



Linguística Aplicada e as Histórias em Quadrinhos: Diálogos e Reflexões⁷¹

Applied Linguistics and Comics: Dialogues and Reflections

Lingüística Aplicada y Cómic: Diálogos y Reflexiones

*João Soares Rampi*⁷²

*Kátia Juliane Lopes de Oliveira*⁷³

*Nataniel dos Santos Gomes*⁷⁴

⁷¹ Recebido em 15/10/2022, versão aprovada em 15/12/2022.

⁷² Professor Especialista em Arte Educação e suas Linguagens pelo Instituto Superior da Fundação Lowtons de Educação e Cultura – FUNLEC/IESP, Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS (2007). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0641990230313616>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889>. E-mail: joao.rampi@gmail.com.

⁷³ Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul – UEMS (2021). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8071475926595741>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889>. E-mail: katiajuliano@gmail.com.

⁷⁴ Doutorado em Linguística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2007). Pós-doutor em Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ (2019). É professor da graduação e do programa de pós-graduação (Mestrado Acadêmico em Letras e Mestrado Profissional em Letras) da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). LATTES ID: <https://lattes.cnpq.br/6180920530799182>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3911-1552>. E-mail: nataniel@uems.br.

RESUMO

O presente artigo visa analisar como as Histórias em Quadrinhos podem revelar no seu desenvolvimento sobre as linguagens e narrativas próximas a ela, e como essas linguagens se apresentam a partir da narrativa das Hqs. Utilizaremos alguns conceitos básicos da Linguística Aplicada para compreender de que maneira as Histórias em Quadrinhos são utilizadas para representar situações, opiniões e comportamentos sociais e linguísticos nos fragmentos analisados. O ensaio ainda apresenta reflexões acerca do uso das Histórias em Quadrinhos, sob o olhar de alguns teóricos que tratam da variação e mudança linguística, além de discutir alguns aspectos relacionados à compreensão das Histórias em Quadrinhos como a representação gráfica, e ainda apresenta as Hqs, que assim como qualquer gênero literário desempenham papel relevante para as representações linguísticas. O presente artigo buscou, portanto, desenvolver estes tópicos como forma de garantir aos quadrinhos um lugar adequado nos estudos linguísticos, a fim de transpassar os preconceitos que envolvem o gênero, para situar as Histórias em Quadrinhos como objeto de estudo farto de possibilidades de pesquisas sérias e comprometidas com fenômenos literários e linguísticos.

PALAVRAS-CHAVE: gênero literário; histórias em quadrinhos; linguística.

ABSTRACT

This article aims to analyze how comics can reveal in their development about languages and narratives close to it, and how these languages are presented from the narrative of comics. We will use some basic concepts of Applied Linguistics to understand how comics are used to represent situations, opinions and social and linguistic behaviors in the analyzed fragments. The essay also presents reflections on the use of comics, from the perspective of some theorists who deal with linguistic variation and change, in addition to discussing some aspects related to the understanding of comics such as graphic representation, and also presents the comics, which, like any literary genre, play a relevant role in linguistic representations. The present article, therefore, sought to develop these topics as a way to guarantee comics a suitable place in linguistic studies, in order to overcome the prejudices that surround the genre, to place Comics as an object of study full of possibilities for serious research. and committed to literary and linguistic phenomena.

KEYWORDS: literary genre; comics; linguistics.

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo analizar cómo la historieta puede revelar en su desarrollo sobre lenguajes y narrativas cercanas a ella, y cómo estos lenguajes se presentan desde la narrativa de la historieta. Utilizaremos algunos conceptos básicos de Lingüística Aplicada para comprender cómo se utilizan los cómics para representar situaciones, opiniones y comportamientos sociales y lingüísticos en los fragmentos analizados. El ensayo también presenta reflexiones sobre el uso de las historietas, desde la perspectiva de algunos teóricos que se ocupan de la variación y el cambio lingüístico, además de discutir algunos aspectos relacionados con la comprensión de las historietas como la representación gráfica, y también presenta las historietas, que, como todo género literario, juegan un papel relevante en las representaciones lingüísticas. El presente artículo, por lo tanto, buscó desarrollar estos temas como una forma de garantizar a la historieta un lugar adecuado en los estudios lingüísticos, a fin de superar los prejuicios que rodean al género, para ubicar a la Historieta como un objeto de estudio lleno de posibilidades de investigación seria. y comprometida con los fenómenos literarios y lingüísticos.

PALABRAS CLAVE: género literario; cómics; lingüística.

INTRODUÇÃO

Desde o surgimento das primeiras revistas em quadrinhos, por volta de 1934, como forma de passatempo, as histórias em quadrinhos sofreram muitas transformações. Publicadas em larga escala nos Estados Unidos, no século XX, encontrou uma gama de leitores, segundo Eisner (2010), atraía uma massa onde muitos eram analfabetos ou semianalfabetos de americanos e de de grande parte da população, que não dominavam a leitura, com isso multiplicando as vendas nas bancas da época. Com o passar de décadas as conhecidas HQs ganharam em muito na qualidade narrativa e visual, melhorando e ampliando vários temas, diversificando muito a massa de leitores. Um dos quadrinistas mais importantes do mundo é Will Eisner, cujo talento e dedicação colocou As Histórias em Quadrinhos em evidência, e indo além, foi em uma entrevista que sugeriu pela primeira vez que as HQs eram “uma legítima forma literária e artística” (MCCLOUD, 2006, p. 26). Vários elementos constitutivos que permeiam, as Histórias em quadrinhos como gênero literário podem ser verificados, segundo Ramos, Wergueiro e Figueira (2014, p. 12) explicam que:

Há grandes pontos de afinidade entre quadrinhos e literatura: o modo de produção, ou seja, o processo de impressão gráfica é o mesmo. O suporte e o formato também costumam variar, mas, tanto nas obras literárias quanto nos quadrinhos, o predomínio ainda é o papel, e, salvo raras exceções ou diferenças de centímetros, o tamanho parece ser uma variação sobre o mesmo tema.

