

## Significados Interpessoais nas Histórias em quadrinhos

Valéria Fontoura Nunes<sup>1</sup>, Valeria Iensen Bortoluzzi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante do Curso de Letras – Cento Universitário Franciscano (UNIFRA)

<sup>2</sup>Professora do Curso de Letras – Centro Universitário Franciscano (UNIFRA)

val\_sm@ibest.com.br, valbortoluzzi@terra.com.br

**Resumo.** Halliday propõe a GSF em 1985, uma visão da linguagem como um sistema sócio-semiótico, que medeia as atividades da esfera humana. Nessa perspectiva, este trabalho busca discutir como a modalidade ajuda a identificar as relações interpessoais nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, na perspectiva da GSF. Para isso, analisou-se a modalidade em treze histórias em quadrinhos e elaborou-se atividades com as histórias, para que a modalidade fosse trabalhada em uma turma de sexta série do Ensino Fundamental. Os resultados obtidos demonstram que a modalidade marca o relacionamento dos personagens com grande amizade. Esses recursos de modalidade enfatizam as estratégias que os personagens utilizam para marcar suas intenções, e os alunos são capazes de reconhecer esse papel da modalidade.

**Palavras-chave:** linguagem, metafunção interpessoal, modalidade.

**Abstract.** Halliday proposes the GSF in 1985, a view of language as a socio-semiotic system that passes through the activities of human sphere. On this perspective, this work intends to discuss as modality helps to identify the interpersonal relations on these comic strips of “Turma da Mônica”, in the perspective of GSF. In order to do that, the modality was analyzed in thirteen comic strips and activities with these stories were elaborated so that the modality could be applied in a sixth grade group of Primary School. The obtained results show that the modality marks the relationship of the characters with a great friendship. These modality resources stress the strategies that the characters use to mark their intentions, and the students are able to recognize this role of modality.

**Key words:** language, interpersonal metafunction, modality.

## 1 Introdução

O gênero discursivo “História em quadrinhos” tem desempenhado um importante papel no cotidiano, principalmente das crianças. Em virtude disso, esse gênero está sendo utilizado no ensino com diversos objetivos, pois reflete, constrói e desafia as relações sociais, encantando e divertindo muitas pessoas, principalmente as crianças.

Nesse contexto, procuramos analisar como a modalidade ajuda a identificar as relações interpessoais nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica. Para isso, investigamos a modalidade nos quadrinhos da Turma da Mônica a partir da linguagem e pesquisamos como a modalidade está inserida nas relações sociais. Por fim, elaboramos atividades com histórias em quadrinhos para o Ensino Fundamental. Desse modo, pudemos trabalhar a leitura crítica dos alunos em relação à identidade de cada personagem e verificar se o trabalho com a modalidade, na perspectiva hallidayana, é possível na escola.

Desse modo, foram selecionadas treze histórias em quadrinhos da Turma da Mônica que envolveram seus principais personagens: Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali. Para fundamentar a pesquisa foram usados os estudos de modalidade da Gramática Sistêmico-Funcional proposta por Halliday (1985), que descreveu três metafunções: ideacional, interpessoal e textual. Nesse trabalho, pesquisamos a metafunção interpessoal por meio da modalidade. Assim, as categorias de análise foram: modalização, modulação, grau de comprometimento, grau de orientação, grau de valorização e polaridade.

## 2 Referencial teórico

Os gêneros discursivos são vinculados às atividades da esfera humana. Bakhtin (1992) considera-os como mediadores de diversos discursos étnicos, de classes sociais, de sexo, de faixa etária, entre outros.

Desse modo, Meurer e Motta-Roth postulam que

[d]escrever e explicar gêneros textuais relativamente às representações, relações sociais e identidades neles embutidas poderá servir para evidenciar que, no discurso, através dele, os indivíduos produzem, reproduzem, ou desafiam as estruturas e as práticas sociais onde se inserem, (MEURER; MOTTA-ROTH, 2002, p. 28).

Nessa perspectiva, a linguagem possui um papel essencial de construção do conhecimento e de formação de indivíduos. Sendo assim, considera-se o contexto de situação e o contexto de cultura. O contexto de situação consiste nos significados traçados por meio de um texto que caracteriza uma dada situação. Consideram-se situações mais imediatas dos acontecimentos sociais. O contexto de cultura é o contexto mais amplo que determina as práticas sociais mais recorrentes e ritualizadas. Uma atividade social é sempre determinada por uma cultura.

Nessa pesquisa, o gênero discursivo analisado foi a história em quadrinhos. A escolha desse gênero ocorreu para investigar as relações interpessoais existentes entre os personagens das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica e, também, analisar o contrato social dos principais personagens da Turma da Mônica: a Mônica, o Cebolinha, o Cascão e a Magali. Desse contexto, podemos delinear os gêneros discursivos como

um processo de atividades socialmente organizadas. De acordo com Bazerman (2006, p. 24), “os gêneros emergem nos processos sociais em que pessoas tentam compreender umas às outras suficientemente bem para coordenar atividades e compartilhar significados com vistas a seus propósitos práticos”. Isso ocorre, conforme o autor, para “identificar os tipos de atividades simbólicas, emocionais intelectuais, críticas e outras atividades evocadas, para reconhecer os tipos de jogos em ação as quais precisamos ficar atentos”. (2006, p. 47). Nas histórias em quadrinhos, as crianças que as lêem se identificam com os personagens, bem como se divertem com os universos proporcionados pelos quadrinhos.

Nesta perspectiva, Halliday (1985) considera o texto (oral e escrito) como a manifestação do discurso, uma unidade de análise inserida numa perspectiva sócio-semiótica, em que os significados são entendidos como criados a partir de escolhas de unidades comunicativas discretas, que são estruturalmente organizadas, disponíveis no sistema lingüístico e motivadas socialmente. Desse modo, as histórias em quadrinhos (HQs) são construídas, principalmente, para motivar a leitura nas crianças pelo encantamento que provocam.

