

LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS E CULTURA SURDA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Adriana Moreira de Souza Corrêa¹

RESUMO

Este estudo objetivou identificar o uso da Língua Brasileira de Sinais, a Libras em três Histórias em Quadrinhos, HQs, disponíveis na *internet*: Ian e os peixes da Amazônia, A mulher surda na segunda guerra mundial e Dragon Ball Z: super. Metodologicamente, a pesquisa é exploratória, com dados bibliográficos e documentais analisados em uma abordagem qualitativa. A análise permitiu identificar a presença de personagens surdos em duas HQs ou do sinal pessoal de personagens ouvintes; a presença da imagem da sinalização acompanhadas ou não da tradução em Língua Portuguesa ou da escrita da língua de sinais; o uso do alfabeto manual em situações pontuais, conforme ocorre na Libras e a manifestação de artefatos da cultura surda em um dos exemplares. Essas possibilidades, além de difundirem a Libras, ao serem utilizadas em sala de aula, podem estimular o aprendizado desta língua nas modalidades sinalizada ou escrita.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Língua de Sinais; Surdo.

BRAZILIAN SIGN LANGUAGE AND DEAF CULTURE IN COMICS

ABSTRACT

The aim of this study was to identify the use of the Brazilian Sign Language, Libras, in three comic books available on the internet: Ian and the Amazon Fish, The Deaf Woman in World War II and Dragon Ball Z: Super. Methodologically, the research is exploratory, with bibliographic and documentary data analyzed in a qualitative approach. The analysis made it possible to identify the presence of deaf characters in two comics or the personal sign of hearing characters; the presence of the image of the sign accompanied or not by the translation into Portuguese or written sign language; the use of the manual alphabet in specific situations, as occurs in Libras and the manifestation of artifacts of deaf culture in one of the copies. As well as spreading Libras, these possibilities, when used in the classroom, can stimulate the learning of this language in both sign and written modalities.

Keywords: Comics; Sign Language; Deaf.

Recebido em 09 de setembro de 2024. Aprovado em 02 de outubro de 2024

¹ Universidade Federal de Campina Grande. adriana.moreira@professor.ufcg.edu.br

INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQ) englobam diferentes formatos de texto que envolvem a identificação seriada de cenas que, por sua vez, são interpretadas pela relação entre o texto escrito e a imagem. Elas têm uma estrutura com regras próprias de apresentação do texto e, portanto, é possível afirmar que sua composição é singular e, por isso, precisa ser reconhecida pelo leitor. Outrossim, este reconhecimento pode ocorrer de maneira intuitiva, tendo em vista que ao analisar a leitura das crianças é desnecessária uma atividade de ensino formal para compreender o significado de cada elemento da história.

Estes textos, pela presença no cotidiano das pessoas, podem ser utilizados na educação, sobretudo, para estimular a leitura, porque a relação entre a imagem e o texto favorecem a compreensão da informação por leitores iniciantes. Todavia, ao trabalhar a HQ com pessoas surdas ou em salas inclusivas com surdos é preciso conhecer as possibilidades de inserção de histórias com surdos que se utilizam da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e, neste processo, é necessário o reconhecimento destas expressões assumidas por esta língua, seja na modalidade sinalizada ou na escrita.

Assim, é preciso identificar a existência de diferentes elementos que podem ser inseridos neste texto para que a Libras seja valorizada como um sistema linguístico diferente da Língua Portuguesa e de outras línguas orais, mas que, ao mesmo tempo, têm as mesmas possibilidades de expressão da informação.

Diante disso, o objetivo deste estudo foi identificar quais elementos indicam o uso da Libras em três HQs disponíveis na *internet*. Para isso, utilizando-se da classificação apresentada por Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa é exploratória, quanto ao objetivo; bibliográfica, no que se trata dos autores que embasam as análises; documental, no que se refere às fontes analisadas que foram as HQs com referência às pessoas surdas e à Libras; e os dados foram analisados em uma abordagem qualitativa. O *corpus* compreende três HQs que foram selecionadas por estar disponíveis para *download* gratuito na *internet*, são elas: “Ian e os peixes da Amazônia”, de Vieira *et al.* (2015); A mulher surda na segunda guerra mundial, de Spelling, Cezar e Silva (2019) e Dragon Ball Z: super, de Toryama (*s. d.*), na versão traduzida por Miguel Castro, Sirlene Leal e Douglas Macedo para a escrita de sinais.

As seções seguintes abordam, respectivamente: as HQs e a inclusão do surdo, com ênfase no surdo, sua língua e cultura, bem como a relevância da literatura para a sua formação; a metodologia que orientou as análises presentes neste trabalho; o surdo, a Libras e a cultura surda nas HQs e as considerações finais.

AS HQs E A INCLUSÃO DO SURDO

As HQs são textos presentes nas leituras de pessoas de diferentes idades, isso porque engloba desde os Gibis - que são as revistas específicas para a publicação destes tipos de texto - as tiras, que são as histórias curtas publicadas na *internet*, nos jornais e presentes nos livros didáticos, por exemplo.

Mendonça (2010, p. 199-200) explica que a HQ é “um gênero icônico ou icônico verbal narrativo cuja progressão temporal se organiza quadro a quadro. Como elementos típicos, a HQ apresenta os desenhos, os quadros e balões e/ou legendas, onde é inserido o texto verbal”. Neste sentido, Rabaça e Barbosa (1987) afirmam que estes textos escritos integram balões e legendas e geralmente são sintéticos. Em complementaridade, Nunes (2020) explica que por utilizarem duas linguagens – a verbal e a visual – há momentos em que um predomina em relação à outra.