Apesar disso até meados do fim do século XX, os quadrinhos eram tratados como entretenimento apenas e sem um viés literário, ainda rodeado de preconceitos. E somente entrou como uma das listas da “Arte” durante a década de 1970, e “as histórias em quadrinhos passaram a ser referenciadas como a 9ª Arte a partir da década de 1970 [...] quase que paralelamente, as histórias em quadrinhos passaram a ser também mencionadas como Arte Sequencial” (WERGUEIRO, 2017, p. 31).

A situação passou a mudar quando o próprio Will Eisner, em 1978 publicou **Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço**. Uma coletânea de quatro contos em quadrinhos anunciava em sua capa tratar-se de um romance gráfico e, segundo Scott McCloud (2006, p. 28), “era uma obra séria, baseada na experiência de vida de Will, constituindo uma exploração sincera do potencial narrativo das histórias em quadrinhos.” As histórias são cheias de suspense, ação e temáticas mais diferenciais pra época, como como violência, desilusão e crise de identidade, esse tipo de publicação inovou mais uma vez as concepções de Histórias

em Quadrinhos, tudo isso, com o traço característico do artista. Esse fato marcou o mundo das Histórias em Quadrinhos a tal ponto que as editoras passaram a apostar em artistas que trabalhavam com um roteiro mais denso e exigiam mais do leitor, como Alan Moore, autor de **Watchmen**, **V de Vingança** e **Batman: a piada mortal**; Frank Miller, de **Batman: o cavaleiro das trevas** e **Sin City**; e Art Spiegelman, criador de **Maus: a história de um sobrevivente**, única HQ a ganhar um prêmio *Pulitzer*.

Dessa forma percebe-se que as Histórias em Quadrinhos se aproximam cada vez mais das produções literárias já estabelecidas, estabelecendo uma conversa com o leitor e criando espaços que representam uma sociedade do momento, isso ocorre por que o artista representa cada vez mais os elementos visuais representantes de um ambiente, com elementos visuais e estéticos reconhecíveis pelo leitor, tornando cada vez mais as Histórias em Quadrinhos uma fonte de representação que vai além do entretenimento.

Com essa diferenciação já alcançada pelas Histórias em Quadrinhos, as representações não surgem a partir de um espaço qualquer, são pensados e executados de tal forma que o leitor se identifique e participe com ele, isso a partir das apropriações, percepções e codificações, com as “ferramentas” adquiridas em sua própria vivência, o leitor é capaz de decodificar os signos utilizados pelo quadrinista na ambientação da narrativa. Porém, o espaço gráfico criado pelo artista deve ser verossímil, caso contrário a mensagem não será assimilada, mesmo que a história aconteça em um mundo totalmente fantasioso e mágico, ela deve, essencialmente, ter verossimilhança interna, conferida pela coerência de seus elementos estruturais: a motivação e a causalidade das sequências narrativas.

É necessário criar um universo, e este universo deve ter um ambiente propício ao envolvimento do leitor um local literário onde todos os elementos interajam em uma sintonia e sem contradições, onde a parte estética e gráfica represente com coerência, essas afirmações são possíveis desde que o autor utilize as ferramentas da literatura e da arte a serviço da narrativa, e com isso fazer o leitor compreender a história de forma significativa. Eisner (2010, p. 2) afirma que, “As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é necessário que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” Dessa forma, ainda para Eisner, as experiências do público devem ser e estar próximas as experiências propostas pelo autor em suas obras, assim tendo os elementos reconhecíveis ao leitor a história terá um alcance interpretativo maior.

A figura 1 sugere, de uma forma mais didática, como apresentar vários objetos para o leitor de uma forma em que ele se localize visualmente e que as narrativas utilizadas apresentem alguns objetos simbólicos que durante séculos a cultura foi familiarizando de tal forma a ponto de situar o leitor na imagem.

Figura 1 – Narrativas gráficas



Fonte: EISNER, 2013, p. 25.

Com o recurso do desenho, os artistas conseguem atingir o leitor através das imagens que auxiliam na compreensão das narrativas. Dessa forma, sua história, ideias e concepções conseguem suas ideias e intenções são percebidas com mais assertividade, colaborando para a fluidez da experiência de leitura.