O gênero discursivo “história em quadrinhos” (HQ) nasceu nos Estados Unidos e foi batizado de “comics”. A palavra inglesa “comics” quer dizer cômico ou humorístico. Seu conteúdo, inicialmente, era de histórias humorísticas, piadas, anedotas, com dois temas básicos: criança e fantasia. Por exemplo, conforme Iannone e Iannone (1994), o quadro Down Hogan’s Alley, como Yellow Kid, satirizava os integrantes Irlandeses. As HQs, conforme Luyten (1984), marcam a história do século XX. Para chegar à forma que conhecemos, acompanharam toda a espécie de evolução, sofreram muitas influências, mas forneceram, nas últimas décadas, subsídios para todos os meios de comunicação e também para as artes. Dessa maneira, as histórias em quadrinhos estão sendo discutidas entre professores e pedagogos. Sobre esse assunto, Luyten postula:

ao contrário do que muitos pedagogos apregoam, os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação da criança quando bem utilizados. Podem servir de reforço à leitura e constituem uma linguagem dinâmica. É adequada a nossa era fluída embora intensa e transitória, a fim de dar espaço permanente às formas de renovação. A influência (positiva ou negativa) deste poderoso meio de comunicação, que atinge principalmente o público infante-juvenil, é um assunto muito sério, tendo em vista os altos índices de consumo. (LUYTEN, 1984, p. 8)

No Brasil, prevalece o nome “gibi” para as histórias em quadrinhos, termo do folclore gaúcho, que corresponde a “negrinho” ou “moleque”. Também foi título de uma das primeiras revistas do gênero. Para se referir às HQs, também são usadas expressões como “historinhas” e “quadrinhos”.

No decorrer dos anos, surgiram muitas revistas do gênero, até que em 1959 surge Maurício de Souza, que publicou, em 18 de julho, sua primeira tira, quando ainda era repórter policial. Bidu foi a “marca” de Maurício de Souza, que até hoje faz sucesso com seus personagens. O sucesso de Maurício de Souza ocorre porque nos seus gibis ele trata de personagens próximos da realidade das crianças: o menino que não gosta de banho; a menina gulosa; a menina dentuça que bate em seus amigos; a criança dislállica que troca o “r” pelo “l”.

Com a explosão das HQs, elas foram introduzidas em livros didáticos como recurso adicional à aprendizagem. Nessa perspectiva, Silva (1984, p. 63), conhecendo esse contexto, afirma que há “[...] a necessidade de pensar e repensar criticamente o papel dos quadrinhos nos livros didáticos, o que dizem, como dizem, para tomar uma forma lúdica, agradável e comunicacional de se trabalhar com os quadrinhos no processo de ensino-aprendizagem.”

Nesse sentido, Luyten (1984) organizou algumas possibilidades de se trabalhar com histórias em quadrinhos em sala de aula. A análise pode ser realizada, tratando de aspectos como a forma das HQs: a representação da expressão física dos personagens, o dinamismo na ação da história, a representação e apresentação da realidade; o conteúdo: se a historinha dá margem a estereótipos, tais como familiares (pai, mãe), profissionais (médicos, operários), sociais (ricos, pobres, marginais), culturais (como é vista a família, a arte, a juventude, a velhice). As histórias em quadrinhos podem ser aliadas das discussões de temas específicos, conforme as atitudes dos personagens e sistemas ideológicos, e também ajudar no ensino da linguagem oral e escrita, pela leitura e criação de HQs.

Além disso, as histórias em quadrinhos, conforme Campos e Lombogia (1984, p. 14), são formas de expressão artística, constituídas por dois tipos de linguagem: a verbal e a não-verbal. A linguagem verbal é construída pelos textos, os diálogos, os pensamentos dos personagens, as onomatopéias ou explosões sonoras nos balões. A linguagem não-verbal é constituída pelas imagens, os quadros ou vinhetas, a paginação ou diagramação, o enquadramento e os personagens.

Visto que os estudos existentes sobre histórias em quadrinhos enfatizam a sua forma estrutural, a pesquisa proposta investigou os aspectos lingüísticos em relação à modalidade, que identifica as relações sociais entre os personagens das HQs. Assim, os critérios de análise dos quadrinhos, neste estudo, são os propostos pela Gramática Sistêmico-Funcional (GSF) de Halliday (1985).

## **2.1 A Gramática Sistêmico-Funcional**

A Gramática Sistêmico-Funcional propõe uma visão de linguagem como um sistema sócio-semiótico, ou seja, a linguagem é concebida como um sistema de significação que medeia as atividades da esfera humana. Halliday considera a linguagem um sistema (um conjunto de elementos léxico-gramaticais) e um elemento semiótico que reflete processos discursivos e socioculturais ligados à estrutura social. De acordo com Neves,

a linguagem definida pela gramática funcional, não é apenas funcional como também dinâmica. Ela é funcional porque não separa o sistema lingüístico e suas peças das funções que têm de preencher, e é dinâmica porque reconhece, na instabilidade da relação entre estrutura e função, a força dinâmica que está por detrás do constante desenvolvimento da linguagem. (NEVES, 1997, p. 3)

A gramática sistêmico-funcional diz respeito às escolhas reais no uso da língua, feitas por falantes reais em contextos sociais reais. Além disso, Halliday (1998) postula sobre a existência da pluralidade funcional que se constrói claramente na estrutura lingüística e forma a base de sua organização semântica e sintática, ou seja, lexical e gramatical.

A abordagem sistêmica é funcional porque tem como meta responder às perguntas: (a) o que fazemos com a linguagem (qual sua função)?; e (b) como a linguagem está estruturada para ser usada (como estão estruturados os textos e outras unidades lingüísticas para construir significado)? Essa visão hallidayana evidencia a linguagem viva, em uso, desempenhando um papel em um contexto de situação. Nesse sentido, Halliday define três variáveis do contexto: o campo, as relações e o modo.

