



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO

A ONOMATOPEIA COMO ELEMENTO GRÁFICO NO MANGÁ BRASILEIRO:

“Eruvê: O conto da dama de vidro”

Recife

2021

JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO

A ONOMATOPEIA COMO ELEMENTO GRÁFICO NO MANGÁ BRASILEIRO:

“Eruvê: O conto da dama de vidro”

Dissertação ou Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestre em Design.

Área de concentração: Planejamento e Contextualização de Artefatos.

Orientador (a): Prof.^a Dr.^a Eva Rolim Miranda.

Coorientador (a): Prof. Dr. Amaro Xavier Braga Junior.

Recife

2021

Catálogo na fonte
Bibliotecária Mariana de Souza Alves – CRB-4/2105

A663o Araújo, Janaina Freitas Silva de
A onomatopeia como elemento gráfico no mangá brasileiro: “Eruvê: o conto da dama de vidro” / Janaina Freitas Silva de Araújo. – Recife, 2021.
285p.: il., fig.

Orientadora: Eva Rolim Miranda.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2021.

Inclui referências, apêndices e anexo.

1. Planejamento e Contextualização de Artefatos. 2. *Mangá*. 3. Onomatopeia. 4. *Eruvê*. 5. Representação gráfica. I. Miranda, Eva Rolim (Orientadora). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2021-130)

JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO

**“A ONOMATOPEIA COMO ELEMENTO GRÁFICO NO MANGÁ BRASILEIRO
“ERUVÊ: O CONTO DA DAMA DE VIDRO””**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Design.

Aprovada em: 23/02/2021.

BANCA EXAMINADORA

Participação via Videoconferência

Prof^a. Dr^a. Eva Rolim Miranda (Orientadora)
Universidade Federal de Alagoas

Participação via Videoconferência

Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Participação via Videoconferência

Prof. Dr. Amaro Xavier Braga Junior (Examinador Externo)
Universidade Federal de Alagoas

Participação via Videoconferência

Prof^a. Dr^a. Sonia Maria Bibe Luyten (Examinadora Externa)
Universidade de São Paulo

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço aos meus pais, Luiz Luna e Gedalva. Sem o apoio deles, eu não estaria aqui. Agradeço também a Deus e aos meus orientadores, Eva e Amaro, pela paciência e força que me ofereceram nesse período delicado que foi 2020.

Agradeço a minha noiva, Samiha, e aos meus amigos que aturaram todas as minhas crises de ansiedade até aqui. Agradeço a Layane por ser a melhor companhia de aulas possível; a Livia por ter me abrigado em Recife; aos participantes desta pesquisa, quadristas e designers, Rebeka, Steffane, Sandro, Alessandra, Rubia, Demi, Olga, Letícia, Kami, Yumi, Cah, Petra, Ariadne, Angela, Danilo, Yasmin, Fafa, Sheila e Marcela. Muito obrigada a Mari por participar da pesquisa e ser minha irmã de graduação. Obrigada especialmente a Kohai que me ajudou na tabulação das onomatopeias com toda a serenidade possível. Muito obrigada ao sensei Matheus por sempre responder minhas dúvidas *online*. Agradeço a minha psicóloga, Lud, por ter me auxiliado nos momentos de dificuldade.

Meus agradecimentos a banca e a todos os professores e colegas na Pós-Graduação de Design da Universidade Federal de Pernambuco. Agradeço, em especial, a Flávia e ao Marcelo da secretaria do programa que, durante meses, responderam minhas dúvidas e e-mails.

E agradeço a você, leitor, por me oferecer esta oportunidade de lhe mostrar um pouco do que sei sobre *mangá*, Design e onomatopeias. Muito obrigada!

RESUMO

A onomatopeia é uma das principais características de uma história em quadrinhos (HQ) e seu estudo, abrangendo *mangás* japoneses, já foi aprofundado por teóricos nos campos da Literatura, Linguística, *Comic Studies* e Comunicação. Desde 2015, após o crescimento de HQs independentes no Brasil, houve o surgimento de títulos denominados como “*mangá* brasileiro”. Eruvê, publicado em 2015, foi um destes títulos, produzido por Mariana Petrovana, por mim, quadrinista e pesquisadora, e a equipe do Studio Pau Brasil. Esta pesquisa busca, por meio de estudo de caso desta obra, investigar como o elemento da onomatopeia pode ser analisado enquanto elemento gráfico pictórico e esquemático e não apenas verbal. Partimos do princípio de que a onomatopeia no *mangá* oriundo do Japão e suas classificações (*gitaigo*, *giseigo*, *gijogo* e *giongo*) não consideram apenas a conformação fonética na representação do “som”, mas igualmente a forma como esta é desenhada. Logo, propusemos uma nova classificação para as onomatopeias (som da natureza, de objeto, de personagem e de emoção) em Eruvê e a submetemos à análise de um grupo de foco pré-selecionado. Nossos resultados apontam para a discussão sobre o processo de interpretação da onomatopeia e suas características gráficas (traço, cor, escala e movimento), e como estas influenciam na percepção do leitor sobre o sentido do “som”.

Palavras-chave: Design; *mangá*; onomatopeia; Eruvê; representação gráfica.

ABSTRACT

Onomatopoeia is one of the main characteristics of a comic book (HQ) and its study, covering Japanese manga, has already been deepened by theorists in the fields of Literature, Linguistics, Comic Studies and Communication. Since 2015, after the growth of independent comics in Brazil, there has been the emergence of titles called “Brazilian manga”. Eruvë, published in 2015, was one of these titles, produced by Mariana Petrovana, for me, comic artist and researcher, and the team at Studio Pau Brasil. This research seeks, through a case study of this work, to investigate how the element of onomatopoeia can be analyzed as a pictorial and schematic graphic element and not only verbal. We assume that onomatopoeia in manga from Japan and its classifications (gitaigo, giseigo, gijogo and giongo) do not only consider the phonetic conformation in the representation of the “sound”, but also the way in which it is drawn. Therefore, we proposed a new classification for onomatopoeia (sound of nature, object, character and emotion) in Eruvë and submitted it to the analysis of a pre-selected focus group. Our results point to the discussion about the process of interpreting onomatopoeia and its graphic characteristics (line, color, scale and movement), and how they influence the reader’s perception of the meaning of “sound”.

Keywords: Design; manga; onomatopoeia; Eruvë; graphic representation.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	MANGÁS.....	17
2.1	COMIC STUDIES	17
2.1.1	Abordagens clássicas comics studies	19
2.1.2	Abordagens contemporâneas comic studies	25
2.2	O MANGÁ	29
2.2.1	A origem do mangá	29
2.2.2	As características do mangá	32
2.2.3	Uma maneira de classificar o mangá	40
2.3	O MANGÁ NO BRASIL.....	45
2.3.1	A origem do mangá no Brasil	46
2.3.2	Uma maneira de classificar o mangá brasileiro	54
3	DESIGN DA INFORMAÇÃO E ERUVË	58
3.1	O DESIGN DA INFORMAÇÃO E O MANGÁ	58
3.1.1	A expressão gráfica.....	58
3.1.2	Design da comunicação.....	62
3.1.3	Componentes da mensagem visual	66
3.1.4	As letras como símbolos	73
3.1.5	Os fundamentos do design nas onomatopeias.....	75
3.2	ERUVË, O CONTO DA DAMA DE VIDRO	82
3.2.1	Inspirações na representação gráfica.....	85
3.2.2	Quando, onde e como usar as onomatopeias	101
4	ONOMATOPEIA	109
4.1	O QUE É ONOMATOPEIA?	109
4.2	O QUE CARACTERIZA UMA ONOMATOPEIA?	112
4.3	TRADUZINDO A ONOMATOPEIA	123
4.4	A NARRATIVA ATRAVÉS DA ONOMATOPEIA	128
4.5	A ONOMATOPEIA NOS MANGÁS.....	132
4.6	ONOMATOPEIAS OCIDENTAIS X ONOMATOPEIAS JAPONESAS	136
5	ESTUDO METODOLÓGICO	148
5.1	CARACTERIZANDO O ESTUDO DE CASO	148

5.2	FERRAMENTAS APLICADAS.....	159
5.2.1	Mapa de influências.....	161
5.2.3	Entrevista.....	165
5.2.3.1	<i>Traço.....</i>	166
5.2.3.2	<i>Cor.....</i>	167
5.2.3.3	<i>Escala.....</i>	169
5.2.3.4	<i>Movimento.....</i>	170
5.2.4	Questionário.....	172
5.2.4.1	<i>Grupo de foco.....</i>	173
5.2.4.2	<i>Perfil do grupo de foco.....</i>	177
5.2.4.3	<i>Onomatopeias.....</i>	178
5.2.4.4	<i>Onomatopeias em Eruvë.....</i>	180
6	CATEGORIZANDO ONOMATOPEIAS EM MANGÁ BRASILEIRO.....	183
6.2	OS TIPOS DE “SOM” EM ERUVË.....	189
6.2.1	Som da natureza.....	190
6.2.2	Som de objeto.....	192
6.2.3	Som de personagem.....	195
6.2.4	Som de emoção.....	204
6.3	A INTERPRETAÇÃO DO LEITOR.....	209
6.3.1	Perfil profissional.....	210
6.3.2	HQ, mangá e onomatopeia.....	212
6.3.3	Novas categorias.....	217
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	225
7.1	SUPORTE TEÓRICO.....	225
7.2	AS ONOMATOPEIAS EM ERUVË.....	229
7.3	O TRAJETO DA INVESTIGAÇÃO.....	237
	REFERÊNCIAS.....	241
	APÊNDICE A – TABULAÇÃO DAS ONOMATOPEIAS EM ERUVË.	248
	ANEXO A – TERMOS DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLEs) DO GRUPO DE FOCO.	283

1 INTRODUÇÃO

Quando comecei a produzir histórias em quadrinhos (HQs), fui influenciada pelos desenhos japoneses da época como “*Sakura Card Captors*”, “*Dragon Ball*”, todos que costumam passar na televisão aberta. Logo depois, percebi como essas histórias também poderiam ser acessadas por meio de edições vendidas na banca de revista. Foi então que descobri o que era conhecido como *mangá*. Assim como eu, muitos quadrinistas brasileiros um dia foram consumidores destes produtos importados (LUYTEN, 2000; BRAGA JR., 2011; CHINEN, 2013).

Os *mangás*, primeiramente, começaram a ser trazidos para o Brasil, por volta de 1908, a fim de estimular a alfabetização dos descendentes de imigrantes nipônicos na língua japonesa (LUYTEN, 2000). Estes, gradualmente, se tornaram uma febre nacional ao ponto de sua representação gráfica ser encontrada em produções nacionais como a “Turma da Mônica Jovem” da Maurício de Sousa Produções. Como qualquer criança que gostava de desenhar, eu também comecei desenhando Pokémons (do desenho animado “*Pokémon*”) e garotas de olhos grandes (de desenhos animados como “*Tenchi Muyo*” e “*El Hazard*”). Como não havia nenhum curso para aprender a desenhar estes desenhos japoneses, e as aulas de Arte da escola não exploravam questões de representação pictórica (DONDIS, 2015), o jeito mais fácil de aprender era pelo erro e acerto, sendo reconhecida pelos colegas da turma na época como uma “artista”.

Alguns anos depois, na graduação em Design, ao começar a estudar mais sobre o mercado editorial de *mangás* no Brasil, foi que percebi como quadrinistas independentes como eu viveram um cenário importante de consumo de influências de representação pictórica por meio de *mangás* e outras publicações importadas para o país ao ponto deste universo de referências formularem nosso repertório visual enquanto produtores de HQs nacionais (GRAVETT, 2006).

Em 2018, ao concluir a graduação em Design com a monografia sobre o mercado editorial japonês e a respeito de como alguns quadrinistas brasileiros foram reconhecidos e premiados por grandes editoras japonesas como a *Coamix Co.* (ARAÚJO, 2018), encontrei novas problemáticas. Uma delas foi compreender como os quadrinistas nacionais conseguem construir uma produção de *mangá* sem

nenhuma instrução formal sobre este processo. Além disso, estes mesmos quadrinistas não possuem, necessariamente, instrução formal sobre o método de criação de um *mangá* de acordo com as características observadas nos títulos internacionais que surgiram no Japão. O *mangá* japonês, contudo, sendo objeto de estudo de alguns dos autores abordados por esta pesquisa, é caracterizado por aspectos distintos. De acordo com Braga Jr. (2019), o *mangá*, de modo geral, possui características marcantes como: a representação gráfica do desenho; o *layout* e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida e a leitura gráfica da onomatopeia; a metalinguagem de tendência cômica; e a noção do tempo e ritmo narrativo. Entretanto, como existe distanciamento entre os estudos acadêmicos e o mercado de *mangás* independentes no Brasil, estas características acabam se dispersando nos títulos nacionais que são denominados *mangá*. Este *mangá*, produzido por autores brasileiros, pode possuir características gráficas e de narrativa distintas de um *mangá* importado do Japão.

As características apontadas por Braga Jr. (2019), contudo, são capazes de nortear a análise dos títulos nacionais caracterizados como *mangá*. Uma das características que é mais facilmente percebida pelo leitor e pelo público, de modo geral, é que o *mangá* japonês é apresentado com a narrativa invertida (BRAGA JR., 2019), enquanto que o *mangá* produzido por brasileiros não necessariamente apresenta uma narrativa invertida. A fim de começar a estudar os elementos que são utilizados no *mangá* brasileiro, me debrucei sobre a análise de um dos elementos característicos do *mangá* nipônico e que trata da linguagem, tanto verbal como pictórica (TWYMAN, 1985), ou seja, a **onomatopeia**.

A onomatopeia é utilizada para representar o som, a priori, mas que também pode transmitir um conceito mais amplo em relação aos efeitos sonoros de uma narrativa sequencial como uma HQ (AIZEN, 1970; CAGNIN, 1975; INOSE, 2007; BORLOTI, 2016). De acordo com Gaudioso (2011), Vergueiro (2017) e Ferreira (2018), nos *mangás* as onomatopeias são aplicadas não apenas para expressar os sons reais, mas enfatizar conceitos que surgem na narrativa. O bater de um coração pode ser representado pela onomatopeia “*doki doki*” em um *mangá* japonês, mas o som do coração não é compartilhável com outras pessoas mantendo uma distância física. Enquanto isso, no *mangá* produzido no Brasil, a onomatopeia pode ser apresentada de forma mimética com o uso do “*doki doki*” ou por meio de outras representações, como “*tum tum*”. Além de expressar sons reais e enfatizar

conceitos, algumas onomatopeias buscam transmitir um sentimento ou sensação como “assustado” ou “surpreso” podendo ser aplicadas em *mangás* japoneses e posteriormente adaptados para uma versão traduzida e/ou adaptada como defende Petrovana (2018). Sendo assim, a onomatopeia em HQs brasileiras pode ser aplicada de diferentes formas a depender das influências de representação pictórica e de narrativa que fazem parte do repertório dos autores.

Esta pesquisa, portanto, **busca investigar como a onomatopeia no *mangá* brasileiro Eruvë pode ser, ou não, um elemento de caracterização gráfica**. Para tanto, realizamos um estudo de caso sobre um *mangá* brasileiro independente: “Eruvë: O Conto da Dama de Vidro”, publicada em 2015 e indicada ao prêmio HQMIX nas categorias de “Novo Talento Desenhista”, “Publicação Independente de Autor” e “Novo Talento Roteirista”. Sendo também co-autora da obra, me posicionei no presente estudo como pesquisadora participante, de maneira que as informações presentes neste estudo de caso são oriundas não apenas de um abrangente levantamento bibliográfico, mas de minhas próprias experiências enquanto quadrinista em Eruvë.

Eruvë, por sua vez, é uma obra reconhecida pelo público brasileiro como *mangá*. Como participante dos eventos em que estas obras foram lançadas e quadrinista, devo destacar minha própria experiência com o público no momento da aproximação destes com Eruvë. Ao participarmos de eventos como o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ) (2013-2019) e a *Comic Con Experience* (2017-2020), por mais de uma vez, eu e Mariana Petrovana (autora principal de Eruvë), nos deparamos com leitores que demonstraram interesse em adquirir o *mangá* devido a obra possuir a aparência de um “*mangá* de verdade”. Às vezes, os leitores até nos questionavam se Eruvë não era uma publicação de alguma editora de *mangás* no Brasil que nós estávamos revendendo. Este tipo de resposta do público nos fez perceber, enquanto pesquisadoras também de quadrinhos, como o projeto gráfico de Eruvë, a priori, foi eficaz em atrair a atenção de consumidores de *mangá*, assim como de editores que nos procuraram nos eventos para adquirirem uma cópia do *mangá*. Com o passar do tempo, ao darmos continuidade ao projeto e à produção do volume 2 do *mangá*, já formadas como bacharéis em Design, começamos a nos questionar sobre como os elementos das páginas estavam sendo explorados e como a apresentação gráfica deles conseguia atrair o público.

Nossa discussão parte do princípio de que a onomatopeia é um dos elementos capazes de caracterizar o *mangá* brasileiro e que pode ser analisada pela ótica do Design da Informação como sendo um elemento de representação pictórica e visual (FRASCARA, 2004; DONDIS, 2015; FRUTIGER, 2007; LUPTON e PHILIPS, 2018). Ao realizarmos a revisão da literatura acerca de estudos que abordavam a onomatopeia nas HQs, encontramos a lacuna nas abordagens que não consideram o valor visual que a onomatopeia possui para as narrativas sequenciais. É a partir dos estudos sobre a imagem enquanto informação que propomos uma nova abordagem compreendendo a onomatopeia como elemento gráfico em *mangás*, partindo do estudo de caso em Eruvë. Abordamos também a discussão que trata sobre a alfabetização visual dos leitores e como o repertório pode influenciar na validação do sentido do elemento gráfico aplicado pelo quadrinista (SOUSANIS, 2017).

A partir do levantamento bibliográfico, investigamos como o *mangá* é conceituado pela área de *Comic Studies*; como o Design aborda questões sobre a representação pictórica através de onomatopeias; e, por fim, procuramos, na literatura, como a onomatopeia é abordada por diferentes áreas do conhecimento, Literatura, Linguística, Comunicação, Artes Visuais e também *Comic Studies*. Por meio desta revisão da literatura, encontramos a oportunidade de investigar mais a fundo uma das características dos *mangás* (BRAGA JR., 2019), onomatopeia, enquanto elemento gráfico em uma produção independente, o *mangá* Eruvë. Esta pesquisa, portanto, significa para a área do Design da Informação e também para a área de *Comic Studies* a proposta de uma nova abordagem sobre elementos que antes eram tratados apenas de acordo com seu valor verbal, a onomatopeia, sendo analisada em um artefato gráfico como é uma HQ.

Através da facilidade encontrada por meio de plataformas de financiamento coletivo e da divulgação por meio de mídias sociais, os quadrinistas brasileiros deixaram de procurar as grandes editoras brasileiras para suas obras, tornando-se “empreendedores” do mercado editorial. Este crescimento de títulos impulsionou a exigência na qualidade gráfica vinda do público que consome estas publicações em relação aos importados presentes nas bancas de revistas, grandes livrarias e *sites* das grandes editoras. Uma obra como Eruvë não é um *mangá* mimético, pois a obra não “imita” o *mangá* nipônico. Eruvë, assim como tantas outras obras independentes, é fruto de uma gama de influências de representação pictórica

consumidas por mim e Mariana Petrovana (autoras de Eruvë), repleta de elementos gráficos, dentre eles a onomatopeia, cujo conceito foi adaptado com o objetivo de atingir o público de leitores brasileiros.

Novamente, voltamos a destacar que pesquisas voltadas para a análise de títulos como Eruvë, sejam denominados *mangás* ou HQs de modo geral, são importantes para acompanhar como está ocorrendo o crescimento do número de publicações independentes por meio da apresentação gráfica deste material ao público. Na *Comic Con Experience*, por exemplo, são ofertadas cerca de 600 vagas para artistas, priorizando quadrinistas, principalmente aqueles que realizam lançamentos de novas edições no evento. O evento é anual. O Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), que é bienal e focado no lançamento de quadrinhos independentes, oferece 120 vagas para quadrinistas. Anualmente, o número de publicações no formato de HQ no Brasil tem crescido bastante, independente das grandes editoras. O estudo sobre o elemento gráfico da onomatopeia é apenas uma das vertentes que podem ser abordadas diante deste cenário. Destacamos o papel do Design, principalmente do Design da Informação, por considerarmos esta área de relevância para entender melhor o que pode acontecer com estas produções nos próximos anos.

Nosso principal objetivo foi investigar, sob a ótica do Design da Informação, **como a onomatopeia pode ser analisada enquanto elemento gráfico característico do mangá brasileiro Eruvë**, sendo compreendido, principalmente, por suas características gráficas (traço, cor, escala e movimento). Para tanto, foi necessário, primeiramente, **caracterizar o mangá brasileiro enquanto produção antropofágica de influências distintas**, além do mangá japonês. A produção brasileira de *mangás* possui suas peculiaridades e estas são abordadas na Seção 1 (*Mangás*). Em seguida, **classificamos a onomatopeia nas HQs enquanto elemento gráfico de acordo com as características abordadas pelo Design**, Seção 2 (Design da Informação), e a revisão da literatura presente na Seção 3 (Onomatopeia) que aborda a visão de alguns teóricos de áreas distintas. Por fim, buscamos **apresentar uma nova proposta de análise gráfica sobre a onomatopeia em quadrinhos independentes**. Para tanto, utilizamos o estudo de caso sobre Eruvë, aplicando as ferramentas de entrevista com Mariana Petrovana e o questionário com o Grupo de Foco, assim como o uso da abordagem metodológica sugerida por Frascara (2004) e Novak (2010).

Nosso trabalho encontra-se dividido em 6 Seções. No Capítulo 1 (*Mangá*) apresentamos as abordagens clássicas (McCLOUD, 1994, 2004, 2005, 2007; EISNER, 2008, 2010; GROESTEEEN, 2013, 2015) e contemporâneas (BARBIERI, 2017; SOUSANIS, 2017; POSTEMA, 2018) sobre o *mangá*, assim como também sua origem, principais características e classificações (LUYTEN, 2000; GRAVETT, 2006; NAGADO, 2007; BRAGA JR., 2005, 2011, 2019; CHINEN, 2013). Em seguida, apresentamos estas mesmas questões, origens e possíveis classificações, para o *mangá* no Brasil (LUYTEN, 2003; BRAGA JR., 2005, 2011, 2019).

A Seção 2 (Design da Informação e Eruvè) traz à tona as noções de expressão gráfica a partir da análise minuciosa dos conceitos adotados por Twyman (1895), e dos princípios da imagem enquanto mensagem para o leitor, abordados por Frascara (2004) ao tratar do Design e da Comunicação. Em seguida, Dondis (2015) aborda os componentes da mensagem visual e apresentamos os primeiros conceitos sobre ponto e linha, cor, escala e movimento. Frutiger (2007) foi abordado a fim de completar o raciocínio ao explicarmos como a linguagem verbal, textual, partiu das imagens, primeiramente. Lupton & Philips (2018) reforçam os conceitos apresentados por Dondis (2015) ao tratarmos das características gráficas da representação visual. Posteriormente à apresentação destes conceitos e abordagens acerca da informação visual, apresentamos a obra Eruvè, objeto do nosso estudo de caso, sua origem, autores, principais características de produção, mas, principalmente, quais foram as influências visuais apontadas por Mariana Petrovana, por meio do Mapa de Influências, que, de alguma forma, podem ter inspirado a criação deste *mangá*.

Na Seção 3, conceituamos o que é a onomatopeia (BLOOMFIELD, 1958; DU BOIS, 1986; FERREIRA, 1986; A PRACTICAL..., 1989; DUTRA, 1997; BORTOLI, 2016) e o que caracteriza este elemento (AIZEN, 1970; MARTIN, 1973; CAGNIN, 1975; GASCA, 1988; TARO, 1989; LUYTEN, 2003). Como estamos tratando de um nicho específico das HQs, o *mangá*, também abordamos alguns aspectos da tradução da onomatopeia japonesa para adaptações brasileiras (HAYASE, 1978; JORDEN, 1982; ESTRÖM, 1989; KUBO, 1995; KAMIE *et. al.*, 1996; NIIMURA, 1998; LUYTEN, 2000, 2003; BABA, 2001; TSUJIMURA, 2001; FLYXE, 2002; IVANOVA, 2002; YAMAGUCHI, 2003; MINASHIMA, 2004; INOSE, 2007). O processo de tradução da onomatopeia não deve ser desconexo da narrativa, ou do contexto desta. Isto ocorre, pois, a onomatopeia é um elemento incorporado à imagem na

narrativa (autor), criando o efeito de harmonia visual (LUYTEN, 2003). A fim de compreender melhor esta condição, analisamos como a narrativa é proporcionada pela onomatopeia (AIZEN, 1970; ALCOFORADO, 1996; KRESS, 2004; BRAGA JR., 2005; VERGUEIRO, 2017; FERREIRA, 2018) e como ela ocorre nos *mangás* (NAKAMURA, 1980; LUYTEN, 2000, 2003; GRAVETT, 2006; JENKINS, 2009; VERGUEIRO, 2009, 2017; GAUDIOSO, 2011; LEITÃO, 2011; CHINEN, 2013; FERREIRA, 2018; SANTOS, 2019). Por fim, trazemos algumas comparações entre onomatopeias ocidentais e japonesas (AIZEN, 1970; LYONS, 1977; TWYMAN, 1985; SIMEONI, 1995; BRENDIN, 1996; VAN LEEUWEN, 1996; KHORDOC, 2007; PETERSEN, 2009; PREUCEL, 2010; OYOLA, 2011; COHN, 2013; GUYNES, 2014) a fim de enfatizar como a mensagem que é transmitida por este elemento pode ser influenciada por questões culturais e sociais.