Pode-se dizer que, um gênero literário como as Histórias em Quadrinhos consegue fazer essa ponte de ideias e situações entre autor e leitor, enquanto a obra seria o feixe que os une. Esse feixe é responsável pela transmissão de elemento significativo adquiridos por ambos em algum momento, na forma de conexões que se ligam. De acordo com Moacyr Cirne (2000), um dos pontos importantes das Histórias em quadrinhos é estabelecer relações e propor uma narrativa coerente para o leitor, construindo novas relações e significações para o mesmo. Tal como em outras manifestações artísticas, para Cirne, “é necessário que, no interior da imagem, haja espaço para a reflexão, para a crítica, para o questionamento. E para o sonho, para o delírio, para o imaginário em transe, quando for o caso” (CIRNE, 2000, p. 135).

A complexidade de uma história em quadrinhos está, também, relacionada à quantidade de signos ilustrados. São eles que carregam mensagens latentes e que motivam o pensamento do leitor a buscar respostas para os questionamentos propostos pela narrativa.

Wergueiro, (2014, p. 95) afirma que “[...] interpretação de signos é especialmente apropriada para uma manifestação gráfica sequencial... que inclui tanto imagem como texto.” Com isso percebe-se que as narrativas são auxiliadas e construídas sempre com os signos visuais ilustrados, onde a interpretação desta esta diretamente ligada ao desenvolvimento da história. Cirne (1972, p. 12) entende que “os quadrinhos são menos simples do que aparentam: questionar o seu espaço criativo exige do crítico um sólido conhecimento dos mais diversos problemas sociais, culturais e artísticos.” É através por estes signos e desenhos que o artista propõe sua narrativa, e sustenta a sua história pelas páginas. Em uma história produzida por Art Spiegelman chamada **Maus: a história de um sobrevivente**, ele narra a fuga de seus pais judeus da Alemanha, durante a Segunda Guerra Mundial, para os Estados Unidos. Nessa história judeus são representados como ratos, enquanto nazistas são ilustrados como gatos (figura 2):

Figura 2 – Página de rosto de Maus



Fonte: (SPIEGELMAN, 2009, p. 1).

Na HQ **Maus: a história de um sobrevivente** é elaborada tal como qualquer obra literária, cada parte é essencial para explicar o todo. Cada quadro e desenho é importante para a narrativa, com desenhos e signos – texto e desenhos sobrepostos e/ou justapostos –, com a finalidade de comunicar a sua história. Embora, de acordo com McCloud (2005), apenas 30%

da mensagem proposta pelo autor seja compreendida pelos receptores, visto que leitores de paisagens culturais diferentes não irão atentar para certos signos utilizados, a obra terá seu papel cumprido caso fomenta, no público, a ânsia por expandir o debate e aprofundar a análise. Torna-se fundamental, então, que o autor de histórias em quadrinhos compreenda o ambiente em que seu material será disponibilizado para, assim, adequar-se aos anseios da maioria, que espera compreender aquilo que será consumido.

Um dos autores bem-sucedidos na intenção de transmitir em textos e linguagem gráfica é Frank Miller, que parecia compreender os interesses do público consumidor de quadrinhos. Em uma época em que havia apenas heróis perfeitos ele criou os heróis com falhas que permearam toda sua narrativa em e **Batman** diferente de todas as outras histórias do homem-morcego até aquele momento. Na série **Batman: o cavaleiro das trevas**, Bruce Wayne, já velho e aposentado, entra em conflito com Superman, por motivos que tinham um viés político, muito perceptível na época.

A história em quadrinhos de Frank Miller foi um sucesso de crítica e vendas, gerando debates sobre a sociedade e como ela representa a violência presente em seu cotidiano, crimes e o uso político do poder. Além de apresentar um novo perfil ao Batman, conhecido ainda como caricato e juvenil, resultado das estéticas apresentadas ao personagem nas décadas anteriores.

Com essa mesma noção de mudança presente no trabalho de Miller, que Alan Moore, apresentou em *Watchmen* em 1986, onde a percepção estética realista e a narrativa sempre desafiando o leitor, conseguiu ser um dos trabalhos aclamados de Alan Moore, que após marcar o mundo dos Quadrinhos com essa publicação avança com e mesma linha em **Batman: a piada mortal**, em 1988, apresentando uma profundidade psicológica do vilão **Coringa**, onde o autor coloca em uma intenção maquiavélica de um vilão louco, uma sequência de violência estética, visual e psicológica que marcou época, onde o arqui-inimigo do Batman atira em Bárbara Gordon, filha do comissário que colabora com Batman, deixando a parálitica. Conforme a imagem a seguir.

Alan Moore sofreu muitas críticas após as sequências de sua obra serem apresentadas ao público, porém, apesar dos debates em torno da obra, ela se tornou um dos grandes sucessos da década e mais além, podendo dizer que foi um dos marcos nas mudanças nas Histórias em Quadrinhos, que até então ainda eram muito voltadas apenas a públicos infantis, deixando temas complexos de lado. Assim Moore conseguiu impactar e mudar em

grande parte o cenário literário de forma permanente. Assim, quando Eisner (2010, p. 7) afirma, sobre as histórias em quadrinhos, que “A compreensão da imagem requer um compartilhamento de experiências...o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor”, com essa troca de experiências, pode-se afirmar que um interesse maior ocorra no desenvolvimento da relação leitor e obra e percebe-se o poder da obra que a história empregou aos leitores.