O campo expressa a natureza da prática social, refere-se aos acontecimentos, às atitudes em que os participantes se engajam ao conduzir a vida social. As práticas sociais incluem as atividades do dia-a-dia. As relações são expressas pela natureza da conexão entre os participantes de uma situação. Essa relação ocorre pela estrutura dos papéis sociais e identitários dos indivíduos em uma dada situação. O modo é a natureza do meio de transmissão da mensagem, isto é, o papel desempenhado pela linguagem, como um canal de contato entre os participantes de uma ação.

Essas variáveis do contexto são realizadas por meio de três metafunções da linguagem: o significado Ideacional, o significado Interpessoal e o significado Textual. O significado Ideacional diz respeito à representação da realidade, o tipo de ato executado pelos personagens envolvidos e seus objetivos, bem como o contexto de situação, caracterizando o momento social.

O significado Interpessoal tem como natureza os contatos sociais entre os personagens das HQs e os papéis identitários que caracterizam um tipo de relação estereotipada, além do grau de controle existente nas ações, desenvolvidas nos quadrinhos pelos participantes. Nesse sentido, os papéis e as identidades têm sido analisados sob a perspectiva da noção de relação e suas interconexões com a metafunção interpessoal da linguagem. Explorar identidades e papéis sociais serve para procurar expor tensões não resolvidas e mesmo contraditórias, pois as identidades são influenciadas por conexões intercontextuais, e são dinâmicas, fluidas e controvertidas.

Os significados Interpessoais se materializam sob os aspectos do modo e da modalidade. Essas funções dizem respeito ao estabelecimento das relações humanas. Trata-se das expressões, dos comentários, atitudes e avaliações realizadas, por exemplo, pelo uso de verbos modais e pela modalidade que se caracteriza nos pólos positivo e negativo, indicando uma posição. De acordo com Neves,

a linguagem serve à função 'interpessoal', isto é, o falante usa a linguagem como um meio de participar do evento de fala: expressa seu julgamento pessoal e suas atitudes, como as relações que estabelece entre si próprio e o ouvinte, o papel comunicativo que assume. A função interpessoal vai além das funções retóricas, servindo ao estabelecimento e à manutenção dos papéis sociais que são inerentes à linguagem. Essa função é, pois, interacional e pessoal, serve para organizar e expressar tanto o mundo interno como o mundo externo do indivíduo. (NEVES, 1997, p. 13)

O significado Textual faz uma contextualização do papel desempenhado pela linguagem. A estrutura lingüística é concebida por regras e recursos envolvidos em uma representação social. São essas propriedades lingüísticas que permitem certas práticas sociais em textos. Os significados textuais se configuram através de dois elementos

funcionais: Tema e Rema. O Tema determina sobre qual será o assunto da oração, sua identificação. O Rema, a parte em que o tema será desenvolvido.

As três metafunções formam uma rede teórica para representar o contexto social como sendo um ambiente semiótico em que as pessoas vivenciam significados. Na presente pesquisa, o enfoque foi dado aos significados interpessoais entre os personagens da Turma da Mônica. Dessa forma, adotamos o aspecto dos significados interpessoais pelo viés da modalidade para o estudo do gênero discursivo “história em quadrinhos”. Analisamos de que forma a modalidade pode caracterizar as relações interpessoais existentes nos quadrinhos da Turma da Mônica.

A noção de modalidade marca a insistência do falante, que assume a posição de autoridade. A autoridade inclui a reivindicação de saber o que inevitavelmente vai acontecer. A modalidade está vinculada ao valor da verdade na informação de um texto. Tem-se a modalidade para estabelecer um relacionamento com o leitor.

A modalidade<sup>1</sup> na gramática era tradicionalmente associada aos verbos auxiliares modais em dois eixos: o deontico, por exemplo, devo/preciso/necessito; e o epistêmico, certamente/possivelmente/freqüentemente. Todavia, a abordagem da Gramática Sistemico-Funcional enfatiza que os auxiliares modais são apenas um dos elementos da modalidade, entre muitos outros. Pode ser indicado por uma modalidade categórica, ou um conjunto de advérbios modais, ou os adjetivos equivalentes; alguns exemplos: é preciso/é possível. Além dessas possibilidades, existe uma gama um tanto difusa de formas de manifestação de vários graus de afinidade, padrões de entonação, do comprometimento do falante ou escritor, com suas proposições.

Na visão de Thompson (2004), a modalidade é organizada em dois grupos: o da modalização<sup>2</sup> propriamente dita (informação), e da modulação (bens e serviço). O primeiro grupo, o da modalização, transita entre os eixos da probabilidade e da freqüência. A probabilidade manifesta o possível/o provável/a certeza/a dúvida. O eixo da freqüência expressa a recorrência, com expressões lingüísticas como: às vezes/freqüentemente/sempre/usualmente.

O segundo grupo, a modulação, transita entre os eixos de obrigação e inclinação. O eixo da obrigação explora o que é aconselhável/conveniente/obrigatório/devido. O eixo da inclinação está relacionado à capacidade/habilidade/vontade/determinação. Além disso, Thompson (2004) caracteriza os tipos de modalização pelo grau de comprometimento: se o comprometimento é alto, médio ou baixo.

A modalidade está expressa em grau intermediário, não é ‘positiva’ e nem ‘negativa’, por exemplo, no uso de palavras como “às vezes” ou “talvez”. Esse grau intermediário dependerá da função de fala subjacente à oração. Para Halliday (1985), a modalidade divide-se em diferentes aspectos, como a modalização; a modulação; diferentes graus de comprometimento, de orientações, de valores, subdivididos em grau alto, grau médio e grau baixo; e a polaridade.