Anselmo (1975, p. 38) adverte que “para atingir sua finalidade básica - a rapidez da sua compreensão - as HQs lançam mão de símbolos, onomatopeias, códigos especiais e elementos pictóricos que lhes garantem uma universalidade de sentido”. Diante do exposto, a leitura deste

texto requer conhecimentos sobre os elementos que compõem a narrativa e a sua função para que a interpretação do texto composto por elementos verbais e não verbais seja alcançada. Sobre isso, Costa (2013) explica que, para realizar a leitura, é preciso que o leitor conheça os cinco elementos verbais que a compõem, são eles: a vinheta, a figura, a elipse, o balão e a página ou prancha - e três elementos textuais, que são a onomatopeia, a narrativa e a interação icônico-verbal.

Ao caracterizar os cinco elementos verbais, a autora supracitada descreve que a vinheta é o quadrado que emoldura ou delimita cada cena; a figura compreende a representação do cenário e dos personagens, incluindo as expressões e outras pistas visuais que permitem compreender a história; a elipse é o espaço entre os quadros; o balão é a forma que delimita a expressão verbal ou imaginária dos personagens; e a prancha é o espaço no qual os quadros são organizados, geralmente, com duas ou quatro tiras contendo dois quadrinhos cada.

Entre os elementos textuais, a autora cita a onomatopeia que é a representação, por escrito, de sons e ruídos; a narrativa envolve os enquadramentos, os focos a escolha de cores entre outros; e a interação icônico-verbal que se materializa de três formas: na fala dos personagens, nas informações em tabuletas (que é possível exemplificar como os indicadores de locais, produtos, cartazes, etc.) e nos elementos iconizados em onomatopeias - a exemplo dos espirais, para indicar tontura de um personagem e nas formas geométricas e a mudança no formato das letras e dos balões (Costa, 2013).

Morais e Cruz (2017) e Mendonça (2010) defendem o uso das HQs em sala de aula por serem recursos que contribuem com o desenvolvimento da leitura e a ampliação do conhecimento de mundo. Sobre isso, Moraes e Cruz (2017, p. 240) explicam que a HQ faz parte do cotidiano dos jovens, o que os motiva a participarem das aulas “[...] pois são estimulados a trabalhar sua curiosidade e desafiados a desenvolver o senso crítico e a interpretação de informações implícitas e explícitas”. Diante da afirmação, é possível inferir que, por fazer parte do cotidiano dos estudantes, os símbolos, os signos e a organização da narrativa presentes na HQ são elementos conhecidos por este leitor que proporcionam leituras amplas à medida que envolvem diferentes linguagens na composição do texto.

Mendonça (2010) ressalta que a HQ pode contribuir com a construção de sentidos por leitores menos proficientes porque eles podem utilizar o suporte da imagem para ampliar o entendimento do texto escrito. Além disso, a autora explica que: “[...] as HQs podem ter função didática, sendo utilizadas para dar instruções ou para persuadir, em campanhas educativas”. (Mendonça, 2010, p. 218).

Nesse sentido, é possível destacar que a HQ pode servir a diversos objetivos, por isso, a escolha da HQ deve ser minuciosa em função dos interesses dos estudantes, os conhecimentos que ele dispõe e do que se pretende alcançar. Além disso, o planejamento da atividade deve subsidiar o estudante na interpretação das informações que são apresentadas em diferentes formatos e linguagens. Neste processo, caso seja necessário, discussões e atividades de rememoração de conhecimentos de mundo devem ser contemplados nesta proposta. Trata-se, portanto, de um trabalho que deve considerar as particularidades da turma, bem como os conteúdos e habilidades que se pretende abordar.

Este recurso pode ainda contribuir para a inclusão, e neste texto, é delimitada a inclusão dos surdos. Sobre isso, Moraes e Cruz (2017) afirmam que a HQ, pela construção visual, a HQ desperta o interesse dos surdos pela leitura e pode estimular o aprendizado da língua portuguesa na modalidade escrita. Além disso, as autoras complementam que:

[...] o gênero HQ serve como um instrumento poderoso para o desenvolvimento de habilidades de leitura de LP como L2, pois exige inferências do leitor durante a leitura, os quadrinhos permitem uma melhor sequência narrativa e maior número de pistas contextuais. No que se refere às ações nos quadrinhos, elas ocorrem por meio dos personagens, podendo ser

transmitidas pela expressão facial, pelos balões de fala ou de pensamento e pelo movimento expresso em linhas nas imagens das personagens. (Morais; Cruz, 2017, p. 241).

No entanto, além do trabalho com a HQ que envolve questões da comunidade ouvinte, é necessário que os educadores conheçam histórias que envolvam a Língua de Sinais (sinalizada ou na representação escrita) e/ou dispõem da representação da pessoa surda entre os seus personagens. Para isso, é relevante entender quem é a pessoa surda, sua língua e a sua cultura, como será destacado a seguir.

O surdo, a Libras e a cultura surda

Para compreender a representação dos surdos nas HQs, é preciso conhecer o conceito de pessoa surda, cultura surda e a acessibilidade assumido nas reflexões presentes neste artigo. A pessoa surda, como descreve o Decreto nº 5.626/2005, no Art. 2º, é “aquela que, por ter perda auditiva, compreende e interage com o mundo por meio de **experiências visuais**, manifestando sua **cultura** principalmente pelo uso da **Língua Brasileira de Sinais - Libras**.” (Brasil, 2005, p. 1, grifos nossos).

Em função da relação visual que o surdo desenvolve com o mundo, a sua cultura é influenciada por ela. Assim, para Strobel (2008), a cultura surda compreende o conjunto de normas, valores e comportamentos compartilhados pelos surdos que advêm da forma em que eles se compreendem e agem no mundo. A autora cita oito artefatos da cultura surda - a experiência visual, a língua de sinais, a família, a literatura surda, a vida social e esportiva, as artes visuais, a política e os materiais – todavia, a efeito deste artigo, serão destacadas a experiência visual, a língua de sinais, os materiais e a literatura surda.

A experiência visual, para Perlin e Miranda (2003), compreende o deslocamento da percepção do mundo da audição para a visão, que é a característica central do povo surdo e da sua cultura. Em função da experiência visual - que é o elemento predominante nas relações - os surdos desenvolveram línguas de sinais. No Brasil, a Libras foi reconhecida em 2002, por meio da Lei nº 10.436 que, no parágrafo único do Art. 1º, a define como “[...] a forma de comunicação e expressão, em que o sistema lingüístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constituem um sistema lingüístico de transmissão de idéias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil.” (Brasil, 2002, p. 1).

