

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE ONOMATOPÉIAS PRESENTES EM MANUSCRITOS ESCOLARES DE ALUNOS DE 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Janayna Paula Lima de Souza Santos¹ – UFAL

0 Introdução

As histórias em quadrinhos (doravante, HQ) constituem uma linguagem que utiliza elementos gráficos e textuais. Através de dois elementos distintos se constitui como uma linguagem própria e singular – a imagem e o texto. Nela, o aspecto imagético-textual se complementa promovendo uma relação de interdependência e acrescida da produção de humor, facilita a interpretação do leitor ao tema abordado permitindo a construção do sentido da narrativa. Segundo Meireles (2007, p. 158), a linguagem dos quadrinhos, assim como a linguagem verbal, por exemplo, seleciona e apresenta símbolos concretos (seqüências de sons, letras ou palavras) que servem como “pistas” para que o receptor complete as informações de suas experiências prévias, do seu conhecimento do mundo e da linguagem em questão.

Alguns elementos específicos dessa linguagem foram surgindo à medida que os autores foram desenvolvendo sua técnica, importando características do cinema e criando elementos próprios dos quadrinhos. Entre os elementos mais característicos dos quadrinhos estão as interjeições e as onomatopéias que atreladas a outros recursos surge para complementar a história e a construir o sentido do texto. Nesse campo, Umberto Eco (2004) aponta para a “semântica” e a “sintaxe” dos quadrinhos. A semântica corresponde aos aspectos formais convencionais dentro dos quadrinhos, como os balões, as metáforas visuais, as onomatopéias, enfim, tudo aquilo que deve ser aceito e interpretado como uma seqüência narrativa. E a sintaxe corresponde nas relações entre os diversos quadros e montagem dos elementos dentro deles.

Neste trabalho priorizamos os aspectos semânticos dos quadrinhos, no qual a onomatopéia é o elemento central. É justamente sobre esse recurso, definido como formas lingüísticas usadas para representar os sons e ruídos de objetos, vozes de animais, que pretendemos descrever como alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental o representam, considerando possíveis relações com sua referência visual. Para isso, oferecemos aos alunos do 2º ano de uma escola municipal de Maceió, 12 propostas de produção de HQ da Turma da Mônica, na qual retiramos todas as marcas lingüísticas, pedindo para que os alunos escrevessem tudo o que achavam que estava faltando para deixar essa história mais “engraçada”. Essas propostas fazem parte do projeto didático “Gibi na Sala” desenvolvido para apoiar didaticamente a execução dessa pesquisa. As propostas foram solicitadas uma vez por semana, os alunos estavam organizados em dupla e deveriam escrever um único texto. O conjunto dessas 12 propostas totaliza 144 manuscritos em que aparecem onomatopéia, interjeição e metáfora visual.

1. Onomatopéia e HQ

1.1. Etimologia

O termo “onomatopéia” é derivado do grego “**onomatopiiia**” pela junção dos elementos “onómotos”, nome, e “poien”, criar que designa ação de imitar uma palavra por imitação do som – ou

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira/CEDU da Universidade Federal de Alagoas.

janayna_lsantos@hotmail.com

criação de palavras. Pelo latim “**onomatopeia**”, por via semi-erudita. Foram sugeridos outros nomes: ecoísmo (Jespersen) e função fonestética (Firth).

As definições dadas, em grande medida, por gramáticos, dicionaristas e teóricos da literatura são convergentes entre si, apesar de algumas distinções. Destacamos algumas definições relevantes:

1. Evanildo Bechara (1999, p. 74) – Onomatopéia é o emprego de fonema em vocábulo para descrever acusticamente um objeto pela ação que exprime. São freqüentes as onomatopéias que traduzem as vozes dos animais e os sons das coisas: o tique-taque do relógio, o marulho das ondas, o zunzunar da abelha, o arrulhar dos pombos.

2. Houaiss (2001) – Onomatopéia é a formação de uma palavra a partir da reprodução aproximada, com os recursos de que a língua dispõe, de um som natural a ela associado. A palavra assim formada (pum, tiquetaque, atchim, chuá-chuá, zunzum etc.)