---

<sup>1</sup> A modalidade é indicada aqui como forma de análise característica do Significado Interpessoal.

<sup>2</sup> A modalização é um aspecto analisado pela modalidade.

## 2.2 Tipos de Modalidade

Para entender a modalidade pelo viés da modalização e da modulação é preciso apreender a distinção entre proposição ('informação', isto é, afirmação e pergunta) e proposta ('bens e serviços', isto é, oferecimentos e ordens). Nas proposições, o significado dos pólos é de afirmação ou negação: positivo 'é assim', negativo 'não é assim'. Há dois tipos de possibilidades intermediárias: (a) probabilidade e (b) frequência ou usualidade:

(a) Grau de Probabilidade: quer dizer 'ou sim ou não', isto é, pode ser sim, pode ser não, com graus diferentes de possibilidade, com o uso, por exemplo, de termos como possivelmente/provavelmente/certamente.

(b) Grau de Frequência ou Usualidade: quer dizer 'tanto sim quanto não', isto é, às vezes sim, às vezes não, com graus diferentes de frequência, com o uso, por exemplo, de expressões como às vezes/geralmente/sempre. Os graus de probabilidade e frequência são classificados como modalização.

Nas propostas, os significados dos pólos positivo e negativo são de prescrever ou proscreever: positivo 'faça isso', negativo 'não faça isso'. Nas propostas, também há duas possibilidades: (a) obrigação e (b) inclinação:

(a) Grau de Obrigação: indica ordem, 'faça isso', 'não faça isso', com o uso, por exemplo, de aconselhável/conveniente/obrigatório.

(b) Grau de Inclinação: indica oferecimento, ou seja, uma inclinação de afirmação ou uma inclinação de negação 'poderia fazer isso', 'não poderia fazer isso', com o uso, por exemplo, de capacidade/habilidade/vontade. Essas possibilidades de obrigação e de inclinação são denominadas de modulação.

Além disso, Halliday (1985) distingue os graus de comprometimento em alto, médio e baixo. O grau alto ocorre quando, por meio da linguagem, os participantes comprometem-se em uma ação. Por exemplo, Não quero você por aqui. O grau médio de comprometimento caracteriza-se pelos participantes que não se envolvem muito nas ações de um texto. Por exemplo, Não gostaria de você por aqui. O grau baixo ocorre quando os participantes não querem se envolver nas ações. Por exemplo, Talvez você devesse sair deste lugar.

Nesse sentido, Halliday (1985) diferencia os graus de orientação subjetiva ou objetiva, e explícita ou implícita. A orientação subjetiva diz respeito a uma maneira de 'dizer' ou 'escrever' indireta, pessoal, particular. Por exemplo, eu acho/penso/suspeito. A orientação objetiva é uma maneira direta, clara, prática de dizer ou escrever algo. Por exemplo, eu posso dizer/provavelmente diria que. A orientação explícita expressa uma oração de forma aberta, concisa, objetiva. Por exemplo, Não aconselho que faça isso, Indispensável que você faça seus deveres. A orientação implícita expressa uma oração subentendida, como, por exemplo, eu não posso acreditar, a catedral é supostamente interessante.

Halliday (1985) ainda postula sobre o grau de valoração, divididos em alto, médio e baixo. São termos que podem indicar valores positivos ou negativos. Por exemplo, (a) Eu nunca deveria ser feliz outra vez. (grau alto); (b) Eles deveriam ter dado as costas agora. (grau médio); (c) Eu poderia de fato estar errada. (grau baixo). Por último, Halliday (1985) definiu o grau de polaridade, que é a escolha entre dois pólos

opostos, o positivo ou o negativo. A variável significativa é se elas estão sendo usadas para expressar uma função de fala ou não. Por exemplo, ‘É assim’, ‘Não é assim’.

A modalidade é considerada um ponto de intersecção no discurso, entre a significação da realidade e a representação das relações sociais, ou conforme a lingüística sistêmica, entre as funções ideacional e interpessoal da linguagem.

Enfim, com a presente pesquisa buscamos caracterizar as relações sociais entre os personagens da Turma da Mônica. Para isso, foi preciso estudar o gênero discursivo “história em quadrinhos” e a Gramática Sistêmico-Funcional, por meio da modalidade para analisar a linguagem expressa nos quadrinhos.

### **3 Metodologia**

A pesquisa realizada está vinculada ao Grupo de Pesquisa em Estudos Lingüísticos, à linha de pesquisa Ensino e Aprendizagem em Linguagem. Com o presente trabalho analisamos de que maneira a modalidade ajuda a interpretar relações interpessoais nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica. Nesse sentido, o corpus de análise é constituído de treze histórias em quadrinhos da Turma da Mônica. As histórias em quadrinhos (HQs) analisadas têm entre duas e sete páginas. Essas historinhas tiveram como personagens principais a Mônica, o Cebolinha, o Cascão e a Magali, que interagiram entre si e com outros personagens nos quadrinhos.

A análise das histórias está embasada nas teorias sobre gêneros discursivos. Além disso, o trabalho foi fundamentado pela Gramática Sistêmico-Funcional, proposta por Halliday (1985). Ele organizou a gramática em três metafunções necessárias para definir o contexto de interação da linguagem, que são os significados ideacionais, os significados interpessoais e os significados textuais. Na presente pesquisa, enfoquei os significados interpessoais, descrevendo as relações interpessoais que se estabelecem entre os personagens da Turma da Mônica, pelo viés da modalidade.

Verificamos, também, a viabilidade da aplicação da teoria sobre modalidade, na perspectiva da Gramática Sistêmico-Funcional; na escola, foram organizadas atividades com quatro histórias em quadrinhos, para serem aplicadas na sexta série da Escola Fundamental São Vicente de Paulo. Procurei desse modo, a leitura crítica dos alunos em relação à identidade e às relações sociais de cada personagem.