APRESENTAÇÃO TEÓRICO-CONCEITUAL

Partindo da necessidade de uma sistematização sobre os efeitos do uso da Linguística em nossa sociedade e como ela se manifesta nas Histórias em Quadrinhos, e considerando o aspecto heterogêneo das línguas, este ensaio, utilizando a metodologia de revisão bibliográfica, propõe uma reflexão sobre os diversos diálogos entre a linguística, mais especificamente sobre a Linguística Aplicada, e o gênero das Histórias em Quadrinhos.

Em colocações de Fiorin (2013, n.p.), “A linguagem é a capacidade específica da espécie humana de se comunicar por meio de signos”, o surgimento dessa forma de comunicação é natural da espécie humana, desde muito cedo nós dominamos uma língua, é uma necessidade humana, apesar disso, e de uma aptidão nata do ser humano, é necessária uma aprendizagem, um domínio cultural de determinados signos, estes apresentados por uma comunidade específica. Ainda com Fiorin (2013, n.p.) “Em primeiro lugar, a linguagem é uma maneira de perceber o mundo”. O autor ainda coloca que ela é, em parte, caracterizada pela sua diferença no vocabulário, ou seja, o fato dela ser diferente dos vocabulários conhecidos a torna o fenômeno que se apresenta em sua forma de ser.

As leituras das histórias em quadrinhos podem ser um incentivo de exploração linguística à medida que forem exploradas enquanto a leitura verbal utiliza-se da teoria linguística para interpretar a forma linguística, a não-verbal diferencia-se da verbal por utilizar-se de outros recursos para sua realização. Nisso a leitura não-verbal busca em sentidos próprios e em sua relação e interpretação de mundo, para imprimir sentido ao texto, já que o leitor tem construídos seus significados, mesmo sem dominar a forma linguística, tais significados são formados através de prévias que o leitor tem em sua mente e que são acionados ao perceber o signo linguístico adequado apresentado pelo autor, as histórias em quadrinhos tem uma série de signos visuais atreladas a sua narrativa, os signos usados nas histórias em quadrinhos são

atrelados diretamente a sua forma estrutural, formando uma linguagem dos quadrinhos, assim afirma Martelotta (2008, p. 118) “[...] a língua é um sistema de signos. O signo é, portanto, a unidade constituinte do sistema linguístico.”

A partir da estrutura das histórias em quadrinhos percebe-se que tanto a linguagem escrita quanto a visual tem uma importante e imprescindível participação nas narrativas, colocando de igual forma a importância da escrita a imagem apresentada, destacando uma questão importante em relação a linguagem visual é que ela tem elementos que se organizam de tal forma que constituem uma forma de comunicação muito efetiva dentro das histórias em quadrinhos, Pereira e Roca (2021, p. 176) afirmam “a linguagem visual é dotada de uma sintaxe própria, na qual elemento se organizam em estruturas visuais pra comunicar um todo coerente”. Com esse sentido apresentado pode-se configurar a leitura não verbal como uma ferramenta que enriquece a linguagem, pois o leitor tem que fazer uso de elementos próprios e que e desenvolver habilidades para compreender o texto que vão além da simples leitura. Uma das habilidade recorrentes é da leitura visual que deve-se fazer no Quadrinhos, visto que a cada dia a comunicação visual, ultrapassa limites e se apresenta em vários cenários da sociedade em campos que desafiam os leitores e a sociedade em geral a interpretar a imagem como uma necessidade de pertencimento social, essa leitura visual que é exigida nas leituras das histórias em quadrinhos, pode ser a diferença de uma convivência mais efetiva na sociedade atual. , ainda para Pereira e Roca (2021, p. 177) “O predomínio de imagens na mídia contemporânea de massa tem exercido, nas últimas décadas, um papel fundamental na criação de um novo conceito de letramento associado ao visual [...]”.

Desse modo as histórias em quadrinhos se colocam como um dos gêneros textuais mais adequados ao trabalho com a leitura não-verbal. As estruturas das histórias em quadrinhos contribuem e se colocam como uma fonte de apresentação de linguagem, mesmo com as características da escrita e fala podendo ser utilizadas simultaneamente pelo leitor, apesar de ter estes elementos interpretativos se correlacionando pode-se dizer que as histórias em quadrinhos tem características comuns linguagem formal, de acordo com Xavier e Cortez (2003, p. 114) “Qualquer coisa que tenha alguma estrutura, alguma informação é linguagem”, a partir disso colocamos além da linguagem a relação que as histórias em quadrinhos mantem com a representação do mundo ao redor, revelando através dos autores da História sua visão de mundo e sociedade, colocando as histórias em quadrinhos como uma representação em muitos casos da sociedade em que atua e representa, sendo a linguística aplicada uma das formas de

pesquisa em linguagem que pode ter acesso a diferentes campos específicos como afirmam Pereira e Roca (2021, p. 19):

É uma L.A. que deseja, sobretudo, falar ao mundo em que vivemos, no qual muito das questões que nos interessavam mudaram de natureza ou se complexificaram ou deixaram de existir. Como Ciência social, conforme muitos formulam a L.A. agora, em um mundo em que a linguagem passou a ser um elemento crucial, tendo em vista a hiperssemiotização que experimentamos, é essencial pensar em outras formas de conhecimento e outras questões de pesquisa que sejam responsivas às práticas sociais em que vivemos.