Com nosso levantamento bibliográfico concluído, iniciamos a Seção 4 ao apresentarmos como funcionou todo o nosso processo metodológico. Apresentamos as ferramentas de pesquisa utilizadas como o uso de entrevista e questionários, assim como apresentamos os profissionais que fizeram parte do nosso Grupo de Foco. Este último foi composto por designers e quadrinistas pré-selecionados que foram abordados a fim de validar os conceitos criados por mim e Mariana Petrovana ao analisarmos as onomatopeias em Eruvë e categorizarmos estas em: **som da natureza, som de objeto, som de personagem e som de emoção**.

Na Seção 5, apresentamos os nossos resultados e discussões a fim de caracterizar a onomatopeia em Eruvë de acordo com os aspectos que foram abordados em nosso levantamento bibliográfico apresentado nos primeiros três seções. Apresentamos como as características gráficas - traço, cor, escala e movimento - estão presentes nas 107 onomatopeias, sem repetições, em Eruvë, e como as fontes tipográficas utilizadas (12, no total) influenciaram no processo de categorização das onomatopeias. Em seguida, apresentamos o perfil profissional do nosso Grupo de Foco e como estes concordam, ou não, com alguns conceitos acerca da onomatopeia abordados pelos autores do nosso referencial teórico no Seção 3. Estes dados foram utilizados para enriquecer nossa discussão sobre a onomatopeia enquanto um elemento gráfico e visual, e não apenas verbal; assim como também validar a categorização proposta por nós sobre as onomatopeias em Eruvë, considerando que um dos critérios para a participação deste Grupo de Foco foi que os indivíduos não possuíssem nenhuma participação na obra. É pertinente

destacar que todos os participantes preencheram um TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) ao concordarem em participar da pesquisa.

Este processo teórico-prático nos levou até as considerações finais (Seção 6) sobre o que o elemento gráfico da onomatopeia é passível de conferir como característica para o *mangá* brasileiro Eruvë. E, também, nos permitiu discutir sobre alguns termos apresentados no decorrer do trabalho, como “alfabetização visual” (FRUTIGER, 2007) e “harmonia visual” (LUYTEN, 2003), partindo do princípio de que a onomatopeia no *mangá* brasileiro, ou nacional (BRAGA JR., 2019), é fruto de diversas influências que não só a narrativa japonesa. Além disso, discutimos como a categoria de “som de emoção” foi a mais complexa de classificar, não devido ao conceito que a cerca, exatamente, mas pela dificuldade do leitor brasileiro em compreender a onomatopeia enquanto elemento gráfico e visual, e não apenas verbal.

A seguir, apresentamos os seções desta pesquisa, buscando conduzi-los por meio da discussão sobre este universo de conhecimentos multidisciplinares que cercam a criação e leitura deste *mangá* brasileiro, Eruvë: O Conto da Dama de Vidro.

2 MANGÁS

O *mangá* brasileiro é um artefato que possui características próprias e distintas do *mangá* japonês, sendo esta a percepção de alguns autores de *Comic Studies* focados na produção de *mangá* e no processo de importação destes para o Brasil (BRAGA JR., 2005; LUYTEN, 2000). Desta maneira, o **presente estudo sugere a investigação acerca do elemento gráfico da onomatopeia no *mangá* Eruvê**, cuja produção teve a oportunidade de acompanhar e de participar da equipe. Contudo, para entender a relevância desta pesquisa, faz-se necessário compreender primeiramente o processo de surgimento do *mangá* enquanto narrativa e produto gráfico no Brasil, assim como os aspectos que permeiam sua classificação.

A fim de compreender o que é o *mangá*, principalmente para o público brasileiro, faz-se necessário, inicialmente, revisar muitas vezes as próprias definições do que é uma história em quadrinhos (HQ). Muitos autores, como os que veremos a seguir, destacam o *mangá* como um hipergênero dentro das HQs. Estes autores trabalham no campo dos *Comic Studies* e buscam definir, estruturar, o que tratamos por HQs. Pretendemos esclarecer os conceitos e aspectos das histórias em quadrinhos apresentando tanto as abordagens clássicas como contemporâneas, comparando estas com o que é discutido com outros autores ao tratarem especificamente do *mangá*.

2.1 COMIC STUDIES

As histórias em quadrinhos (HQs) são contempladas por um campo singular da ciência denominado *Comic Studies*. Esta área é composta por diversas pesquisas que apresentam abordagens pela perspectiva dos campos da semiótica, representação pictórica, sociologia, estudos e composição e estudos culturais. *Comic Studies* é uma área que considera as HQs como narrativas complexas que merecem um estudo de abordagem acadêmica “específica” (HATFIELD, 2005).

A área de *Comic Studies* analisa as HQs não apenas como arte ou literatura, mas sim como uma produção singular a qual se é possível teorizar acerca de diferentes aspectos. Estes podem ser históricos, filosóficos, epistemológicos,

estéticos, culturais, sobre a correlação entre as HQs e outras formas de arte ou a relação entre o texto e a linguagem gráfica presentes nestas (AARON, 2011).

A aproximação da área de *Comic Studies* é discutida por Hatfield (2005) que salienta sua natureza multidisciplinar e interdisciplinar na América do Norte. O autor defende que a natureza multidisciplinar está presente pela abordagem de distintos pontos da ciência que podem ser usados para estudar as HQs. A natureza interdisciplinar, por sua vez, denota a transição de informações que é compartilhada por diferentes áreas da ciência. No presente estudo, portanto, as definições e teorias abordadas são oriundas da área de *Comic Studies* e da área de Design. Contudo, *Comic Studies*, como é apresentada nesta pesquisa, compreende alguns autores de outras ciências e abordagens correlatas.

Algumas áreas que propõem análise sobre o gênero de HQs podem apresentar conflito de definições e teorias (HATFIELD, 2005). Entretanto, foi possível observar a ausência de trabalhos acadêmicos no que diz respeito à produção de HQs caracterizadas como *mangás* brasileiros¹ sob a ótica da expressão gráfica do elemento da onomatopeia.

Foi realizada uma busca no portal de periódicos da CAPES e na plataforma de busca de trabalhos acadêmicos *Google Scholar* (Quadro 2.1). Entre artigos, teses, dissertações e monografias publicadas, buscamos as palavras-chave: onomatopeia; *mangá*; e Brasil. No periódico CAPES, não foram encontrados trabalhos que abrangessem as três palavras-chave. Na plataforma *Google Scholar*, entretanto, encontramos 891 trabalhos. Entre estes trabalhos encontrados, 287 trabalhos abordam as palavras-chave e envolvem a palavra “design”. Entretanto, alguns se misturam com temáticas que envolvem outras áreas da ciência que não o Design. Elas abrangem áreas da ciência como Sociologia; Linguística e Literatura; e Comunicação. Cinco destes trabalhos encontrados são de minha autoria acerca do *mangá* pela ótica do Design. Não encontramos igualmente trabalhos no *Google Scholar* que envolvessem a análise de um artefato como o *mangá* brasileiro pela ótica de um pesquisador que fosse ao mesmo tempo produtor de *mangá*.

¹ *Mangás* brasileiros. Nesta pesquisa, ainda discutiremos o que são “*mangás* brasileiros” e “*mangás* nacionais”. *Mangá*, por sua vez, compreende a uma categoria de HQs que obedece à representação gráfica e a um modo de produção tipicamente japonês (BRAGA JR., 2005). Ou seja, ele não precisa ser produzido no Japão para ser considerado *mangá*, tanto é que existem *mangás* norte-americanos e *mangás* europeus.

Quadro 2.1 - Relação entre os resultados da busca feita com as palavras-chave “onomatopeia”, “mangá” e “Brasil” no periódico da CAPES e na plataforma do *Google Scholar* em 21 de agosto de 2020.

Palavras-chave	Resultados da Busca	
	Periódico CAPES	<i>Google Scholar</i>
Onomatopeia + mangá + Brasil	nenhum trabalho encontrado	891 trabalhos
Onomatopeia + mangá	nenhum trabalho encontrado	1.050 trabalhos
Onomatopeia + Brasil	38 trabalhos	7.010 trabalhos
Mangá + Brasil	2.382 trabalhos	14.800 trabalhos
Onomatopeia	124 trabalhos	7.880 trabalhos
Mangá	32.053 trabalhos	20.400

Fonte: Produzido pela autora, 2020.

Todavia, discutiremos acerca destes trabalhos encontrados na plataforma do *Google Scholar* na seção 3 ao tratarmos especificamente sobre o elemento da onomatopeia. Faz-se necessário, inicialmente, apresentar e discutir alguns conceitos e métodos das áreas que envolvem a pesquisa - *Comic Studies* e Design.

A seguir, são apresentadas, em sequência, duas vertentes de *Comic Studies*. As abordagens clássicas tratam de algumas definições tradicionais e pragmáticas que são consideradas fundamentais ao se estudar HQs (MCCLLOUD, 1994, 2004, 2005, 2007; EISNER, 2008, 2010; e GROESTEEN, 2007, 2013, 2015). As abordagens contemporâneas são redefinições e novos conceitos trazidos por uma ótica mais recente da área de *Comic Studies* (SOUSANIS, 2017; BARBIERI, 2017; POSTEMA, 2018).

2.1.1 Abordagens clássicas comics studies

A fim de compreender o que é mangá, precisamos entender primeiramente o que é HQ. Primeiramente, vamos abordar os conceitos e definições de autores clássicos. Nosso foco são os elementos que conceituam o que é uma HQ e, principalmente, o que a onomatopeia pode significar neste contexto.

Segundo Eisner (2008) HQs seguem a definição de narrativa composta por quadros justapostos que obedecem a determinada sequência, ou, em outras palavras, narrativa sequenciada². McCloud (2005, p.9) definiu HQs como “imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinada a transmitir informação e/ou a produzir uma resposta no espectador” ao produzir e analisar *comics*³. Para Groesteen (2015), a linguagem gráfica não está equilibrada em relação à prioridade da narrativa com o texto, mas ela é sim a prioridade narrativa dentro das HQs. E é através destas imagens que é possível estabelecer o processo de interconexão das páginas nas histórias em quadrinhos.

Os autores, apesar de suas definições singulares, concordam na relevância do significado da linguagem gráfica como elemento da narrativa nas HQs, assim como na presença de um processo sequencial e interconectado da narrativa. McCloud (2004) e Eisner (2010) também pontuam que a narrativa só existe pela interpretação do leitor. Esse processo pode ser analisado pelos aspectos presentes nos princípios da própria comunicação, ou seja, há um emissor (ou quadrinista⁴, editor, empresa editorial, etc.) que transmite uma mensagem através da obra (*mangá*, *comic*, etc.) para um receptor (leitor).

McCloud (2004) aponta seis formas distintas de transição da narrativa quadro a quadro (Quadro 2.2). Porém, o mesmo autor destaca que o formato de transição “aspecto-para-aspecto” (sic) quase não é empregado em quadrinhos no ocidente, sendo prioritariamente aplicado em *mangás* (Figuras 2.1 e 2.2). Esse formato de transição faz com que o leitor observe as cenas por meio de uma visão migratória em que são apresentados diferentes aspectos de um determinado lugar, de determinada ideia ou atmosfera. Em alguns casos, a onomatopeia pode ser aplicada em primeiro plano, sobrepondo o quadro e auxiliando neste processo de transição entre quadros.

² Narrativa sequenciada. Nesta pesquisa, usaremos a definição de Eisner (2008) e McCloud (2005) acerca do termo como “quadros justapostos que obedecem determinada sequência”, pois estamos tratando da narrativa em HQs, mais especificamente do *mangá*.

³ *Comics*. Essa definição é referente às HQs que obedecem à representação gráfica e ao modo de produção estabelecido pela indústria norte-americana (GRAVETT, 2006).

⁴ Quadrinista. Compreende-se como quadrinista o profissional que produz HQs, seja ele desenhista, arte finalista, colorista; independente do profissional realizar todo o processo de produção da HQ sozinho, com o auxílio de terceiros ou realizando apenas uma parte do processo de produção da HQ.

Quadro 2.2 – Tipos de transição em relação à conclusão do leitor de acordo com a construção quadro a quadro.

Tipos de Transição Quadro a Quadro	
Momento-a-momento	Exige pouquíssima conclusão;
Ação-pra-ação	Progressão distinta com um único tema;
Tema-pra-tema	Permanece dentro de uma cena ou ideia;
Cena-a-cena	Conclusão por meio de distâncias significativas de tempo e espaço;
Aspecto-pra-aspecto	Supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera;
Non-sequitur	Não oferece nenhuma sequência lógica entre os quadros.

Fonte: Tabela criada pela autora baseada nas informações de McCloud (2006).

Figura 2.1 - Transição “aspecto-pra-aspecto” na obra do *mangá* brasileiro “Homesick Alien” de Ichirou (2015).



Fonte: “Homesick Alien” disponível para leitura em <http://smacmag.net/v/sma3/homesick-alien-by-ichirou>. Acessados em 15 de julho de 2018.

Figura 2.2 - Transição “aspecto-pra-aspecto” na obra do *mangá* brasileiro “Lend a Hand” de Max Andrade (2016).



Fonte: “Lend a Hand” disponível para leitura em <http://smacmag.net/v/smaex1/lend-a-hand-by-max-andrade>. Acessados em 15 de julho de 2018.

Em algumas páginas de “Eruvë: O conto da dama de vidro” (FERREIRA & ARAÚJO *et. al.*, 2015), é possível observar como essa transição típica do *mangá* pode ser auxiliada pela presença do elemento da onomatopeia como recurso gráfico (Figuras 2.3 e 2.4).

Figura 2.3 - Onomatopeia “ZUUUON” em Eruvê apresentando a transição de quadros.



Fonte: Página 15, seção 1, Eruvê.

Figura 2.4 - Onomatopeia “Tap” apresentando a transição entre dois quadros e o trajeto que os personagens devem percorrer em sua jornada.



Fonte: Página 38, seção 2, Eruvê.

McCloud (2004) aponta que, enquanto no ocidente, arte e literatura são orientadas pelo objetivo da mensagem; no oriente, a cultura segue uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os *mangás* parecem herdar essa mecânica em suas narrativas. Eles enfatizam a representação do estado da personagem, da situação ou até mesmo da cena. E um dos elementos que enfatiza essa representação são as onomatopeias.

Groesteen (2013) explica que as HQs foram forjadas da integração dinâmica entre diversas artes técnicas como a fotografia, o cinema e a publicidade. As HQs também parecem estimular a análise histórica da técnica. Sendo assim, é natural encontrar métodos de se fazer uma HQ que possuem etapas que são comuns a outras áreas do conhecimento.

McCloud (2004) apresenta alguns passos em uma tentativa de fragmentar o processo metodológico de criação de uma HQ (Quadro 2.3). Este configura um planejamento de ideias e de escolhas deliberadas sobre os elementos que estarão presentes na HQ. Twyman (1985) também separa alguns princípios da expressão gráfica que envolvem a divisão da linguagem entre elementos pictóricos, esquemáticos e verbais. Assim como McCloud (2004), ele apresenta uma configuração metodológica para a representação pictórica.

Quadro 2.3 – Quadro criado com as informações de McCloud (1995) sobre a criação de uma história em quadrinhos.

Os seis passos para criação de uma história em quadrinhos		
1	Ideia/Objetivo	Os impulsos, as ideias, as emoções, as filosofias, os objetivos da obra, o “teor” da obra.
2	Forma	A forma que ela vai assumir: um livro, um desenho a giz, uma cadeira, uma canção, uma escultura, um gibi.
3	Idioma	A “escola” de arte, o vocabulário de estilos ou gestos, ou assuntos, o gênero ao qual a obra pertence, talvez um gênero próprio.
4	Estrutura	Juntar tudo. O que incluir, o que excluir, como arranjar, como compor o trabalho.
5	Habilidade	Construir a obra, usar de habilidade, conhecimento prático, invenção, realizar o trabalho.
6	Superfície	Valores de produção, acabamento, os aspectos mais aparentes na primeira exposição superficial da obra.

Fonte: Adaptação da Autora, 2017.

É necessário ser apresentado o método de construção de uma HQ e, especificamente de um mangá, para que possamos compreender a maneira como a onomatopeia é planejada e em quais circunstâncias ela foi executada na obra objeto de estudo da presente pesquisa.

McCloud (2005) concorda que o *mangá* possui uma representação dos elementos que compõem uma HQ de forma singular. “No entanto, a perspectiva japonesa dos quadrinhos mostra que a escolha de um estilo pode ter consequências que vão bem além da ‘aparência’ de uma história.” (MCCLOUD, 2005, p. 45). Esses elementos serão apresentados de forma mais detalhada no tópico sobre as características do *mangá* (vide tópico 2.2.2).

McCloud (2005) também estabeleceu algumas correlações entre a informação textual (palavras) e as imagens ou figuras (Quadro 2.4).

Quadro 2.4 – Tipos de combinações observadas por McCloud (2005) entre a informação textual (palavras) e as figuras nos quadrinhos.

Combinação Palavras x Figuras	
Específica de palavra	Figuras ilustram, mas não acrescentam nada a um texto;
Específicas de linguagem gráfica	Palavras só acrescentam uma trilha sonora a uma sequência visualmente falada;
Duo-específicos	Palavras e figuras transmitem a mesma mensagem;
Aditiva	Palavras ampliam ou elaboram sobre uma linguagem gráfica;
Paralelas	Palavras e imagens seguem cursos diferentes – sem intersecção;
Montagem	Palavras são partes integrantes da figura.

Fonte: Tabela criada pela autora baseada nas informações de McCloud (2005).

As onomatopeias, todavia, podem ser interpretadas como uma linguagem pictórica. Por exemplo, a onomatopeia no quadro pode ser a representação pictórica do ruído de um toque de celular que está vindo de outro cômodo. Essa representação pictórica pode ser categorizada como uma combinação específica de palavra, já que a onomatopeia ilustra, mas não acrescenta nada ao texto do quadro ao qual empregada. Groesteen (2013) trata esta combinação pelo termo de **trançagem**, quando várias camadas de conteúdo são unificadas por meio da interpretação do leitor.

Groesteen (2013) destaca que as HQs são a combinação de um ou mais (se considerarmos a escrita) objeto (s) de expressão, e uma coleção de códigos. Sendo assim, eles podem ser descritos nos termos de um sistema. O autor destaca ainda que o problema não está no código escolhido para categorizar esse (s) objeto (s), mas no acesso ao caminho para o interior do sistema de códigos que permite explorá-lo de forma coerente.

Eisner (2008) aponta que, nas HQs, quando o texto é justaposto à linguagem gráfica, ele pode ser interpretado como um elemento que está associado a ela. Este conceito pode ser observado quando o leitor, mesmo sem ser alfabetizado em japonês, pode ler um *mangá* com onomatopeias que não foram traduzidas e atribuir valor de significado a elas apenas pela justaposição à linguagem gráfica ou ao texto que foi traduzido.

É possível observar que os autores concordam quanto aos elementos presentes em uma HQ de modo geral, como imagens, texto e esquemas. Groesteen (2007, 2013, 2015) destaca a conformação de um sistema de códigos, uma

linguagem formada pelas histórias em quadrinhos, enquanto Eisner (2008, 2010) e McCloud (1994, 2004, 2005, 2007) abordam os elementos que compõem estas HQs, ou narrativas sequenciais. Ambos destacam que a interpretação da linguagem proposta por Groesteen (2013) depende do leitor. Logo, a figura do leitor é central ao entendimento da HQ como artefato de comunicação. A seguir, abordaremos conceitos mais recentes acerca das HQs, alguns específicos da narrativa sequencial presente no *mangá*.

2.1.2 Abordagens contemporâneas comic studies

Através de abordagens contemporâneas, foi possível focar na interpretação do som e de sua representação pictórica - como propõem alguns autores a seguir. O som não é apenas o elemento central a ser representado pela onomatopeia, ainda que, de modo geral, a mesma seja lida na maioria das HQs como tal. A onomatopeia também pode ser observada como um elemento essencial⁵ destas.

Diferente do pensamento construído por McCloud (2005) que compreende que para compreender a narrativa apresentada ao leitor, este precisa de uma educação formal para “entender a mensagem”, Sousanis (2017) pensa de uma forma diferente. Para ele, as imagens são informações recebidas e instantâneas; a escrita, por outro lado, é informação percebida. A fim de decodificar os símbolos abstratos da linguagem, é necessário um conhecimento especializado.

A linguagem gráfica para ser percebida também demanda repertório e imaginário do leitor dentro do processo cognitivo de interpretação da representação pictórica. “*A percepção é uma atividade dinâmica, com olhos como dardos, sempre em movimento, nunca estáticos, estamos sempre fazendo comparações, avaliando, contextualizando tudo com o que nos deparamos.*” (SOUSANIS, 2017, p.72). Segundo Sousanis (2017), a não priorização dos elementos textuais nas HQs pode servir como rompimento da barreira da linguagem para a comunicação, tornando a produção destas mais abrangentes para a compreensão do leitor.

⁵ *Elemento essencial*. Basta observarmos campanhas publicitárias ou material de merchandising que tentam estabelecer uma correlação com o conceito de uma HQ. É comum encontrar a onomatopeia como um elemento de identificação visual desta.

As HQs são narrativas nas quais o leitor é o agente condutor da mesma. Sendo assim, elementos que são textuais (como títulos e algumas onomatopeias) são passíveis da interpretação do leitor. Contudo, para que ocorra a interpretação do elemento como textual ou visual, faz-se necessário ao leitor possuir acesso às **camadas da linguagem** pertinentes ao elemento (BARBIERI, 2017).

Barbieri (2017) defende que, nas HQs, há diferentes níveis de linguagem e, para que a obra seja compreendida como um todo é preciso que o leitor possua acesso ao conhecimento pertinente a tais níveis. Considerando que a HQ é uma narrativa repleta de camadas e com linguagens de distintas interpretações, é possível observar como a onomatopeia também é um elemento que permite diferentes aproximações. Ela pode ser observada como elemento textual ou ainda como um elemento gráfico e visual.

Barbieri (2017) levanta como a linguagem presente nas HQs pode ser relacionada com outras linguagens através de algumas aproximações como a **inclusão**, a **geração**, a **convergência** e a **adequação**.

A linguagem das HQs está incluída na linguagem geral das narrativas, assim como o cinema. Todas estas linguagens possuem características em comum, como a narrativa apresentada com o uso de palavras e imagens, o uso de formas específicas e estilos artísticos peculiares (BARBIERI, 2017, p.19).

Segundo Barbieri (2017, p.20), a linguagem das HQs é “filha” de outras linguagens. Ela nasceu como derivante das linguagens da ilustração e da literatura. Desta forma, as HQs compartilham elementos similares com outras linguagens das quais foi gerada. Por isto, é comum observar que alguns ainda consideram HQs como apenas uma forma de literatura ou de arte.

No processo de convergência entre linguagens, Barbieri (2017, p.20) aponta que há “parentescos horizontais”, ou seja, linguagens que não deram origem aos quadrinhos, mas que são “aparentados comuns” (pintura, fotografia) ou ainda por apresentarem áreas expressivas em comum com as HQs (poesia, música, cinema).

No processo de adequação entre linguagens, ocorre das HQs imitam, reproduzem, outra linguagem, utilizando suas formas de expressão, buscando construir dentro de sua própria linguagem possibilidades expressivas “equivalentes”. Um dos casos mais comum e relevante de adequação é da linguagem dos HQs através do cinema (BARBIERI, 2017).

Ao abordar os textos e ruídos, Barbieri (2017, p.149) destaca que a relação entre texto e linguagem gráfica nas HQs é fundamental do ponto de vista gráfico, e não somente do narrativo. O autor destaca que as palavras, dependendo de onde estão inseridas (dentro ou fora do balão, em uma legenda, como ruído ou grito) podem modificar o ritmo gráfico. Neste sentido, são considerados três aspectos: a construção de **grandes ruídos**; o **peso gráfico** dos espaços (brancos ou de outra cor) onde as palavras são encerradas; e o **tipo de letra** com a qual as palavras são escritas.

Para Postema (2018, p.117), as HQs podem funcionar perfeitamente **sem o conteúdo verbal**. A mistura entre a palavra e a linguagem gráfica é realizada para criar um sentido que nenhuma das duas é capaz de alcançar sozinha de forma mais prática e funcional com a narrativa.