Os dados obtidos foram organizados conforme os seguintes critérios: (a) modalização (proposição): grau de probabilidade e grau de usualidade; (b) modulação (proposta): grau de obrigação e grau de inclinação; (c) grau de comprometimento: alto, médio e baixo; (d) grau de orientação: subjetiva, objetiva, explícita e implícita; (e) grau de valoração: alto, médio e baixo; e (f) polaridade: positiva, neutra e negativa.

### **4 Discussão dos resultados**

A análise das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica apontou como a modalidade é explorada para criar expectativa no leitor. Maurício de Souza, em suas histórias, usa diferentes graus de modalidade para enfatizar as ações dos personagens nos quadrinhos (Tabela 1)

Modalidade		Exemplos
a) Modalização (Proposição)	Grau de Probabilidade	- Na história <i>Viajando</i> , no quarto quadrinho, Magali fala: “Ah! <u>Eu queria</u> tanto tomar um lanchinho com ele!”. - Na história <i>O Monstro D.N.A.</i> , o capitão Feio, no trigésimo segundo quadrinho: “E agora graças àqueles pestes eu <u>já tenho</u> tudo o que <u>eu preciso</u> !”.
	Grau de Usualidade	- A mãe de Magali, em <i>O Monstro D.N.A.</i> , no oitavo quadrinho diz: “Magali! <u>Quantas vezes</u> eu <u>já falei</u> pra você comer devagar, hein!”. - Na história <i>Assim também já é demais</i> , o roteirista fala para Cebolinha, no último quadrinho: “ <u>Nunca mais</u> me inclua em seus planos infalíveis!”.
b) Modulação (Proposta)	Grau de Obrigação	- Na segunda parte de <i>O Monstro D.N.A.</i> , capitão Feio “Eu o <u>mandarei destruir</u> toda a cidade!”. - Em <i>Tudo ao Contrário</i> , Magali depois de bater em Cascão, no sexto quadrinho: “Isso é para <u>você não ficar mais</u> me provocando!”.
	Grau de Inclinação	- <i>O que está acontecendo</i> , Cebolinha, no quinto quadrinho diz: “Eu <u>quelia saber</u> quem está por trás disso!”. - Em <i>Antes só do que mal-acompanhado</i> , Luca diz a Mônica, no quarto quadrinho: “ <u>Não!</u> O atalho <u>de novo não!</u> ”.
c) Grau de Comprometimento	Alto	- Em <i>O que está acontecendo</i> , Mônica, no primeiro quadrinho, fala a Cebolinha: “ <u>Pode ficar</u> com o Sansão, Cebolinha!”. - Na história <i>Assim também já é demais</i> , roteirista fala a Cebolinha no último quadrinho: “ <u>Nunca mais me inclua</u> em seus planos infalíveis!”.
	Médio	- Em, <i>Por que todo mundo sempre vai embora</i> , Mônica. diz, no vigésimo sétimo quadrinho: “O Luca <u>me chamou</u> para sair!”.
	Baixo	- Na história <i>Viajando</i> , secretária Fá, no segundo quadrinho, diz a turminha: “ <u>Que legal</u> vocês <u>terem vindo</u> , turma!”.
d) Grau de Orientação	Subjetiva	- Na HQ <i>Por que todo mundo sempre vai embora</i> , no segundo e terceiro quadrinhos Mônica diz: “[...] todas as meninas <u>ficam ocupadas</u> com seus namoradinhos! <u>Só eu não tenho</u> ninguém!”.
	Objetiva	- <i>O Monstro D.N.A.</i> , o capitão Feio declara: “Eu o <u>mandarei destruir</u> toda a cidade!”. - Cebolinha, em <i>Coelhos, Coelhos</i> , no quadrinho vigésimo sétimo, ao dizer: “ <u>Nunca mais</u> vou levar coelhadas!”.
	Explícita	- Capitão Feio, em <i>O Monstro D.N.A</i> diz: “ <u>Dominar</u> o mundo, <u>é claro!</u> ”.

		- Em <i>Coelhos, Coelhos</i> , Cebolinha, no décimo quinto quadrinho: “Você <u>nunca vai saber</u> qual é o veldadeilo Sansão!”.
	Implícita	- Em <i>O Monstro D.N.A.</i> , Cebolinha diz: “ <u>Palece até alguém que eu conheço!</u> ”. - <i>O que está acontecendo</i> , Maurício de Souza, no último quadrinho diz: “ <u>Ah! Só podia ser você!</u> ”.
e) Grau de Valoração	Alto	- Em <i>Assim também é demais</i> , um avião chama a Mônica de: “ <u>gorda</u> ”, “ <u>baleia</u> ”, “ <u>saco de areia</u> ”, “ <u>rolha-de-poço!</u> ”. - Em “Só um jeitinho de dizer”, o tio de Mônica a chama de: fofuchinha, “ <u>bonequinha</u> ” “ <u>cheinha de pano</u> ”, “ <u>pequenina</u> ”.
	Médio	- Em <i>Aqui não é um bom lugar para pescar</i> , Chico Bento diz, no segundo quadrinho: “Água <u>bem limpinha!</u> <u>Cheia</u> de peixe!”.
	Baixo	- Em <i>Assim também é demais</i> , Cebolinha referindo-se ao Xaveco diz: “ <u>bonzinho</u> ”.
f) Polaridade	Positiva	- Em <i>Aqui não é um bom lugar para pescar</i> , Chico Bento diz: “Eita vida boa!”. - Em <i>Coelhos, Coelhos</i> , Cebolinha expressa: “ <u>Eba!</u> Ablilam uma loja de blinquesos!”; ou quando diz: “ <u>Quanta coisa maneira!</u> ”.
	Neutra	- A mãe de Magali, em <i>O Monstro D.N.A</i> diz: “ <u>Magali!! Está na hora</u> de seu lanche!”.
	Negativa	- Em <i>Assim também já é demais</i> , Magali diz a Mônica: “ <u>Não!!</u> Você <u>não tem muito controle</u> sobre a sua força!”. - Em <i>O que está acontecendo</i> , Magali diz: “ <u>Não quero comer!</u> ”.