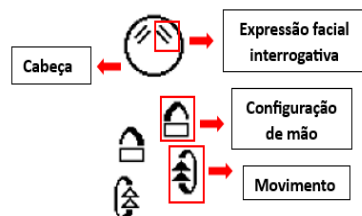
De acordo com Quadros e Karnopp (2004), a Libras é composto de sinais que são unidades convencionalizadas pelos falantes da língua que atribuem significados concretos ou conceitos abstratos. Isso difere dos gestos que são arbitrários e somente acompanham os traços lingüísticos desta língua, logo, gesto e sinal têm funções distintas.

Na composição do sinal, cinco parâmetros podem ser identificados: 1) a configuração da mão, que é a forma que a mão se apresenta para a produção do sinal; 2) o movimento ou a ausência dele; 3) a locação, que é o espaço usado para posicionar o sinal e varia entre a ancoragem no corpo ou um ponto no espaço neutro (espaço à frente do sinalizador); 4) orientação da mão que é a forma que a palma da mão está quando se produz o sinal (ex.: para cima, para baixo, voltado para o corpo, voltado para frente do interlocutor, contralateral ou ipsilateral); e (5) as expressões não manuais, que são as marcas no rosto e corpo que integram os sinais. (Quadros; Karnopp, 2004).

Outro aspecto ressaltado pelas autoras é que a organização gramatical da Libras (uma língua visual espacial) é diferente da Língua Portuguesa (uma língua oral auditiva), portanto, é preciso conhecer esta relação para evitar erros na comunicação.

É preciso destacar ainda que a Libras apresenta uma modalidade escrita, a chamada *Sign Writing* - atualmente conhecido como escrita da língua de sinais (ELS) - que foi introduzido no Brasil pelas pesquisas da professora Marianne Rossi Stumpf e atualmente compõe o rol de disciplinas ofertadas nos cursos de Letras/Libras (Strobel, 2008). Na Figura 1, é possível identificar um sinal presente na tradução da HQ Dragon Ball Z: super.

Figura 1 – Sinal “como?” em Libras.



Fonte: Adaptado de Toryama, *s. d.*, p. 3.

Para favorecer a identificação dos parâmetros da Libras da escrita do sinal, na Figura 1, foram acrescentadas as informações ao sinal presente na HQ traduzida sendo estes delimitados pelos quadriláteros e as setas em vermelho. À esquerda foi destacada a cabeça que é descrita para delimitar a expressão facial interrogativa (marcada à direita). Abaixo, no espaço neutro, são marcadas a configuração de mãos, que é idêntica para as duas mãos, o movimento que é circular e, pelo posicionamento assimétrico das mãos e das setas indicadoras, demonstra que é feito de maneira alternada.

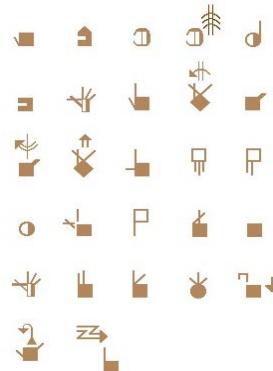
As configurações de mãos, citadas anteriormente, são diferentes do alfabeto manual ou datilologia. Este último, conforme Quadros e Karnopp (2004, p. 39) “[...] representa as letras do alfabeto das línguas orais. É usado por surdos para identificar nomes próprios e palavras na língua portuguesa, quando necessário.” Na Figuras 2, há uma representação do alfabeto manual utilizado nas sinalizações e, na Figura 3, a respectiva representação na ELS.

Figura 2: Alfabeto manual



Fonte: Miki, 2010, *n. p.*

Figura 3: Alfabeto manual em ELS



Fonte: Miki, 2010, *n. p.*

Diante do exposto, o alfabeto manual representa as palavras do português e é um recurso utilizado na comunicação, contudo, como explica Gesser (2009) a Libras não se restringe a este recurso. A autora descreve as mesmas situações pontuais citadas por Quadros e Karnopp (2004) e ressalta que o uso excessivo pode causar prejuízo na comunicação.

No que se refere ao uso da Língua Portuguesa, a Lei nº 10.436/2002 indica que é um sistema linguístico que precisa ser conhecido pelo surdo, com destaque para o uso desta língua que deve ser realizado na modalidade escrita. Neste processo, o surdo pode apresentar marcas da língua de sinais e este direito é assegurado quando o Decreto nº 5.626, no Art. 14, § 1º, inciso VI, indica que é preciso “adotar mecanismos de avaliação coerentes com aprendizado de

segunda língua, na correção das provas escritas, valorizando o aspecto semântico e reconhecendo a singularidade linguística manifestada no aspecto formal da Língua Portuguesa.” (Brasil, 2005, p. 3).

Outro artefato a ser considerado, são os materiais que são frutos do trabalho do homem de transformação da natureza e adaptados aos seus comportamentos e necessidades. No caso dos surdos, servem para promover a acessibilidade nas atividades cotidianas. (Strobel, 2008). Assim, considerando que o surdo é partícipe de uma minoria linguística, tem na expressão visual o meio de interação com o mundo e compartilha a cultura surda, assim é preciso que o docente atuante em turmas com surdos integre, nas suas atividades, textos que façam sentido para ele e que contribuam para o seu crescimento pessoal. Para isso, precisam envolver personagens surdos, a Libras e os artefatos culturais anteriormente citados.

A Literatura e a formação do sujeito surdo

A literatura, em suas diferentes expressões, utiliza-se do imaginário para abordar assuntos verossímeis e permite a reflexão do leitor sobre as suas próprias percepções, ações e a organização social retratada na narrativa. A literatura surda, por sua vez, também refletirá estas características tendo em vista que se refere às:

[...] histórias que têm a língua de sinais, a questão da identidade e da cultura surda presentes na narrativa. Literatura surda é a produção de textos literários em sinais, que entende a surdez como presença de algo e não como falta, possibilitando outras representações de surdos, considerando-os como um grupo lingüístico e cultural diferente (Karnopp, 2006, p. 102).