Tendo em vista as afirmações já apresentadas podemos situar a linguística aplicada como sendo uma das formas de pesquisa em linguística que representa um olhar mais contemporâneo e atual em sua forma de interpretar o mundo, ou seja representando esse mundo ao redor pelo viés linguístico, sendo assim as histórias em quadrinhos se colocam como um objeto de estudo na linguística aplicada, pois se apresenta como um elemento atual e que em muitos casos um elemento significativo de determinado fragmento social, sendo a linguística aplicada um dos pilares de investigação da vida social e como compreendê-la. Com isso afirma Moita Lopes (2006, p. 90) em relação à linguística aplicada:

O projeto que vejo como parte de uma agenda ética de investigação para a L.A envolve crucialmente um processo de renarração ou redescrição da vida social como se apresenta, o que está diretamente relacionado à necessidade de compreendê-la. Isso é crucial para que o linguista aplicado possa situar seu trabalho no mundo.

Diante do exposto pode-se afirmar que sendo as histórias em quadrinhos, uma representação em muitos casos do reflexo social, onde seus signos representam vários aspectos sociais atuais, e como linguagem As histórias em quadrinhos se apresentam como uma fonte substancial de leitura, visto que há uma relação de significados apresentados pela escrita e imagem juntas, estabelecida entre verbal e não verbal, texto e desenho precisam ser relacionados e estudados de forma concomitante para terem significado e sentido no processo de leitura. Caso isso não seja percebido corre-se o risco de não ser uma interpretação coerente e significativa, visto que a linguagem dos quadrinhos tem um sentido previamente articulado pelo autor e não apenas colocado de forma a livre interpretação do leitor, assim afirma Barbieri (2017, p. 177):

A ideia geralmente mais difundida da linguagem dos quadrinhos é de que se trata de uma justaposição de uma linguagem “das palavras” a uma linguagem “das imagens”. Como vimos até agora, as coisas são tão simples: mesmo que se tratasse de uma aparente “simples” justaposição, o efeito global resultaria não das palavras por si mesmas, mas de suas relações.

O leitor das histórias em quadrinhos precisa atrelar de forma funcional as relações entre os signos não-verbais (recortes, balões, enquadramento, onomatopeias) o que se constitui em uma linguagem visual, linguística e cognitiva, isso é necessário para que se possa desenvolver sua relação com a narrativa da história, precisa-se dessa relação entre o autor e o leitor, e relação essa que só se desenvolve, com ambos tendo uma noção e experiência para que essa relação aconteça, tanto do desenvolvimento da narrativa pelo autor quanto o domínio da linguagem dos quadrinhos pelo leitor, isso relacionado as experiências prévias que proporcionam uma interpretação maior das informações disponíveis pela narrativa.

CONCLUSÕES

Constatamos que as HQs são poderosas ferramentas de disseminação de ideias e valores, também reflexo político-social de uma época, tornando-se uma fonte inesgotável de pesquisa, sendo cada vez mais difundida pelas pesquisas acadêmicas vigentes. Como uma fonte de leitura, pode possibilitar diferentes visões de mundo, criando um contexto permeado por aventuras, questões políticas, lutas, ideais de lealdade e justiça, entre outros.

Além de refletir influências do período em que foram criadas, reforçam o imaginário coletivo que as respalda, explicitando tanto às motivações de seus autores como também importantes momentos da história contemporânea. Também se encaixa como fonte de pesquisa adequada a linguística aplicada, visto que suas características têm muito a ser explorado dentro do campo da linguística.

REFERÊNCIAS

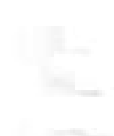
BARBIERI, D. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.



FIORIN, J. L. **Linguagem e Ideologia**. São Paulo: Ática, 1998.

FIORIN, J. L. **Linguística? Que é isso?** São Paulo: Contexto, 2013.

LOPES, L P. M. **Por uma linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola editorial, 2006.

MARTELLOTA, M. E. **Manual de Linguística**. São Paulo: Contexto, 2008.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.

MCCLOUD, S. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006

MILLER, F. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: DC Comics, 1997.

MOORE, Alan. **Batman: a piada mortal**. São Paulo: Editora Abril, 1988.

PEREIRA, R. C. M.; ROCA, M. D. P. **Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos**. São Paulo: Contexto, 2021.

RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. **Quadrinhos e Literatura: Diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.

SPIEGELMAN, A. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

XAVIER, A C.; CORTEZ, S. **Conversas com Linguistas: Virtudes e controvérsias da linguística**. São Paulo: Parábola editorial, 2003.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Applied Linguistics and Comics: Dialogues and Reflections⁷⁵

*Joao Soares Rampi*⁷⁶

*Katia Juliane Lopes de Oliveira*⁷⁷

*Nataniel dos Santos Gomes*⁷⁸

INTRODUCTION

Since the emergence of the first comic books, around 1934, as a hobby, comics have undergone many transformations. Published on a large scale in the United States, in the twentieth century, it found a range of readers, according to Eisner (2010), attracted a mass where many were illiterate or semi-literate Americans and a large part of the population, who did not master reading, with these multiplied sales at newsstands at the time. Over the decades, the well-known comics gained a lot in terms of narrative and visual quality, improving and expanding on various themes, greatly diversifying the mass of readers. One of the most important comic artists in the world is Will Eisner, whose talent and dedication put Comics in evidence, and going further, it was in an interview that he first suggested that comics were “a legitimate literary and artistic form” (MCCLLOUD, 2006, p. 26). Several constituent elements that permeate comics as a literary genre can be verified, according to Ramos, Wergueiro and Figueira (2014, p. 12) explain that:

There are great points of affinity between comics and literature: the way of production, that is, the graphic printing process is the same. The support and format also tend to vary, but both in literary works and in comics, the predominance is still paper, and, with rare exceptions or differences of centimeters, size seems to be a variation on the same theme.