As representações textuais das palavras não são equivalentes às representações da aparência visual dos objetos ou conceitos respectivos a elas. Segundo Postema (2018, p.118), a única exceção neste processo representativo são as palavras onomatopaicas, pois estas são semelhantes à sua forma auditiva e não visual. Contudo, este tipo de associação não é possível de se distinguir com clareza nos *mangás*.

Postema (2018) também destaca que o texto, nas HQs, assume qualidades que são visuais referentes à aparência visual das palavras (tamanho e fonte, por exemplo). Esta é responsável por criar a **representação pictórica do som**, atribuindo-lhe valores de conceito como alto, suave, duro, afetuoso, etc. O aspecto visual de representação das palavras não é capaz de alterar o sentido léxico das próprias palavras de forma verbal. Entretanto, a representação do tom ou dependendo da ênfase na palavra, o aspecto visual pode alterar o sentido do ato da fala representado (POSTEMA, 2018). Podemos observar esta característica na Figura 2.5 com a onomatopeia “Grau!” que atravessa os limites do balão e é apresentada em uma fonte tipográfica distinta. Também é possível observar a diferença no “tom” representado ao comparar as duas versões da onomatopeia “Kyah” nas Figuras 2.6 e 2.7. Ambas representam a mesma onomatopeia, porém com representações gráficas distintas, o que proporciona ao leitor uma leitura diferente do “tom” que é abordado por Postema (2018).

Figura 2.5 - Onomatopeia “Grau!”, página 42, seção 2 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 2.6 - Onomatopeia “KYAAAAAAH”, página 48, seção 2 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 2.7 - Onomatopeia “KYAAAAHH”, página 14, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

De acordo com Postema (2018, p.121), muitas obras utilizam o tamanho da fonte e a sua espessura para indicar o nível do som representado. Em alguns momentos, a qualidade visual do registro verbal acaba se tornando parte do tema para a narrativa. A representação visual das palavras e letras nas HQs é constantemente alterada a fim de adicionar sentido além do linguístico para elas. Neste processo, é construída uma fonte de significação de dimensão visual para o texto (POSTEMA, 2018).

Sousanis (2017) e Barbieri (2017) apresentam uma nova discussão ao estudo das HQs. Esta discussão envolve a compreensão do leitor como receptor do processo de comunicação por meio do artefato que é a HQ. Tratamos de camadas de linguagem e da capacidade do leitor, independente de seu nível de instrução formal, conseguir interpretar a informação contida na história em quadrinho. Os autores, incluindo Postema (2018), concordam que a categorização rígida da onomatopeia como elemento verbal, ou textual, limita a interpretação da mesma dentro do contexto da composição da HQ.

A seguir, observamos como ocorreu o surgimento do *mangá* a fim de entender como a onomatopeia é um elemento tão singular deste hipergênero das HQs.

2.2 O MANGÁ

É necessário apontar alguns aspectos históricos, conceitos, definições e classificações que abrangem o mangá antes de realizar comparações sobre o mangá objeto de estudo da presente pesquisa. A fim de compreender a influência que as referências de representação pictórica tiveram nas autoras e na equipe da obra, é preciso entender a origem destas.

2.2.1 A origem do mangá

O surgimento do *mangá* partiu do modelo pictórico de escrita dos primeiros pergaminhos de contos ilustrados no Japão, chamados *Ê-makimono*s (Figura 2.8). Estas obras surgem no século XII, pintadas em rolos de papel de até seis metros de comprimento e colocados em sequência para narrar lendas, batalhas e eventos do dia-a-dia (GRAVETT, 2006). Estas obras foram classificadas como “pré-*mangá*” pelo crítico de quadrinhos Fusanosuke Natsume.

Durante os séculos XI e XII, por volta da Idade Média nipônica, eram produzidos desenhos pintados sobre grandes rolos de papel de arroz que contavam uma história. Esses grandes rolos de histórias foram conhecidos como *Chojugiga* (Figura 2.9). Elaborados pelo monge Kakuyu Toba (1053-1140), eles ironizavam de forma sutil os religiosos, representando-os como coelhos, macacos, raposas e sapos. O sentido de leitura era da direita para a esquerda conforme o leitor desenrolava o pergaminho. Pinturas também eram feitas em biombos e a separação da estrutura deles refletia em uma fileira de quadros separados por “calhas”. No *mangá* contemporâneo, é comum observar essa influência nos espaços que são mais estreitos verticalmente e mais largos na horizontal (GRAVETT, 2006).

Figura 2.8 - *Ê-makimono*s, romance manuscrito japonês, recebido em 1883 por doação de Carlos von Koseritz (1830 - 1890).



Fonte: Disponível em blogdabn.wordpress.com/fbn-i-imigracao-japonesa-emakimono. Acesso em 07 de outubro de 2019.

Figura 2.9 - Um exemplo de um *Chojugiga*, um dos rolos que eram produzidos contando histórias com animais no Japão.



Fonte: Disponível em leyendasmundo.wordpress.com/tag/tosa-mitsunobu. Acesso em 15 de outubro de 2019.

Os *mangás* conseguiram grande visibilidade no período Edo (1660-1867) através dos trabalhos de Katsushita Hokusai (1760-1849). Hokusai foi um grande gravurista da modalidade conhecida como *ukiyo-ê* (Figura 2.10). *Ukiyo-ê* é um gênero de arte que consiste na produção de xilogravuras. Como o idioma japonês por meio de ideogramas precisava de um número maior de caracteres, era mais fácil esculpi-los no mesmo bloco de madeira que a ilustração, criando sobreposições. Desta forma, desde o “pré-*mangá*”, foi possível incorporar o texto à linguagem gráfica sem obstáculos (GRAVETT, 2006). A onomatopeia incorporada à linguagem gráfica não precisa ser concebida apenas como texto.

Katsushita Hokusai (1760-1849) criou um conjunto de quinze volumes denominados como *Hokusai Manga* (1814-1849), dando origem à palavra “*mangá*”. Segundo Gravett (2006, p. 25): “Significava rascunhos mais livres, inconscientes, nos quais ele podia brincar com o exagero, a essência da caricatura”.

A nova era, conhecida como Meiji (1868-1912), acabou trazendo diversas inovações para o Japão em diversos campos, incluindo no artístico. Por meio do contato com estrangeiros, principalmente europeus, os japoneses acabaram conhecendo as primeiras revistas de humor publicadas nos formatos inglês e francês (GRAVETT, 2006).

O editor inglês Charles Wirgman (1838-1891), em 1862, lançou a revista britânica “The Japan Punch”, inspirada na revista britânica semanal “Punch”. Esta revista era direcionada a estrangeiros que viviam em Yokohama. As edições da revista britânica no Japão foram apelidadas de *ponchi-e* (Figura 2.11) ou “desenhos Punch”. Na década de 1890, o termo foi substituído por *mangá* (GRAVETT, 2006).

Figura 2.10 - Painel da exibição de assombrações em *ukiyo-ê* aplicados em placas de madeira no Okuda Genso-Sayume Art Museum em Miyoshi, em 2019.



Fonte: Disponível em gethiroshima.com/event/monsters-and-ghosts-ukiyo-e-exhibition. Acesso em 15 de outubro de 2019.

Figura 2.11 - Capa da revista “The Japan Punch” em 1867 de Charles Wigman.



Fonte: Disponível em bakumatsuya.com/shop. Acesso em 26 de setembro de 2019.

Por volta de 1853, quando os portos do Japão foram abertos para o mundo, após mais de 200 anos de isolamento, exceto pela Holanda, Rakuten Kitazawa foi um dos artistas da época responsáveis pela adoção do nome *mangá* para HQs produzidas no Japão. Ele foi um dos primeiros a usar o termo *mangá* em seu sentido mais moderno, como HQ japonesa (Figura 2.12). Ele foi influenciado pela descoberta de tiras de múltiplos quadros europeias e norte-americanas (GRAVETT, 2006).

Na década de 1930, surgiu a revista “Shounen Club” (Figura 2.13) que seria a precursora das grandes revistas japonesas de *mangá* na contemporaneidade. “Shounen Club” começou com tiras de humor e poucas páginas, cerca de duzentas por mês. Poucas páginas se comparada às revistas semanais contemporâneas japonesas que possuem entre quatrocentas a seiscentas páginas. Durante o período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), a “Shounen Club” passou a transmitir o militarismo da época (GRAVETT, 2006). De acordo com Gravett (2006, p.27): “[...]”

as inovações visuais na narrativa que ficariam conhecidas como ‘técnicas cinematográficas’ foram usadas pela primeira vez pelos cartunistas ocidentais do início do século XIX, muito antes de os diretores de cinema as colocarem em prática.” No período pós-guerra, o processo de representação da narrativa sequencial pelo *mangá* passou por uma reconfiguração pela influência da animação para o cinema trazida do ocidente por Osamu Tezuka⁶ (1928-1989) (Figura 2.14).

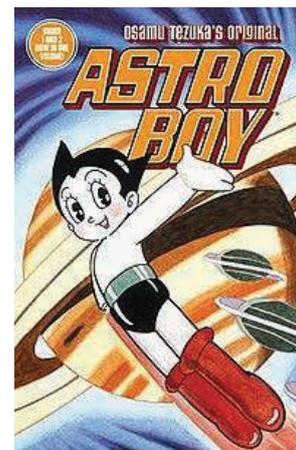
Figura 2.12 - “As aventuras de Donsha e Haneko”, obra de Rakuten Kitazawa.



Figura 2.13 - Capa da revista “Shounen Club” de abril de 1929.



Figura 2.14 - Capa do volume 1 de “Astro Boy”, obra de Osamu Tezuka, pela editora Dark Horse Comics.



Fonte: Disponível em lambiek.net/artists/k/kitazawa_rakuten. Acesso em 01 de agosto de 2020.

Fonte: Disponível em kodansha.co.jp. Acesso em 01 de agosto de 2020.

Fonte: Disponível em darkhorse.com. Acesso em 01 de agosto de 2020.

2.2.2 As características do mangá

As onomatopeias são uma característica importante para as HQs. Contudo, há certa especificidade, como já defenderam McCloud (2005) e Postema (2018), quanto à presença destas nos *mangás*. No conteúdo a seguir, serão apontadas as características que permeiam um *mangá*, de modo geral, e como a onomatopeia é explorada por ele.

⁶ Osamu Tezuka (1928-1989). Ele foi considerado como o “deus do *mangá*” pela quantidade de títulos produzidos e por ter auxiliado na expansão do *mangá* pelo Japão e pelo mundo. Ele publicou, entre suas obras mais famosas, “O Diário de Ma-chan” (1946); “Nova Ilha do Tesouro” (1947); “Kimba, o Leão Branco” (1950 – 1954); “Astro Boy” (1952 – 1968); “A Princesa e o Cavaleiro” (1953 – 1956); “Pássaro de Fogo” (1956 – 1989); “Black Jack” (1973 – 1983); e “Dororo” (1967 – 1968).

Mangá é um termo japonês empregado para denominar HQs oriundas de uma representação pictórica e produção tipicamente japonesa. Segundo Braga Jr. (2005; 2011; 2019), o *mangá* possui certas características como a espontaneidade e a simplicidade do traço que o diferenciam de HQs produzidas no ocidente. Para Braga Jr. (2005; 2011; 2019), o *mangá* apresenta cinco principais características: a **representação gráfica do desenho**; o **layout e a perspectiva beligerante**; a **narrativa invertida** e a **leitura gráfica da onomatopeia**; a **metalinguagem de tendência cômica**; e a **noção do tempo e ritmo narrativo**. Estes elementos serão apresentados logo a seguir neste tópico.

Nos *mangás*, a representação gráfica - ou como vamos considerar nesta pesquisa, a característica visual - aplicada aos desenhos costumam apresentar traço limpo, sem muitas hachuras ou sombreados. Os acabamentos por meio de sombras e texturas não estão presentes na etapa de construção do desenho, mas na arte-finalização com a aplicação de retículas. Sendo assim, o arte-finalista de um *mangá* é tão autor do título quanto é o desenhista (BRAGA JR., 2019). O maior foco na construção humana, devido à valorização de uma narrativa que busca sensibilizar o leitor quanto ao enredo, está no desenho das expressões faciais e corporais (BRAGA JR., 2005).

Na caracterização visual do *mangá*, é possível observar também o efeito *Notan*⁷ (Figura 2.15). Ele ocorre para promover o equilíbrio na composição entre claro e escuro, na aplicação de cores para cenas desenhadas nas páginas, e para caracterização e modelização dos personagens. (LOPES, 2010; BRAGA JR., 2005; 2011; 2019). Esse efeito também pode ser observado na aplicação de algumas onomatopeias ao *mangá*, como demonstraremos mais adiante.

⁷ *Notan*. Segundo a língua japonesa, “No” significa “concentrado escuro” e “tan” significa “claro”. Está associado a uma técnica de desenho que faz uso de contraste entre o claro e o escuro para a representação visual no *mangá* (observação feita por Matheus de Carvalho Freitas, Graduado em Letras Português-Japonês).

Figura 2.15 - Efeito *Notan* em ilustração do mangá brasileiro “As 50 histórias que a minha avó contava” de Ferreira e Araújo, *et. al.* (2015), autoras brasileiras.



Fonte: Acervo pessoal, ilustração de Mariana Petrovana, 2015.

O layout⁸ e a perspectiva beligerante podem ser justificados pelo estilo da escrita denominada Tategaki. Este oferece uma leitura verticalizada, proporcionando um formato de layout irregular e dinâmico. Também podem ser incluídas neste layout, perspectivas com ângulos muito obtusos e beligerantes. Os *mangás* atribuem à narrativa uma cinética única e característica (BRAGA JR., 2019). Esse tipo de configuração dos quadros também pode ser encontrado no posicionamento de onomatopeias no *mangá* (Figura 2.16).

Figura 2.16 - Onomatopeia “Ta Ta” acompanhando o layout beligerante, no *mangá* “Dance RevoPants” de Amatsu (2018), autor brasileiro.



Fonte: Disponível em smacmag.net/v/sma8/dance-revopants-by-heitor-amatsu. Acesso em 22 de julho de 2020.

⁸ Layout. Neste levantamento, layout como é apontado por Braga Jr. (2019) faz referência à diagramação da página do *mangá* de acordo com o grid (posicionamento dos quadros do *mangá*), principalmente.

Ainda segundo Braga Jr. (2019), há uma preferência pelo primeiro plano, do close⁹, da linguagem gráfica primária e objetiva, detalhando a ação. Em alguns casos, o elemento da onomatopeia também pode ser transposto para o primeiro plano na narrativa do *mangá* (Figura 2.17).

Figura 2.17 - Onomatopeia “Roooooonc” em primeiro plano, “vazando” do quadro à esquerda no *mangá* “RONC!” de Amatsu (2017), autor brasileiro.



Fonte: Disponível em smacmag.net/v/sma7/ronc-by-heitoramatsu. Acesso em 22 de julho de 2020.

A narrativa invertida abordada por Braga Jr. (2019) destaca o sentido oriental de leitura (de cima para baixo, da direita para a esquerda) influenciado pelo estilo de escrita *Tategaki*¹⁰. Quanto às onomatopeias, o autor destaca que o dialeto japonês é essencialmente gráfico. Este está aliado a um idioma silábico e ideográfico, promovendo a perfeita simbiose com a produção dos quadrinhos. Ainda acerca das onomatopeias, Braga Jr. (2019, p. 72) define: “A *onomatopeia* é a imitação ou transcrição de um determinado som através de um vocábulo. É, portanto, uma formação linguística, constituída por fonemas na língua na qual é produzido.”.

As onomatopeias são completamente integradas ao desenho nos *mangás*. Elas formam um “conjunto visual harmônico” (LUYTEN, 2000, p. 74), formado por ideogramas silábicos que oferecem sentido às ações das palavras na narrativa. As onomatopeias dos *mangás* são escritas no silabário *katakana*¹¹ e *hiragana*¹². A

⁹ Close. Segundo Braga Jr. (2019) apresenta nas figuras do livro “Histórias em Quadrinhos Japonesas: história, estética e impactos sociais”, close pode ser compreendido como um termo também cinematográfico em que, na narrativa apresentada, o quadrinista escolhe um quadro para se aproximar da cena, enfatizando determinado elemento.

¹⁰ *Tategaki*. De acordo com o dicionário japonês, o termo significa “escrita na vertical”.

¹¹ *Katakana*. Um dos sistemas de sinais gráficos convencionais que representam fonemas da língua japonesa. Estes caracteres, ao contrário dos *kanji*, não têm nenhum valor conceitual, senão

apresentação desse silabário está mais próximo da representação de uma linguagem gráfica que a da representação escrita do ocidente. A tradução da onomatopeia no *mangá* para a língua portuguesa, por exemplo, dificilmente consegue apreender seu sentido (FERREIRA, 2018). Essa lacuna na tradução do sentido pode causar “rupturas” que alteram tanto o fluxo visual, como a representação gráfica das páginas (LUYTEN, 2000, p. 174).

Algumas onomatopeias costumam ser desenhadas para compor a linguagem gráfica. Por exemplo, uma onomatopeia de arranhões na parede é desenhada com traço irregular, simulando o movimento desigual de um arranhão. No Japão, há diversas classificações para onomatopeias, muitas, inclusive, sem tradução para o ocidente. Há onomatopeias relacionadas desde o ruído de objetos até sons representativos do corpo, como o bater do coração sinalizado pelo “*doki doki*”¹³ (Figura 2.18) (NAGADO, 2007).

Figura 2.18 - Ideogramas da onomatopeia “*doki doki*” no *mangá* “*Ouran Host Club*”, da autora japonesa Hatori Bisco. A tradução da onomatopeia para o inglês é “*thump thump*” e a sinalização “SFX” é a indicação de “*sound effects*” ou “*efeitos sonoros*”.



Fonte: *Mangá* “*Ouran Host Club*”, seção 2, página 38. A página foi escaneada e traduzida por fãs, disponível em mangago.me/read-manga/ouran_high_school_host_club. Acesso em 04 de agosto de 2020.

unicamente fonético usado para representar onomatopeias, nomes científicos de plantas, animais e minerais, palavras e nomes estrangeiros, além de enfatizar certas expressões em textos.

¹² *Hiragana*. É o sistema de sinal gráfico irmão do katakana. Silabário *hiragana* da língua japonesa; caracteres *kana* cursivos. Quando é usado para escrever a pronúncia literal de um *kanji* e, assim, garantir o entendimento do leitor, é chamado de *furigana* ao invés de *hiragana*.

¹³ *Doki Doki*. É uma onomatopeia japonesa utilizada para representar o ruído do batimento do coração. Em português, costuma-se usar a onomatopeia de “*tum tum*” ou, no inglês, “*b-tum b-tum*” similar ao verbo *beating* das batidas do coração.

Acerca da metalinguagem presente nos *mangás*, Braga Jr. (2005) destaca duas classificações para estas: as metalinguagens de tendência cômica e as de apreciação representação gráfica. O desenvolvimento da metalinguagem de tendência cômica está presente nos exageros da representação do desenho. As representações de rosto, por exemplo, são exageradas em função da apresentação dos sentimentos e das emoções das personagens, tal como em alguns momentos de movimentação, a representação não condiz com a realidade. Por exemplo, o sangramento nasal que é desenhado nas personagens quando estas ficam envergonhadas ou excitadas em determinada cena; ou as gotas de lágrima que caem do rosto da personagem quando ela está sem graça, sem jeito com determinada cena. Em relação aos movimentos, a representação de golpes (Figura 2.19), cascudos físicos ou cenas com as pernas para o alto com o desenho de miniatura das personagens são alguns dos exemplos dessa comicidade (BRAGA JR., 2019).

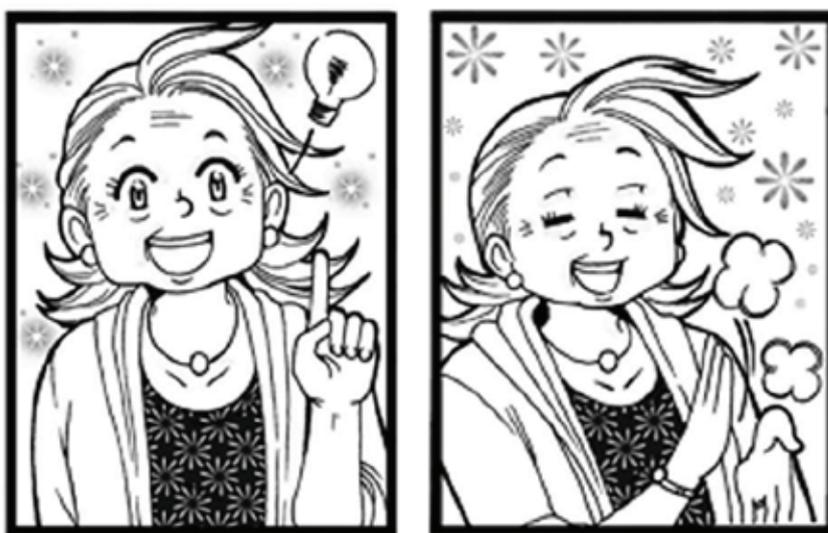
Figura 2.19 - Representação da metalinguagem de tendência cômica com o exagero no desenho do movimento e dos golpes entre as personagens no *mangá* "Heart is on fire", do autor brasileiro Kaji Pato.



Fonte: Página 11, disponível para leitura em smacmag.net/v/sma9/heart-is-on-fire-by-kaji-pato. Acesso no dia 04 de agosto de 2020.

A metalinguagem de apreciação da representação gráfica é, por sua vez, referente ao preenchimento de espaços vazios da linguagem gráfica por meio de pigmentos dispersos. Um dos exemplos deste preenchimento é o uso de *Chobo Chobo*¹⁴ (Figura 2.20). Este pode ser encontrado, por exemplo, na representação através de “brilhinhos” no espaço vazio em meio a um diálogo para enfatizar a “personalidade iluminada” da personagem (BRAGA JR, 2019, p. 73).

Figura 2.20 - Efeito *Chobo Chobo* ao fundo dos quadros com florzinhas utilizado para preencher os espaços no mangá brasileiro “Sweet Surprise” de Araújo e Portugal (2017).



Fonte: Acervo pessoal (2017).

Segundo Braga Jr. (2019), estas metalinguagens, tanto a cômica como a de apreciação representação gráfica, são aplicadas com o objetivo de enfatizar os diálogos. Estas costumam ser ações que buscam representar, de forma simbólica, as expressões e diálogos textuais, assim como agregar dramaticidade ao desenho.

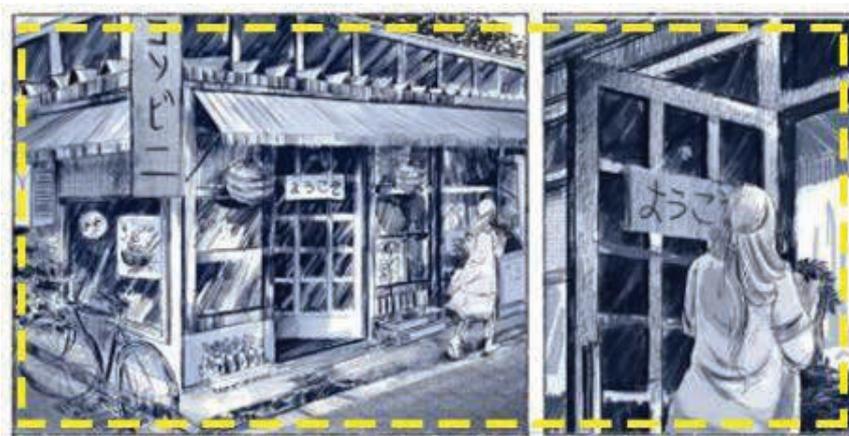
Outro aspecto importante da representação gráfica do *mangá* é a noção de tempo e o ritmo narrativo. Os *mangás* apresentam ritmo distinto associado aos enredos que enfocam na representação do espaço e tempo de forma a enfatizar a transição do momento. Esse ritmo mais extensivo é oriundo da própria língua

¹⁴ *Chobo Chobo*. Do japonês, pode significar “espalhado”. É a nomenclatura aplicada aos efeitos de preenchimento gráfico nos quadros em que ocorre a narrativa. Por exemplo: brilhinhos, florzinhas, espirais, etc. Eles não precisam estar diretamente relacionados com o que está acontecendo na narrativa, mas podem representar o “conceito” do estado da cena.

japonesa falada e escrita. É através da repetição da descrição, de forma monótona e enfadonha, que é sugerida a importância da mensagem (LUYTEN, 2000). Braga Jr. (2019, p. 77) aponta: “Nos *Mangás*, este intervalo é dissecado, desmembrado e esgotado sob diversos pontos de vista. O quadrinho japonês é marcado pela ação psicológica e não pela ação física. O tempo cronológico é desmerecido em relação ao psicológico.”

Segundo Nagado (2007), a narrativa ocidental apresenta uma tendência a ser mais objetiva que no oriente. Isto ocorre devido à ausência do narrador na maior parte das publicações de *mangá*. Os diálogos são diretos, permitindo que o ritmo flua de forma mais suave, sem interrupções de um terceiro ponto de vista – o narrador. Em contrapartida, esse tipo de recurso faz com que a narrativa evolua de forma mais lenta que nos quadrinhos ocidentais. Nagado (2007) explica que, no *mangá*, a linguagem gráfica é mais valorizada que o texto. O *mangaká*¹⁵, ao invés de usar legendas para as cenas como “no parque da cidade”, ele desenha um quadro com o cenário do determinado parque da cidade (Figura 2.21).

