarecidas pelo contexto – uso de advérbios (EU VISITAR ME@ MÃE AMANHÃ).

Aplicou-se esse protocolo porque nele foram encontradas as características de transcrição necessárias para descrever de forma sucinta o *corpus* desta pesquisa. Visando à padronização, informações que não se referem diretamente à narração da história são postas entre dois parênteses, como, por exemplo, ((PROXIMO)), que se referia à sinalização do colaborador para que a próxima imagem da História em Quadrinhos fosse exibida.

Outro padrão adotado foi a identificação de cada colaborador por meio de uma letra do alfabeto. Este estudo conta com a colaboração de 10 surdos; logo, há respectivamente a sequência alfabética de “a” até a consoante “j”. Cada segmento frasal curto é identificado com um número. Utiliza-se uma relação alfanumérica para identificar as frases apresentadas. Por exemplo, a primeira

frase produzida pelo primeiro colaborador será marcada pela sequência 001a, enquanto a primeira frase do segundo colaborador será registrada por 001b e, assim, sucessivamente. Após o estabelecimento dessas normas de transcrição da Libras, registra-se entre aspas uma versão em português do que foi transcrito em Libras. Dessa forma, visa-se compreender as escolhas narrativas dos colaboradores com base nas etapas labovianas.

Narrativas em Libras

Nesta seção, investiga-se o uso dos elementos da narrativa propostos por Labov (resumo, orientação, desenvolvimento, avaliação, resolução e coda). A fim de organizar a análise dos dados, esta seção está dividida em duas etapas. A primeira etapa divide as narrativas em três grupos de acordo com os elementos labovianos encontrados nas narrativas do *corpus*.¹ A segunda etapa descreve a relevância da linguagem visual presente na HQ para a elaboração da narração em Libras.

No primeiro grupo encontram-se narrativas com dois elementos, desenvolvimento e resolução, produzidas por surdos com escolaridade até o ensino médio. No segundo grupo estão narrativas com orientação, desenvolvimento e resolução e, no último grupo, narrativas com orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução. Os surdos que realizaram as narrativas do segundo e do terceiro grupo possuem o ensino superior completo/incompleto.²

Fazem parte do primeiro grupo seis narrativas (colaboradores B, C, F, G, H e I), pois iniciaram a narração partindo das ações/desenvolvimento das personagens da Figura 3, conforme se verifica, respectivamente, na figura e nos trechos a seguir:

¹ Vale ressaltar que, devido à extensão do artigo, são apresentados alguns trechos das narrativas em Libras com base na Figura 2 e não todo o texto de cada uma das 10 narrativas filmadas e transcritas.

² Avaliar a proficiência em Libras em relação ao grau de escolaridade ou ao tempo que os colaboradores usam a Libras não foi objetivo desta pesquisa. Por isso, mencionamos essas informações como dados descritivos.

Figura 3 – Quadros de 1 a 4 da História em Quadrinhos



Fonte: Sousa, 2009, p. 39.

003b - CL < CHORAR >

“Chorando”

004b - QUE^{Interrogativa}

“O que aconteceu?”

005b - MAÇA LÁ MAÇA ÁRVORE LÁ

“Maçã naquela árvore.”

002c- CHORAR SUSTO ^{exclamativa} ((CERTO)) QUE SUSTO

“Chorando. Que susto!((certo)) Que susto!”

003c -TRISTE TRISTEPENSAR DAR MAÇA QUER^{interrogativa}
((PRÓXIMO))

“Está triste. Penso em te dar a maçã. Você quer?”

004f- CL<CHORAR>

“Chorando.”

005f- POR QUE ^{interrogativa}

“Por quê?”

004g – CHORAR MUITO

“Chora muito.”

005g – QUE ^{interrogativa}

“Por quê?”

002h – QUE ^{interrogativa}

“Que aconteceu?”

003h – GOSTOS@ ^{exclamativa} MAÇA ((NÃO VER))

“maça gostosa! ((não vejo))”

003i – CHORAR QUE ^{interrogativa}

“Chorando. Por quê?”

004i - LÁ MAÇA

“A maçã está lá.”