⁷⁵ Received on 10/15/2022, version approved on 12/15/2022.

⁷⁶ Specialist Professor in Art Education and its Languages at the Higher Institute of the Lowtons Foundation for Education and Culture – FUNLEC/IESP, Graduated in Visual Arts at the Federal University of Mato Grosso do Sul - UFMS (2007). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0641990230313616> . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889> . Email: joao.rampi@gmail.com .

⁷⁷ Master in Letters from the State University of Mato Grosso do Sul - UEMS (2021). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8071475926595741> . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889> . Email: katiajuliano@gmail.com .

⁷⁸ PhD in Linguistics from the Federal University of Rio de Janeiro (2007). Postdoctoral degree in Portuguese from the State University of Rio de Janeiro - UERJ (2019). LATTES ID: <https://lattes.cnpq.br/6180920530799182> . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3911-1552> . Email: nataniel@uem.br.

Despite this, until the mid-20th century, comics were treated as entertainment only and without a literary bias, still surrounded by prejudice. And it only entered as one of the “Art” lists during the 1970s, and “comics came to be referred to as the 9th Art from the 1970s [...] almost parallel to this, comics they also began to be referred to as Sequential Art” (WERGUEIRO, 2017, p. 31).

The situation began to change when Will Eisner himself, in 1978, published **A contract with God and other tenement stories**. A collection of four comic strips announced on its cover that it was a graphic novel and, according to Scott McCloud (2006, p. 28), “it was a serious work, based on Will's life experience, constituting a sincere exploration of the narrative potential of comics.” The stories are full of suspense, action, and more distinctive themes for the time, such as violence, disillusionment, and identity crisis. This fact marked the world of comics to such an extent that publishers began to bet on artists who worked with a denser script and demanded more from the reader, such as Alan Moore, author of *Watchmen*, *V for Vendetta* and *Batman: The Killing Joke*; Frank Miller from *Batman: The Dark Knight* and *Sin City*; and Art Spiegelman, creator of *Maus: A Survivor's Story*, the only comic to win a *Pulitzer Prize*.

In this way, the Comics are increasingly closer to established literary productions, establishing a conversation with the reader, and creating spaces that represent a society of the moment, this is because the artist increasingly represents the visual elements representative of an environment, with visual and aesthetic elements recognizable by the reader, making comics increasingly a source of representation that goes beyond entertainment.

With this differentiation already achieved by the Comics, the representations do not arise from any space, they are thought and executed in such a way that the reader identifies and participates with him, this from the appropriations, perceptions, and codifications, with the “tools” acquired in their own experience, the reader is able to decode the signs used by the comic artist in the setting of the narrative. However, the graphic space created by the artist must be believable, otherwise the message will not be assimilated, even if the story takes place in a totally fantasy and magical world, it must, essentially, have internal verisimilitude, conferred by the coherence of its structural elements: the motivation and causality of narrative sequences.

It is necessary to create a universe, and this universe must have an environment conducive to the reader's involvement, a literary place where all the elements interact in harmony and without contradictions, where the aesthetic and graphic part represents with

coherence, these affirmations are possible as long as the author uses the tools of literature and art at the service of the narrative, and thereby make the reader understand the story in a meaningful way. Eisner (2010, p. 2) states that, "Comic books present an overlapping of word and image, and, thus, it is necessary for the reader to exercise his visual and verbal interpretive skills" In this way, even for Eisner, the The public's experiences must be and are close to the experiences proposed by the author in his works, so having the elements recognizable to the reader, the story will have a greater interpretative reach.

Image 1 suggests, in a more didactic way, how to present various objects to the reader in a way in which he is visually located and that the narratives used present some symbolic objects that for centuries the culture has been familiarizing in such a way as to place the reader in the image.

Figure 1 – Graphic narratives



Source: EISNER, 2013, p. 25.

With the resource of drawing, the artists manage to reach the reader through the images that help in the understanding of the narratives. In this way, their history, ideas and conceptions get their ideas and intentions perceived more assertively, contributing to the fluidity of the reading experience.

It can be said that a literary genre such as Comics is able to make this bridge of ideas and situations between author and reader, while the work would be the bundle that unites them. This beam is responsible for transmitting a significant element acquired by both at some point, in the form of connections that connect. According to Moacyr Cirne (2000), one of the important points of comics is to establish relationships and propose a coherent narrative for the reader, building new relationships and meanings for him. As in other artistic manifestations, for

Cirne, “it is necessary that, inside the image, there is space for reflection, for criticism, for questioning. And for the dream, for the delirium, for the imaginary in a trance, when that is the case” (CIRNE, 2000, p. 135).