Figura 2.21 - Trecho de abertura com os cenários de apresentação do *mangá* “We can help” de Camille Bittencourt, autora brasileira.



Fonte: Página 1 do *mangá* “We can help”, disponível para leitura em smacmag.net/v/sma9/we-can-help-by-camille-bittencourt. Acesso em 04 de agosto de 2020.

Diante das características apontadas, apresentaremos a seguir algumas classificações que são atribuídas ao *mangá*. Como pretendemos mostrar, estas são diferentes do *mangá* brasileiro.

¹⁵ *Mangaká*. Termo usado para tratar desenhistas, arte-finalistas, coloristas, entre outros profissionais que trabalham diretamente na linha de produção do *mangá*.

2.2.3 Uma maneira de classificar o mangá

De acordo com Luyten (2000), as editoras no Japão possuem segmentos de mercado que são responsáveis por classificar os *mangás* de acordo com a faixa etária do público para o qual estão voltadas.

Segundo Braga Jr. (2019, p. 84), a diversidade temática é outro aspecto que é considerado na classificação do *mangá*. É possível encontrar grandes temas recorrentes. Os *mangás* são produzidos com foco na satisfação do público em função da idade, sexo e classe social. Entre as classificações mais comumente abordadas, observa-se a separação por dos *mangás* por idade e gênero do público ao qual são destinados. Estes *mangás* podem ser identificados como estilos: **Kodomo** (para crianças) (Figura 2.22), **Shonen** (para meninos adolescentes) (Figura 2.23), **Shojo** (para meninas adolescentes) (Figura 1.24), **Seinen** (para homens adultos) (Figura 2.25) e **Josei** (para mulheres adultas) (Figura 2.26). Estes segmentos também possuem subcategorias de acordo com a especificidade temática (BRAGA JR., 2019; LUYTEN, 2000).

Figura 2.22 - “CoroCoro Comic”, revista Komodo, lançada em junho de 2015 pela editora Shogakukan.

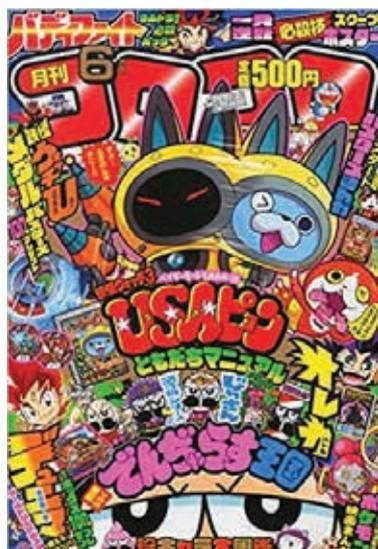


Figura 2.23 - “Weekly Shōnen Magazine”, revista Shonem, lançada em abril de 2020 pela editora Kodansha.



Figura 2.24 - “LaLa”, revista Shojo, lançada em fevereiro de 2010 pela editora Hakusensha.



Fonte: Edição disponível na amazon.com/Corocoro-Comic-Japanese-Magazine-JAPANESE. Acesso em 22 de julho de 2020.

Fonte: Capa disponível em comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-magazine-202017. Acesso em 22 de julho de 2020.

Fonte: Capa disponível em zerochan.net. Acesso em 22 de julho de 2020.

Figura 2.25 - “Weekly Young Magazine”, revista Seinen, lançada em novembro de 2015 pela editora Kodansha. **Figura 2.26** - “Flowers”, revista Josei, lançada em outubro de 2018 pela editora Shogakukan.



Fonte: Capa disponível em zaikeinews.com/articles. Acesso em 22 de julho de 2020.

Fonte: Capa disponível em cdjapan.co.jp/product. Acesso em 22 de julho de 2020.

O estilo de *mangá Kodomo* abrange o público infantil através de histórias com muito humor e pouca complexidade. Estes possuem quadros e requadros quadrados, pouca variação de angulação, desenho simples com pouca arte-finalização ou cenários muito elaborados (BRAGA JR., 2019). De acordo com Luyten (2000), as revistas para o público infantil são tratadas como *shogaku*. Estas publicações possuem um conteúdo didático. Elas podem abordar diversos temas como hobbies, relacionamento na escola, conteúdo específico de matérias na escola, dicas e conselhos sobre comportamento, convívio familiar e boas práticas. Os temas dos *mangás* nessas revistas geralmente tratam de aventura, histórias engraçadas e até mesmo lendas antigas japonesas. Essas publicações infantis são voltadas principalmente para o aprendizado da criança, mas também na inserção dela na sociedade, destacando formas de conduta e manutenção dos valores da cultura nipônica, informando sobre datas comemorativas, contos tradicionais, figuras históricas, etc.

O *mangá Shonem* é voltado para meninos adolescentes e é o gênero mais popular, sendo também o mais comercializado mundialmente. A temática deste apresenta um estilo de desenho específico. Este estilo foi mudando de acordo com as publicações que mais tiveram sucesso. As histórias mais populares abordam confrontos, brigas e conflitos físicos entre as personagens. Amizade, esforço de

superação e conquista são conceitos constantemente abordados. (BRAGA JR., 2019)

De acordo com Chinen (2013), os *mangás Shonen* representam cerca de 40% da produção total de HQs no Japão. Ele destaca que as características que identificam o gênero são: a ocorrência de representação de ação ou esporte; o protagonista normalmente tem sobrancelhas grossas, atitudes corajosas e destemidas e um ar confiante; enquanto isso, as personagens femininas apresentam curvas bem delineadas e vestem roupas curtas e insinuantes.

Para Gravett (2006), o gênero *Shonen* tornou-se popular durante o início da década de 50 através de histórias positivas sobre esportes de todos os tipos. Estes *mangás* ficaram conhecidos por motivar a prática de esportes. Neste gênero, Gravett (2006) destaca o papel do movimento dividido, o impacto ampliado por meio de planos conflitantes, traços rápidos, figuras fora de foco e pelas **onomatopeias** (Figura 2.27).

Figura 2.27 - Representação de uma partida de basquete do *mangá* “Kuroko no Basket” (2008-2014), de Tadatoshi Fujimaki.



Fonte: *Mangá Kuroko no Basket*, de Tadatoshi Fujimaki (2008-2014), seção 103, páginas 16-17.

O *mangá Seinen* é também voltado para o público masculino, mas para os homens adultos jovens. A temática costuma ser sombria, com menos humor, e um estilo de desenho mais realista. É comum encontrar em títulos deste estilo cenas de

violência, horror psicológico e cenas eróticas ou sexuais (BRAGA JR., 2019, p.85). Segundo Luyten (2000), tanto as revistas *Shonen* quanto as *Seinen* apresentavam, além das séries em quadrinhos, matérias sobre esportes, novidades sobre brinquedos e *games*. É comum também encontrar histórias de aventura nestas revistas que tratem de samurais, enfatizando aspectos comportamentais de autodisciplina, conceitos de respeito e honra. De acordo com Chinen (2013), o gênero *Seinen* teve origem na década de 50 através de um movimento chamado *gekiga*¹⁶ que buscava ressaltar a realidade dos centros urbanos e questões sociais após a derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial.

O *Shojo* é voltado para o público feminino de meninas adolescentes. É o segundo mais popular gênero de *mangá* no Japão e no mundo. A temática costuma ser mais dramática, envolvendo romances através de conflitos conjugais e psicológicos na escola e na família. O estilo do desenho costuma apresentar uma representação gráfica anatômica de personagens magros e altos, de cabelos finos, desenhados, fio por fio. O *Shojo* não contém muitos cenários e quadros. As retículas aplicadas são responsáveis pela maior parte dos fundos das páginas destes *mangás* (BRAGA JR., 2019). Já o *Josei* também é voltado para o público feminino, porém para jovens mulheres adultas. A temática destes *mangás* aborda a vida doméstica, os cuidados com os filhos e cônjuges. Os principais elementos do roteiro envolvem a abordagem de atividades sexuais com ausência de violência ou cenas explícitas (Figura 2.28) (BRAGA JR., 2019). Segundo Luyten (2000), as revistas *Shojo* e *Josei* ficaram famosas principalmente durante as décadas de 70 e 80. Os enredos melodramáticos e o romantismo contido nas séries cativaram o público consumidor. Apesar desse segmento ter surgido também através de Osamu Tezuka (1928-1989), as *mangakás* que produzem esse segmento são predominantemente mulheres. Chinen (2013) destaca que a maioria dos autores do gênero *Shojo* eram homens até a década de 60 e foi a partir dos anos 70 que as mulheres cresceram na produção deste tipo de *mangá*.

De acordo com Gravett (2006), o gênero *Shojo* começou a crescer na década de 70 através de mulheres que transformaram a página do *mangá* em uma “tela do coração”. Estas mulheres passaram a usar quadros e formas que melhor se adaptassem às emoções que elas buscavam evocar na narrativa. A representação

¹⁶ *Gekiga*. De acordo com o dicionário japonês, *gekiga* pode ser traduzido como “história em quadrinho com narrativa real”. Gravett (2006) trata o termo como “imagens dramáticas”.

gráfica das personagens tornou-se focada na linguagem corporal destas e em seu vestuário. Gravett (2006) destaca que estes mangás podem comunicar sentimentos através de símbolos abstratos como gotas de suor, espirais para indicar confusão, etc. Além disso, a página destes *mangás* costuma ficar vazia com decorações ao redor das cabeças das personagens com abundância de efeitos expressionistas a fim de representar o estado emocional delas. Outro elemento que passou a ser aplicado no gênero *Shojo* foi o uso de flores e botões como elementos simbólicos, refletindo a atmosfera de cenas ou dos sentimentos das personagens (Figura 2.29) (GRAVETT, 2006).

Figura 2.28 - Representação de romance no mangá Josei “Midnight Secretary” (2006-2009), enfatizando os personagens “vazando” nos quadros e os efeitos de “decoreção” para enfatizar os sentimentos do casal.



Fonte: *Mangá* “Midnight Secretary” (2006-2009), da autora Ohmi Tomu, editora Shogakukan, página 31, seção 8.

Figura 2.29 - Uso de “decoreção” ao redor da personagem e flores como simbolismo dos sentimentos desta no *mangá Shojo* “Sakura Card Captors Clear Card” (2016).



Fonte: *Mangá* “Sakura Card Captors Clear Card” (2016), do grupo Clamp, editora Kodansha, página 24, seção 6.

Além dos estilos apresentados, há alguns outros que merecem ser citados. O estilo *Hentai*, por exemplo, é voltado para a produção de *mangás* eróticos e pornográficos. O estilo *Gekiga* surgiu do movimento de produção de *mangá* que buscava uma abordagem mais séria e menos infantil, influenciado por um estilo de

desenho mais realista, bem estruturado e que se preocupava em produzir um desenho-arte. O estilo *Heta-Uma*, entretanto, aborda uma forma de fazer histórias mal desenhadas para os padrões do *mangá mainstream*¹⁷. São *mangás* “toscos” com temas infantis e vulgares (BRAGA JR., 2019).

Braga Jr. (2019) e Araújo (2015) destacam ainda que existem formas hibridizadas de produção de *mangá* envolvendo estilos de quadrinhos mundiais. O estilo *Nouvelle Mangá* é uma mistura da representação gráfica do *mangá* com a da *bande dessinée* francófona. Braga Jr. (2019) também aponta o estilo híbrido do *Mangá Nacional* através da mesclagem de elementos do *mangá* na produção de HQs brasileiras.

Segundo Chinen (2013), a associação japonesa que reúne autores de *mangá*, *Nippon Mangaka Meikan*, estabeleceu uma divisão do *mangá* em sete categorias. De acordo com ela, o *mangá* divide-se em: *cartoon* ou *comic-strip* (tirinhas) de tipo geralmente satírico sobre temas políticos ou da atualidade cotidiana; *mangás* de *gags* (piadas) ou de absurdo; *mangá* de aventura; *shojo mangá*; *lady's comic (josei)*; *dojinshi mangá (fanzines)*; *edo mangá* ou *mangá* histórico. Contudo, Chinen (2013) destaca que, para efeitos de mercado, a classificação etária e por gênero é a mais contemporânea.

Podemos observar que os autores, Chinen (2013), Braga Jr. (2019), Luyten (2000) e Gravett (2006) concordam que a forma de classificar o *mangá* produzido no Japão tem como foco a faixa etária e o gênero do público de cada segmento (*shojo*, *josei*, *shonen*, *seinen*, etc). Braga Jr. (2019) e Chinen (2013) apontam, todavia, que ainda existem outras subclassificações de *mangá* que envolvem a forma de produção destas (*dojinshi mangá*, produzido por fãs), pela influência estética miscigenada (*nouvelle mangá* e o próprio *mangá* brasileiro, por exemplo) e pela própria temática dos *mangás* (*edo mangás*, *gekiga* e *heta-uma*).

2.3 O MANGÁ NO BRASIL

O processo de importação do *mangá* para o Brasil e o início da produção nacional são aspectos relevantes para a compreensão de como os elementos estéticos foram mantidos e transformados. Entre estes elementos estéticos, está a onomatopeia, foco da presente investigação. A fim de compreender melhor como o

¹⁷ *Mainstream*. Faz-se referência aos estilos de *mangás* mais populares como o *Shojo* e o *Shonen*.

artefato mangá foi trazido para o Brasil, consumido e, posteriormente, reproduzido pelos próprios brasileiros, tratamos de suas origens. Este processo é relevante, pois destaca como o elemento da onomatopeia foi interpretado para nossas produções nacionais em HQ.

2.3.1 A origem do mangá no Brasil

Em 1908, ocorreram as primeiras migrações do povo japonês ao Brasil. Estas constantes migrações levaram ao surgimento, no Brasil, da maior colônia de descendentes japoneses fora do Japão. É possível que os primeiros *mangás* que chegaram ao Brasil foram trazidos por estes imigrantes ou adquiridos posteriormente para o entretenimento deles. Também é possível que os *mangás* tenham sido trazidos ao Brasil como uma forma de ensinar e transmitir a língua japonesa entre os filhos destes imigrantes (LUYTEN, 2000; BRAGA JR., 2019, p.100).

Segundo Luyten (2000), para **a comunidade japonesa que vive no Brasil, a leitura do *mangá* representava tanto a manutenção da língua japonesa como a aquisição e o aprendizado de novos termos**, principalmente aqueles incorporados através da língua inglesa. O *mangá*, portanto, foi uma ferramenta utilizada para manter a língua coloquial viva para os japoneses que estavam em colônias fora do Japão.

Como a língua é um elemento vivo na sociedade, ou seja, ela não permanece estagnada no decorrer do tempo, para um imigrante japonês que retornasse ao Japão após alguns anos distante da língua mãe, certamente ele teria dificuldade com os novos trejeitos que a língua sofreu com suas novas palavras, principalmente no que diz respeito a um mundo cada vez mais globalizado e integrado. Palavras que sofrem influência principalmente da língua inglesa, como *takussi* – táxi – na nova linguagem japonesa seriam de assimilação contextualizada para o imigrante (LUYTEN, 2000).

De acordo com Luyten (2000), no Brasil, os *mangá* começaram sendo importados por distribuidoras especializadas, geralmente localizadas em São Paulo capital, no bairro tradicional de imigrantes asiáticos, a Liberdade (Figuras 2.30 e

2.31). Os títulos importados eram enviados para o interior do estado de São Paulo e para o Paraná onde ficam as maiores colônias nipônicas.

Figura 2.30 - Bairro da Liberdade com seus postes de luz típicos das ruas do bairro caracterizado pela cultura asiática.



Fonte: Imagem disponível em matéria da revista Galileu, revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/09 Acesso em 04 de agosto de 2020.

Figura 2.31 - Livraria Sol, localizada no bairro da Liberdade. A livraria é especializada em títulos importados e escritos em japonês.



Fonte: Imagem disponível em matéria da revista Folha, folha.uol.com.br/ilustrada/2016/07. Acesso em 04 de agosto de 2020.

Por meio da leitura do *mangá*, *sanseis*¹⁸ e *nisseis*¹⁹ passaram a ser influenciados pela representação gráfica deste. Em 1959, Júlio Shimamoto, por exemplo, começou a publicar HQs através da Editora Continental. Entre os anos de 1961 a 1964, Shimamoto foi um dos representantes pelo movimento de nacionalização das HQs. Ele chegou a integrar também a Associação de Desenhistas de São Paulo (ADESP). Ele é um dos *mangakás* de clássicos brasileiros do gênero terror (LUYTEN, 2000).

Um dos pontos importantes da década de 50 foi o plano nacional de Getúlio Vargas que era focado no estímulo à nacionalização do país. Este plano impulsionou as traduções dos materiais que eram importados na língua japonesa para o Brasil, visto que o material, para ser comercializado, encontrava maior facilidade no plano econômico da época se estivesse em português. Esta ocorrência foi um obstáculo para a alfabetização dos descendentes de japoneses na língua japonesa enquanto residentes brasileiros, mas impulsionou o consumo de *mangá* pelo público geral (BRAGA JR. 2019).

¹⁸ *Sansei*. Refere-se aos descendentes de japoneses nascidos fora do Japão que pertencem à terceira geração.

¹⁹ *Nissei*. Segunda geração de descendentes japoneses nascidos fora do Japão.

No começo da década de 70, Fernando Ikoma, nipo-brasileiro, roteirista e quadrinista de HQs, lançou o livro “A técnica universal das histórias em quadrinhos”, publicado anteriormente com o título de “Curso Comics”, comercializado em fascículos. A proposta do livro era ensinar técnicas de desenho, destacando a “técnica japonesa”. Segundo o autor, a “técnica japonesa” era uma das técnicas mais evoluídas para narrativa em HQs, porém era pouco difundida no Brasil (LUYTEN, 2000). Como Ikoma também é desenhista, ele tratou de explicar aos leitores sobre as técnicas para fazer HQs através de muitos exemplos de *mangá*. Uma das apresentações mais interessantes do livro de Ikoma é o levantamento da biografia de artistas nipo-brasileiros e dos personagens criados por estes, baseados na cultura japonesa (LUYTEN, 2000).

Ikoma destaca em seu texto, o termo “**estilo miscigenado**” ao explicar sobre o trabalho de Cláudio Seto em “O Samurai”. Segundo ele, o *mangaká* aprendeu a desenhar em contato com os maiores nomes do *mangá* e, após iniciar sua vida profissional, sofreu influência do estilo tradicional, unindo as duas escolas para a criação de um estilo próprio (LUYTEN, 2000).

Segundo Luyten (2000), “O Judoka”, lançado pela Editora EBAL de 1969 a 1973 e assinado por Pedro Anísio, não descendente, começa a apontar como a questão da miscigenação entre as influências nipônicas e brasileiras já começavam a se misturar. O método de produção da HQs envolvia uma variedade de desenhistas que se alternavam de edição em edição.

A Editora Edrel, que durou de 1966 a 1975, entrou no mercado de HQs brasileiras com publicações diferenciadas, explorando, por exemplo, o tema de samurais e ninjas – elementos da cultura nipônica (LUYTEN, 2000).

Foi na década de 70, que heróis japoneses ocuparam a tela da televisão brasileira. Na TV Tupi durante a década de 70 e no SBT durante a década de 80, era possível acompanhar as aventuras de “Ultraman”. Durante a década de 70 a 80, “Fantomas” passava na TV Record. “Princesa Safire” e “Jaspion” passaram na Manchete. “Candy Candy” passou pela Record durante a década de 80. Esses *animes* ²⁰influenciaram o crescimento do consumo de *mangás* por não-descendentes de japoneses (LUYTEN, 2000).

²⁰ *Animes*. Nomenclatura dada para as animações japonesas, tanto as animações japonesas originais quanto as animações traduzidas, adaptadas e dubladas para a televisão aberta no Brasil.

Outro aspecto interessante de como os *mangá* conseguiram alcançar tantos públicos além daquele ao qual foi destinado – o público japonês – foi o sucesso alcançado pelos *animes*. É curioso observar esse processo, pois enquanto no Japão uma série de *anime* só é produzida quando primeiramente seu respectivo *mangá* faz sucesso; no ocidente, o interesse costuma partir primeiro pelo *anime* e depois para o interesse em consumir o *mangá* (LUYTEN, 2000).

Em 1984, a Associação dos Amigos do *Mangá* fez uma fusão com a comissão de exposição de quadrinhos da Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e nasceu a ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de *Mangá* e Ilustrações). A ABRADEMI perdura até hoje e é uma das principais fomentadoras da produção nacional de *mangá* e de sua pesquisa (LUYTEN, 2000). Segundo Luyten (2000), em 1985, foi criado o primeiro *fanzine*²¹ publicado pela ABRADEMI, o “Clube do *mangá*”. De acordo com Braga Jr. (2019, p.105), a produção brasileira de HQs é iniciada através dos *fanzines*.

Na década de 80, *animes* passaram a influenciar desenhistas, promovendo novos nomes no mercado do *mangá* nacional. Também passaram a surgir *fanzines* com influências gráficas do *mangá*, criados por descendentes nipônicos. Essa produção de *fandom*²² foi o que deu origem a produção profissional posterior, de conteúdo original (LUYTEN, 2000).

As produções dos “*mangás* brasileiros”, como cita Braga Jr. (2019, p. 105), pareciam revistas e gibis²³. Tanto a distribuição quanto a durabilidade eram irregulares destes *mangás* brasileiros. Braga Jr. (2019, p. 105-107) ainda destaca dois momentos importantes dos *mangás* no Brasil. Estes momentos são nomeados como “primeira onda” (1990-2000) e “segunda onda” (começou em 2010), devido aos crescentes números de publicação por ano que criaram, graficamente, o formato de “onda”. Entre o período de 2000 a 2010, o número de publicações em *mangá* voltou a cair e estabilizar no patamar de consumo entre títulos traduzidos e adaptados, trazidos do Japão e distribuídos pelas grandes editoras, e outros títulos de produção independente. O autor dá ênfase a estes dois momentos devido ao

²¹ *Fanzine*. Publicação não profissional e não oficial, produzido por entusiastas de uma cultura particular para o prazer de outros que compartilham seu interesse.

²² *Fandom*. Segundo Jenkins (2009), *fandom* é o termo empregado para determinar um grupo de indivíduos que estão conectados pelo mesmo assunto, um grupo de fãs que discutem, interagem e podem, inclusive, criar seu próprio material (*fanfics*, *fanarts*, etc).

²³ Gibi. Nomenclatura utilizada para classificar as HQs brasileiras.

crescimento significativo da produção de *mangás* brasileiros. O autor analisa a distribuição de lançamentos de *mangá* brasileiro em intervalos de quatro em quatro anos entre 1965 a 2010 e apresenta um aumento de até quatro vezes maior nesta distribuição.

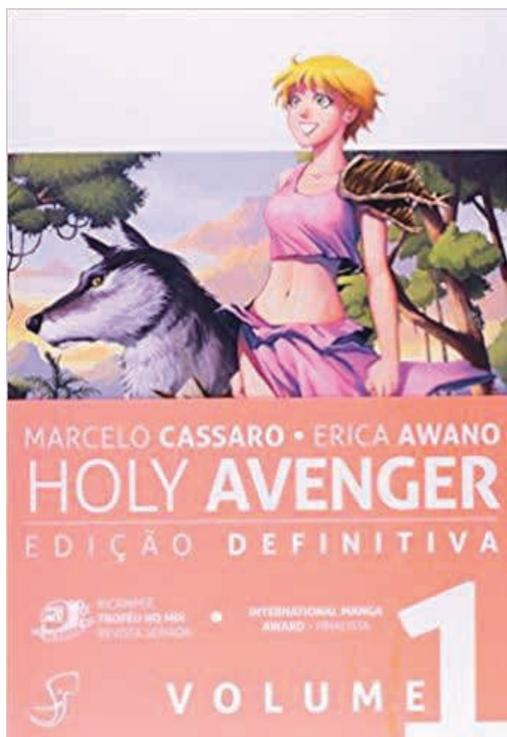
Na década de 90, de acordo com o que aponta Luyten (2000), a moderna cultura pop japonesa passou a ser de fato difundida. A indústria cinematográfica japonesa investiu massivamente na produção de *animes*, promovendo o aumento no número das produções e na qualidade delas. Passaram pela televisão brasileira, *animes* como “Sakura Card Captors”, “Guerreiras Mágicas” e “Dragon Ball” na Globo. “Slayers”, “Tenchi Muyo”, “El Hazard” e “Bucky” no programa Band Kids na Band. “Sailor Moon” no Cartoon Network. Para muitos dos produtores atuais de *mangás* brasileiros, o contato com a cultura japonesa foi possível por meio dos *animes* e do *mangá* (LUYTEN, 2000; ARAÚJO, 2018).

Durante a “primeira onda”, há destaque para a obra “Holy Avenger” de Marcelo Cassaro e Erica Awano. “Holy Avenger” foi o primeiro grande sucesso de *mangá* brasileiro com quarenta edições de lançamento mensal, duas edições especiais e diversas republicações (Figura 2.32). “Holy Avenger” foi a primeira HQ brasileira que utilizou o sistema de assinatura para edições mensais além da “Turma da Mônica” de Maurício de Sousa (BRAGA JR., 2005; 2011; 2019).