**Tabela 1 – Graus de modalidade nas HQs.**

Nessa perspectiva, percebe-se que Maurício de Souza utiliza-se da modalidade para chamar a atenção do leitor. As marcas de modalidade estão presentes para enfatizar as ações que ocorrem com os personagens. Isso se justifica porque, com o uso da modalidade, os personagens apresentam suas intenções, seus pontos de vista em determinadas situações de brigas, de amizade, de demonstração de raiva ou de afeto. Por isso, grande uso de modalização por probabilidade, modulação por obrigação ou o grau alto de valoração. As intencionalidades na fala dos personagens criam diferentes efeitos, principalmente nas crianças.

Nesse sentido, estudar as marcas de modalidade em sala de aula tornará os estudantes mais críticos perante suas leituras. Por exemplo, nas HQs, a modalidade ocorre para indicar as intenções dos personagens nas histórias, como o grau de comprometimento de um personagem em determinada situação. Dessa maneira, os alunos estarão se divertindo realizando leituras e, também, melhorando suas percepções

para compreender as intenções deixadas pelo autor ao longo do texto. Assim, com maior habilidade de leitura, as produções textuais dos alunos também estarão mais elaboradas.

A identificação dos tipos de modalidade servirá para os alunos melhorarem o seu hábito de leitura. Esse hábito poderá ser mais exigido. Poderemos trabalhar com diversos gêneros discursivos, trabalhando a linguagem, os graus de modalidade. Os estudantes poderão compreender melhor os múltiplos sentidos em diferentes textos. No momento que identificarem, por exemplo, o grau alto de comprometimento de um personagem, os alunos apreenderão o tipo de intenção que ele está exercendo em uma história. Além disso, com esse estudo, estaremos ajudando os estudantes para suas trajetórias escolares, profissionais, em que suas habilidades de compreensão e interpretação textuais os ajudará em textos históricos, geográficos, literários.

## **5 Discussão sobre a aplicação das atividades**

Após a análise da modalidade nas HQs, planejamos atividades que foram aplicadas em uma turma de 6ª série da Escola de Ensino Fundamental São Vicente de Paulo, em Santa Maria, RS. Queríamos descobrir se as concepções propostas pela Gramática Sistêmico-Funcional para o estudo das relações interpessoais, principalmente sobre a modalidade, são possíveis de serem utilizadas para o trabalho com leitura e interpretação de textos, na Educação Básica. Segue-se, portanto, a descrição e discussão sobre os resultados obtidos.

### **5.1 Descrição e Discussão sobre a primeira atividade**

Na primeira atividade proposta, os alunos tinham de compreender e interpretar a HQ *Tudo ao Contrário* individualmente. Após a entrega da história, houve a leitura silenciosa e depois no grande grupo. Num próximo momento, desenvolveu-se uma discussão e comentários sobre os quadrinhos. Levantamos informações sobre a linguagem empregada e como os alunos entenderam certas atitudes dos personagens. Dessa forma, discutimos como certas palavras mostram as intenções dos personagens, como ordens e pedidos, expressam possibilidades, graus de valoração. Contudo, não foi usada a nomenclatura conforme a Gramática Sistêmico-Funcional.

Em seguida, foram entregues à turma as seguintes questões:

1. Qual é a história que ocorre com a Turma da Mônica?
2. O que você achou de interessante na historinha de Maurício de Souza?
3. Como os personagens se relacionam?
4. Qual é o tipo de linguagem empregada?
5. Qual é a intenção de Magali quando diz “Isso é pra você não ficar mais me provocando!”?
6. O que você entendeu no último quadrinho em que Maurício de Souza diz “Ainda prefiro você como “personagem” de histórias em quadrinhos!”?
7. Você se identifica com algum dos personagens da Turma da Mônica?

Com a discussão e o questionamento, os alunos conseguiram analisar as relações entre os personagens satisfatoriamente. Sentiram-se interessados pela história, principalmente porque os personagens estavam com suas personalidades trocadas:

Mônica era a comilona, Magali batia nos amigos, Cascão inventava os planos infalíveis contra Mônica e apanhava e Cebolinha fugia do banho.

A turma compreendeu que a relação existente entre os personagens é de grande afinidade e amizade. As brigas e discussões ocorrem para dinamizar as historinhas. Além disso, as intenções marcadas pelos personagens foram entendidas pelos estudantes da sexta série. Por exemplo, quando Magali disse: “Isso é pra você não ficar mais me provocando!”, eles entenderam que Magali só bateu em Cascão para que ele não repetisse as ofensas. Isso ocorreu também, no último quadrinho em que Maurício de Souza disse: “Ainda prefiro você como “personagem” de histórias em quadrinhos!”, referindo-se que prefere Do Contra apenas como personagem, não como autor das historinhas. Por fim, a maioria dos alunos, na última questão, responderam que se identificam com Magali por ser comilona. Nesse sentido, acredito que, nessa primeira atividade, os estudantes entraram em contato com os personagens, como eles se relacionam e de que forma suas intencionalidades estão marcadas. Essas questões ficaram mais claras na segunda atividade em que os alunos reuniram-se em grupos e puderam discutir sobre as historinhas.

## **5.2 Descrição e Discussão sobre a segunda atividade**

Na segunda atividade proposta, os alunos foram divididos em nove grupos, e a eles foram dadas três historinhas diferentes, que se repetiram a cada três grupos. Cada grupo recebeu um fragmento dos quadrinhos originais (ou só o início, ou só o meio ou só o fim), e a partir desse fragmento criaram sua própria história. Após a realização dessa atividade, os grupos receberam as histórias originais completas. Nesse momento, contaram-nas à turma e, em seguida, leram as criadas pelos grupos. Para finalizar, cada grupo respondeu a perguntas que se referiam às histórias em quadrinhos.

