

DIFERENTES ESCRITAS PARA REPRESENTAR UMA MESMA AÇÃO ONOMATOPAICA

PRISCILA MAGALHÃES MARTINS¹; JULIANE MATTEI ORLANDI²;
 CLEIDE INES WITTKÉ³

¹Acadêmica do curso de Bacharelado em Letras - Redação e Revisão de Textos (RRT) da UFPel; bolsista PROBIC/FAPERGS – magalhaespm@gmail.com

²Acadêmica do curso de Bacharelado em Letras - Redação e Revisão de Textos (RRT) da UFPel; bolsista PIBIC/CNPq – julyorlandi@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – cleideinesw@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

Com o surgimento da humanidade, um atributo mostrou-se intrínseco à raça humana: a necessidade dos grupos em se comunicarem uns com os outros. Nessas condições, a fim de partilhar informações e emoções, logo as paredes das cavernas foram preenchidas por pinturas rupestres, que retratavam os acontecimentos próprios das civilizações pré-históricas. Essa herança contribuiu para o aprimoramento da chamada arte sequencial, conhecida hoje como histórias em quadrinhos (HQ's).

No século XIX e XX, na Europa, essa técnica foi desenvolvida sob a perspectiva da arte figurativo-narrativa, que representa não só as emoções, mas também as aspirações, os pensamentos e as lendas, enfim, os episódios que movimentam e contribuem para a formação e transformação cultural de uma sociedade.

A vida está sempre nos envolvendo em camadas sonoras das mais variadas, sendo assim *onomatopoiía* foi como os gregos denominaram a ação de imitar através da palavra os diferentes sons que ecoam das mais distintas maneiras em nosso cotidiano. Por isso, a figura de linguagem onomatopeia, em português, sempre equivalera à imitação, à reprodução, à interpretação dos sons e dos barulhos usando o sistema gráfico convencionado por cada idioma.

2. METODOLOGIA

A quantidade inimaginável de sons faz uma produção/reprodução, quase, infinita de sequências onomatopaicas, dessa forma para delimitarmos a nossa pesquisa, observamos, somente, onomatopeias que foram utilizadas para

representar a mesma ação das personagens, então, a partir de cinco gibis das principais personagens do escritor Mauricio de Sousa, são eles: (a) Cascão, nº61, 2012; (b) Cebolinha, nº66, 2012; (c) Chico Bento, nº61, 2012, (d) Magali, nº33, 2009 e (e) Mônica, nº101, 1995.

Dessa maneira, destacamos abaixo quatro grupos onomatopaicos:

1- Sons representando a ação de beijar:

Smac! – Aparece no gibi (d), na página 62. A onomatopeia se encontra dentro do balão.

Chuac! – No gibi (e), na página 17. Encontramos a sua representação externa ao balão.

2- Sons representando a ação de mastigar:

Chomp! – Aparece nos gibis (c) e (d), ambas as ocorrências são descritas dentro de balões e estão localizadas ambas na página 65 de cada um dos gibis.

Gronch! – Essa onomatopeia acontece no gibi (a), em suas páginas 58 e 59 dentro do balão, e também no gibi (e), na página 10 ela está dentro do balão, enquanto na página 77, a onomatopeia foi colocada externa a um balão de diálogo.

3- Sons representando a ação de latir:

Au! Au! – Dentro de balões, no gibi (a) encontramos-la nas páginas 32, 43, 46 e 52. Enquanto no gibi (d) há ocorrência interna ao balão na página 50 e externa nas páginas 51, 52, 53, 54 e 55.

Arf! Arf! – Descrita no gibi (a), sempre dentro de balões, nas seguintes páginas: 39, 43, 46 e 47.

lap! lap! – Encontrada no gibi (a), nas páginas 37,38, 39 e 40. Todas as ocorrências dentro do balão.

4 - Sons representando a ação de rir/gargalhar:

Há! Há! Há! – Encontramos nos balões do gibi (a), nas suas páginas 38, 43 e 61. No gibi (b) interno a algum balão dos quadrinhos da página 58. Nas páginas 44, 45, 46 e 51, do gibi (c), as risadas estão dentro de balões e na página 50 desse gibi acontece das duas formas dentro, mas também externa ao balão. Tanto no gibi (d), na página 65, quanto no gibi (e) na página 19, a onomatopeia vem descrita dentro de balões.