The complexity of a comic book is also related to the number of illustrated signs. They are the ones who carry latent messages and motivate the reader's thinking to seek answers to the questions posed by the narrative. Wergueiro, (2014, p. 95) states that “[...] interpretation of signs is especially appropriate for a sequential graphic manifestation... which includes both image and text.” With this, it is clear that the narratives are always aided and constructed with illustrated visual signs, where the interpretation of this is directly linked to the development of the story. Cirne (1972, p. 12) understands that “comics are less simple than they appear: questioning their creative space requires from the critic a solid knowledge of the most diverse social, cultural and artistic problems.” It is through these signs and drawings that the artist proposes his narrative and sustains his story through the pages. In a story produced by Art Spiegelman called **Maus: A Survivor's Story**, he recounts his Jewish parents' escape from Germany, during World War II, to the United States. In this story Jews are represented as mice, while Nazis are illustrated as cats, as follows (Image 2):

Figure 2 – Title page of Maus



Source: (SPIEGELMAN, 2009, p. 1).

In the HQ **Maus: the story of a survivor** it is elaborated like any literary work, each part is essential to explain the whole. Each frame and drawing are important for the narrative, with drawings and signs – text and drawings superimposed and/or juxtaposed –, with the purpose of communicating its story. Although, according to McCloud (2005), only 30% of the message proposed by the author is understood by the receivers, since readers from different cultural landscapes will not pay attention to certain signs used, the work will have its role fulfilled if it encourages, in the public, the eagerness to expand the debate and deepen the analysis. It becomes essential, then, that the author of comics understands the environment in which his material will be made available, in order to adapt to the aspirations of the majority, who hope to understand what will be consumed.

One of the successful authors with the intention of conveying in texts and graphic language is Frank Miller, who seemed to understand the interests of the comics consumer public. In a time when there were only perfect heroes, he created the flawed heroes that permeated his entire narrative in **Batman**, different from all other Batman stories up to that point. In the series **Batman: The Dark Knight**, Bruce Wayne, now old and retired, clashes with Superman, for reasons that had a political bias, very noticeable at the time.

Frank Miller's graphic novel was a critical and sales success, generating debates about society and how it represents the violence present in its daily life, crimes, and the political use of power. In addition to presenting a new profile to Batman, still known as cartoonish and juvenile, a result of the aesthetics presented to the character in previous decades.

With this same notion of change present in Miller's work, which Alan Moore, presented in *Watchmen* in 1986, where the realistic aesthetic perception and the narrative always challenging the reader, managed to be one of the acclaimed works of Alan Moore, which after marking the world dos Comics with this publication advances with the same line in **Batman: the killing joke**, in 1988, presenting a psychological depth of the villain **Joker**, where the author puts in a Machiavellian intention of a crazy villain, a sequence of aesthetic, visual and psychological violence which marked an era, where Batman's archenemy shoots Barbara Gordon, daughter of the commissioner who collaborates with Batman, leaving her paralyzed. As per the following image.

Alan Moore suffered a lot of criticism after the sequences of his work were presented to the public, however, despite the debates around the work, it became one of the great successes of the decade and beyond, being able to say that it was one of the milestones in

the changes in Histories in Comics, which until then were still very much aimed at children, leaving complex themes aside. Thus, Moore managed to impact and change the literary scene in a permanent way. Thus, when Eisner (2010, p. 7) states, about comics, that “Understanding the image requires a sharing of experiences... the sequential artist must have an understanding of the reader's life experience”, with this exchange of experiences, it can be said that a greater interest occurs in the development of the relationship between reader and work and one perceives the power of the work that history has used for readers.

THEORETICAL-CONCEPTUAL PRESENTATION

Starting from the need for a systematization of the effects of the use of Linguistics in our society and how it manifests itself in Comics, and considering the heterogeneous aspect of languages, this essay, using the methodology of a bibliographical review, proposes a reflection on the various dialogues between linguistics, more specifically about Applied Linguistics, and the comic book genre.

In statements by Fiorin (2013, np), “Language is the specific capacity of the human species to communicate through signs”, the emergence of this form of communication is natural to the human species, from a very early age we dominate a language, it is a human need, despite this, and a natural aptitude of the human being, learning is necessary, a cultural mastery of certain signs, these presented by a specific community. Still with Fiorin (2013, n/p.) “In the first place, language is a way of perceiving the world”. The author also states that it is, in part, characterized by its difference in vocabulary, that is, the fact that it is different from known vocabularies makes it the phenomenon that presents itself in its way of being.

Readings of comics can be an incentive for linguistic exploration as they are explored while verbal reading uses linguistic theory to interpret linguistic form, non-verbal differs from verbal reading by using other resources for its realization. In this, non-verbal reading searches in its own meanings and in its relation and interpretation of the world, to give meaning to the text, since the reader has constructed its meanings, even without mastering the linguistic form, such meanings are formed through previews that the reader has in his mind and which are activated when perceiving the appropriate linguistic sign presented by the author, comics have a series of visual signs linked to their narrative, the signs used in comics are linked directly to their structural form, forming a language of comics, says Martelotta (2008, p. 118)

“[...] language is a system of signs. The sign is, therefore, the constituent unit of the linguistic system.