Deste modo, é possível inferir que estas obras são artefatos que, além de serem fundamentais para o desenvolvimento do surdo, também podem contribuir para que os ouvintes percebam as singularidades linguísticas deste indivíduo.

Além da representatividade surda nas histórias, ela pode favorecer a reflexão sobre a pessoa surda e a construção de atitudes inclusivas na escola regular. Esta percepção está de acordo com a afirmação de Matos (2017, p. 11), ao dizer que “A literatura consegue fazer com que as pessoas enxerguem as coisas com mais urgência, que gera no mínimo um debate sobre o tema abordado por ela e isso é um grande passo para o êxito dos direitos humanos.” O autor diz ainda que a experiência com o texto literário envolve os âmbitos emocional e cognitivo, além de estimular a atitude reflexiva e crítica diante das temáticas abordadas.

Assim, ao se tratar do surdo, a literatura pode ser um dos elementos que promove a eliminação das barreiras entendidas no Estatuto da Pessoa com Deficiência (EPD)/Lei Brasileira de Inclusão (LBI) nº 13.145/2015, como os obstáculos ou ações que impeçam a participação de pessoa com deficiência em espaços e atividades sociais. Entre as barreiras que se destacam na relação do surdo com o outro e com o ambiente estão as barreiras atitudinais, que limitam ou impossibilitam a participação da pessoa, e na comunicação, que impedem a interação e o recebimento de informações (Brasil, 2015).

Neste sentido, é preciso criar uma cultura de acolhimento e de participação de todas as pessoas de maneira a minimizar as barreiras, além de promover a participação de todas as pessoas na sociedade, o que pode ser construída, entre outras ações, com o trabalho com a literatura.

Karin Strobel adverte que a cultura está sempre em movimento, visto que se renova a partir das interações sociais dos indivíduos. Segundo a autora:

[...] um ser humano, em contato com o seu espaço cultural, reage, cresce e desenvolve sua identidade, isto significa que os cultivos que fazemos são

coletivos e não isolados. A cultura não vem pronta, daí porque ela sempre se modifica e se atualiza expressando claramente que não surge com o homem sozinho e sim das produções coletivas que decorrem do desenvolvimento cultural experimentado por suas gerações passadas (Strobel, 2008, p. 19).

Assim, considerando que a literatura expressa e reflete sobre a cultura estimulando os leitores a atualizá-la e humanizá-la, é possível afirmar que é preciso ampliar as culturas discutidas na escola a fim de englobar as formas de ser, pensar e sentir de estudantes que a vivenciam de forma diferente dos demais colegas, a exemplo do estudante o surdo. De acordo com Vergueiro (2014), essa identificação favorece o trabalho do conteúdo mediado por este tipo de texto nas atividades propostas pela escola e, portanto, sua discussão é necessária para contribuir com a prática dos educadores.

METODOLOGIA

Para alcançar o objetivo deste estudo, que foi identificar quais elementos indicam o uso da Libras nas HQs, para isso foi realizada uma pesquisa exploratória, com dados teóricos e documental em HQs. Quanto aos objetivos, a pesquisa foi classificada como exploratória porque, busca fornecer informações sobre o assunto (Prodanov; Freitas, 2013).

O procedimento de coleta de dados foi organizado em dois momentos: investigação de conceitos teóricos que embasam a pesquisa e a seleção das HQs que compõem o estudo. Primeiramente, para entender os conceitos acerca da HQ, os benefícios do trabalho com a literatura, da pessoa surda, sua língua e a sua cultura foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica com uma abordagem de revisão narrativa da literatura que, para Cordeiro *et al.* (2007, p. 429 - 430) tem protocolo flexível para a coleta de dados, tendo em vista que “a busca das fontes não é pré-determinada e específica, sendo frequentemente menos abrangente. A seleção dos artigos é arbitrária, provendo o autor de informações sujeitas a viés de seleção, com grande interferência da percepção subjetiva.”

O segundo momento marca uma análise documental visto que as HQs não foram, anteriormente, analisadas sob a orientação da metodologia científica (Prodanov; Freitas, 2013). Nesta etapa, foram selecionadas as HQs que comporiam o *corpus* da análise, sendo elas: Ian e os Peixes da Amazônia (Vieira *et al.*, 2015), A mulher surda na segunda guerra mundial (Spelling; Cezar; Silva, 2019) e Dragon Ball Z: super (Toryama, *s. d.*) sendo esta último, traduzida para ELS por Castro, Leal e Macedo. Os critérios de seleção foram: estar disponíveis para *download* e apresentarem formatos diferentes de marcação da Libras nas narrativas e ser apenas um exemplar de cada autor.

A técnica da Análise do Conteúdo, de Franco (2005) orientou as análises e foram construídas, *a posteriori*, as seguintes categorias: 1) presença de personagens surdos; 2) a língua de sinais nas histórias; 3) o alfabeto manual na HQ; e 4) Cultura surda nas HQs. Os dados foram analisados em uma abordagem qualitativa, isso posto, segundo Prodanov e Freitas (2013) não se pretende quantificar os dados, mas descrever e desvelar os seus significados.

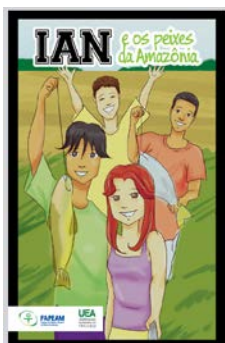
O SURDO, A LIBRAS E A CULTURA SURDA NAS HQs

A análise em tela parte de três HQs disponíveis na *internet* cujas capas podem ser observadas nas Figuras 4, 5 e 6 respectivamente.