3. Vergueiro (2004, p. 62) – As onomatopéias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos. Elas variam de país a país, na medida em que diferentes culturas representam os sons de acordo com o idioma utilizado para sua comunicação. Assim, a representação do canto de um galo, por exemplo, será feita pelo francês como ki-ki-ri-ki-ki!, enquanto o brasileiro representará o mesmo som por co-co-có-ri-có!

1.2. Histórico

Assim como os efeitos sonoros do cinema, as onomatopéias são imprescindíveis nos quadrinhos. Porém, a onomatopéia não é criação original das HQ. Quando surgiram as HQ, as onomatopéias não existiam. Segundo Aizen (1970, p. 289), a “trilha sonora” não tinha grande importância, pois o que mais interessava era o texto – texto abaixo do desenho – que tudo dizia, tudo explicava, tudo descrevia, misturando descrições com diálogos, ao contrário da HQ moderna: as legendas estabelecem a seqüência da ação, interligando cenas e acontecimentos, completando-se com os balões, onde se localizam os diálogos.

Em 1920, Aizen (1970), afirma que surge nas HQ

uma série de signos convencionais, destinados a expressar estados anímicos e cinemáticos, onde as quedas livres são acentuadas por traços verticais como que emanados dos corpos dos personagens durante sua trajetória no vácuo; as correrias e os deslocamentos rápidos, por traços horizontais, rastreados de pequenas nuvens; a excitação e o nervosismo por gotas que pingam do rosto; a embriaguez por minúsculas borbulhas sobre a cabeça; a dor provocada por um golpe é expressa por uma constelação sobre a cabeça; o sono por serrote cortando um tronco; uma idéia brilhante pela aparição de uma lâmpada sobre a cabeça; os insultos por meio de um **melting-pot** ideográfico de cruces, sinais de exclamação, cobras, raios, etc. (p. 290)

Neste período, em meados de 1927, surgem as onomatopéias. Elemento capaz de dar maior movimentação, acrescentando sonoridade às imagens que não podiam figurar nos diálogos: o bater de uma porta, o tiro de uma arma de fogo, etc. Ainda, segundo Aizen, a onomatopéia, é uma variante do código sonoro, que confere às HQ o caráter de mensagens audiovisuais, porque permitem uma comunicação mais densa, mais direta.

A maioria das onomatopéias provém do idioma inglês, principalmente devido às HQ de super-heróis americanos e para Bibe-Luyten (1985), a língua inglesa já é sintética e, por isso mesmo,

reproduz o som com maior proximidade e frequência. Assim, certas onomatopéias têm seu sentido na tradução lingüística semelhante ao ruído expresso. Vejamos alguns exemplos:

Explosão: *Bum!*

Quebra: *Crack!*

Choque: *Crash!*

Queda na água: *Splash!*

Pingos de chuva: *Plic! Plic! Plic!*

Sono: *ZZZZZZZZ!*

Golpe ou soco: *Pow!*

Porta batendo: *Slam!*

Beijo: *Smack!*

No Brasil, nos diz Cirne (1971, p. 47), Ziraldo foi quem compreendeu a função da onomatopéia, inclusive – como os grandes criadores dos quadrinhos – empregando sua fantasia criativa na estruturação de onomatopéias desconhecidas, segundo os princípios libertários da nova arte.

13. A onomatopéia nas HQ

Aizen (1970) nos mostra que a influência das onomatopéias é tão grande, que

há ocasiões em que os puristas do idioma ficam perplexos ao tentar analisar a origem etimológica de determinadas expressões por desconhcerem que nasceram nas páginas das revistas ilustradas; o aparecimento desta nova forma de linguagem oferecida pelas histórias em quadrinhos é realmente digna de ser estudada a fundo. E tal influência longe de “extinguir-se, aumenta continuamente, de forma paralela à progressão de leitores adultos”, pois, em cada dez onomatopéias e signos gráficos criados pelas histórias em quadrinhos, pelo menos cinco desfrutam do uso corrente na publicidade e duas na linguagem coloquial. (p. 297).