De acordo com Luyten (2000), na década de 90 e nos anos posteriores, obras de cunho didático surgiram sobre a cultura japonesa para o Brasil. Além disso, outros destaques em obras de *mangá* brasileiro começaram a receber maior repercussão, como foi o caso de “Combo Rangers” (1998) de Fábio Yabu, inicialmente publicado como *webcomic*²⁴ e logo depois foi publicada por grandes editoras importadoras de títulos de *mangá* no Brasil, como a Panini e a JBC (Figura 2.33).

²⁴ *Webcomic*. É uma história em quadrinhos publicada na web, de visualização online. Não se limita apenas aos *mangá*, também há diversos estilos de histórias em quadrinhos que são publicados no formato de *webcomic*.

Figura 2.32 - Volume 1 da edição definitiva de “Holy Avenger”, o *mangá* brasileiro que foi premiado com o troféu HQ MIX.



Fonte: Volume disponível em amazon.com.br/Holy-Avenger-1-Marcelo-Cassaro. Acesso em 04 de agosto de 2020.

Figura 2.33 - Edição de “Combo Rangers” publicada pela editora JBC.



Fonte: Volume disponível em editorajbc.com.br/start/colecao/combo-rangers-graphic-novel. Acesso em 04 de agosto de 2020.

Outro destaque da “primeira onda” foi a obra “Mangá Tropical” (2003), um compilado com seis histórias de temas variados, tendo em comum tramas que se passam no Brasil contemporâneo. Foi outra obra que marcou a produção e publicação de compilados de histórias com o estilo *mangá*, reunindo alguns dos principais autores de *mangá* no Brasil da época. A obra também apresentou cenários brasileiros como o Museu do Ipiranga e o bairro de Pinheiros em São Paulo. Todos os autores trabalharam com referências fotográficas a fim de criar maior identificação com o leitor (LUYTEN, 2000; BRAGA JR., 2019).

A “primeira onda” é marcada pelas publicações de editoras como a editora Escala; a JBC; a Brainstore; a Kingdom Comics; a editora Mythos; e a Panini. Entre os temas dos *mangás* brasileiros mais vendidos da época estão: Aventura / Fantasia (RPG²⁵ e Videogame) com 23,86% das publicações; e Aventura / Ficção Científica

²⁵ RPG. *Role Playing Game*. Jogo de interpretação de personagens geralmente mediado por um sistema de regras e jogadas de dados.

com 20,45% das publicações entre os anos de 1965 a 2010 (BRAGA JR., 2005; 2011; 2019).

O então chamado “estilo *mangá*” consolidou-se a ponto de ser utilizado por pessoas sem descendência japonesa. De forma contemporânea, a representação gráfica de como desenhar as imagens, personagens, cenários, foi mantida; enquanto isso, o conteúdo tornou-se cada vez mais brasileiro, apresentando o que Burke (2006) e Luyten (2000) destacam como “**hibridismo cultural**” por meio da apropriação de diferentes conteúdos e contextos de outras culturas.

A partir da ideia de “hibridismo cultural”, é possível considerar que alguns aspectos provenientes do *mangá*, que surgiu no Japão e foi importado para o Brasil, foram assimilados pelo público consumidor deles. Este, por sua vez, ao se tornarem produtores de HQs, inspirados pela caracterização visual do *mangá*, passaram a criar suas próprias narrativas, tentando, inicialmente, mimetizar o *mangá* japonês. Posteriormente, com o amadurecimento destes autores e a influência de outras narrativas, com outros “estilos visuais”, estes *mangás* miméticos passaram a adquirir características próprias. Estas características são elementos que podem diferenciar a produção do “*mangá* brasileiro” de um *mangá* produzido no Japão. Contudo, estes elementos ainda são uma incógnita para os pesquisadores de *Comic Studies* no Brasil, especialmente no que se refere a produção de *mangá*. Temos como hipótese que a onomatopeia possa ser um destes elementos capazes de caracterizar o “*mangá* brasileiro”.

A partir de 2010, surge a “segunda onda” caracterizada pelo surgimento de materiais independentes, financiadas pelo Catarse²⁶, e pelo surgimento de prêmios e festivais focados no *mangá* (BRAGA JR., 2019). Segundo Braga Jr. (2019), os *mangakás* atuantes do mercado nacional de hoje iniciaram por meio da publicação de *fanzines*. Alguns *fanzines* se transformaram em publicações independentes, de acabamento mais sofisticado, alcançaram maior distribuição em eventos, envios pelo correio e até mesmo chegaram às bancas de revista. Outros *fanzines* migraram para blogs, páginas do facebook ou *sítes* especializados.

De acordo com Braga Jr. (2019) e Araújo (2018), a constância na execução periódica de eventos como a Comic Con Experience (CCXP) e o FIQ (Festival

²⁶ Catarse. É uma plataforma de financiamento coletivo que os autores de HQs brasileiras utilizam para arrecadar o valor necessário para publicarem suas obras sem precisar do auxílio de uma editora.

Internacional de Quadrinhos), *Anime Dreams*, *Anime Friends* e *Animecon*, entre outros, foram essenciais para o crescimento no número de publicações de *mangás* independentes nesta época. Além dos eventos, o concurso nacional, BMA (*Brazil Mangá Awards*), e o concurso internacional, *Silent Manga Audition*, foram responsáveis por estimular a produção nacional de *mangás*.

Segundo Carlos (2011), foi graças aos fãs da cultura japonesa que o *mangá* conseguiu tanto espaço em meio ao cenário de quadrinhos no Brasil. Títulos que não são importados para o Brasil podem ser traduzidos pelos fãs e disponibilizados *online*, denominados versões *scanlation*²⁷. Esse próprio processo de tradução colaborativa entre os fãs também enriqueceu a adaptação de títulos importados para o Brasil. Visto que o *fandom*²⁸ realiza a manutenção do próprio conteúdo, não é incomum encontrar quadrinistas brasileiros que já possuíam experiências como fãs e consumidores de um conteúdo que lhes serviu de inspiração.

Alguns dos exemplos de produções gráficas já consolidadas no Brasil que apostaram no “estilo *mangá*” são *Luluzinha Teen e sua Turma* (2008 – 2015), publicada pelas editoras Pixel Media e Ediouro; e a *Turma da Mônica Jovem* (começou a ser publicada em 2008), lançada pela Maurício de Sousa Produções. A escolha do “estilo *mangá*” para a produção dessas obras não foi ao acaso, ela foi uma decisão editorial, considerando como o consumo de títulos em *mangá* importados aumentou no país e como a produção independente que também produz suas obras com a representação gráfica do *mangá* cresceu em relação a quantidade e qualidade (ARAÚJO, 2018).

Entre algumas obras e editoras da “segunda onda” do *mangá*, Braga Jr. (2019) destaca “Preto, que nem Carvão!” de autoria do mesmo, Janaina Araújo, autora da presente pesquisa, e Mariana Petrovana. É o primeiro *mangá* brasileiro publicado por uma editora universitária, a Edufal, em 2015. Braga Jr. (2019) também destaca o trabalho do coletivo de quadrinhos “Studio Pau-Brasil”, em Alagoas, e aponta o *mangá* brasileiro independente “Eruvê: o Conto da dama de vidro” (2015).

A seguir, abordaremos algumas abordagens para classificação do *mangá* brasileiro. Este possui características bastante plurais que ainda não foram

²⁷ *Scanlation*. É uma contração de “scan” (escaneamento) e “translation” (tradução). São versões de HQs disponibilizadas online e traduzidas por fãs para outros fãs da obra.

²⁸ *Fandom*. É o termo usado para tratar de subcultura de fãs. Estes fãs organizam uma comunidade própria onde compartilham seus gostos em comum.

analisadas a fundo. Uma destas características é o uso da onomatopeia, esta que analisaremos como parte da problemática a ser resolvida mais adiante.

2.3.2 Uma maneira de classificar o mangá brasileiro

Braga Jr. (2011) e Luyten (2003) apontam algumas classificações distintas sobre os *mangás* no Brasil. Braga Jr. (2011) aborda a classificação dos *mangás* no Brasil por meio do emprego ou não de elementos característicos do *mangá* japonês. Enquanto isso, Luyten (2000) faz uma classificação de acordo com o acervo da mesma de material brasileiro em *mangá*. A autora classifica as obras quanto a periodicidade e a qualidade gráfica do material.

Braga Jr. (2011) sugere três classificações para o *mangá* no Brasil: **Moho-Mangá** ou **Mangá Mimético**; **Kongo-Mangá** ou **Mangá-Híbrido**; **Nikkei-Mangá** ou **Mangá-Nativo**, baseado em aspectos estéticos dos modos de fazer as HQs. **Moho-Mangá** ou **Mangá-Mimético** reproduzem totalmente os elementos do mangá original, tanto a temática quanto a representação gráfica. Estes são categorizados como “nacionais” apenas por serem feitos no Brasil ou por brasileiros. **Kongo-Mangá** ou **Mangá-Híbrido** (Figura 2.34) realizam apropriação de alguns elementos estéticos ou temáticos dos *mangás*, mas não replicam completamente estes esquemas estilísticos, resultando em produtos híbridos. **Nikkei-Mangá** ou **Mangá-Nativo** (Figura 2.35) utilizam a alcunha de “*mangá* nacional” ou “*mangá* brasileiro”. Eles possuem uma identidade própria e particular, mas podem ser reconhecidos como *mangá* japonês pela maneira em que determinados elementos gráficos são utilizados (BRAGA, 2005; 2011).

Figura 2.34 - Onomatopeias “ZASH” e “CRASH” no *mangá* híbrido Vitral. O *mangá* do Studio Futago composto por desenhistas brasileiras, é publicado com sentido de leitura oriental.



Fonte: *Mangá Vitral*, volume 9, 2019.

Figura 2.35 - Onomatopeias “Silêncio” e “HO HO” no *mangá* Sigma Pi, produzido por Yumi Asakura. O *mangá* é no sentido ocidental, com emprego de termos brasileiros, mas com um desenho de representação gráfica similar a de um *mangá* japonês.



Fonte: Revista POPCAKE especial de Natal, *mangá* Sigma Pi, página 7, 2014.

Na presente pesquisa, utilizamos o termo “*mangá* brasileiro”²⁹ de modo a caracterizar Eruvê como uma produção de representação gráfica do *mangá* japonês, mas com características próprias nacionais.

Em levantamento que realizado por Luyten (2003) com base em seu acervo (que não foi quantificado na análise realizada por ela), a autora dividiu os *mangás* em cinco categorias: **Revistas sobre *mangá* e anime**; **Fanzines**; **Traduções** (formato revista e livro); ***Mangá* produzido no Brasil** (formato revista, álbum e livro); e **Revistas de RPG**³⁰ (que contenham *mangá* ou *anime*). Essa listagem não foi definitiva ou completa, de maneira que ela não abarca todo o universo de *fanzines* ou *mangás* produzidos em todo Brasil. Contudo, ela é representativa para uma análise em termos de produção nacional.

²⁹ *Mangá* brasileiro. O *mangá* nacional é diferente de *mangá* brasileiro. O *mangá* nacional faz referência ao *mangá* que evoca os valores nacionais na narrativa da obra. O *mangá* brasileiro compreende toda obra no “estilo *mangá*” produzida no Brasil, seja ela exaltando elementos nacionais ou não (BRAGA JR., 2013).

³⁰ RPG. *Role Playing Game*. É um jogo de interpretação de personagens que envolve, geralmente, um sistema de regras em livros com ilustrações do cenário fictício.

Revistas sobre *mangá* e *anime*. É importante lembrar que no Japão, a indústria do *mangá*, *anime* e *games* forma um tripé sólido e conjunto dentro da indústria japonesa (SANTOS, 2019). Conforme relata Luyten:

Alguns *mangás* e *animes* tornam-se peças de teatro, óperas, novelas, sem falar dos cds, dos leilões de edições raras e de acetatos, dos concursos de fantasias de *mangá*, etc. Uma outra forma de ver esta indústria é assentar suas bases numa trilogia formada pelo *mangá*, pelo *anime* e pelo *game*, identificadas por este estilo específico de comunicação (LUYTEN, 2003, p. 225).

Na experimentação da linguagem e do traço *mangá* o mesmo aconteceu com os *fanzines* dedicados às HQs japoneses. Os desenhistas nutriam-se de várias fontes para adquirir o estilo – portanto as publicações sobre *mangá* e *anime* em português ou em inglês foram importantes para fomentar o gosto pela leitura sobre o assunto e para a experiência. *Mangás* produzidos no Brasil. Da fase experimental dos *fanzines* para as publicações de *mangás* no Brasil foram realizadas produções comerciais a nível de pequenas e médias editoras. Já a categoria Revistas de RPG entra na organização categorizada como os títulos que se referem a personagens do *mangá* e *anime*, assim como os livros que são categorias não periódicas. (LUYTEN, 2003)

Entre as classificações propostas por Luyten (2003), podemos observar como o “estilo *mangá*” está presente em diversas categorias da produção gráfica brasileira. Contudo, destacam-se os *mangás* produzidos no Brasil, influenciados pela produção experimental de *fanzines*. Ao analisarmos o processo de produção de Eruvê, foi possível perceber que há um histórico de produção de *fanzines* pelas autoras e a equipe da obra.

Podemos observar por meio do ponto de vista de Braga Jr. (2011) e Luyten (2003), os *mangás* brasileiros podem ser classificados quanto ao seu modo de produção (*fanzines*, revistas de RPG, traduções, etc.) ou quanto a representação gráfica presente na obra (se é um *mangá* mimético, híbrido ou nativo). Contudo, apesar dos autores apresentarem classificações com abordagens distintas, ambos destacam o “*mangá* brasileiro” ou “*mangá* produzido no Brasil” atentando para a influência da produção de *fanzines* no desenvolvimento deste nicho.

Ao abordarmos a área de *Comic Studies*, podemos observar que existem diferenças acerca de alguns conceitos clássicos e contemporâneos. Contudo, o mangá prevê uma linguagem particular que é destacada até mesmo pelas abordagens mais clássicas como de Eisner (2008, 2010) e McCloud (1994, 2004, 2005, 2007) ao tratarem dos elementos que compõem uma narrativa sequencial, HQ, como balões e quadros. Discutimos também sobre como estes elementos permitem ao leitor o acesso a diferentes camadas de linguagem (GROESTEEN, 2013; POSTEMA, 2018), assim como a relevância do repertório do leitor ao ter contato com o *mangá* (SOUSANIS, 2017) e o papel que o designer assume (BARBIERI, 2017) ao prover estes estímulos visuais para guiar a leitura. Acerca das características do *mangá*, acompanhamos como sua origem ocorreu no Japão e, especificamente no Brasil, destacando como as classificações dos títulos nipônicos são distintas dos brasileiros (LUYTEN, 2000; GRAVETT, 2006; NAGADO, 2007; BRAGA JR., 2005, 2011, 2019; CHINEN, 2013).

Uma das principais discussões deste seção é sobre as classificações propostas por Braga Jr. (2019) para as publicações no estilo *mangá* no Brasil: *mangá* mimético (***Moho-Mangá***); *mangá* híbrido (***Kongo-Mangá***); e o *mangá* nativo (***Nikkei-Mangá***). Apesar do *mangá* nativo ser a categoria que classifica o *mangá* ao evocar características da cultura brasileira, preferimos adotar o termo “*mangá* brasileiro” para Eruvë, visto que a obra não possui, explicitamente, referências a nossa cultura brasileira – é uma obra sobre um universo fantástico de criaturas como elfos e fadas.

Observamos como o *mangá* no Brasil é caracterizado principalmente por sua produção independente e como o número de publicações neste estilo cresceram durante a primeira e a segunda onda no *mangá* (Braga Jr., 2019). A onomatopeia, contudo, parece ser um elemento importante na definição de uma HQ, seja um *mangá* independente ou não. O diálogo entre os autores acerca dos elementos que permeiam o *mangá* e como a onomatopeia pode ser um elemento de representação gráfica que abrange tanto qualidades textuais como pictóricas permite a análise deste tanto em *mangás* japoneses quanto brasileiros. Na Seção 2, apresentaremos melhor este processo de distinção e aproximação através do início do estudo de caso do *mangá* Eruvë e da discussão de alguns autores no campo do Design.

3 DESIGN DA INFORMAÇÃO E ERUVË

Nesta seção trataremos sobre como o artefato Eruvë pode ser analisado através da óptica do Design da Informação. Para isto, iniciaremos com o levantamento bibliográfico de alguns autores acerca de seus conceitos e teorias sobre a leitura gráfica, a composição da mensagem e como podemos compreender a narrativa. O enfoque deste levantamento é apresentar como podemos observar a onomatopeia enquanto elemento gráfico nas HQs, especificamente no artefato de Eruvë. No segundo momento, apresentaremos como o artefato foi idealizado e quais foram as circunstâncias de sua produção, enfatizando o processo de criação e inserção das onomatopeias na narrativa.

3.1 O DESIGN DA INFORMAÇÃO E O MANGÁ

O design é uma das áreas da ciência cuja perspectiva utilizamos para analisar a onomatopeia enquanto elemento gráfico. Contudo, é necessário primeiramente apresentar como os conceitos e a linguagem do Design podem ser correlacionadas e aplicadas na compreensão dos elementos presentes em Eruvë.

3.1.1 A expressão gráfica

A onomatopeia, na produção do *mangá* brasileiro analisado pela presente pesquisa **é um elemento que pode ser observado tanto como elemento verbal quanto como pictórico e esquemático** (TWYMAN, 1985). Ou seja, entre os elementos que promovem a integração da narrativa, a onomatopeia pode ser um elemento que permeia as categorias textual e imagética.

Visto que a linguagem pode ser compreendida de forma distinta por diferentes grupos, é mais eficiente analisá-la por um ponto de vista mais simples e generalista. A linguagem, por sua vez, pode ser dividida em duas grandes áreas: a escrita e a falada. Deste modo, a linguagem possui a tendência em dividir-se em verbal e pictórica (TWYMAN, 1985).

Segundo Twyman (1985), a linguagem escrita e a falada possuem um modo comum que é a palavra. Esta pode ser expressa através de diferentes canais: **o aural e o visual**. Os modos de linguagem mais tradicionais não abordam imagens.

Isto ocorreu porque a linguagem falada (sem imagem) foi a fonte de interesse linguístico dos cientistas do século XX.

O autor divide a comunicação de acordo com os canais pela qual a mensagem é recebida. O canal aural compreende a mensagem pelos ouvidos. O canal visual, pelos olhos. A linguagem compreendida pelo canal visual pode ser **gráfica** ou **não-gráfica**, ou ainda paralinguística (gestos, expressões faciais, etc.).

A linguagem gráfica, por sua vez, pode ser subdivida em três categorias: verbal, pictórica e esquemática (TWYMAN, 1985). O autor destaca a linguagem esquemática como a mais complexa, por incluir elementos denominados como “marcas gráficas propositais”, e que excluem palavras, números e figuras. Contudo, na prática, todas as três categorias podem ser encontradas em combinações (TWYMAN, 1985).

Através de sua própria experiência e aproximação com o processo de escrita, Twyman (1985) caracteriza a linguagem gráfica em verbal, abrangendo tanto as produções que são realizadas através de máquinas ou por meio da escrita manual do criador. Este processo também pode ser observado quanto à produção das onomatopeias em Eruvë. A onomatopeia pode ser produzida através de uma fonte pronta (instalada no *software*) ou pode ser “desenhada”, como em um processo semelhante ao *lettering*³¹.

³¹ *Lettering*. É um termo que abrange a arte de desenhar letras. As letras podem ser consideradas uma forma de arte, onde cada letra atua como um desenho.

A visão objetiva de Twyman (1985) propõe analisar a linguagem pictórica através de um quadro (Quadro 3.1) operacional com algumas variáveis.

Quadro 3.1 - Variáveis do modelo operacional de Twyman (1985) para a análise da linguagem pictórica.

Variável	Como funciona
Propósito	Por exemplo, apresentar informação ou persuadir o leitor.
Conteúdo da informação	A essência da informação ou a mensagem que ela deve transmitir.
Configuração	A forma de organizar os elementos gráficos no espaço.
Modo	Verbal, pictórico e esquemático.
Meios de Produção	Manual ou através de máquinas.
Recursos	Habilidades, facilidades, investimento financeiro e tempo.
Usuários	Idade, habilidade, treinamento, interesses e experiências prévias (repertório).
Circunstâncias de Uso	Se o leitor está tendo acesso à linguagem em uma biblioteca ou em um carro em movimento, por exemplo.

Fonte: Adaptado pela autora, retirado de Twyman (1985, p. 248-249).

A linguagem pictórica pode apresentar as funções de descrição e de narrativa. Estas funções são discutidas devido ao seu papel efetivo no processo de comunicação. Todas as imagens que são narrativas devem ser descritivas ao ponto de que elas nos permitem identificar os elementos de uma história. Isto não significa que toda figura descritiva precisa ser narrativa. Nem toda figura consegue alcançar o leitor em seu aspecto narrativo, um exemplo deste processo é o que acontece com os trabalhos de iconografia - eles podem ser compreendidos ou não quanto ao seu conteúdo, dependendo do período de tempo e da tradição cultural daquele que os observa (TWYMAN, 1985).

Ao considerarmos as onomatopeias, por exemplo, podemos analisá-las como **figuras sinópticas** ou como **imagens compostas de distintos elementos**. Este tipo de “elemento” pode levar ao leitor a diferentes interpretações e pode não estar configurada de uma forma clara para a leitura. Contudo, há diferenças entre uma figura sinóptica e imagens compostas de distintos elementos. A primeira consiste na representação parcial de um “mundo” ou de uma representação imaginária dele. A

segunda consiste na união dessas representações parciais do “mundo”, mas que normalmente não estariam juntas (TWYMAN, 1985).

Quanto à eficácia da linguagem pictórica ser maior que a da verbal, faz-se necessário enfatizar que, como foi apresentado na seção anterior, há diferenças nas formas de se produzir e de se interpretar a imagem. Conforme os leitores constantemente promovem a alteração da linguagem verbal através de seu uso, o mesmo ocorre com a interpretação da imagem (TWYMAN, 1985). Ou seja, a interpretação da imagem pode passar por questões de **cruzamento cultural**, como é o caso das onomatopeias produzidas em *mangás* brasileiros.

Em relação a este processo de cruzamento cultural, é importante observar a diferença entre a criação de imagens e a interpretação destas. Enquanto a criação das imagens é um processo negligenciado na educação básica, parece adequado aprender a interpretar as imagens na vida adulta. Uma forma de observar como a imagem pode ser ensinada é através de suas particularidades quanto ao propósito profissional destas, seja através da imagem na fotografia, na botânica, na engenharia, na arquitetura, etc. Existem regras e formas de se utilizar a representação gráfica ³²e este processo é ensinado e replicado pelos profissionais (TWYMAN, 1985). Contudo, nos *mangás* produzidos no Brasil, o processo de representação gráfica é influenciado por mais de uma vertente cultural, culminando em imagens que são interpretadas por um leitor nacional.

É possível realizar o processo de comunicação de forma mais objetiva e clara através da linguagem verbal, principalmente da falada. Por meio das imagens, o sentido torna-se relativo aos diversos repertórios ou padrões de interpretação. Para tal, Twyman (1985) sugere uma **experimentação controlada** para analisar o que funciona e o que não funciona na linguagem verbal (TWYMAN, 1985). Ou seja, para entender se a onomatopeia alcança o sentido para o qual esta foi aplicada na HQ, faz-se necessário compreender o ponto de vista do leitor como receptor da mensagem.

A respeito da definição da onomatopeia como um elemento da linguagem visual pelo ponto de vista do Design da Informação, Frascara (2004) a seguir

³² Representação gráfica. Neste trabalho, apesar de buscarmos focar mais na representação pictórica (TWYMAN, 1985) das onomatopeias, nós usaremos com maior frequência o termo “representação gráfica”, já que ele também abrange a condição textual das onomatopeias. Nosso intuito não é desvincular a ideia de que a onomatopeia também seja encarada enquanto texto, mas, sim, agregar o valor pictórico a ela.

apresenta seus estudos acerca da análise do significado e da percepção do leitor enquanto condutor da narrativa.

3.1.2 Design da comunicação

Frascara (2004) aponta como o design da comunicação visual começou a se desenvolver na década de 20, mas apenas cresceu relacionando-se a outros campos como a psicologia, sociologia, linguística e marketing nos anos 50. Neste período, o objetivo do design para a comunicação visual transformou-se de criação artística para comunicação efetiva. Segundo o autor, hoje vivemos uma terceira fase no design da comunicação visual. Esta é diretamente influenciada pela tecnologia e pelas relações de interação entre o público e a informação.

A **percepção** do estímulo visual, presente na composição por meio da imagem, forma e conteúdo, é realizada pelo olhar do público. Contudo, olhar não é uma atividade passiva. O público busca olhar para entender a fim de encontrar o que procuram. Logo, **significado** e **relevância** são os principais determinantes para a captura de atenção do público (FRASCARA, 2004).