Figura 4 - Ian e os peixes da Amazônia

Figura 5 – Mulher Surda na segunda guerra mundial

Figura 6 – Dragon Ball Z: super



Fonte: Vieira *et al.*, 2015.



Fonte: Spelling, Cezar e Silva, 2019.



Fonte: Toriyama, *s. d.*

A HQ “Ian e os peixes da Amazônia”, de Vieira *et al.* (2015), é composta por quatro histórias que abordam peixes regionais consumidos pela comunidade da Amazônia. As histórias - Meu amigo Surdo; Histórias de Pescador; Jaratrícia; Os peixes da feira - foram elaboradas por estudantes de Ciências Biológicas da Universidade do Estado de Amazonas e compiladas em um Gibi por Cleusa Suzana de Oliveira Araujo e Marcos Roberto dos Santos.

O objetivo da publicação, segundo os organizadores é possibilitar o trabalho mediado por estes textos nas práticas de ensino com estudantes do ensino fundamental para favorecer a comunicação entre surdos e ouvintes, destacar elementos culturais, linguísticos e geográficos da região e estimular o consumo de pescado pelos leitores (Vieira *et al.*, 2015).

A história Mulher Surda, na segunda guerra mundial, busca apresentar as práticas aplicadas pelos nazistas às pessoas surdas durante o referido confronto. Ela foi produzida por Germano Weniger Spelling, um surdo e estudante do curso de Letras Libras da Universidade Federal do Paraná, orientada e elaborada em parceria com a Profa. Dra. Kelly Priscilla Lóddo Cezar. Nesta produção, o professor Danilo Silva atuou como colaborador e Luiz Gustavo Paulino de Almeida produziu as ilustrações (Spelling; Cezar; Silva, 2019).

De acordo com os autores, a história trata de uma mulher surda grávida, chamada Sara que, durante a segunda guerra mundial, tem sua família assassinada por militares, além de ser perseguida e separada da sua filha após o parto devido as práticas eugenistas da época. Ela passa a maior parte deste conflito armado escondida e se reencontra com a filha somente após o fim da guerra. Com o passar dos anos, ela se torna professora e socializa as suas experiências deste período em eventos (Spelling; Cezar; Silva, 2019).

A história Dragon Ball Z é uma tradução do original de Akira Toyama para a ELS. É uma história que trata de uma aventura de Goku em um universo onde os personagens têm poderes. Nesta história, Goku trabalha em uma fazenda e vive feliz, contudo, a paz é ameaçada e os guerreiros, entre eles o Goku, precisam poupar a Terra da destruição.

É possível observar que as duas primeiras HQs produzidas em atividades realizadas na universidade, uma foi produzida em uma universidade do norte e a outra em uma universidade do sul do Brasil, o que mostra as infinitas possibilidades de criação destes textos em outras instituições do país. No que se refere às temáticas abordadas, à cultura local e à alimentação, abordadas na HQ “Ian e os peixes da Amazônia”, a reflexão histórica abordada na “A Mulher surda na segunda guerra mundial” e o fantástico abordado na HQ “Dragon Ball Z: super” indicam diversas temáticas que podem ser de interesse dos surdos e contribuir para a ampliação do conhecimento de mundo em diferentes aspectos da sua vida.

Presença de personagens surdos

Na HQ “Ian e os Peixes da Amazônia”, em três das quatro histórias, há um personagem surdo e os demais são ouvintes. Somente na história denominada Jaratrícia não há representação da pessoa surda. Já HQ “A mulher surda na segunda guerra mundial” traz personagens surdos e ouvintes e, entre estes últimos, personalidades históricas como o Hitler.

Na HQ “Dragon Ball Z: super”, apesar de não haver personagens surdos, há uma lista do sinal pessoal, que seria o nome dos personagens em Libras. Na Figura 7, é possível notar o personagem surdo, chamado Ênio, na história “Ian e os peixes da Amazônia; na Figura 8, é indicada a personagem principal – Sara - da história “Mulher Surda na segunda Guerra Mundial”; e na Figura 9, a lista de sinais – uma espécie de glossário Libras/Português referentes aos sinais dos personagens ouvintes da história Dragon Ball: super.

Figura 7 - Ênio



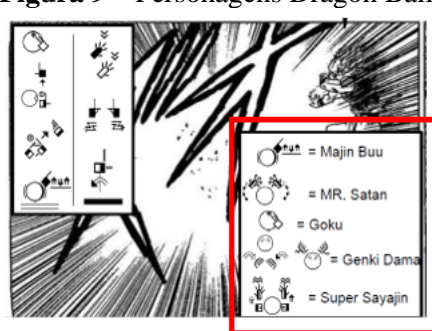
Fonte: Vieira *et al.*, 2015, p. 7.

Figura 8 – Sara



Fonte: Spelling, Cezar e Silva, 2019, p. 18.

Figura 9 – Personagens Dragon Ball Z



Fonte: Toryama, *s. d.*, p. 5.

De acordo com Vergueiro (2014), a identificação dos estudantes com os personagens, em especial daqueles que são considerados ícones da figura de massa – como os personagens em quadrinhos - podem motivar o interesse dos estudantes e, portanto, configura-se como um elemento que deve motivar a utilização da HQ nas atividades de ensino. Deste modo, o uso de textos com a presença de personagens surdos é positivo, pois insere o estudante no universo representado, o que pode despertar o interesse pelo assunto abordado.

A língua de sinais nas histórias

A representação do uso da Libras nas histórias ocorreu de três formas: uso da Libras com a versão para a Língua Portuguesa no mesmo quadro, como ocorreu na HQ “Ian e os peixes da Amazônia” de Vieira *et al.* (2015); uso da Libras sem a versão para o Português, presente na HQ “A mulher surda na segunda guerra mundial”, de Spelling, Cezar e Silva, 2019 e o uso da ELS, na tradução dos quadrinhos de Toryama (*s. d.*).

Na HQ “Ian e os peixes da Amazônia”, a Libras há a presença da Libras e do português escrito, tendo em vista favorecer a leitura do surdo e do ouvinte, conforme indicam as Figuras 10 e 11.