Outra característica das narrações desse grupo é a ausência de nomes das personagens. Para se referir às personagens, os colaboradores informam apenas “menina” ou “menino” para descrevê-las.

Vale destacar que a resolução da história apresentada por esse grupo é diversificada, isto é, os colaboradores apresentam desfechos com focos diferentes para a história representada pela Figura 4, como se observa nos trechos a seguir:

Figura 4 – Quadros de 36 a 39 da História em Quadrinhos



Fonte: Sousa, 2009, p. 44.

025b – OBRIGAD@ CL <CAMINHAR - SUSTO>

“Agradece, caminha e leva um susto.”

026b – CHORAR

“Chorando.”

017c – VER CL<DÚVIDA> CACHORRO SÓ ACABAR ^{exclamativa}

“Vê, talvez, cachorro. Só isso. Acabou!”

024f – AH IMAGINAR LÁ COELHO PULAR CAMINHO . CHORAR

“Ah! Imagina lá tem um coelho no caminho. Pulo para pegar. Choro.”

015g – ESPERAR SUBIR CACHORRO CASA PEGAR CAIR CASA

“Espere. Sobe a casa, vê um cachorro e cai da casa.”

016g – ESPERAR RÁPIDO PÉ GRITAR

“Espere. Em pé rápido. Grita.”

010h – CASA ESPERA CL<SUBIR SEGURAR> CACHORRO

“Na casa. Espera. Sobe, segura e vê cachorro.”

011h – CL<CAIR ÁGUA BEM CAMINHAR>

“Cai na água, mas fica bem e caminha.”

012h - SUSTO exclamativa

“Susto!”

Localiza-se no segundo grupo duas narrativas (colaboradores D e E) que apresentam orientação, desenvolvimento e resolução. Sobre a orientação, verificaram-se as transcrições a seguir:

002d – NÃO CHORAR ESPERAR EU AJUDAR VOCÊ ESTRATÉGIA

“Não chora, espera. Eu te ajudo com estratégia.”

010d- PRIMEIRO MAGALI CASCÃO QUE QUER CASCÃO interrogativa

“Primeiro Magali, agora Cascão. O que o Cascão quer?”

003e- MENIN@ M-A-G-A-L-I CAMINHAR CHORAR

“A menina Magali caminhava chorando.”

004e – C-E-B-O-L-I-N-H-A (CEBOLINHA SINAL) MENIN@
CEBOLINHA CL (PERGUNTAR ACONTECER)

“Cebolinha, o menino Cebolinha, perguntou o que estava acontecendo.”

Nesse grupo, há, no início da narrativa da Figura 4, a apresentação do tema e a nomeação das personagens, que ocorre no início ou é retomada no desenvolvimento. É relevante observar que, na narrativa realizada por E, o colaborador não informa no início da história os nomes das personagens. Entretanto, na frase 010d, ele descreve os nomes como se tivesse retomando algo já mencio-

nado. A respeito do desenvolvimento desse grupo, destacam-se as seguintes transcrições:

018d – CL<ENTREGAR-DESENHO> AGRADECER CAMINHAR

“Entrega o desenho. Agradece. Caminha.”

019d – CL < SUSTO ^{exclamativa} CHORAR-BURRO ^{exclamativa}>

“Que susto! Chora. Que burro!”

022e – VER ÁGUA^CAMINHO=RIO CACHORRO ALI ÁRVORES

“Vê um rio, um cachorro ali e árvores.”

0023e – CEBOLINHA PEGAR COELHO AJUDAR ^{exclamativa}

“Cebolinha pega o coelho para ajudar!”

O desenvolvimento da narrativa ocorre conforme as imagens apresentadas na tira. A respeito da resolução, apresentada na Figura 10, o colaborador D não informa a presença do coelho, enquanto E o faz.

As narrativas do último grupo (colaboradores A e J) apresentaram mais uma etapa, avaliação, conforme se observa nos próximos trechos das transcrições:

006a - AGORA TEMA HISTORIA MÔNICA

“Agora o tema da história da Mônica.”

007a - TEMA QUAL ^{interrogativa}

“Qual é o tema?”

008a – NÃO CHORAR EU DAR JEITO.