Hê! Hê! Hê! – Exposta no gibi (a), tanto na página 47 quanto na página 62 demarcadas por balões. No gibi (b), dentro de balões que compõem as páginas 40 e 59. Limitadas em balões nas páginas 12, 47 e 63, é como observamos o seu uso no gibi (d).

Hi! Hi! Hi! – Nas páginas 05, 24, 45, 46 e 49 do gibi (b), sempre delimitadas no espaço interno ao balão.

Hô! Hô! Hô! – Apenas na história do gibi (b) ocorre essa risada, ela é envolta por balões nas páginas 50 e 51.

Huá! Huá! Huá! – No gibi (a) aparece na página 43 interna a um balão de fala.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com nossa pesquisa descobrimos que a utilização das onomatopeias em gibis só aconteceu nos anos de 1920 por influência do cinema. A partir desse breve estudo fomos capazes de compreender também, que a onomatopeia é inserida ao texto das HQ's para uma comunicação mais efetiva e direta com o leitor, pois a sua função fundamental é ilustrar a ocorrência de *signos sonoros* nos quadrinhos, para que as cenas dos gibis tornem-se cada vez mais reais.

Os cartunistas, portanto, utilizam dois ambientes para a escrita, a linguagem se desloca entre balões ligando à fala direta da personagem, ou no espaço aberto dentro dos quadrinhos. Essa manipulação, a partir de dois espaços cognitivos distintos foi o fenômeno linguístico estudado pelo professor americano Du Bois, em um dos seus artigos, sem tradução para o português, lançado no ano de 1986, sobre a semiótica de *cartoons*. Enquanto dentro do balão a fala cotidiana é amparada pelo léxico, a linguagem externa ao balão se submete a fonética, como observou Du Bois, e tem como característica a expressão de uma interação não verbal.

4. CONCLUSÕES

As onomatopeias, logo, quando inseridas na linguagem textual dos gibis, não eram dispostas dentro dos balões de diálogo, então ficavam soltas aos quadrinhos, mostrando sons externos as suas personagens. Mas com a popularização dos meios tecnológicos e com um vocabulário virtual sempre em desenvolvimento e também sempre aberto a produzir uma linguagem dinâmica e fluida, esse uso foi alterado. Hoje, há um vasto quadro de onomatopeias padronizadas como: *buááá, snif, ZzzZ, hum, nhac, aha, bazinga* etc., essas são algumas das que fazem parte do vocabulário da internet, o *internetês*.

Esse fenômeno é conhecido como processo de lexicalização, no caso, o som reproduzido pela onomatopeia passa a ser aderido ao vocabulário, virtual/informal, da língua, designando uma nova palavra. Os grupos onomatopaicos, por nós observados, retratam sons humanos e de animais, por isso não possuem um lugar específico dentro dos quadrinhos, podendo estar descritos nos limites do balão da personagem condizente com a ação ou nos limites do próprio quadrinho, mostrando uma ação do grupo das personagens, ou até mesmo sons externos a eles, como já relatamos anteriormente.

A partir dessa investigação, percebemos, na maioria das ocorrências de risadas, por exemplo, que essas foram transcritas através de balões de fala. No caso do ato de mastigar não se observou o uso de uma regra específica, pois a representação dessa ação pode ficar dentro do balão ou fora dele. Já os sons de latidos, que representam a linguagem animal, ficam centrados em balões, mostrando um som natural dos cães. Para construir uma explicação mais fundamentada acerca do uso da onomatopeia ilustrativa da ação de beijar, precisamos aprofundar nosso estudo analisando outros gibis.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MENDONÇA, M. R. S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R. e BEZERRA, M. A. **Gêneros textuais & ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. Cap. 6, p. 209-224.
- LUYTEN, S. M. B. Onomatopéia e mimesis no mangá. **Revista USP**, São Paulo, n. 52, p. 176-188.
- DUTRA, R. Discurso direto e a onomatopéia: a mímica verbal na fala cotidiana. **Alfa**, São Paulo, n.41, p. 141-169.