Figura 10 – Sinais em Libras com a versão para a Língua Portuguesa



Fonte: Vieira *et al.*, 2015, p. 8.

Figura 11 – Sinais em Libras nas atividades didáticas da história



Fonte: Vieira *et al.*, 2015, p. 23.

A partir da leitura desta HQ, é possível identificar os sinais em Libras e aprendê-los, o que pode estimular a interação com o ouvinte. Outro ponto a ser observado é que o sinal “hum” expresso no primeiro quadro da Figura 10 é realizado utilizando-se apenas um dos parâmetros que compõem o sinal, que é nomeado por Quadros e Karnopp (2004) por expressão não manual. Os demais sinais precisam do uso da configuração de mãos, sem movimento como o sinal “eu” ou com movimento, como ocorre nos demais sinais.

A Figura 10 mostra ainda que nos sinais “gosto” e “peixe” o movimento é indicado com seta, ao passo que o sinal “outro”, além da seta, foi preciso inserir a sombra do sinal para indicar o primeiro local e a orientação da palma da mão de origem do movimento (pela mão sombreada) e o término foi mostrado pela mão com a coloração igual a do corpo do personagem.

Outro espaço que há a marcação da Libras é na indicação dos cartazes da Feira de Ciências, uma atividade que integra a narrativa da história “Os peixes da feira”, como indica a Figura 11. Esta figura mostra um cartaz no qual o sinal do peixe é contemplado de maneira que os estudantes surdos e ouvintes possam aprendê-lo a partir da imagem. Essa atividade é relevante, pois mostra aos discentes e docentes que é possível inserir a Libras nas atividades de ensino à medida que traz um exemplo em que este sistema linguístico é contemplado.

Na história “Mulher surda na segunda guerra mundial”, a sinalização é representada sem o suporte da relação com a Língua Portuguesa escrita, como é possível observar nas Figuras 12, 13 e 14.

Figura 12 – Surdos e ouvintes



Fonte: Spelling, Cezar e Silva, 2019, p. 18.

Figura 13 – Sinal “acabou” em Libras



Fonte: Spelling, Cezar e Silva, 2019, p. 21.

Figura 14 – Sinais “Língua de Sinais” e “palmas” em Libras



Fonte: Spelling, Cezar e Silva, 2019, p. 23.

Na Figura 12, é possível identificar que o personagem sem farda militar é surdo pela presença das configurações de mão e da marca de movimento ao lado das mãos e o outro é ouvinte porque há um balão de fala associado a ele. Entretanto, não é possível identificar qual sinal realizado e, por isso, apesar de marcar o uso da Libras na história, esta representação contribui de maneira limitada para o aprendizado da Libras pelo leitor ouvinte que terá que

investigar o seu significado. A HQ traz um glossário com sinais referentes à temática, contudo, os sinais representados nas Figuras 12, 13 e 14 não foram contemplados.

Na Figura 13, notamos uma personagem ouvinte que sinaliza e utiliza a língua oral para expressar que a segunda guerra mundial chegou ao fim e, na situação expressa, ela usa o sinal e, simultaneamente, fala a palavra “acabou”. Esta situação permite ao ouvinte entender o significado do sinal. Este, por sua vez, é expresso pelas mãos com um movimento marcado pelo sombreado e pela expressão facial que contribui com a informação ao atribuir a exclamação (alegria).

A Figura 14, por sua vez, mostra a personagem surda expressando o sinal “Língua e Sinais” e na plateia o sinal de “palmas”, em entanto, esta significação só é possível à pessoa que conhece a Libras, porque, no texto, não há relação com a Língua Portuguesa escrita.

Deste modo, a esta HQ nos permite identificar três formas de marcar a Libras no texto, entretanto, estas devem ser selecionadas considerando o perfil do leitor. Assim, caso essa HQ seja trabalhada em uma turma com ouvintes, é preciso que o docente indique aos estudantes a tradução destes sinais.

Na HQ Dragon Ball Z: super, a Libras é apresentada na modalidade escrita, a ELS, como mostram as Figuras 15, 16 e 17.

Figura 15 – ELS: onomatopeia



Fonte: Toriyama, s.d., p. 5.

Figura 16 – ELS: narrativa



Fonte: Toriyama, s.d., p. 6.

Figura 17 – ELS: fala



Fonte: Toriyama, s.d., p. 12.

Em uma tradução realizada pela autora é possível notar, na parte inferior da Figura 15, a escrita do sinal de “grito”, que se refere a uma onomatopeia; na Figura 16, é indicada uma informação narrativa “algum tempo depois” indicando a sequência temporal; e na Figura 17, há a representação da fala de um personagem chamando outro, que é o “Goku”.

Esta representação, além de divulgar a escrita da Libras, pode ser utilizada como recurso didático para o aprendizado da ELS. Entretanto, ela pode trazer limitações quanto ao entendimento da Libras tendo em vista que é preciso ser alfabetizado na escrita desta língua de sinais para entender a representação escrita dos parâmetros da Libras e ler os sinais. É preciso destacar que, nesta seção foi desconsiderado o uso do alfabeto manual para indicar palavras do português utilizando-se da representação da Libras, o que será discutido a seguir.

O alfabeto manual na HQ

A representação manual das letras do alfabeto foi identificada na HQ “Ian e os peixes da Amazônia” em duas situações: em substituição a um sinal desconhecido pelos interlocutores (Figura 18) e para realizar a representação, em sinais, de uma palavra presente em um cartaz, sendo que, neste caso, também havia a tradução para a Libras (Figura 19).

Figura 18 – Alfabeto manual para a indicação do termo sem sinal



Fonte: Vieira *et al.*, 2015, p. 19.

Figura 19 – Alfabeto manual como uma das formas de apresentar informações no cartaz

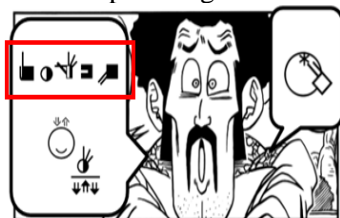


Fonte: Vieira *et al.*, 2015, p. 23.