From the structure of the comics, it is clear that both the written and the visual language have an important and essential participation in the narratives, placing the same importance of writing on the presented image, highlighting an important issue in relation to the visual language is that it has elements that are organized in such a way that they constitute a very effective form of communication within comics, Pereira and Roca (2021, p. 176) state “the visual language is endowed with its own syntax, in which elements are organized into visual structures to communicate a coherent whole”. With this sense presented, non-verbal reading can be configured as a tool that enriches the language, since the reader must make use of his own elements and that and develop skills to understand the text that go beyond simple reading. One of the recurring skills is the visual reading that must be done in Comics, since every day visual communication goes beyond limits and presents itself in various scenarios of society in fields that challenge readers and society in general to interpret the image as a need for social belonging, this visual reading that is required in reading comics can be the difference in a more effective coexistence in today's society. , also for Pereira and Roca (2021, p. 177) “The predominance of images in contemporary mass media has played, in recent decades, a fundamental role in the creation of a new concept of literacy associated with the visual [...]” .

In this way, comics are one of the most suitable textual genres for working with non-verbal reading. The structures of comics contribute and stand as a source of language presentation, even with the characteristics of writing and speech that can be used simultaneously by the reader, despite having these interpretive elements correlating, it can be said that comics has common characteristics formal language, according to Xavier and Cortez (2003, p. 114) “Anything that has some structure, some information is language”, from that we put beyond language the relationship that comics maintain with the representation of the world around, revealing through the authors of History their vision of the world and society, placing comics as a representation in many cases of the society in which it operates and represents, with applied linguistics being one of the forms of research in language who can have access to different specific fields, as stated by Pereira and Roca (2021, p. 19):

It is an LA that wants, above all, to speak to the world we live in, in which many of the issues that interested us have changed their nature or become more complex or cease to exist. As a social science, as many formulate AL now, in a world where language has become a crucial element, given the hypersemiotization we are

experiencing, it is essential to think about other forms of knowledge and other research questions that are responsive to the social practices in which we live.

In view of the statements already presented, we can place applied linguistics as one of the forms of research in linguistics that represents a more contemporary and current look in its way of interpreting the world, that is, representing this surrounding world through a linguistic bias, thus comics are placed as an object of study in applied linguistics, as they are presented as a current element and that in many cases a significant element of a certain social fragment, with applied linguistics being one of the pillars of investigation of social life and how to understand it -there. With that, Moita Lopes (2006, p. 90) states in relation to applied linguistics:

The project I see as part of an ethical research agenda for AL crucially involves a process of re-narrating or redescribing social life as it presents itself, which is directly related to the need to understand it. This is crucial for the applied linguist to be able to situate his work in the world.

In view of the above, it can be stated that comics are a representation in many cases of social reflection, where their signs represent various current social aspects, and as a language comics are presented as a substantial source of reading, since there is a relationship of meanings presented by writing and image together, established between verbal and non-verbal, text and drawing need to be related and studied concomitantly to have meaning and meaning in the reading process. If this is not noticed, there is a risk of not being a coherent and meaningful interpretation, since the language of comics has a meaning previously articulated by the author and not just placed in a way for the free interpretation of the reader, as stated by Barbieri (2017, p. 177):

The generally most widespread idea of the language of comics is that it is a juxtaposition of a language “of words” with a language “of images”. As we have seen so far, things are so simple: even if it were an apparent “simple” juxtaposition, the overall effect would result not from the words themselves, but from their relationships.

The reader of comics needs to functionally link the relationships between non-verbal signs (cuttings, balloons, framing, onomatopoeias) which constitutes a visual, linguistic and cognitive language, this is necessary so that one can develop their relationship with the narrative of the story, this relationship between the author and the reader is needed, and this relationship only develops, with both having a notion and experience for this relationship to happen, both the development of the narrative by the author and the mastery of the language of

comics by the reader, this is related to previous experiences that provide a greater interpretation of the information available through the narrative.

CONCLUSIONS

We found that comics are powerful tools for disseminating ideas and values, also a political and social reflection of an era, becoming an inexhaustible source of research, being increasingly disseminated by current academic research. As a reading source, it can enable different views of the world, creating a context permeated by adventures, political issues, struggles, ideals of loyalty and justice, among others.

In addition to reflecting influences from the period in which they were created, they reinforce the collective imagination that supports them, explaining both the motivations of their authors and important moments in contemporary history. It also fits as a suitable research source for applied linguistics since its characteristics have much to be explored within the field of linguistics.

REFERENCES

- BARBIERI, D. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.
- FIORIN, J. L. **Linguagem e Ideologia**. São Paulo: Ática, 1998.
- FIORIN, J. L. **Linguística? Que é isso?** São Paulo: Contexto, 2013.
- LOPES, L P. M. **Por uma linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola editorial, 2006.
- MARTELLOTA, M. E. **Manual de Linguística**. São Paulo: Contexto, 2008.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.

- MCCLLOUD, S. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006
- MILLER, F. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: DC Comics, 1997.
- MOORE, Alan. **Batman: a piada mortal**. São Paulo: Editora Abril, 1988.
- PEREIRA, R. C. M.; ROCA, M. D. P. **Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos**. São Paulo: Contexto, 2021.
- RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. **Quadrinhos e Literatura: Diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.
- SPIEGELMAN, A. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.
- XAVIER, A C.; CORTEZ, S. **Conversas com Linguistas: Virtudes e controvérsias da linguística**. São Paulo: Parábola editorial, 2003.