“Não chora eu dou um jeito.”

009a – TUDO BO@ AGORA TEMA ((PRÓXIMO))

“Tudo bem. Esse é o tema. Próximo”

010a – SINAL CEBOLINHA E SINAL MAGALI

“Este é o sinal do Cebolinha e este o da Magali.”

011a – ELE CEBOLINHA SUSTO VER MAGALI.

“Cebolinha se assusta ao ver Magali.”

002j – AQUI M-A-G-A-L-I E ALI C-E-B-O-L-I-N-H-A (SINAL CEBOLINHA)

“Aqui está a Magali e ali está o Cebolinha.”

003j – AMB@S CAMINHAM

“Ambos caminham.”

004j – TEMA HISTÓRIA É CHORAR ^{exclamativa} ESPERA NÃO CHORAR QUE EU DAR QUE VOCÊ QUER

“O tema da história é: Chorar! Espere, não chore que eu te dou o que você quer.”

005j – QUE ACONTECER ^{interrogativa}

“O que aconteceu?”

As narrativas do terceiro grupo possuem orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução. Para descrever a imagem a seguir (Figura 5), os colaboradores informaram o tema e o nome das personagens, como se nota nos trechos anteriores.

Propõe-se, para essas narrativas, uma interação entre narrador e expectador da narração, como se verifica nos trechos a seguir:

Figura 5 – Quadro 1 da História em Quadrinhos



Fonte: Sousa, 2009, p. 39.

009a – tudo bo@ ^{interrogativa} agora tema ((proximo))

“Tudo bem? Esse é o tema. Próximo”

No trecho 009a, a interação com o destinatário é feita por meio de uma pergunta. Ao narrar a Figura 5, o narrador questiona se está tudo bem, ou seja, se até o momento a mensagem foi compreendida.

Outra forma de observar a etapa avaliação é apresentada no próximo trecho com base na Figura 6.

Figura 6 – Quadro 39 da História em Quadrinhos



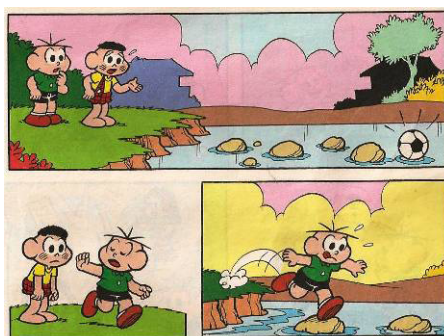
Fonte: Sousa, 2009, p. 44.

033j - CACHORRO AI CONHECER CL< COELHO MÔNICA>
interrogativa ALI

“Um cachorro ali. Conhece o coelho da Mônica ali?”

Em 033j, ao descrever a Figura 6, o narrador expõe comentários sobre o coelho ao informar que esse é o coelho da Mônica. Por isso, o colaborador pergunta ao destinatário se ele o conhece. Outra forma de avaliação é a opinião do narrador sobre um fato narrado.

Figura 7 – Quadros de 15 a 17 da História em Quadrinhos



Fonte: Sousa, 2009, p. 41.

026a – CEBOLINHA ALÍVIO PORQUE AJUDAR CASCÃO. ELE MEDO CAIR ÁGUA CEBOLINHA AJUDAR POR ISSO.

“Cebolinha ficou aliviado porque ajudou o Cascão, que tem medo de cair na água, por isso Cebolinha o ajudou.”

Em 026a, sobre a Figura 7, o narrador descreve o motivo do Cascão não querer entrar na água como “medo d’água”, apesar dessa informação não ser fornecida na tira. Essa é uma informação do conhecimento do colaborador sobre a Turma da Mônica. Em mais um caso a avaliação é investigada, como se observa no próximo trecho:

Figura 8 – Quadro 37 da história em quadrinho



Fonte: Sousa, 2009, p. 44.

034a – CEBOLINHA CL <CAMINHAR-ANJO (Classificador de aureola de um anjo) – AJUDAR - TUDO –MAGALI- CASCÃO>.

“Cebolinha caminha como um anjo porque ajudou a todos, Cascão e Magali.”