Nesse sentido, Meireles (2007) afirma que com pouca expressão na literatura tradicional, na qual se prioriza a descrição dos ruídos (como, por exemplo, em: “o telefone tocava” ou “um cão latia”), as onomatopéias encontraram seu “habitat natural” nas HQ, onde assumem várias funções além de representar sons e ruídos: elas também podem criar um “fundo emocional”, à semelhança da trilha sonora nos filmes, ou ainda servir como elemento de direcionamento da leitura. E ainda ressalta que, a representação gráfica de sons e ruídos nos quadrinhos é essencial para a ambientação da trama e acabou por desenvolver características específicas, resultando num código próprio de leitura que mescla elementos icônicos e convencionais.

Nos quadrinhos japoneses, por exemplo, as onomatopéias têm uma função muito mais plástica do que visual ou sonora. Segundo Bibe-Luyten (1985), porque a escrita japonesa é formada por caracteres e as onomatopéias inseridas nos quadrinhos dão um incrível movimento, equilíbrio e força ao som que estão exprimindo.

Normalmente as onomatopéias estão inerentes à ação, diferentemente dos balões e das legendas que ficam mais distantes. De acordo com Cirne (1971), o ruído nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual. Isto porque, diante do papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas, e o efeito de um *buum* ou de um *crash* – quando relacionado de modo conflitante com a imagem – é, antes de mais nada, plástico.

Nas HQ da turma da Mônica, a representação das onomatopéias seguem as potencialidades criativas das demais HQ. No entanto, atualmente, a sua forma de representação implica quatro pontos fundamentais que a distinguem, a saber, 1) a identificação de homônimas dentre as onomatopéias; 2) a identificação de onomatopéias diferentes com o mesmo sentido; 3) a presença das “onomatopéias imprevisíveis” que são verbos funcionando como onomatopéias, em que a palavra deixa sua natureza morfológica e adquire propriedades características da onomatopéia e, 4) certos tipos de interjeição, que favorecem um “efeito onomatopéico” em que funciona como onomatopéia devido à intensidade provocada pela metáfora visual nela utilizada. Estes recursos evidenciam o movimento contínuo da língua.

2. Onomatopéia: forma e sentido nos manuscritos escolares

A questão central do nosso estudo busca revelar como a criança insere a onomatopéia em suas histórias inventadas. Trabalhamos com a hipótese de que, na medida em que a onomatopéia é um recurso que está intensamente presente nas HQ da “Turma da Mônica”, de Maurício de Sousa, as crianças imersas nesse gênero quando vão escrever suas histórias inventadas também vão apresentar esse recurso lingüístico em seus textos.

Como já falamos anteriormente, o conjunto das 12 propostas do projeto didático “Gibi na Sala” totaliza 144 manuscritos em que aparecem onomatopéia, interjeição e metáfora visual.

Aos poucos, os balões, as falas dos personagens, as onomatopéias, em alguns casos, os sinais de pontuação, vão se integrando aos textos dos alunos. As onomatopéias surgem timidamente e de modo bastante peculiar nesses manuscritos. No primeiro conjunto de atividade apenas um manuscrito o representa, inserindo três formas onomatopéicas. Vejamos a tabela abaixo:

Tabela 1. Presença da onomatopéia nos manuscritos

PROPOSTA	MANUSCRITOS	COM ONOMATOPÉIA	SEM ONOMATOPÉIA
001	12	01	11
002	11	04	07
003	18	10	08
004	12	09	03
005	11	11	-
006	11	10	01
007	12	09	03
008	12	09	03
009	10	09	01
010	11	06	05
011	01	01	-
012	10	10	-
012_2v	13	12	01
TOTAL	144	101	43

Fonte: Dados da pesquisa

No total de 144 manuscritos, 101 apresentam onomatopéias e apenas 43, não. Em três propostas a sua presença é unânime e consta em todos os manuscritos. Cabe ressaltar ainda que, no primeiro manuscrito encontramos apenas 03 formas onomatopéicas, enquanto que na 2ª versão da mesma proposta, quando os alunos já estavam “imersos” no gênero, aparecem 40. A partir desses dados, podemos afirmar que houve um aumento paulatino da presença desse recurso nos manuscritos

dos alunos, na medida em que os alunos foram se envolvendo com o projeto didático desenvolvido pela professora.