As três histórias trabalhadas foram: *Só um jeitinho de dizer*, *O que está acontecendo* e *Viajando*.

As questões propostas para o trabalho com a HQ *Só um jeitinho de dizer*, distribuídas aos grupos 1, 2 e 3, foram as seguintes:

1. Faça um pequeno resumo da história em quadrinhos da Mônica:
2. Como você entende a linguagem empregada nos quadrinhos?
3. Como os personagens se relacionam?
4. Qual foi a intenção do tio de Mônica ao elogiá-la? Quais são as palavras que ele utiliza?
5. Qual foi a receptividade de Mônica ao tio?
6. Como ocorre a participação de Cebolinha na história? Como ele entendeu a atividade do tio de Mônica?
7. Como você percebeu a diferença da linguagem utilizada pelo tio de Mônica e a linguagem de Cebolinha em referência a Mônica?
8. O que você interpretou quando o tio de Mônica diz: “Você podia ficar assim pequenina por mais tempo!”?

As respostas dos grupos 1, 2 e 3 foram muito semelhantes. Os grupos compreenderam que a linguagem empregada nos quadrinhos é simples para que todos

os leitores entendessem. A relação dos personagens em que o tio de Mônica queria agradá-la e Cebolinha não entendia a situação. Isso ocorre porque o tio de Mônica usa termos, como: “fofuchinha”, “pequenina”. Esse vocabulário contrapõe aos termos utilizados por Cebolinha ao se referir a Mônica: “golducha”, “baixinha”. A fala do tio de Mônica: “Você podia ficar assim pequenina por mais tempo!”, os alunos interpretaram que o tio de Mônica a queria como criança por mais tempo.

As questões propostas para o trabalho com a história *O que está acontecendo*, distribuídas aos grupos 4, 5 e 6, foram as seguintes:

1. O que você achou de estranho na história em quadrinho?
2. Como você interpretou no 1º quadrinho em que Mônica fala: “Pode ficar com o Sansão, Cebolinha”?
3. Como você entendeu a relação entre os personagens?
4. Qual é a intenção de Cebolinha quando diz “Eu queria saber quem está por trás disto!”?
5. Qual a interpretação que você faz no quadrinho em que Cebolinha diz: “Ploidências sélias devem ser tomadas!”?
6. O que indica a fala de Maurício de Souza no último quadrinho: “Só podia ser você!”?

Os grupos 4, 5 e 6 responderam bem as perguntas. O estranhamento causado, na história, ocorreu porque os personagens estavam com suas personalidades invertidas. Isso está exposto já no primeiro quadrinho, em que Mônica entrega o Sansão para Cebolinha. Em virtude disso, Cebolinha quer saber quem está por detrás dessa história e diz: “Eu queria saber quem está por trás disto!” e depois diz: “Ploidências sélias devem ser tomadas!”. Dessa forma, quando Maurício de Souza disse: “Só podia ser você!”, os grupos responderam que Maurício de Souza já suspeitava que Do Contra estivesse por trás da história.

As questões propostas para o trabalho com a história *Viajando*, entregues aos grupos 7, 8 e 9, foram as seguintes:

1. Qual é o assunto tratado na historinha?
2. Como você interpretou a fala de Magali no quadrinho “Eu queria tanto tomar um lanchinho com ele!”?
3. Como você entendeu a fala de Chico Bento no quadrinho “I eu ia convida ele pra uma pescaria daquelas!”?
4. Qual é a relação existente entre a Turma da Mônica e a secretária Fá?
5. Como você percebe a relação entre os personagens com seu autor, Maurício de Souza?
6. Você acredita que há algum tipo de poder de um personagem em relação ao outro ou de Maurício de Souza em relação aos personagens?

Os grupos responderam que o assunto principal das histórias era a “viagem” de Maurício de Souza. A relação existente entre a secretária Fá e a Turma da Mônica era de amizade. O mesmo ocorre com Maurício de Souza, os alunos responderam que a

relação de Maurício de Souza e a turma é de “fidelidade e amor”. Justificaram sua resposta argumentando que Magali gostaria de lancha com Maurício de Souza e Chico Bento queria pescar. Nessa perspectiva, não há nenhum tipo de poder entre os personagens nem entre Maurício de Souza e os personagens, porque todos são amigos e se tratam com igualdade.

Além disso, cada grupo pegou um fragmento de uma das três histórias – *Só um jeitinho de dizer*, *O que está acontecendo* e *Viajando*. Essas histórias foram divididas em três partes, o início, o meio e o fim. O grupo que pegasse apenas o início da história teria que dar um meio e um desfecho. O grupo que apenas pegasse o meio de uma das histórias teria que dar à história um início e um fim. E o grupo que pegasse o fim de uma das histórias teria que dar um início e um meio.

Os grupos montaram histórias bem elaboradas. Souberam utilizar diferentes tipos de modalidade para indicar suas intenções nas histórias. Por exemplo, o grupo dois usou a polaridade de grau negativo, na fala de Magali: “Mônica tu não tem chance de ganhar a Miss Limoeiro.”. O sexto grupo utilizou grau alto de comprometimento na fala de Magali: “E eu não estou mais com fome.”. O grupo sete usou a modalização de probabilidade na fala de Maurício de Souza: “Oi Mônica, você queria falar comigo?”.

Enfim, os grupos, de maneira divertida, puderam criar histórias criativas, trabalhando o imaginário. Satisfatoriamente, a turma usou a modalidade para marcar linguisticamente suas histórias e pontuou a relação interpessoal entre os personagens e as intenções dos personagens pela força argumentativa da linguagem.