Em 034a, sobre a Figura 8, o colaborador também acrescenta uma informação. Apresenta-se uma explicação para a aparição da auréola de anjo em Cebolinha. O colaborador justifica a comparação com anjo ao retomar os fatos narrados, isto é, a ajuda que Cebolinha forneceu ao Cascão, à Magali e à Marina. A resolução da história, representada pela Figura 6, encontra-se nos trechos a seguir.

035a – CL <CAMINHAR> VER CASA NOVO VER COELHO MÔNICA CASA.

“Caminha. Vê em uma casa o coelho da Mônica, problema de novo.”

036a – CEBOLINHA ANGUSTIAD@ NOVO AJUDAR.

“Cebolinha fica angustiado porque novamente vai ajudar alguém.”

037a – CHORAR. FIM

“Ele chora. Fim”

031j – CAMINHAR CL<SUSTO>

“Caminha e leva um susto.”

032j - VER ATRÁS MURO RIO ÁRVORES

“Vê atrás do muro um rio e árvores.”

033j - CACHORRO ALI CONHECER CL< COELHO MÔNICA>
interrogativa ALI

“Um cachorro ali. Conhece o coelho da Mônica ali?”

034j - SENTAR ALI ABAIXO ÁRVORE AH ^{exclamativa}

“Está sentado abaixo da árvore. Ah!”

A resolução é apresentada pelo último grupo (colaboradores A e J), enfatizando a presença do coelho e a relação com o tema da história. Ressalta-se a necessidade de mais uma ação de ajuda: a recuperação do coelho da Mônica, que se encontra em um lugar perigoso devido à presença de um cachorro.

Na segunda etapa desta seção apresenta-se a relevância dos recursos visuais disponíveis na tira para a produção de classificadores em Libras. Segundo Correia (2007), classificadores são morfemas que representam classes semânticas. Eles representam formas e tamanhos específicos de um objeto, pessoa, veículo ou animal e apresentam motivação icônica, pois demonstram a forma, o tamanho, a direção do sinal por eles modificado. Em outras palavras, os classificadores são representações visuais que apresentam de forma expressiva determinada situação na Libras. Foram encontrados os classificadores bola de futebol, pensar, coelho da mônica e perguntar, produzidos em estreita ligação com os recursos visuais disponíveis na história em quadrinhos, como se nota no sinal bola de futebol, apresentado a seguir:

011d – AH ^{exclamativa} FUTEBOL BOLA CHUTAR CL< CAIR ÁGUA>

“Ah! Jogando futebol, chutei a bola e ela caiu na água.”

O colaborador D acrescenta uma informação à bola. Ele nota que não é uma bola qualquer, isto é, de vôlei ou de basquete, mas sim de futebol. O colaborador faz o sinal futebol, acrescentando o classificador do possível movimento da bola de futebol sendo chutada e caindo na água.

O colaborador J também produz sinal com a contribuição de recurso visual, conforme se observa a seguir:

033j - CACHORRO AI CONHECER CL< COELHO MÔNICA>
interrogativa ALI

“Um cachorro aí. Conhece o coelho da Mônica ali?”

O colaborador J destaca que o coelho exibido na História em Quadrinhos não é apenas mais um animal da história. O colaborador faz um classificador para coelho da mônica, enfatizando o movimento típico da personagem Mônica com seu coelho, isto é, o ato de rodar o coelho. Nota-se que a Mônica não está presente na tira, mas a presença do coelho retoma essa personagem e seu característico hábito com o coelho, registrados em tiras da Turma da Mônica.

Já o colaborador E apresenta a relação visual com uma das características da história em quadrinhos: balão-pensamento.

005e - CHORAR CL<PENSAR>

“Estou chorando e pensando.”

O colaborador E prefere usar um classificador para pensar ao invés do sinal para esse verbo. Esse classificador é construído pela representação em um espaço neutro do formato de um balão de pensamento típico das histórias em quadrinhos.

Os colaboradores B e G também apresentam classificador relacionado às HQs ao produzirem um ponto de interrogação, que é posto, geralmente, em balões para indicar pergunta.

013b- QUE<CL QUE ^{interrogativa} >

“O que aconteceu?”