O público é bombardeado de informações o tempo todo e o designer busca atrair e reter a atenção dele através da comunicação visual. Entre os elementos desta, apontados por Frascara (2004), destacam-se: a **clareza da forma e do conteúdo**; a **facilitação e estímulo à leitura**; a **consideração dos aspectos culturais, econômicos, tecnológicos e ecológicos do projeto**.

É necessário que o designer desenvolva uma linguagem visual que atenda às necessidades das pessoas. A comunicação, portanto, é a razão para a existência do design para a criação de linguagem visual, representando a origem e o objetivo do trabalho dele na área (FRASCARA, 2004).

A percepção é fundamentada na busca pelo significado e a construção deste baseado na organização do estímulo. É possível encontrar os princípios da “boa forma” e da pregnância da escola da Gestalt na organização do significado. Estes são: integração e segregação que separam e conectam os elementos do estímulo através da proximidade, similaridade e fechamento (FRASCARA, 2004).

Segundo Frascara (2004, p.65), a função do significado através da linguagem visual é um aspecto imediato e essencial do processo da percepção. Toda forma

evoca uma resposta perceptiva, seja ela mais ou menos cognitiva, ou mais ou menos emocional. A transformação da forma, portanto, vai além de uma preocupação com a representação gráfica visual. Sendo assim, é possível especular que **a onomatopeia dentro da nossa pesquisa seja um elemento da linguagem visual** discutida por Frascara (2004), além de uma adaptação linguística.

O estímulo à percepção pode ser organizado em relação ao “estilo cognitivo” do público. Por isso, é importante utilizar símbolos em mensagens gráficas e organizá-los de acordo com os sistemas que são compreendidos pelo público (FRASCARA, 2004). Sendo assim, a onomatopeia produzida no *mangá* brasileiro, a fim de promover a percepção representação gráfica de que a obra se trata de um *mangá* (ainda que seja de produção brasileira) pode conter um significado que, aos olhos do leitor, o faz reconhecer a mesma como um elemento da linguagem visual deste.

A seleção dos componentes da mensagem é capaz de determinar a extensão semântica do conteúdo dela. A organização destes componentes pode reforçar o sentido da mensagem e ela é, portanto, centrada em questões sintáticas. Ou seja, a organização dos componentes é centrada na forma em que estes são apresentados a fim de facilitar o processo e entendimento da mensagem para o público (FRASCARA, 2004).

Entretanto, a análise das onomatopeias no *mangá* não partem apenas destas questões sintáticas. Segundo a linguística, as onomatopeias estão ligadas aos sons, contudo, no *mangá*, as onomatopeias podem estar associadas a sentimentos e sensações (como veremos mais adiante no Seção 3). Desta forma, é plausível afirmar que as questões para análise das onomatopeias envolvem muito mais que a sintaxe, são questões pragmáticas, visto que o leitor é passível de reconhecer, ou não, os sentimentos e sensações que a onomatopeia no *mangá* evoca. A onomatopeia atende o sentido sintático quando compreende apenas a representação verbal do som. Em outras ocasiões, a onomatopeia pode ser mais um elemento pictórico a fim de enfatizar algum outro elemento da narrativa.

Desta forma, quando falamos de HQs, os elementos discutidos por Braga Jr. (2005) em relação à caracterização do *mangá*, e os elementos da narrativa apresentados pelas abordagens clássicas e contemporâneas, pode-se sugerir comparação com a **organização sintática** abordada por Frascara (2004) para a apresentação da linguagem visual.

A organização visual dos artefatos funciona para estabelecer relações claras de importância, inclusão, conexão e dependência. Ela serve para **guiar a sequência da percepção da mensagem**, auxiliando o leitor no processo de construção do significado (FRASCARA, 2004).

De acordo com Frascara (2004), a interpretação da mensagem envolve dois aspectos. Um dos aspectos é a denotação e ela faz referência às dimensões relativamente objetivas da mensagem, como descrições ou representações por meio de imagens ou texto. O outro aspecto é a conotação. Ela faz referência às dimensões subjetivas da mensagem e é particularmente importante quando a mensagem possui algum apelo emocional.

O público participa de forma mais ativa na construção do significado no aspecto conotativo da mensagem, pois este é mais dependente da cultura e da união entre o conceito do designer e a experiência do público alvo (FRASCARA, 2004). No âmbito dos *mangás*, especificamente do *mangá* brasileiro, pode-se especular que **a construção do significado das onomatopeias** é construída através da narrativa apresentada pelo mangaká e a experiência dos leitores. Este significado será estabelecido na Seção 3, após apresentarmos Eruvë neste seção.

Embora imagens provoquem o público às mensagens conotativas, os textos também são passíveis do mesmo efeito a depender do estilo e do conteúdo. Nesta abordagem, é essencial realizar um esforço para entender o perfil cultural e conotativo do público alvo. Por isso, é necessário considerar não apenas o ponto de vista do autor ao criar a obra, mas do público alvo desta (FRASCARA, 2004).

Frascara (2004) ainda destaca que toda mensagem gera uma resposta emocional que é experimentada pelo público de forma consciente e inconsciente. A interpretação construída pelo público, portanto, é cognitiva, emocional e operacional.

O **contexto da mensagem pode ser interpretado em diferentes contextos**. Entre eles, Frascara (2004, p.72) aponta: o perceptual (o ambiente visual no qual a mensagem aparece); o cultural (o ambiente cultural do público alvo); a da fonte (o conjunto de mensagens que já foram discutidas pela mesma pessoa ou organização); a da fonte de classe (um aglomerado de mensagens criado por organizações similares); o estético (qualidades formais que posicionam a mensagem de acordo com a aproximação oferecida pelo criador); o midiático (ambiente criado pelo uso de meios de comunicações, possivelmente HQs também); o da qualidade técnica (expectativa técnica do público alvo acerca da mídia utilizada); e o da

linguagem (ambiente criado pela linguagem escrita e falada por um determinado grupo). Todos esses contextos afetam a mensagem e o processo de interpretação.

O processo da comunicação, portanto, é um ato no qual **o público produz o significado**. Logo, a mensagem gráfica por si só é incompleta. O ato é complexo e envolve respostas cognitivas e emocionais do público, não somente com a mensagem, mas com a fonte desta (FRASCARA, 2004). Sendo assim, faz-se necessário analisar não apenas o processo de criação do elemento gráfico da onomatopeia, mas a interpretação do público da obra na qual este está inserido.

A representação gráfica é um dos elementos que deve ser considerado na abordagem do design acerca da linguagem visual. A representação gráfica é responsável por criar atração ou rejeição no primeiro momento de encontro com o público; ela comunica; ela afeta a percepção de tempo; ela afeta a memorização da mensagem; ela afeta a vida ativa do artefato; e afeta, de forma geral, a qualidade do ambiente (FRASCARA, 2004).

De acordo com Frascara (2004), a atenção e o engajamento do público são necessários para que a comunicação aconteça. Deve haver conexão entre o público, o produto e a mensagem. Nestes, a dimensão da representação gráfica é de grande importância. Uma escolha representação gráfica é, portanto, uma escolha de julgamento. Não há princípios universais sobre beleza ou feiura. A escolha acerca da representação gráfica é construída culturalmente e representa valores de um sistema (FRASCARA, 2004). Da mesma forma, produzir uma HQ no Brasil em “estilo *mangá*” é uma escolha de representação gráfica.

Toda escolha de representação gráfica carrega significado. **Não é possível alterar a qualidade da representação gráfica sem alterar o significado.** A avaliação da qualidade da representação gráfica deve ser tentada, lidando com a aptidão mental para propósito, conteúdo, contexto e público. A abordagem da representação gráfica da mensagem não precisa ser apenas apropriada para o público alvo, ela também deve ser pensada a fim de controlar os significados que a forma proporciona para a audiência (FRASCARA, 2004).

É fundamental que antes de avaliar a qualidade da representação gráfica da mensagem, é necessário verificar se a abordagem adotada é coerente ao público ao qual a mensagem é destinada. Atrair, reter e comunicar são três funções essenciais de qualquer mensagem, e a representação gráfica realiza um papel importante

nestes. É pertinente, portanto, verificar o que o público alvo consegue recordar da mensagem apresentada (FRASCARA, 2004).

Frascara (2004) aponta que não é possível entender o papel da representação gráfica sem um contexto. Também não é possível entender a função, as limitações e as possibilidades do design sem colocá-lo nos contextos social, político, físico, cultural e comercial nos quais ele opera.

3.1.3 Componentes da mensagem visual

De acordo com Dondis (2015), há elementos básicos para a comunicação visual e estes são a matéria-prima de toda informação visual. São eles: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. A estrutura da obra visual é determinada por quais destes elementos estão presentes (DONDIS, 2015).

Boa parte do conhecimento acerca da interação e da percepção sobre o significado visual advém das pesquisas e dos experimentos da psicologia da Gestalt. A abordagem teórica da mesma consiste na compreensão e análise para o reconhecimento do sistema formado por partes interatuantes. Estas partes podem ser isoladas e vistas de forma independente, e posteriormente podem ser reunidas no todo (DONDIS, 2015).

Segundo Dondis (2015), para se analisar uma obra visual, é necessário decompor os elementos que a constituem. A autora sugere que **a utilização dos componentes visuais básicos como meio de conhecimento e compreensão é um método excelente para explorar o sucesso da expressão da obra visual**. A autora defende que é uma escolha do artista, do designer, quais elementos visuais da obra serão enfatizados. Para analisar e compreender a estrutura total da linguagem visual, é conveniente abordar os elementos de forma individual.

O ponto é a unidade de comunicação visual mais simples e irreduzível. Segundo Dondis (2015) o ponto pode ser encontrado mais comumente na natureza e, no desenho, é o ponto que dá origem aos outros elementos. A linha nasce de um ponto, as formas partem de um ponto. Quando os pontos se encontram próximos demais entre si e já não é possível identificá-los, surge **a linha**. Dondis (2015)

também defende que a linha pode ser considerada um ponto em movimento ou a “história” de movimento de um ponto.

A linha, por sua vez, descreve **a forma**. Segundo Dondis (2015), de acordo com a linguagem das artes visuais, a linha articula a complexidade da forma. As formas básicas são: o triângulo equilátero, o círculo e o quadrado. Para cada uma das formas pode ser associado um significado de acordo com percepções psicológicas e fisiológicas.

A forma quadrada pode ser associada a conceitos como enfado, honestidade, retidão e esmero. A forma circular pode ser associada a conceitos como infinitude, calidez e proteção. Elas são figuras planas e simples, sendo descritas e construídas de modo verbal ou visual (Dondis, 2015).

Ao diferenciarmos eticamente a complexidade da informação visual do ambiente, o fazemos através das variações de luz e de **tom** que nos é proporcionado. É possível enxergar o que é escuro através da proximidade ou pela sobreposição ao claro, e vice-versa (Dondis, 2015).

A cor, por sua vez, é uma das mais penetrantes experiências visuais do ser humano. Além disso, ela carrega uma vasta categoria de significados simbólicos. As representações monocromáticas são substitutas tonais da cor, aceitas nos meios de comunicação visual (Dondis, 2015).

A textura é o elemento visual que serve de substituto para as qualidades do tato. É possível perceber a textura tanto pelo tato quanto pela visão. A textura pode apresentar qualidades apenas ópticas, como é o caso de linhas em uma página impressa ou dos traços em um esboço (Dondis, 2015).

A escala é o elemento constituinte do processo de modificação e de definição entre todos os elementos visuais. Ela pode ser estabelecida não somente pelo tamanho relativo das pistas visuais, mas também por meio das relações com o campo e o ambiente. Os resultados visuais, considerando-se a escala, são fluídos e não absolutos, já que estes estão sujeitos a muitas variáveis que podem modificá-los (Dondis, 2015).

A dimensão, em formatos de representações bidimensionais, depende da ilusão. Isto ocorre pois o que é possível enxergar no desenho é uma representação da dimensão real, ou seja, uma ilusão (Dondis, 2015).

O último componente visual básico apontado por Dondis (2015) é **o movimento**. Este aparece de forma implícita no modo visual. A sugestão de

movimento nas obras visuais estáticas é mais complicado de ser realizada. Contudo, a sugestão ocorre de forma psicológica e cinestésicamente por meio da informação visual estática.

Não existe verdadeiro movimento na representação gráfica. Este movimento não está no meio de comunicação, mas no olho do leitor por meio do fenômeno fisiológico da “**persistência da visão**”. Dondis (2015) explica que a película cinematográfica é formada por uma série de imagens imóveis com leves modificações que, quando vistas em intervalos de tempo apropriados, juntam-se através do fator remanescente da visão. Deste modo, o movimento parece real.

De acordo com a autora, é possível expressar e receber mensagens visuais em três níveis. Estes são: o **representacional**, o **abstrato** e o **símbolo**. Todos estes níveis são interligados e sobrepostos. Contudo, é possível estabelecer distinções suficientes para que possam ser analisadas em termos de valor para a criação da mensagem em relação à qualidade do processo da visão.

O nível representacional trata do que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência. O nível abstrato envolve a qualidade cinestésica do fato visual reduzido aos componentes visuais básicos e elementares. Este nível enfatiza os meios mais diretos, emocionais e primitivos da criação da mensagem. O nível simbólico aborda a vasta gama de sistemas de símbolos codificados e criados arbitrariamente pelo homem que os atribuiu significados (Dondis, 2015).

Segundo Dondis (2015, p. 51), “[...] *não precisamos ser visualmente alfabetizados para fazer ou compreender mensagens. Essas faculdades são intrínsecas ao homem, e, até certo ponto, acabam por manifestar-se com ou sem o auxílio da aprendizagem e de modelos*”. Ou seja, **para se falar ou entender uma língua não é preciso ser alfabetizado**. Um meio de comunicação não nega o outro. Não há competição entre a linguagem e o modo visual. Faz-se necessário, porém, avaliar as respectivas possibilidades destes em termos de eficácia e viabilidade. Sendo assim, para se compreender uma onomatopeia em um *mangá* não é preciso necessariamente ser alfabetizado na língua japonesa, pois o modo visual de observação deste elemento prevê um modo visual de interpretação. Este processo é denominado por Dondis (2015) de **alfabetismo visual**.

Contudo, considerar que existe uma alfabetização visual implica em assumir que há analfabetos visuais, o que não é uma verdade absoluta. Entretanto, é a partir da compreensão do processo de alfabetização visual que se pode estabelecer um

paralelo do mesmo com o desenvolvimento da linguagem escrita. Logo, pode-se especular sobre a leitura de imagens e de uma gramática visual. A interpretação desta pode ser realizada por meio da compreensão do conjunto de imagens, ou seja, na construção de repertório imagético. Este é contrário ao código alfabético da escrita que é limitado. Independente do nível ou da presença de escolarização, cada indivíduo possui um repertório imagético. Este possui a função de apresentar o maior número de linguagens possíveis, dependendo do contexto sócio-estrutural. A compreensão deste processo é complexa, visto que a escola abandona de forma precoce as práticas de desenho (MIRANDA, 2004, 2006, 2013) que passam a ser vistas como artísticas e uma forma de entretenimento infantil. Logo, o desenvolvimento da comunicação por meio de imagens não é um processo simples, dependendo, inclusive, da classe social dos indivíduos. Sendo assim, em um país desigual como o Brasil, as pessoas podem apresentar um repertório limitado a depender do acesso delas a políticas culturais e escolares de qualidade. Este cenário não é prioritariamente individual, mas social.

Reproduzir uma informação visual natural pode ser um processo ensinado e aprendido. Contudo, neste processo não há sistema estrutural arbitrário e externo, semelhante ao da linguagem. A informação visual é obtida por meio de diversos níveis da experiência direta do ato de ver. É possível armazenar e recordar esta informação. Entretanto, toda experiência visual está sujeita à interpretação individual (Dondis, 2015).

Segundo Dondis (2015), o desenvolvimento do material visual não precisa ser dominado pela inspiração e ameaçado pelo método. Ou seja, a coerência não é anti representação gráfica. Para se produzir um livro, por exemplo, pode-se recorrer tanto à inspiração quanto ao método. Desta forma, para se compreender como o elemento da onomatopeia está presente em Eruvë no qual fazemos um estudo de caso, faz-se necessário compreender não apenas a inspiração que levou ao processo de sua criação, mas também o método através do qual ela foi criada.

Quando um artista realiza seus desenhos, este cria uma imagem, registrando e oferecendo aos leitores dados que podem ser identificados como informações visuais de valor referencial. O processo de abstração, por sua vez, busca descartar detalhes irrelevantes e destacar traços mais essenciais e característicos do que é representado. A forma final deste processo deve atender às necessidades da comunicação (DONDIS, 2015). Portanto, se a informação visual de uma

onomatopeia de passos não estiver representada de modo a permitir a interpretação de sua mensagem (como o ruído de passos), ela não atende à necessidade da comunicação a qual foi criada.

Segundo a autora, este processo de eliminação de detalhes para a representação visual pode passar por dois processos. Primeiro, a abstração pode ser realizada focando-se no simbolismo. Neste, o significado pode ser identificável ou arbitrariamente atribuído. Segundo, a abstração pode ser realizada por meio da redução da manifestação visual dos elementos básicos. Estes não conservam nenhuma relação com a expressão representacional da experiência real daquilo que se busca desenhar.

A fim de tornar a abstração por meio do simbolismo eficaz, faz-se necessário que o símbolo não seja apenas visto e reconhecido, mas ele precisa ser lembrado e, em alguns casos, até reproduzido. Desta forma, este processo de abstração não pode conter uma grande quantidade de informação de detalhes. Neste caso, faz-se necessária alguma educação prévia por parte do público (DONDIS, 2015). Isto significa que, para compreender o elemento da onomatopeia em um *mangá* brasileiro, o público precisa ter tido contato prévio com o mesmo tipo de representação visual em *mangá* (de maneira a reconhecer a representação gráfica característica deste modelo) e/ou com algum outro formato de HQ que apresente o elemento da onomatopeia.

De acordo com Dondis (2015), a transmissão de informações torna-se mais eficiente através de uma figura totalmente abstrata. Desta forma, a figura torna-se um código para auxiliar a linguagem escrita. Um dos exemplos dados pelo autor é o sistema de símbolos musicais. Assim como as onomatopeias, estes símbolos compõem um sistema utilizado para a comunicação do som. **Todo sistema é desenvolvido a fim de condensar a informação para que esta seja registrada e comunicada ao público.**

Não é necessário que o processo de abstração possua alguma relação com a criação de símbolos quando estes já possuem algum significado que já lhes é imposto. É muito mais importante para o entendimento e a estruturação das mensagens visuais o processo de redução daquilo que vemos em elementos visuais básicos. Este processo de abstração procura estabelecer um significado mais intenso e condensado. Da mesma forma, a percepção humana procura eliminar

detalhes superficiais a fim de estabelecer o equilíbrio da visão e outras racionalizações visuais (DONDIS, 2015).

Os três níveis de expressão e recebimento de mensagens visuais (representacional, abstrato e simbólico) oferecem opções de estilo e meios para a solução de problemas visuais. Dondis (2015) destaca o exemplo de uma casa, esta pode ser uma moradia, um abrigo mais simples ou mais complexo. Ela segue uma configuração diferente de uma árvore que, em algumas situações, poderia ser descrita como um abrigo. A nível elementar, a casa é um volume abstrato e dimensional. As possibilidades de solução para o homem que busca abrigo e proteção são infinitas. Sendo assim, como outros contextos visuais, **a forma segue a função.**

Entretanto, Dondis (2015) também destaca que a solução específica através do artefato é obtida e repetida com poucas modificações até se tornar identificável por certo período de tempo em certa localização geográfica. Esta consideração pode ser aplicada ao cenário em que a onomatopeia do *mangá* brasileiro envolve um processo de reprodução inicial por meio do *Mangá* Mimético. O processo que, em sua evolução, teve a influência de outros estilos artísticos de HQs a ponto de criar uma nova identidade visual para o elemento da onomatopeia no *Mangá* Híbrido e no *Mangá* Nativo.

Qualquer manifestação visual abstrata é profunda e impregnada de significado. Dondis (2015) aponta que quando estamos experimentando um relato visual extremamente representacional e detalhado, este coexiste com outra mensagem visual capaz de expor os elementos visuais de natureza abstrata. **Esta subestrutura abstrata é a composição, ou seja, a representação gráfica do artefato.**

Dondis (2007), ao tratar da redução da informação visual realista em componentes abstratos, destaca que este processo só é possível através do arranjo planejado para provocar um determinado efeito. A sinalização de trânsito, por exemplo, um sistema de linguagem com representações abstratas, permite que o conteúdo imagético transmita informações de atenção, perigo, direcionamento, proibições, indicações, etc. Estas associações são oriundas da própria estrutura psicofísica do homem e da relação do repertório adquirido deste com a sinalização de trânsito. **O caráter abstrato, portanto, é capaz de ampliar a possibilidade de**

associação da mensagem com um determinado estado de espírito (DONDIS, 2015).

Os níveis de representação visual são responsáveis pelo processo de concepção, criação e refinamento de toda obra visual. Para que um criador seja visualmente alfabetizado ele precisa ser consciente de cada um destes três níveis na obra. Da mesma forma, o público precisa ter a mesma consciência do sistema visual ao qual está exposto. Esses três níveis possuem características específicas que podem ser definidas e isoladas, mas que não são necessariamente antagônicas (DONDIS, 2015).

A abordagem acerca do nível abstrato é a mais estimulante, a julgar que o artista e o público podem assumir interpretações mais livres da expressão visual. Estas interpretações são diferentes da observação de uma manifestação visual consumada e definitiva, ou apresentada segundo o nível representacional, mimético (DONDIS, 2015).

O nível simbólico, todavia, pode ser qualquer coisa, desde uma imagem simplificada até um sistema extremamente complexo, repleto de significados atribuídos - como a própria linguagem ou os números. O símbolo é capaz de constituir informação, com forma e integridade próprias. **Para o designer, a representação visual a nível simbólico é como uma força interativa usada para abordar o significado e o aspecto visual** (DONDIS, 2015).

Segundo Dondis (2015), a chave da percepção está na inversão do processo criativo, realizada pelo público ao interpretar a mensagem visual. Primeiro, o público enxerga os fatos visuais, compostos de informações que podem ser reconhecidas ou símbolos passíveis de definição. Segundo, o público enxerga a composição, os elementos básicos e técnicas. Se a intenção compositiva do artista for bem resolvida, o resultado será coerente e claro, denominado como **elegante**. Se não, este será **ambíguo**.

A fim de atingir maior eficácia na representação visual, Dondis (2015) defende que é necessária a interação entre o propósito e a composição, entre a estrutura sintática e a substância visual. Estas compõem a anatomia da mensagem visual.

3.1.4 As letras como símbolos

Ao explicar o surgimento de uma linguagem que utiliza símbolos, Frutiger (2007) destaca que, antes de existir a escrita, já havia comunicação por meio de um sistema de gestos e símbolos. Estes, geralmente, representavam sons de curta duração, associados a representações não ligadas, necessariamente, à capacidade auditiva. O autor questiona se não é possível considerar que a linguagem corporal, através de sons e gestos, não fez parte da origem da linguagem tal como a conhecemos hoje. Ainda no mundo contemporâneo, sentimos a necessidade de sustentar nosso discurso através de gestos e imagens (FRUTIGER, 2007).

Ao observarmos o desenvolvimento da escrita chinesa, por exemplo, é possível constatar que esta se enquadra em um tipo denominado como **escrita que permanece figurativa**. Enquanto isso, no alfabeto latino, é possível observar uma **escrita “alfabética”**. Ou seja, a escrita cujos pictogramas originais foram simplificados ao extremo (FRUTIGER, 2007). Podemos perceber, portanto, uma das características que podem ser associadas no processo de distinção da onomatopeia no *mangá* japonês e no *mangá* brasileiro.

Os pictogramas podem ser associados a ponto de criarem um ideograma. Os primeiros são representações simbólicas mais simples e objetivas, enquanto que o ideograma é a representação de uma ideia (FRUTIGER, 2007). Isto ocorre bastante no desenvolvimento dos três alfabetos japoneses (*hiragana*, *katakana* e *kanji*). O alfabeto em *kanji* possui mais de quarenta mil caracteres e todos podem ser interpretados como ideogramas, pois são a junção de outros caracteres com significado mais simples e objetivo.³³

Segundo Matheus Freitas, professor de língua japonesa:

[...] geralmente, (a onomatopeia) é em katakana ou hiragana. Se bem que katakana é uma forma mais normal para onomatopeia, porque a onomatopeia tem a ver com o som. Então o kanji, ele já tem um significado próprio. Então, como ele (katakana) se baseia mais no som para fazer as onomatopeias, aí geralmente é em katakana. (Depoimento de Matheus de Carvalho Freitas³⁴)

³³ Cf. BRASIL ESCOLA. O alfabeto japonês. Disponível em brasilecola.uol.com.br/japao/o-alfabeto-japones. Acesso em 09 de agosto de 2020.