## 6. Considerações Finais

Ao longo do trabalho, buscamos analisar as relações interpessoais nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica por meio da modalidade. Para alcançar os objetivos, defini os gêneros discursivos, conforme Bakhtin (1992), Bazerman (2006), Meurer, Motta-Roth (2002), e apresentamos algumas questões sobre o gênero história em quadrinhos. Além disso, a partir da Gramática Sistêmico-Funcional, de Halliday (1985), analisamos a linguagem das HQs pelo viés da modalidade.

Nessa perspectiva, as modalizações pelo grau de probabilidade estão muito presentes nas histórias da Turma da Mônica para sinalizar diferentes graus de possibilidade nas falas dos personagens, como a Mônica e o Cebolinha. A modulação ocorre, principalmente, pelo grau de obrigação, pois os personagens usam para expressar uma ordem a seu interlocutor.

Com a análise, compreendemos que Maurício de Souza usa grau alto de comprometimento na linguagem dos personagens para mostrar diretamente a intenção de cada personagem dentro dos quadrinhos. Desse modo, a linguagem empregada nas HQs é objetiva e explícita para atingir o seu público-alvo, o infanto-juvenil, porque facilita a compreensão da leitura, principalmente pelas crianças. Do mesmo modo, a linguagem apresenta alto grau de valoração para enfatizar as principais características e pontuar as ações dos personagens nas histórias. A polaridade ocorre nas falas dos personagens para afirmar certas atitudes dos personagens, seja positiva ou negativamente.

Assim, acreditamos que as marcas de modalidade estão presentes nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica para marcar as relações sociais existentes entre os

personagens. Essas relações que se caracterizam com grande afinidade e amizade. Por meio da modalidade, os personagens pontuam suas intenções e dão ênfase às situações que acontecem nas historinhas.

Nessa perspectiva, montamos atividades que estimulassem os alunos a prestarem atenção nas histórias para identificar a relação interpessoal entre os personagens e suas intenções. Os alunos criaram suas próprias histórias e também responderam a questões referentes à linguagem empregada pelos personagens da Turma da Mônica. Dessa forma, acreditamos que o estudo do uso de modalidade facilita na escolha do vocabulário de acordo com o contexto, como um pedido ou uma ordem. Ao possuírem esse conhecimento, os estudantes entenderão as intenções que os autores deixam em seus textos, e poderão utilizar esse entendimento/conhecimento nas suas produções textuais, transformando-se, desse modo, em leitores/autores críticos, capazes de perceber as estratégias que um autor utiliza para criar expectativa em seus leitores.

### **Referências Bibliográficas**

BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BAZERMAN, Charles. **Gêneros Textuais, tipificação e interação**. Ângela Paiva Dionísio; Judith Chambliss Hoffnagel (org). Tradução e adaptação de Judith Chambliss Hoffnagel. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2006.

CAMPOS, M. de F. H; LOMBLOGIA, R. HQ: uma manifestação de arte. In; **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. LYTEN, Sônia M. B. (orgs). São Paulo: Paulinas, 1984.

HALLIDAY, M, A, K. **An Introduction to functional grammar**. London, 1985.

\_\_\_\_\_. **El Lenguaje como Semiótica Social la interpretacion Social del lenguaje y de Significado**. Londres: edm ard, 1998.

\_\_\_\_\_; HASAN, R. **Language, context, and text: aspecto of language in a social-  
semic perspective**. Oxford: Oxford University Press, 1989.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. HQ como Prática Pedagógica. In: **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. Sonia M. Bibe Luyten (org). São Paulo: Paulinas, 1984a.

\_\_\_\_\_. Por que uma Leitura Crítica das Histórias em Quadrinhos. In: **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. Sonia M. Bibe Luyten (org). São Paulo: Paulinas, 1984b.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: **Gêneros textuais e ensino**. Ângela Paiva Dionísio, Anna Rachel Mchado, Maria Auxiliadora Bezerra. (orgs) Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MEURER, J. L; MOTTA-ROTH, D. (orgs). **Gêneros textuais e práticas discursivas**. EDUSC, 2002.

NEVES, Maria Helena de Moura. **A Gramática Funcional**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SILVA, João Nelson. HQ nos Livros Didáticos. In: **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. Sonia M. Bibe Luyten (org). São Paulo: Paulinas, 1984.

SOARES, Ismar de Oliveira. HQ e as Crianças. In: **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. Sonia M. Bibe Luyten (org). São Paulo: Paulinas, 1984.

SOUZA, Maurício de. Antes só do que mal-acompanhado! In: **Revista Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 234, p. 18-29.

\_\_\_\_\_. Aqui não é um bom lugar para pescar!. In: **Revista Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 217.

\_\_\_\_\_. Assim também já é demais!. In **Revista da Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 226, p. 76-81.

\_\_\_\_\_. Coelhos, Coelhos. In: **Revista Almanaque da Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 109, p.18-24.

\_\_\_\_\_. Coleção de Curativos. In: **Revista Almanaque da Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 109, p. 38-46.

\_\_\_\_\_. O Monstro D.N.A.. In: **Revista Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 217.

\_\_\_\_\_. O Monstro D.N.A. (2ª parte). In: **Revista Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 217.

\_\_\_\_\_. O que está acontecendo. In: **Revista Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 235, p.28-29.

\_\_\_\_\_. Por que todo mundo sempre vai embora. In: **Revista Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 234, p. 23-29.

\_\_\_\_\_. Sexo Frágil. In: **Revista Almanaque da Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 109, p. 72-81.

\_\_\_\_\_. Só um jeitinho de dizer. In: **Revista Almanaque da Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 112, p. 72-73.

\_\_\_\_\_. Tudo ao Contrário. In: **Revista Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 217.

\_\_\_\_\_. Viajando. In **Revista da Mônica**. Rio de Janeiro: Globo, nº. 226, p. 37-39.

THOMPSON, G. **Introducing Functional grammar**. First published in Great Britain, 2004.