Na Figura 18, o alfabeto manual é utilizado para indicar um sinal que os interlocutores desconhecem, já na Figura 19 apresenta-se como uma informação adicional que amplia as representações linguísticas. Em ambas as situações, elas aparecem junto ao nome em Língua Portuguesa, o que favorece a relação entre os sinais e as letras do alfabeto. No cartaz (Figura 19), o alfabeto manual compreende mais uma das formas de apresentação da informação que também é expressa em português e pelo sinal correspondente ao nome do peixe.

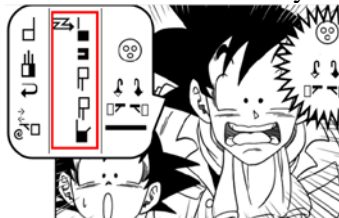
Na HQ “Mulher surda na segunda guerra mundial” não há uso da datilologia na narrativa. E, na HQ “Dragon Ball Z: super” há três usos: 1) na representação do nome de um personagem, o “Goten”, que não foi listado o sinal previamente (Figura 20), para apresentar um tipo de moeda que o sinal é desconhecido em Libras, que é a “Zenny” (Figura 21) e nos sinais que são conhecidos pela própria datilologia, como “deus” (Figura 22).

Figura 20 – Datilologia do nome do personagem: Goten.



Fonte: Toryama, s.d., p. 5.

Figura 21 – Datilologia do nome da moeda: zenny.



Fonte: Toryama, s.d., p. 6.

Figura 22 – Sinal “deus” em datilologia



Fonte: Toryama, s.d., p. 12.

Como é possível observar, o uso da datilologia foi realizado pelas regras da Libras apontadas por Gesser (2008), portanto, sem excessos que causassem prejuízos à leitura.

Sobre isso, Magalhães e Campos (2017) ressaltam que nas produções com personagens surdos a Libras precisa ser representada em lugar enfatizar o alfabeto manual. Logo, é preciso conhecer os usos deste recurso linguístico, como apontam Quadros e Karnopp (2004) e Gesser (2008), para que o leitor utilize adequadamente na interação com o surdo.

Cultura surda nas HQs

A cultura surda envolve os modos de ser e viver dos surdos e, neste tópico, serão enfatizados três de seus artefatos: a experiência visual, a língua de sinais e os materiais. É importante ressaltar que a literatura surda foi desconsiderada para a análise desta seção porque, apesar das histórias serem integradas à esta manifestação literária, elas não são representadas dentro da narrativa, por exemplo, há ausência de piadas e histórias abordadas nas falas dos personagens ou de citações a outras obras desta literatura.

No que se refere à experiência visual, a HQ na sua constituição apresenta uma variedade de seqüências narrativas em imagens que favorecem a leitura do surdo e relacionam-se com a forma de significação do mundo, como mostram as Figuras 23, 24 e 25.

Figura 23 – Predominância de narrativa visual



Fonte: Vieira *et al.*, 2015, p. 21.

Figura 24 – Batida na porta



Fonte: Spelling, Cezar e Silva, 2019, p. 17 e 18.

Figura 25 – Percepção dos tiros por Sara



Fonte: Spelling, Cezar e Silva, 2019, p. 18.

Na Figura 23, retirada da HQ “Ian e os peixes da Amazônia” há quatro quadros com imagens que indicam as atividades que os personagens realizaram e apenas um com a sinalização em Libras indicando a quantidade de sardinhas pescadas.

Na Figura 24, os surdos, por substituírem a audição pela visão, como afirmam Perlin e Miranda (2003) não perceberam o som de batidas na porta. A chegada dos soldados foi notada apenas quando a porta é arrombada. Esta situação antecede o recorte da Figura 25, na qual os soldados assassinam alguns integrantes da família e os tiros são notados pelas luzes emitidas pelo disparo das balas e quando a personagem surda abre os olhos.

Já a HQ Dragon Ball Z, por seguir a seqüência dos quadrinhos, as imagens dispõem da mesma organização de outras que são voltadas para os ouvintes, no entanto, considerando que a escrita de sinais é realizada na vertical, com leitura de cima para baixo e da esquerda para a direita, é possível associar esta marca linguística à experiência visual de leitura do surdo.

O artefato linguístico material está presente nos cartazes produzidos pelos personagens HQ “Ian e os peixes da Amazônia” que pode ser retomado nas Figuras 11 e 19. De acordo, com Strobel (2008), a transformação dos materiais, como os cartazes que promovem a acessibilidade dos surdos mostram a modificação das práticas sociais para acolher a experiência visual que é o cerne da cultura surda.

Diante do exposto, há na *internet* HQs que permitem trabalhos com temas variados em sala de aula. Por fazerem parte do cotidiano dos estudantes, como destacam Moraes e Cruz (2017) e apresentarem a predominância do aspecto visual na composição do sentido (Mendonça, 2010, Rabaça e Barbosa, 2017, Anselmo, 1975) elas facilitam a compreensão da mensagem que é expressa de maneira verbal e não verbal (Nunes, 2020).

Deste modo, as HQs podem motivar a leitura dos elementos implícitos e explícitos por surdos e ouvintes, como afirma Moraes e Cruz (2017) e contribuir com a ampliação da leitura de mundo e o senso crítico dos estudantes, como explicam Mendonça (2010) e Moraes e Cruz (2017).

A HQs permite identificar que “A mulher surda na segunda guerra mundial” traz mais marcas da cultura surda, contudo, as demais trazem contribuições para o aprendizado da Libras por trazer as duas versões na Libras e no Português no texto, como em “Ian e os peixes da Amazônia” e para a difusão da ELS, como ocorre na HQ “Dragon Ball Z: super”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou identificar quais elementos indicam o uso da Libras em três HQs disponíveis na *internet*, são elas: “Ian e os peixes da Amazônia”, A mulher surda na segunda guerra mundial e Dragon Ball Z: super, de Toryama (*s. d.*), na tradução de Miguel Castro, Sirlene Leal e Douglas Macedo para a escrita de sinais. Estas histórias trazem temáticas variadas (como o reconhecimento cultural, a História e o texto de fantasia) permitindo a reflexão, crítica e a ampliação do conhecimento de mundo.