³⁴ Transcrição de informação concedida em 12 de agosto de 2020 por Matheus de Carvalho Freitas, professor graduando em Letras Português-Japonês que ensina japonês avançado, nível 2 no JLPT -

O ideograma, por sua vez, pode vir a dar origem a um **fonograma**. Desta forma, o ideograma é transformado de maneira a preservar o sinal silábico da representação a qual este está associado. Neste processo, é que passamos a atravessar a verdadeira transição da linguagem através da origem dos primeiros sinais silábicos (FRUTIGER, 2007).

Quanto à manipulação da letra como elemento gráfico, Frutiger (2007) destaca algumas abordagens: a letra pode ser observada quanto a sua **largura, espessura, inclinação e variedade**. Estas características estão associadas ao tipo da letra empregada. Como estamos tratando de onomatopeias, digamos que, ao escolher uma fonte para representar graficamente a onomatopeia, ela se apresenta de forma “condensada”, “estreita”, “larga” ou “expandida”. Neste contexto, podemos afirmar que a característica gráfica que buscamos para a onomatopeia como fonte é a largura. Em relação à espessura, traços que são mais delgados costumam ser associados a caracterização como “*light*” ou “finos”, enquanto que os mais espessos como “*bold*” ou “*semibold*”. Em relação à inclinação, as letras são associadas ao formato “cursivo” ou “*italic*”. A presença desta última forma no texto sugere ênfase para algo “importante” (FRUTIGER, 2007).

A ampla variedade das letras foi possível graças ao avanço da publicidade e a busca pelas diferentes maneiras de se apresentar um texto. A tipografia “básica” presente em um livro, por exemplo, geralmente se apresenta da seguinte forma: a escrita normal é aplicada ao conjunto do texto; o “*italic*” é aplicado à subtítulos e se houver a necessidade de “ênfase”; “*semibold*” é aplicado para vários tipos de destaque, como títulos. Insatisfeitos com este formato que limitava a manipulação gráfica do texto em cartazes, anúncios e prospectos, os criadores destes passaram a explorar seu modo de representação durante o século XX (FRUTIGER, 2007, p. 151).

Segundo Frutiger (2007, p. 152), é a possibilidade de se misturar inúmeros caracteres que demonstram a qualidade da representação gráfica da tipografia moderna. Contudo, o autor apresenta ressalvas quanto a manipulação das letras acerca de seu uso por “mãos inexperientes” e a produção de composições caóticas em termos de imagem. Ele enfatiza que, quanto mais rico for o material à

Japanese-Language Proficiency Test. É o teste realizado mundialmente para comprovar a proficiência na língua japonesa de não nativos. Realizado pelo Ministério da Educação do Brasil através do Japão.

disposição, mais disciplinada deve ser sua manipulação. Esta preocupação está associada ao desenvolvimento de não apenas uma letra, mas de toda uma família de caracteres ligados a ela. A tipografia moderna já não atende mais apenas a superfície do livro “doméstico”, ela passou a atingir outros campos de todas as atividades humanas (FRUTIGER, 2007).

É possível observar que, quanto a manipulação da letra, a onomatopeia pode ser composta por diferentes tipos, configurada de maneira tal que sua representação gráfica não busca apenas transmitir a informação de modo verbal, mas como elemento que compõe o sentido da imagem.

A conformação das letras pode ser observada na escolha de uma família tipográfica para a inserção da onomatopeia na HQ. Contudo, como já foi dito anteriormente, as onomatopeias também podem ser criadas por meio de um desenho próprio, semelhante ao processo de *lettering*. Assim, como as letras apresentam características próprias, apresentaremos a seguir alguns aspectos do design dos artefatos gráficos a fim de compreender melhor como o elemento da onomatopeia “desenhada” pode ser interpretado.

3.1.5 Os fundamentos do design nas onomatopeias

Lupton & Philips (2018) abordam o design através de alguns fundamentos, eles estão separados da seguinte maneira: **ponto, linha e plano; ritmo e equilíbrio; escala; textura; cor; figura/fundo; enquadramento; hierarquia; camadas; transparência; modularidade; grid; padronagem; diagrama; tempo e movimento; regras e acaso**. Estes dezesseis fundamentos permeiam o design nos artefatos e, portanto, também nortearam nossas observações acerca de Eruvë.

O **ponto** pode indicar uma posição no espaço, enquanto que, graficamente, ele toma forma como um sinal, uma marca visível. Tal como afirma Dondis (2015), vários pontos podem formar uma linha. Contudo, dentro da tipografia, o ponto significa uma parada. A **linha** surge no limite nos objetos, onde dois planos se encontram. Nas onomatopeias, elas estão presentes por meio de caracteres agrupados em texto, mas também podem ser subentendidas como literalmente desenhadas. O **plano**, por sua vez, configura-se entre a largura e altura representadas sobre a superfície. (LUPTON & PHILIPS, 2018)

Acerca ainda do plano, as autoras destacam:

Uma mancha de texto é um plano feito de pontos e linhas de tipos. Um plano tipográfico pode ser denso ou aberto, rígido ou irregular. Os designers experimentam com o entrelinhamento, o tamanho dos tipos e o alinhamento para criar diferentes formas tipográficas. (LUPTON & PHILIPS, 2018, p. 18)

Ao tratar sobre **espaço** e **volume**, as autoras destacam que na representação gráfica bidimensional ocorre um processo de acomodação ótica, visto que os objetos reais possuem característica tridimensional que não pode ser comportada na superfície do papel, por exemplo. Acerca do **ritmo** e do **tempo**, há um destaque maior ao que é denominado “mundo do som”. A associação aplicada para comparar como este mundo é representado por meio dos artefatos é a própria estrutura da música. Nela, a base do ritmo é alterada de acordo com o tempo, alternando camadas de repetição que conferem o contraste acústico e que podem ser amplificadas ou diminuídas por mixagem. O mesmo acontece em artefatos gráficos. Em HQs, por exemplo, a repetição de elementos pode criar um ritmo - sejam eles quadros ou onomatopeias. A alteração do tamanho destes elementos pode amplificar ou diminuir o seu efeito. Neste contexto, este processo é definido pelas autoras como **ritmo visual** (LUPTON & PHILIPS, 2018).

A **escala**, por sua vez, pode ser compreendida de forma subjetiva ou objetiva. Objetivamente, trata-se das dimensões exatas de um objeto físico ou da correlação exata entre uma representação e a coisa real que ela representa. Subjetivamente, a escala remete ao tamanho que o leitor percebe do objeto. Nesta perspectiva, os artefatos podem ser pensados de acordo com a forma com a qual podem se relacionar com nossos corpos. A escala pode, inclusive, extrapolar os limites ao estimular a percepção visual do leitor. As onomatopeias em uma HQ, por exemplo, podem extrapolar os limites da página, causando uma sensação de impacto visual no leitor (LUPTON & PHILIPS, 2018).

A **textura**, no Design, é o que auxilia a compreender a natureza das coisas - ela pode ser tanto concreta quanto virtual. Ou seja, ela pode estar relacionada tanto à superfície efetivamente empregada na produção do artefato, quanto à aparência visual desta superfície. Ela pode acrescentar detalhes à imagem, ampliando a qualidade ótica desta e a percepção do leitor sobre a mesma. A textura pode ser aplicada para estabelecer uma atmosfera, reforçar um ponto de vista ou criar

sensações de presença física. Uma onomatopeia que é apresentada com a textura de sangue escorrendo, por exemplo, pode causar uma percepção visual associada à sua representação, como algo perigoso ou que está machucado (LUPTON & PHILIPS, 2018).

A **cor** consiste na expressão de determinada atmosfera, descrevendo a realidade ou codificando a informação. “Sombrio”, “pardo” ou “brilhante” evocam um clima de cores e uma paleta de relações. Neste processo, o designer aplica as cores de maneira a destacar e camuflar alguns elementos. Nos *mangás*, este processo ocorre principalmente pelo efeito de monocromia. O destaque pode ocorrer através de um efeito conhecido como *Notan*³⁵. Outro aspecto interessante, é a presença de onomatopeias associadas às palavras como “brilho” (“plim plim”, por exemplo), apresentadas em associação com a presença de elementos mais claros nas páginas do *mangá*. Embora a percepção da cor seja subjetiva, isto não significa que ela não possa ser descrita ou interpretada. Foi estabelecido, portanto, um vocabulário entre designers ao se tratar da cor. Ao se tratar da monocromia (específica das páginas de Eruvè), foram considerados os aspectos de **escurecimento** e **clareamento**, relacionados ao **valor da cor**, sua luminosidade ou brilho (LUPTON & PHILIPS, 2018).

O efeito de **figura/fundo** está associado à organização espacial dos elementos que compõem a representação gráfica, visto que “[...] *as coisas resultam da interação com outras coisas.*” (GREAR, 2006 *apud* LUPTON & PHILIPS, 2018, p. 85). A representação gráfica de uma figura não está desassociada das letras e da página na qual ela está inserida, são um conjunto. Para os designers, existe uma busca constante entre o equilíbrio dos elementos que estão representados graficamente em uma página por meio da observação deste efeito de figura/fundo. Desta forma, não é possível analisar o elemento da onomatopeia sem considerar o **contexto visual** no qual ela está inserida (LUPTON & PHILIPS, 2018).

O **enquadramento** é responsável por criar as condições para interpretar a imagem. O quadro, portanto, é subserviente ao conteúdo que ele envolve, moldando a nossa compreensão sobre ele. O enquadramento é um dos processos mais persistentes, inevitáveis e variáveis praticados pelo designer. Ele é composto de contornos, nem sempre evidentes, mas que servem para conter a imagem,

³⁵ *Notan*. Como já foi explicado no Seção 1, o efeito *Notan* está associado às representações de luz e sombra. Na construção das páginas, preza-se pelo equilíbrio entre preto e branco.

destacando-a, tornando-a visível. Ele também pode penetrar a imagem, tornando-a aberta e permeável (LUPTON & PHILIPS, 2018). Nas páginas de *mangás*, é possível observar como os quadros podem “vazar” pelas margens, tornando o conteúdo mais aberto. O mesmo ocorre com as onomatopeias que, apesar de não delimitarem a imagem, podem se sobrepôr ao enquadramento ou serem contidas por ele.

A **hierarquia** consiste na ordem de importância de um grupo social ou no corpo de um texto, assim como foi possível observar nas características das letras enquanto símbolos apresentados por Frutiger (2007). Expressar uma ordem através da hierarquia visual é uma tarefa primordial ao designer e ela reflete o seu estilo pessoal, metodologia e experiência (LUPTON & PHILIPS, 2018). Na construção de uma página de *mangá*, determinar quais elementos serão priorizados quadro a quadro é um processo que não apenas envolve um método, associado ao estilo do quadrinista, mas também a definição da hierarquia visual. A onomatopeia, por exemplo, pode ser planejada desde o início da construção do roteiro ou ser adicionada durante o processo de arte finalização das páginas, como veremos mais adiante.

As **camadas** são componentes simultâneos e sobrepostos de uma imagem ou sequência. Estas são aplicadas em diversos artefatos para realizar a associação de grupos de dados por sobreposição (LUPTON & PHILIPS, 2018). No processo de construção de Eruvë também fizemos uso de camadas. Na construção do *mangá*, há uma organização metodológica na produção que inclui o uso de camadas de maneira a estruturar os dados. As onomatopeias, nosso elemento de estudo, possui sua própria camada e não está unida à camada de texto aplicada nos balões de fala ou pensamento. Isto ocorre, pois há compreensão de que a onomatopeia é um elemento diferente do texto.

A **transparência** refere-se ao conceito de honestidade e clareza, e também pode ser aplicada ao artefato a fim de combinar ou contrastar ideias. A transparência e as camadas são fenômenos correlatos. Ela pode ser aplicada, inclusive, de maneira a adicionar complexidade ao conteúdo do artefato, permitindo que as camadas se misturem e se confundam (LUPTON & PHILIPS, 2018).

A **modularidade** é uma restrição ao conteúdo do artefato, podendo também ser correlacionada aos limites deste. A superfície do artefato pode ser pré-fabricada e conferir limitações ao conteúdo deste, de modo que, quando o designer planeja a

inserção dos dados, o processo considera estas restrições. Estas não precisam estar ligadas apenas a superfície, podem incluir limitações tipográficas ou de cor (LUPTON & PHILIPS, 2018). Produzir um *mangá*, por exemplo, para uma superfície digital e uma superfície impressa apresenta limitações distintas, tanto espaciais quanto do conteúdo que pode ser aplicado. Em Eruvë, o material produzido limitou-se não somente ao formato impresso do *mangá*, houve restrições quanto ao uso de monocromia e das famílias tipográficas. Algumas onomatopeias foram produzidas com o uso de tipografia, enquanto que outras foram desenhadas.

O **grid**, por sua vez, consiste em uma rede de linhas que cortam o plano na horizontal e vertical. Ele ainda pode ser angular, circular ou até mesmo irregular. A função deste fenômeno é auxiliar os designers na criação de composições ativas e assimétricas, ao invés de estáticas e centradas (LUPTON & PHILIPS, 2018). Em Eruvë, o grid é formado pelo posicionamento dos quadros no espaço e as limitações das margens de segurança para os balões e para as imagens. O grid no *mangá* também auxilia a entender a conformação da onomatopeia em relação à imagem, visto que a onomatopeia não segue uma configuração como o texto nos balões.

A **padronagem** é o fenômeno da evolução criativa do ornamento. Os estilos e motivos responsáveis por gerar padrões evoluem através das culturas e na troca entre elas (LUPTON & PHILIPS, 2018). No contexto do *mangá*, a padronagem é aplicada através de estampas (*patterns*), preenchendo o espaço em branco dos quadros com o objetivo de simplesmente decorar ou, em alguns casos, criar uma atmosfera que acentue o contexto da cena representada. A onomatopeia pode, inclusive, apresentar função de ornamentação de acordo com o contexto no qual ela se encontra inserida.

O **diagrama** é a representação gráfica de uma estrutura, situação ou processo. Muitos dos elementos descritos em um livro convergem em um diagrama. Na representação gráfica, a relação visual dos elementos adquire significado específico (LUPTON & PHILIPS, 2018). A onomatopeia, portanto, pode ser compreendida enquanto texto de acordo com a ótica da linguística e da literatura; mas, dentro do contexto do *mangá*, ela pode ser interpretada com o significado específico de representação gráfica, referente ao conteúdo da página na qual ela se insere. A narrativa, portanto, poderia ser interpretada como um grande diagrama cujos elementos fazem sentido por estarem agregados por uma estrutura única de elementos repetidos, ainda que de forma irregular.

O **tempo** e o **movimento** são princípios correlatos, visto que o movimento é um tipo de mudança e toda mudança ocorre no tempo. Esta representação pode ser subjetiva ou literal, contudo, pode ser explorada de forma gráfica bidimensionalmente. Qualquer imagem de representação gráfica apresenta um movimento implícito. A sequência de movimento é desenvolvida a partir de uma série de *storyboards*³⁶ que expressam as principais fases e movimentos de uma animação, por exemplo (LUPTON & PHILIPS, 2018). Para as onomatopeias, este movimento pode ocorrer pela repetição delas ou simplesmente pelo posicionamento, seguindo a imagem à qual fazem referência. Se uma personagem está correndo e observamos as onomatopeias que seguem esta representação do movimento, não é difícil encontrá-las inclinadas de acordo com a ação da personagem e próximas à fonte do “som”, ou seja, dos pés que correm.

As **regras e acasos** são criações dos designers a fim de nortear a representação gráfica do artefato. Uma revista, por exemplo, envolve o emprego de grid e da construção de uma hierarquia tipográfica que podem ser interpretados de diferentes formas, página a página, número a número. As regras e acasos estão diretamente correlacionadas com o processo de produção do artefato e o objetivo da comunicação por trás deste (LUPTON & PHILIPS, 2018). O *mangá*, portanto, é uma produção gráfica que apresenta suas próprias regras e acasos, diferente de uma revista. Entretanto, assim como uma revista, ele procura comunicar a mensagem ao seu leitor. Para tanto, é necessário que existam regras e acasos, de modo a tornar a leitura do *mangá* mais fluida e menos engessada, principalmente para aqueles que não costumam ter contato com HQs, mas que, inevitavelmente, já leram um livro antes.

Acerca do Design da Informação, podemos observar que existe uma busca pela classificação dos elementos gráficos que permeiam o conteúdo dos artefatos (TWYMAN, 1985; FRASCARA, 2004; DONDIS, 2015). Contudo, além da classificação por meio da sintaxe, discute-se uma abordagem mais pragmática que considera os aspectos da comunicação dentro do artefato, visto que a mensagem depende do repertório do leitor para ser interpretada de formas específicas (DONDIS, 2015; FRUTIGER, 2007).

³⁶ *Storyboard* ou esboço sequencial são organizadores gráficos como uma série de ilustrações, por exemplo, ou imagens arranjadas em sequência com o objetivo de pré-visualizar o projeto gráfico de um filme ou animação. Alguns quadrinistas utilizam o termo storyboard para o rascunho inicial das páginas, principalmente quando estes possuem influências artísticas oriundas do cinema.

Sobre os elementos da linguagem gráfica ou os fundamentos do Design, Dondis (2015) e Lupton & Philips (2018) apresentam algumas abordagens similares. Elementos como o **ponto**, a **linha**, a **cor**, a **escala** e o **movimento** repetem-se nos estudos dos autores como referentes à construção da representação gráfica do artefato.

Frascara (2004) sugere uma abordagem experimental acerca do artefato gráfico, de modo a propor categorização de seus elementos, tal como o presente estudo propõe acerca das onomatopeias em Eruvë. Frutiger (2007) defende uma abordagem mais generalista sobre os símbolos que podem ser compostos por letras e, dentro desta ótica, podemos observar o contexto de acordo com a perspectiva de Twyman (sobre elementos, verbais, pictóricos e esquemáticos) e de Dondis (2015) que aborda a mensagem em níveis de representação (representacional, abstrato e simbólico).

Twyman (1985), Frascara (2004), Dondis (2015), Frutiger (2007) e Lupton & Philips (2018) abordam a linguagem, a representação gráfica e a construção do símbolo através de considerações as questões culturais, sempre evidenciando que estas influenciam na interpretação do leitor sobre o artefato. Esta preocupação também assegura como a onomatopeia em Eruvë, um *mangá* brasileiro, pode ser distinta de um *mangá* japonês através do ponto de vista da representação gráfica, foco da nossa abordagem.

Apesar de Twyman (1985) não se aprofundar na análise dos elementos pictóricos da linguagem, considerando que estes requerem uma abordagem mais profunda em relação ao seu significado para o leitor, Dondis (2015) faz uma conexão com as questões da alfabetização visual. Já Frutiger (2007) reflete sobre como a humanidade transformou a linguagem visual através dos tempos e como as letras, como conhecemos hoje, também surgiram de representações gráficas ancestrais. O Autor destaca que os elementos que envolvem o desenho das letras foram alterados e significados de acordo com o desenvolver da própria comunicação, pois tal como a língua é viva, o mesmo ocorre com a linguagem visual gráfica.

Ao contrário de Dondis (2015), Sousanis (2017), como pontuamos no seção 1, ao tratar de visões contemporâneas a respeito da área de *Comic Studies*, defende a ideia de que, para se ler uma HQ, não se faz necessário possuir nenhum tipo de instrução formal a priori. Postema (2018) por sua vez pontua que este processo de

compreensão da imagem ocorre por meio do repertório de cada indivíduo e pode ser interpretado de formas peculiares e distintas, assim como também pode oferecer um modo de interpretação coletivo de acordo com a camada da linguagem a qual os indivíduos conseguem ter acesso (POSTEMA, 2018). Um leitor assíduo de títulos de *mangás* importados pode apresentar um processo de interpretação diferente de um leitor casual de todo tipo de HQ, pela frequência com a qual o primeiro se depara com informações sobre o formato de representação visual exclusivas do *mangá* no Brasil (o sentido de leitura oriental; o emprego de termos estrangeiros; o dinamismo dos quadros e a comicidade de cenas; entre outros).

A seguir, apresentaremos Eruvë, as inspirações que levaram a sua concepção, as influências estéticas das principais autoras, o processo de produção da obra e as considerações acerca dos elementos gráficos que permeiam a obra, enfatizando a onomatopeia.

3.2 ERUVË, O CONTO DA DAMA DE VIDRO

As informações presentes neste tópico foram extraídas da minha própria experiência enquanto arte finalista da obra Eruvë, e por meio de entrevistas informais realizadas com a autora principal da obra e toda a equipe do projeto.

Eruvë: O Conto da Dama de Vidro, foi publicado em 2015 pelo Studio Pau Brasil através de campanha de financiamento coletivo pelo Catarse³⁷. O lançamento do volume 1 ocorreu no Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ)³⁸ também em 2015. Eruvë é um *mangá* brasileiro, classificado pelo Studio Pau Brasil como uma obra do gênero *shojo* por ser um *mangá* voltado principalmente para o público feminino jovem. A obra possui dimensões de 18,8 cm (altura) x 12,6 cm (largura), miolo preto e branco, 152 páginas, papel offset, 90 g/m². A capa é colorida, papel triplex, lombada quadrada de 1 cm, aplicação especial de verniz localizado no título “Eruvë”. A obra foi vendida para apoiadores do projeto no Catarse por R\$15,00 (inclusive o frete), sendo R\$25,00 o valor de venda em feiras e eventos. A

³⁷ Catarse. É uma plataforma *online* de financiamento coletivo utilizada por diversos quadrinistas e artistas em geral que buscam formas alternativas de publicarem suas obras sem a necessidade do apoio de grandes editoras.

³⁸ FIQ - Feira Internacional de Quadrinhos. É um evento financiado pela Prefeitura de Belo Horizonte, bianual, voltado para o mercado de quadrinhos e produções independentes, principalmente. É um dos maiores eventos de quadrinhos independentes da América latina.

classificação da obra é de 12 anos ou mais (Cf. Guia Prático de Classificação Indicativa, 2018)³⁹. A sinopse da obra apresenta:

Diana é a herdeira élfica do reino dos Terras Baixas, tem uma vida reclusa de outros povos e seres a não ser elfos na cidade dos raios solares – Alcaoste. Perto do seu aniversário de maior idade, a vida da pequena elfa mudará completamente e junto ao seu amigo Killiahn, terá de se aventurar pelo mundo de Amalgaid que sempre lhe foi negado conhecer.
(Sinopse disponível no TAPAS, 2019)⁴⁰.

A principal autora da obra é Mariana Petrovana, responsável pelo roteiro, *character design* (ou desenvolvimento de personagens), desenho, colorização, diagramação e editoração. Como responsável pela arte final e colorização do projeto, trabalhei diretamente com a autora principal, acompanhando seu processo criativo e colaborando para o desenvolvimento das páginas de Eruvë.

A equipe também é composta por Gabriela Melo e Rita Portugal (revisoras e editoras de conteúdo); Vagner Lima e Vinícius Correia (assistentes de arte final); Gabriela Santos e Sam Mergulhão (assistentes de editoração e diagramação); e Aelita Oliveira (editora de conteúdo para mídias sociais). Todos fazem parte do Studio Pau Brasil, um coletivo alagoano que é focado na produção de HQs, principalmente *mangás* brasileiros, e também em aulas sobre o desenho para quadrinhos (Cf. STUDIO PAU BRASIL, 2020)⁴¹.

Eruvë surgiu enquanto ideia em meados de 2005, uma época em que os amantes da cultura nerd e *otakus*⁴² se reuniam em espaços como o SESC, em Maceió, Alagoas, para jogar RPG e desenhar. Nestes encontros, já era discutido sobre o conteúdo e a qualidade das obras brasileiras em relação às estrangeiras. Mariana Petrovana, que sempre foi uma grande entusiasta do gênero *Shojo*⁴³,

³⁹ Cf. *Guia Prático de Classificação Indicativa*. Produzido pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública. 2018. Disponível em: www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf. Acesso em: 15 ago. 2020.

⁴⁰ TAPAS. É uma plataforma de leitura de HQs online que permite que quadrinistas coloquem suas produções para leitura. Eruvë está disponível em tapas.io/series/eruve-pt-br. Acesso no dia 12 de agosto de 2020.

⁴¹ STUDIO PAU BRASIL. Disponível em: <https://studiopbr.wordpress.com/equipe-pbr>. Acesso em: 15 ago. 2020.

⁴² *Otakus*. É um termo associado, no Brasil, aos fãs da cultura japonesa. O termo, no Japão, não possui o mesmo sentido, sendo geralmente associado a uma característica negativa, semelhante a de um fanático.

⁴³ *Shojo*. O termo foi apresentado no Seção 1. Trata-se de um gênero do *mangá* voltado para jovens moças.

chegou à constatação de que não havia um “mangá *shojo* brasileiro”. Sendo assim, ela então decidiu que criaria a sua própria obra de *mangá*. Desta forma, nasceu Eruvê.

Figura 3.1 - Lucy, protagonista do *mangá* *Guerreiras Mágicas de Rayearth* do grupo CLAMP.



Fonte: Seção 1, pg. 10. *Mangá* *Guerreiras Mágicas de Rayearth*.

Figura 3.2 - Sakura, protagonista do *mangá* *Sakura Card Captors* do grupo CLAMP.