005g – QUE<CL QUE ^{interrogativa} >

“Por quê?”

Os colaboradores B e G optam por um classificador para perguntar. Para representar esse verbo, eles realizam em um espaço neutro o formato de um ponto de interrogação, típico de balões que indicam perguntas em tiras.

Considerações Finais

Dentre as diversas considerações deste estudo, destaca-se que esta pesquisa proporcionou as seguintes contribuições: investigação sobre atividade de leitura de História em Quadrinhos por pessoas surdas; análise dos elementos narrativos proposto por Labov; estudo da produção de classificadores em Libras com base em recursos visuais.

A respeito da aplicação de História em Quadrinhos como proposta de leitura para pessoas surdas, observou-se que, por meio da sequência de imagens, foi possível a construção de uma narrativa, e que possuem uma percepção visual do mundo. Por meio de recursos visuais e sem nenhuma palavra escrita, a produção de uma narrativa em Libras foi desenvolvida por surdos.

Sobre os estudos labovianos, verificou-se que elementos da narrativa foram encontrados nos dados. Dentre as etapas de Labov, constatou-se a presença de orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução, sendo registradas as seguintes observações: presença de desenvolvimento e resolução em todas as narrativas; orientação, desenvolvimento e resolução em duas narrativas; em outras duas narrativas, orientação, desenvolvimento, avaliação e resolução.

Constatou-se também que recursos visuais utilizados em História em Quadrinhos contribuíram para a criação de classificadores. Esses classificadores foram produzidos tendo como base desenhos disponíveis nessas histórias, como os classificadores para pensar e perguntar que representaram, respectivamente, o formato do balão de pensamento e o sinal do formato do ponto de interrogação.

Já os classificadores bola de futebol e coelho da Mônica foram construídos não por recursos específicos da tira, mas pelos desenhos disponíveis na HQ. Tais desenhos possibilitaram aos colaboradores a realização de referências de seu conhecimento de mundo, a saber: a especificação dos detalhes visuais de uma bola de futebol e a ação típica da Mônica com seu coelho.

Dessa forma, a sinalização em Libras pode estar relacionada aos recursos visuais e contextuais disponíveis da História em Quadrinhos, contribuindo para a elaboração de narrativas.

Referências

BRASIL. Constituição (2002). **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências.** Lei nº 10.436, 24 de abril de 2002, Brasília, DF.

BRITO, Lucinda Ferreira. **Por uma gramática de línguas de sinais.** [reimpr. 1995]. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2010.

CORREIA, Rosemeri Bernieri de Souza. **A complementaridade entre língua e gestos nas narrativas de sujeitos surdos.** Dissertação (Mestrado em Linguística) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

FELIPE, Tanya A. MONTEIRO, Myrna S. **LIBRAS em contexto:** Curso básico: Livro do professor. 7. ed: Rio de Janeiro: Editora Wallprint, 2008.

FIGUEIREDO, Irislane Rodrigues. **Sequência narrativa:** concepções e limites. Anais do XIII CNLF. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2009.

LABOV, William. **Language in the Inner City**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972.

LABOV, William; WALETZKY, J. Narrative Analysis: Oral Version of Personal Experience. **Journal of Narrative and Life History**, New Jersey, v. 7, n. 1-4, p. 3-38, 1967.

NEVES, Bruna Crescêncio. **Narrativas de crianças bilíngues bimotoais**. 2013. 190 p. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

NUNES, Valeria Fernandes. **Narrativas em Libras: análise de processos cognitivos**. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

QUADROS, Ronice Muller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de Sinais Brasileira: estudos linguísticos**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

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

SILVA, Nadilson M. da. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24, 2001, Campo Grande, MS. **Anais [...]**. Campo Grande, MS: INTERCOM; Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001.

SOUSA, Maurício. **Almanaque historinhas sem palavras: Turma da Mônica**. 1. ed. São Paulo: Mauricio de Sousa Editora, 2009.

SOUZA, Fabiana Silva de. **Tiras em quadrinhos na compreensão leitora de alunos da rede pública à luz da Linguística Cognitiva: o caso da Prova Caxias**. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Centro de Educação e Humanidades, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.