Os diferentes modos de representação da Libras (representação dos sinais ou a ELS) que podem contribuir para compreender o surdo, a sua língua e cultura, bem como estimular o aprendizado da Libras, seja pelo próprio texto quando ele é bilíngue ou pelas pesquisas e pela mediação do professor sobre a sinalização e a ELS. Além disso, características da interação com o surdo (cultura surda) indicada na batida à porta, além da percepção do mundo pelo surdo que ocorre pela visualidade, podendo ser refletidas por meio da história.

No que se trata da representação do surdo e de sua cultura, estas HQs discutem as características da pessoa surda, sua língua e cultura, de maneira a estimular a reflexão e o desenvolvimento de atitudes que desconstruam ideias equivocadas sobre a Libras e seus usuários com vista a minimizar as barreiras atitudinais e na comunicação que podem existir entre os surdos e os ouvintes e assim contribuir para a promoção de uma sociedade inclusiva.

REFERÊNCIAS

ANSELMO, Zilda Augusta. **As histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

BRASIL. **Lei nº 10.436**, de 24 de abril de 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm Acesso em: 4 abr. 2024.

BRASIL. **Decreto nº 5.626**, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm Acesso em: 4 abr. 2024.

BRASIL. **Lei nº 13.146**, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm Acesso em: 26 abr. 2024.

CORDEIRO, Alexander Magno *et al.*; Revisão sistemática: uma revisão narrativa. **Comunicação científica**. v. 34, nº 6, nov./dez. p. 428 – 431, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rcbc/a/CC6NRNtP3dKLgLPwcmV6Gf/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 22 jun. 2024.

COSTA, Cristina. **Educação, Imagem e Mídias**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de Conteúdo**. 2a. ed. Brasília: Liber Livro Editora, 2005.

GESSER, Audrei. **Libras: Que língua é essa?: crenças e preconceitos em torno da Língua de Sinais e da realidade surda**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

KARNOPP, Lodenir Beker. Literatura Surda. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 7, n. 2, p. 98 – 109, 2006. DOI: 10.20396/etd.v7i2.795. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/795> Acesso em: 02 maio 2024.

MAGALHÃES, Rozilda Almeida Neves.; CAMPOS, Lucas Santos. Com os quadrinhos nas mãos: humor e Libras na Turma da Mônica. **PERcursos Linguísticos: Dossiê: linguagem humorística**, Vitória, v. 7, n. 15, p. 218 – 240, 2017.

MATOS, Lenilson. **A importância da Literatura Para o Desenvolvimento Humano em Sociedade**. Monografia (letras português) - Universidade de Brasília. Brasília, 13p., 2017. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/21003>. Acesso em: 25 jan. 2024.

MENDONÇA, Maria Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, Angela Paiva.; MACHADO, Anna Rachel.; BEZERRA, Maria Auxiliadora. (org.) **Gêneros textuais e ensino**. São Paulo: Parábola, 2010.

MIKI, Daniele. Alfabeto Manual ou Datilologia. **Escrita de Sinais: Desvendando a Libras escrita com o sistema SignWriting**, 2010. Disponível em: <https://escritadesinais.com/2010/09/07/alfabeto-manual-ou-datilologia/> Acesso em: 25 jun. 2024.

MORAIS, Fernanda Beatriz Caricari de.; CRUZ, Osilene Maria de Sá e Silva da. A história em quadrinhos na aula de língua portuguesa como Segunda Língua (L2): relato de uma experiência com alunos surdos. **Domínios de Lingu@gem**, Uberlândia, vol. 11, n. 1, jan./mar., p. 233-250, 2017. DOI: 10.14393/DL28-v11n1a2017-12

NUNES, Valeria Fernandes. História em quadrinhos: estudo laboviano sobre narrativas em Libras. **Signótica**. v. 32, p. 1 -26), 2020, DOI: 10.5216/sig.v32.64092

PERLIN, Gladis.; MIRANDA, Wilson. Surdos: o narrar e a política. **Ponto de Vista**. n. 5, p. 217 – 226, Florianópolis, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/pontodevista/article/download/1282/4249/15462> Acesso em: 9 abr. 2024.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

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

RABAÇA, Carlos Alberto.; BARBOSA, Gustavo Guimarães. **Dicionário de comunicação**. Rio de Janeiro: Codecri, 1987.

SPELLING, Germano Weniger; CEZAR, Kelly Priscilla Lóddo; SILVA, Danilo. **A mulher surda na Segunda Guerra Mundial**. Araraquara: Letraria, 2019. Disponível em: <https://www.lettraria.net/a-mulher-surda/> Acesso em: 9 maio 2024.

SOUSA, Maurício de. **Aprendendo a Falar com as Mãos. Mônica:** Que fim levou o Sansão?. nº 239, Ed. Maurício de Sousa, São Paulo, p. 35 – 42, 2006.

STROBEL, Karin. **As imagens do outro sobre a cultura surda.** Florianópolis: Editora da UFSC, 2008.

TORYAMA, Akira. **Dragon Ball Z:** super. Tradução de: Miguel Castro, Sirlene Leal e Douglas Macedo. São Paulo: Escrita de Sinais: Sign Writting Legenda, 2024. Disponível em: <https://www.miguellibras.com/quadrinhos> Acesso em: 9 maio 2024.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. *In.:* BARBOSA, A. *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2014.

VIEIRA, Alex Paulo Santos *et al.* **Ian e os peixes da Amazônia.** ARAUJO, Cleusa Suzana de Oliveira e.; SANTOS, Marcos Roberto dos. (orgs.). Manaus: Gráfica Amazonas, 2015.