As onomatopéias encontradas procuram representar:

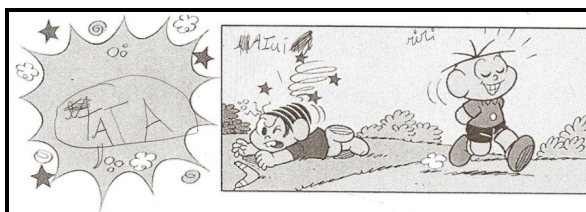
1. vozes de animais;
2. o pincel pintando a parede;
3. o barulho da tinta sendo mexida no balde;
4. pancadas;
5. personagem cantarolando;
6. personagem rasgando papel;
7. risadas;
8. beijos;
9. choro;
10. personagem comendo;
11. personagem furioso;
12. barulho da máquina tirando foto;
13. personagem levando susto;
14. soluço;
15. personagem pulando;
16. barulho do vento indicando movimento;
17. personagem cansado;
18. personagem dormindo.

Além, das que não conseguimos recuperar o seu valor semântico, como “Rni Rni”, na proposta 005 de Ana Paula e Daniela, próxima à metáfora visual de notas musicais; “HAT”, na proposta 008 de Ana Beatriz e Feliipe, no balão apontado para uma personagem; “zizi”, na proposta 009 de Mylena e Sara, no balão-fala apontado para Cebolinha; “GRe GRe GRe”, na proposta 009 de Ana Paula e Daniela, dentro de uma espécie de balão; “T tix” e “cor”, na proposta 010 de João Lucas Ananias e Nilton, dentro de uma espécie de balão; “tro”, na proposta 001 2ª versão de Joyce e Lisly e, “tu”, na proposta 001 2ª versão de João Lucas Ananias.

Essas onomatopéias aparecem nos manuscritos atrelados às imagens. É como se cada história fizesse emergir um tipo de onomatopéia. Contudo, algumas formas surgem e reincidem em vários outros momentos distintos independentes das histórias. São as risadas e o cantarolar dos personagens.

Na maior parte dos manuscritos a onomatopéia é escrita com letras cursivas (utilizada em sala de aula) e, em algumas vezes, com letras bastão (forma de letra utilizada nas HQ da Turma da Mônica). Ora, com letras garrafais, ora com letras grandes. Em alguns casos, aparecem dentro do balão. Como no manuscrito abaixo:

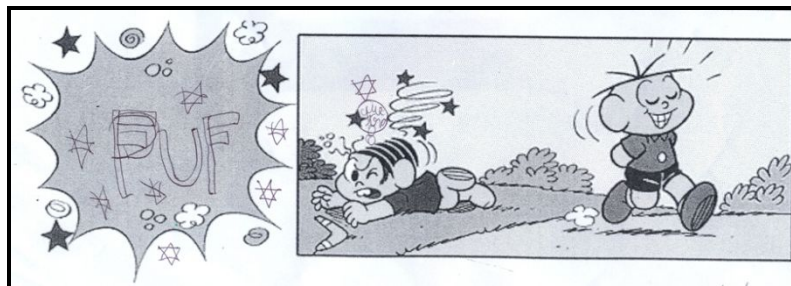
Figura 1: A turma do Cebolinha, proposta 005, Gian e José



Fonte: Dados da pesquisa

Nas HQ as onomatopéias variam com a intensidade da ação expressa “representada pelo tamanho da letra e na presença do negrito” (CALIL, 2008, p. 68), e nos textos dos alunos não é diferente. Neles a intensidade do som é representada com letras garrafais e com metáforas visuais, por vezes acrescentadas às da imagem já fornecida. Observe:

Figura 2: O beijo de Mônica, proposta 005, Isley e João Lucas Araújo

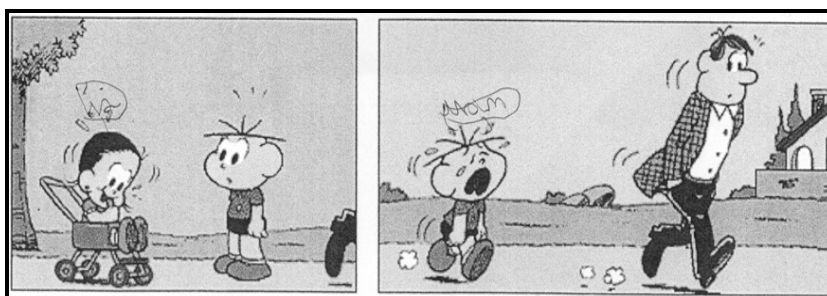


Fonte: Dados da pesquisa

Nesse manuscrito, além das estrelinhas da própria metáfora visual, os alunos inserem mais sete.

A imagem é determinante nesse processo. Para evitar descrição detalhada e cansativa das ações dos personagens os alunos optam por colocar onomatopéias dando movimento e leveza à imagem. Na tentativa de representação dos sons que possivelmente são instigados pela imagem os alunos se utilizam do discurso cotidiano informal, consagrados pelo uso (ALMEIDA, 2006) para lançar mão dela em suas criações. É o que acontece com as formas “UAN” (personagem chorando), “PUFE” (personagem levando uma pancada) e “ÍS” (personagem comendo).

Figura 3: Cebolinha em Mariazinha, proposta 006, Jakswel e Juan



Fonte: Dados da pesquisa

O que parece estar em jogo não é tanto as formas onomatopéicas típicas dessa linguagem, mas o modo como os alunos criam os sons que representam as imagens, simples e bem realistas. Contudo, algumas formas de representação não parecem corresponder à imagem representada. Encontramos “PUFITE” para representar barulho de pancadas num quadrinho em que aparecia apenas a perna de um dos personagens saindo de cena. Essas representações “equivocadas” podem indicar um movimento de ruptura entre o conceito de onomatopéia que o aluno interpreta e a imagem da HQ representada.

Considerações Finais

Vimos aqui que as onomatopéias estão relacionadas diretamente às imagens. Esses dois recursos articulados são essenciais para a construção de unidade de sentido da história. Pois, muitas vezes, é através dessa junção que o humor é produzido e o objetivo do autor é atingido: provocar o riso.

Encontramos nos manuscritos escolares não apenas as onomatopéias que constituem as HQ tradicionais, como as vozes dos animais e pancadas, mas também e predominantemente ruídos que fazem parte da linguagem falada e que acompanham a ação, dando-lhe uma maior narratividade e possibilidade criativa no processo autoral de cada criança.

Referências

- AIZEN, Naumin. Onomatopéias nas histórias em quadrinhos. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1970.
- ALMEIDA, Márcia A. **Blá-blá-blá**: a presença dos vocábulos expressivos na identidade lingüística do brasileiro e sua relevância para o português como segunda língua para estrangeiros (PL2E). Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Letras, 2006.
- BECHARA, Evanildo. **Moderna Gramática Portuguesa**. 37 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 1999.
- BIBE-LUYTEN, Sônia M. **O que é histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- CALIL, Eduardo. Manuscritos de uma menina: o que faz texto aos 6 anos de idade. In: GOUVEA, M. C; SOARES; M. J. (orgs). **Estudos sobre a infância, educação e práticas sociais**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006.
- CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos**: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1971.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- HOUAISS, A. **Dicionário eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa**. São Paulo: Objetiva, 2001.
- MEIRELES, Selma. Onomatopéias e interjeições em histórias em quadrinhos em língua alemã. In: **Pandaemonium germanicum**. v 11. p. 157-188, 2007.
- VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: BARBOSA, Alexandre. **Como usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. Alexandre Barbosa, et al. São Paulo: Contexto, 2004.