Fonte: Seção 1, pg. 3. *Mangá* *Sakura Card Captors*.

Figura 3.3 - Serena, protagonista do *mangá* *Sailor Moon* do grupo Naoko Takeuchi.



Fonte: Seção 1, pg. 25. *Mangá* *Sailor Moon*.

A ideia principal de Eruvê era apresentar uma protagonista feminina que fosse diferente do estereótipo de heroína de clássicos *shojo* da época, final da década de 90, início dos anos 2000. As heroínas das animações japonesas que passavam na televisão (“*Guerreiras Mágicas de Rayearth*”, “*Sakura Card Captors*”, “*Sailor Moon*”) (Figuras 3.1, 3.2 e 3.3, respectivamente) apresentavam uma aparência delicada e feminina, sua motivação sempre estava ligada ao afeto em prol do amado - par romântico - e das pessoas queridas para ela - família e amigos. Contudo, a protagonista feminina sempre era retratada como uma figura ingênua, pura, condescendente e compreensiva (OLIVEIRA, 2007). Esta construção da representação feminina nas animações japonesas era distante da realidade de Mariana e da minha que, na época, ainda éramos adolescentes. Produzir uma obra como Eruvê com heroína que refletisse uma personalidade mais assertiva, menos delicada e mais ousada foi a principal motivação de sua criadora.

A seguir, destacarei alguns tópicos sobre Eruvê que julgamos pertinentes para a análise das onomatopeias. Trataremos das inspirações na representação gráfica da obra e do modo de produção da mesma, enfatizando a inserção da onomatopeia no processo.

3.2.1 Inspirações na representação gráfica

Como já foi apresentado anteriormente, Mariana Petrovana é a criadora de Eruvë, enquanto que eu fui a responsável principal pela arte final do projeto. É pertinente destacar o que significou produzir a arte final em Eruvë. Meu trabalho consistia em receber os desenhos das páginas, muitas vezes próximos de um rascunho, e finalizá-los. O meu processo consistia em não somente “cobrir” as linhas do desenho, mas de criar sobre elas, ajustando detalhes que Mariana poderia ter esquecido, principalmente das roupas das personagens. Por isso, meu trabalho sempre era realizado com o apoio de fichas de referência das personagens (*character sheet*, criadas por Mariana) (Figura 3.4), referências fotográficas dos cenários e pequenos avisos com marcadores de página adesivos (*post its*) com comentários de Mariana como, por exemplo, “faça um contorno grosso ao redor deste personagem” ou “preencher com hachura” (Figura 3.5). O meu próprio estilo de representação gráfica tornou-se mimético ao de Mariana, visto que era necessário simular o traço dela para criar as páginas. Podemos considerar, portanto, que o trabalho de arte final é característico de uma co-autoria, principalmente pela liberdade artística para interpretar o que, a priori, poderiam ser apenas linhas e marcações de onde cada elemento da página deveria ser posicionado.

Figura 3.4 - *Character sheet* da protagonista Diana de Eruvê, produzida por Mariana Petrovana.



Fonte: Acervo da autora, 2016.

Figura 3.5 - Rascunho da página 57, seção 2, com marcações em *post its*, entregue para a arte finalista Janaina Araújo.



Fonte: Acervo da autora, 2014.

A obra de Eruvê, por sua vez, foi enquadrada pelas autoras e como uma produção do gênero *shojo*. Esta classificação, todavia, foi atribuída por conta da necessidade de aproximação com o público que já consome os títulos importados e traduzidos pelas editoras nacionais (JBC, NewPOP, Panini, por exemplo). Como estes consumidores já estão habituados com o termo *shojo*, um *mangá* brasileiro com esta classificação atraiu o público jovem feminino que já consumia títulos produzidos no Japão com este gênero. Eruvê, todavia, não se enquadra dentro do estereótipo da protagonista feminina de um *shojo*. Desta forma, pode-se sugerir que, futuramente, que uma nova classificação de *mangás* brasileiros seja proposta, tomando como base a discussão da seção anterior acerca da classificação do *mangá* no Brasil (BRAGA JR., 2005, 2011; LUYTEN, 2003).

Contudo, ela também é caracterizada como uma fantasia medieval, aventura, humor e romance⁴⁴. É pertinente destacar que o subgênero de fantasia medieval não é comum entre títulos *shojo*. (CHINEN, 2013; LUYTEN, 2000) Este sub gênero, dentro do imaginário da cultura pop contemporânea, apresentou uma representação gráfica pautada por RPG de aventuras como “Dungeons & Dragons” (D&D) de 1974 (Cf. PEPE, 2017)⁴⁵, e até hoje se mantém como um forte expoente, renovando sua visibilidade, mas sempre mantendo os elementos comuns à realidade da fantasia medieval. Este universo de possibilidades fantásticas, dragões, tabernas, espadachins e aventuras épicas constituíram parte do meu imaginário e de Mariana na época de criação de Eruvë. Assim como também era comum consumirmos revistas de RPG como a “Dragão Brasil”, revista que começou a publicar “Holy Avenger”, a maior série em *mangá* no país (LUYTEN, 2000; BRAGA JR., 2005).

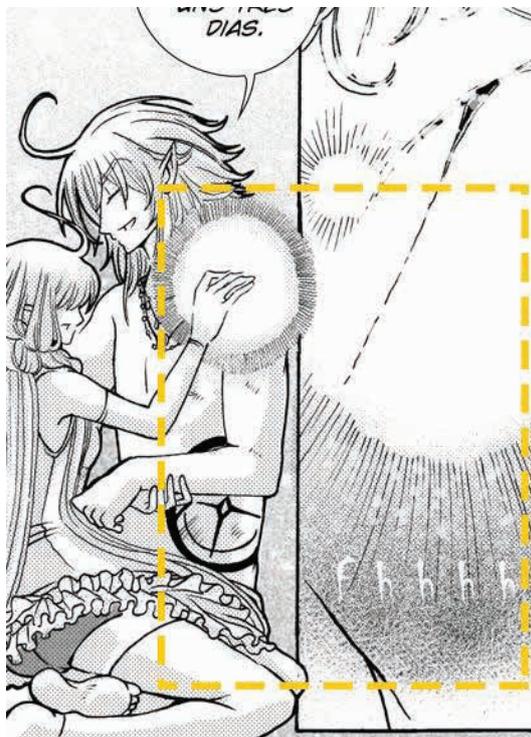
Além de D&D, outra forte referência para a representação gráfica da fantasia medieval para Mariana foram os filmes de Senhor dos Anéis, que adaptaram a obra literária de mesmo nome de J. R. R. Tolkien, em 2002 (Cf. FIGUEIREDO, 2019)⁴⁶. Na construção de Eruvë, é possível observar a influência destas referências não apenas na organização social das raças fantásticas (como elfos e fadas, no volume 1), mas também na representação gráfica destas; elfos com orelhas mais pontudas, a figura de uma fada associada a elementos da natureza como borboletas e cogumelos. Este repertório criado pelas influências de um universo de fantasia medieval também influenciou esteticamente na construção das onomatopeias, visto que estas precisavam estar de acordo com o contexto de, por exemplo, elfos usando magia ou um espadachim brandindo sua espada (Figuras 3.6 e 3.7).

⁴⁴ A obra foi revisada por Sônia Bibe Luyten, autora do prefácio de Eruvë, uma das principais estudiosas de *mangá* no Brasil, e também referenciada como uma fantasia medieval do gênero *shojo* brasileiro por Braga Jr. (2019), um dos principais pesquisadores de *mangá* no país também.

⁴⁵ PEPE, F. 1974–1988: A origem dos RPGs em 10 jogos. Blog Medium. 23 mai. 2017. Disponível em: <https://medium.com/@felipepepe/1974-1989>. Acesso em: 15 ago. 2020.

⁴⁶ Cf. FIGUEIREDO, F. *A vida de Tolkien e o mundo de Senhor dos Anéis*. Nerdologia, 2019. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdologia/a-vida-de-tolkien-e-o-mundo-de-senhor-dos-aneis>. Acesso em: 15 ago. 2020.

Figura 3.6 - Onomatopeia “Fhhhh” sendo aplicada para a luz da magia aplicada pela elfa Diana em Eruvë.



Fonte: Página 131, Eruvë. Acervo da autora.

Figura 3.7 - Onomatopeia “CLENG” da espada em correntes sendo movida pelo espadachim em Eruvë.



Fonte: Página 86, Eruvë. Acervo da autora.

Outra grande inspiração para Eruvë é a representação gráfica proposta pelo estilo artístico do movimento *Art Nouveau*. Um dos expoentes deste é o pintor, ilustrador e designer, Alphonse Maria Mucha (Figura 3.8) (Cf. FIESP, 2019)⁴⁷. Suas obras influenciaram a representação gráfica de muitos elementos das páginas de Eruvë, desde a representação dos cenários da cidade élfica de Alcaoste, o emprego de floreios e temas associados à natureza. Podemos observar o desenho presente nos balões em caixa e arredondados com linhas artísticas que se assemelham à ramos de plantas (Figura 3.9). Para as onomatopeias, esta influência artística implicou na escolha de algumas fontes mais arredondadas, geralmente apresentadas de forma inclinada, associadas aos sons da natureza (Figura 3.10).

⁴⁷ FIESP. Federação das Indústrias do Estado de São Paulo. Mostra do ícone da Art Nouveau, Alphonse Mucha, foi prorrogada até 26/1/2020. 4 dez. 2019. Disponível em: <https://www.fiesp.com.br/noticias/icone-da-art-nouveau-alphonse-mucha-ganha-mostra-no-centro-cultural-fiesp-a-partir-18-9>. Acesso em: 15 ago. 2020.

Figura 3.8 - *The Arts Painting – deluxe edition* (1899). Litografia colorida impressa em cetim.



Fonte: Imagem disponível na matéria da FIESP, 2019. Cf. Referências.

Figura 3.9 - Registro do desenho de um dos balões com tema natureza e contornos arredondados.



Fonte: Página 19, Eruvë. Acervo da autora.

Figura 3.10 - Onomatopeia “VHSSS” referente ao som do vento, “escondida” pelo fraco contraste com o fundo.



Fonte: Página 109, Eruvë. Acervo da autora.

Eruvë também traz algumas influências nipônicas de representação gráfica além do *mangá*. A obra possui inspiração no jogo japonês “Castlevania” e o trabalho da ilustradora principal, Ayami Kojima. “*Castlevania: Symphony of the Night*”, lançado pela Konami em 1996, foi um dos jogos da série “Castlevania” jogados por Mariana e também apreciado por mim. As ilustrações de Ayami constituem influência para a caracterização visual da representação gráfica em Eruvë, principalmente no que tange o universo de criaturas, monstros (Figura 3.11). Através da arte clássica, a ilustradora japonesa une elementos de plasticidade através da colagem e tintas acrílicas, a um universo sombrio e macabro, cheio de simbolismo e mensagens poéticas (Figura 3.12) (Cf. JANUNCIO, 2019)⁴⁸. Uma das principais características das ilustrações de Ayami Kojima é justamente o contraste, onde personagens de feições andróginas e aparentemente delicados, são contrapostos a cenários escuros, repletos de mensagens ocultas. Em relação à Eruvë, não há

⁴⁸Cf. JANUNCIO. Artistas que você precisa conhecer: Ayami Kojima. Blog PORTAL HQPB. 28 fev. 2019. Disponível em: <https://portalhqpb.com.br/artistas-que-voce-precisa-conhecer-ayami-kojima>. Acesso em: 15 ago. 2020.

elementos que indiquem horror ou terror pela faixa etária da obra (que é livre no volume 1). No entanto, é possível perceber que na composição das páginas e, especificamente das onomatopeias, é empregado o uso deste contraste para “esconder” tais elementos (Figura 3.13).

Figura 3.11 - Representação de uma figura humana de traços delicados, cercada por tentáculos e crânios com chifres ao fundo.



Fonte: *Artbook “Santa Lilio Sangre”* de Ayami Kojima, pg. 19, 2010.

Figura 3.12 - Criaturas representadas graficamente com emprego de contraste.



Fonte: Página 91, Eruvë. Acervo da autora.

Figura 3.13 - Onomatopeia “FSSSSSS” aplicada com baixo contraste para ocultar o efeito da magia com o personagem sumindo.



Fonte: Página 129, Eruvë. Acervo da autora.

A ideia que Ayami Kojima passa sobre suas obras é um diálogo profundo e fúnebre, uma contemplação sobre a morte, sempre pautada no tema dos jogos que buscam um aspecto neo gótico ou mesmo românico (Cf. MICHELAN, 2013)⁴⁹. No entanto, como Eruvë está mais pautado em um estilo mais leve como o *Art Nouveau*, as influências são perceptíveis nos detalhes, em como as personagens possuem um olhar bem desenhado, expressões que dão margem à interpretação (Figura 3.14). Através da aparência das personagens, cria-se um diálogo sobre quem são, mas sem revelar tudo. Por exemplo, o desenho do espadachim que possui uma cicatriz e uma espada com correntes não é explicado em seus detalhes, mas o cuidado em representar estes elementos é visível (Figura 3.15). Neste

⁴⁹ MICHELAN, F. Ayami Kojima, a flor de Castlevania. Blog Diretores de Arte. 4 abr. 2013. Disponível em: <http://diretoresdearte.com.br/2013/04/04/ayami-kojima-flor-de-castlevania>. Acesso em: 15 ago. 2020.

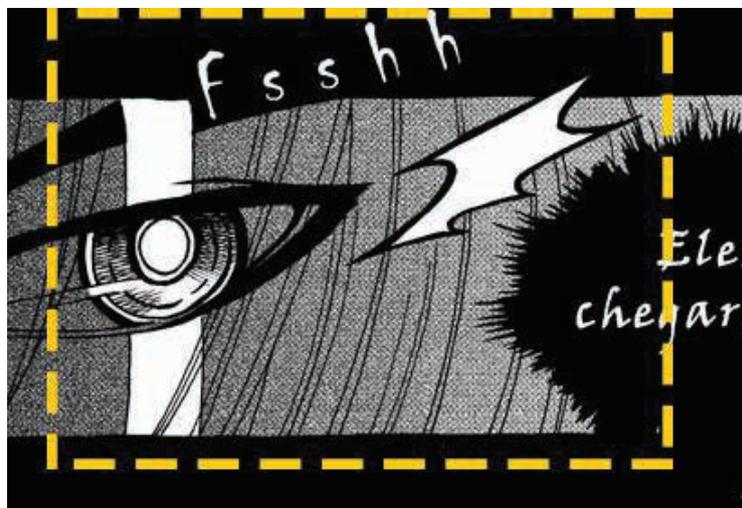
aspecto, as onomatopeias também são planejadas de modo a enfatizar o mistério acerca dos detalhes, como um “jogo” de segredos na narrativa.

Figura 3.14 - Expressão da personagem Diana com foco nos olhos, acompanhada da onomatopeia “Chuíf chuif”.



Fonte: Página 27, Eruvë. Acervo da autora.

Figura 3.15 - Onomatopeia “Fssh” acompanhando a representação gráfica da cicatriz e do olho do personagem Shinrou em Eruvë.



Fonte: Página 90, Eruvë. Acervo da autora.

A principal influência dos *mangás* japoneses para Eruvë é oriunda do grupo CLAMP, formado por quatro mulheres: Nanase Ohkawa, Mokona Apapa, Tsubaki Nekoi e Satsuki Igarashi. O grupo é considerado um dos grandes produtores de *mangá* no mundo, principalmente dentro do gênero *shojo* (Cf. THAY, 2016)⁵⁰. Entre os títulos publicados no Brasil e consumidos por mim e por Mariana, encontram-se: “Sakura Card Captor” (1996-2000), “Guerreiras Mágicas de Rayearth” (1993-1995), “Chobits” (2001-2002), “X-1999” (1992-2002), “Tokyo Babylon” (2005), “Kobato” (2005-2006), “Angelic Layer” (1999-2001), “Wish” (1995-1998), “Gate 07” (2010-2011) e outros.

A protagonista nas páginas de Eruvë é desenhada com movimentos fluidos, como se fosse mais leve do que se esperaria de um corpo convencional. Ela salta, gira, e se move com leveza. Esta fluidez das personagens é uma das principais

⁵⁰ Cf. THAY. Clamp: um grupo de mangakás totalmente feminino. Blog Valkirias. 4 ago. 2016. Disponível em: <http://valkirias.com.br/clamp-um-grupo-de-mangakas-totalmente-feminino>. Acesso em: 15 ago. 2020.

características do estilo de representação gráfica produzido pela CLAMP. (Cf. Otaminas, 2019)⁵¹. É possível observar que há, também, uma forte influência do estilo *Art Nouveau* no desenho da CLAMP, na representação de roupas, adornos, escolha da paleta de cores e na representação dos elementos decorativos das páginas. Estes últimos geralmente estão associados com a presença das onomatopeias que, neste contexto, auxiliam na construção do conceito visual da imagem (Figuras 3.16 e 3.17).

Figura 3.16 - Imagem das personagens Chi e Freya do mangá “Chobits” (2001-2002) do grupo CLAMP.



Fonte: Capa do seção 155, Chobits.

Figura 3.17 - Imagem da protagonista Diana em Eruvê acompanhada da onomatopeia “Voshhhh”.



Fonte: Página 43, Eruvê. Acervo da autora.

O dinamismo aplicado na representação gráfica tanto das personagens, como do posicionamento e formato das onomatopeias também é inspirado nas produções

⁵¹ Cf. Redação Otaminas. CLAMP no CLAMPVERSO! Blog Otaminas, A versão feminina do mundo otaku. 2019. Disponível em: <https://otaminas.com.br/artigos/clamp-no-clampverso/>. Acesso em: 15 ago. 2020.

em *mangá* do estúdio *Oh! Great*. Este possui títulos publicados no Brasil como “Tenjou Tenge” (1998-2010), “Air Gear” (2002-2012) e “Bakemonogatari” (2006) (Cf. FOBIAN, 2015)⁵². No entanto, esta característica de dinamismo é aplicada de forma mais intensa em cenas de ação, ponto que a CLAMP também explora, mas não é o foco de sua produção. A premissa de aventuras fantásticas com batalhas e combates pede um domínio na construção das cenas de confronto. Sendo assim, é perceptível que, nestas respectivas cenas, o ritmo associado à representação gráfica muda (Figuras 3.18 e 3.19). Esta é uma influência direta da narrativa visual aplicada nas obras de *Oh! Great*.

Figura 3.18 - Onomatopeia “Tharans” aplicada em uma cena de diálogo em que o personagem bardo chega a uma realização.



Fonte: Página 41, Eruvê. Acervo da autora.

Figura 3.19 - Onomatopeia “VSHHH” com o espadachim em uma cena de aparição em combate.



Fonte: Página 54, Eruvê. Acervo da autora.

Além da CLAMP, o estilo de *Art Nouveau* também foi inspirado através dos temas voltados para fantasia e natureza das obras da ilustradora Cicely Mary Barker. Inglesa, ela ficou conhecida por sua série de ilustrações que representavam graficamente fadas e flores. Esta influência está diretamente conectada à preocupação de Mariana em escolher determinados tipos de flores ao apresentar as personagens. Como vimos na seção 1, este método já foi aplicado anteriormente em

⁵² Cf. FOBIAN, P. Feature: Monthly Mangaka Spotlight 3: Oh! Great. 15 set. 2015. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/anime-feature/2015/09/15/feature-monthly-mangaka-spotlight-3-oh-great>. Acesso em: 15 ago. 2020.

mangás (GRAVETT, 2006), contudo, a nossa preocupação na discussão sobre a escolha das flores era sempre referenciada ao repertório nacional que possuímos. Por ser bióloga⁵³ também, participei da escolha de algumas flores para personagens específicos. A flor que foi escolhida para a protagonista elfa, Diana, foi a amor-perfeito, uma espécie de grande variação cromática, pequena e relativamente comum, cujo simbolismo pode estar associado a um romance duradouro, assim como a também pode fazer referência à glorificação do trabalho duro, da sabedoria e das artes. (Cf. RAFAEL, 2019)⁵⁴.

O Studio Ghibli, por sua vez, influenciou a forma de desenvolver o protagonismo feminino através de seus filmes. Em sua grande maioria, as obras produzidas pelo Studio Ghibli apresentam protagonistas femininas: Chihiro em “A Viagem de Chihiro” (2001); Mononoke em “A Princesa Mononoke” (1997); Ponyo em “Ponyo” (2008); Satsuki e Mei, as irmãs, em “Meu Amigo Totoro” (1988); Kiki em “O Serviço de Entregas da Kiki” (1989); Sophie em “O Castelo Animado” (2004); entre outros (Cf. GARCIA, 2020)⁵⁵. Em *Eruvë*, toda a história gira em torno da protagonista, uma jovem elfa. A obra aborda temas como conflitos entre raças, questões de poder sobre a mulher, problemas de sistemas políticos, questões de representação de gênero, problemas reais que são transportados para um universo ficcional no qual eles podem ser interpretados de uma forma mais atrativa pelo público mais jovem e, possivelmente, com menos experiências acerca destas discussões. Da mesma forma, o Studio Ghibli é amplamente conhecido por suas obras que tratam de temas sensíveis, como guerra, envelhecimento da população, consciência ambiental, etc. Todas estas questões são aplicadas de maneira distinta por universos surreais e fantásticos, com magias e criaturas, mas que ainda assim, conseguem passar o conceito da mensagem através da narrativa (Cf. LIMA, 2018)⁵⁶.

No que tange o universo da representação dos sons através das obras do Studio Ghibli, podemos sugerir que estes são constantemente aplicadas na narrativa

⁵³ Já estagiei no Laboratório de Botânica da Universidade Federal de Alagoas, no antigo Instituto de Ciências Biológicas e Saúde (ICBS), em meados de 2010. Estudei algumas espécies regionais, especificamente a *Euphorbia cyathophora*.

⁵⁴ Cf. RAFAEL. História da Flor Amor Perfeito, Significado e Origem da Planta. Mundo Ecologia. 26 ago. 2019. Disponível em: mundoecologia.com.br/plantas/historia-da-flor-amor-perfeito-significado-e-origem-da-planta. Acesso em: 15 ago. 2020.

⁵⁵ Cf. GARCIA, F. Guia do Estúdio Ghibli | Conheça os filmes disponíveis na Netflix. 01 abr. 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/netflix/melhores-filmes-series/guia-ghibli-netflix>. Acesso em: 15 ago. 2020.

⁵⁶ LIMA, G. H. B. A representação feminina nos filmes do Studio Ghibli. 16 set. 2018. Disponível em: <https://medium.com/@gabrielaholanda/a-representa>. Acesso em: 15 ago. 2020.

cinematográfica destas, principalmente no que se refere a temas como a natureza e a vida cotidiana. O som de árvores ao vento, do ovo sendo frito na panela (Figura 3.20), dos talheres batendo contra a louça, essas representações fazem parte do contexto dos filmes do Studio Ghibli e, portanto, também podem ter influenciado na percepção da representação narrativa de Eruvë.

Figura 3.20 - Imagem do café da manhã sendo preparado no início do filme O Castelo Animado. A cena do preparo das comidas nos filmes do Studio Ghibli é bastante detalhada e a atenção é dada não apenas na representação gráfica das imagens, mas na sonoridade destas.



Fonte: Filme O Castelo Animado, produzido pelo Studio Ghibli, em 2005.

Algumas obras de jogos como “*Legend of Zelda*”, “*Final Fantasy*” e “*Valkirie Profile*” também marcaram a influência de Mariana ao desenvolver o roteiro de Eruvë. Nestes jogos, há protagonistas que buscam a resolução de conflitos primeiramente, ao invés de priorizarem um relacionamento amoroso. A narrativa destes gira em torno do grupo de aventureiros que, apesar das diferenças, se unem por uma motivação maior. Todos possuem seus motivos pessoais para fazerem o que fazem, mas estão juntos, e, além disso, os problemas nem sempre precisam ser resolvidos apenas através de combates. (Cf. FANDOM WIKI, 2020⁵⁷; Cf. LIMA, 2020)⁵⁸. São todas obras que sugerem distintas interpretações da Jornada do Herói

⁵⁷ Cf. Fandom Wiki. The Legend of Zelda (Série). 2020. Disponível em: https://zelda.fandom.com/pt-br/wiki/The_Legend_of_Zelda. Acesso em: 15 ago. 2020.

Fandom Wiki. Valkirie Profile. 2020. Disponível em: https://valkyrieprofile.fandom.com/wiki/Valkyrie_Profile. Acesso em: 15 ago. 2020.

⁵⁸ LIMA, D. Final Fantasy: Como surgiu a franquia da Square Enix? Blog IGN Brasil. 25 jul. 2020. Disponível em: br.ign.com/final-fantasy-vii-remake/feature/final-fantasy-como-surgiu-a-franquia-da-square-enix. Acesso em: 15 ago. 2020.

(CAMPBELL, 1989). No que se refere à aplicação das onomatopeias, podemos observar uma constância de uma representação gráfica destas em relação à personalidade de cada personagem (Figuras 3.21 e 3.22).

Figura 3.21 - Onomatopeia “Vergonha” em um momento em que a personagem Diana é aplaudida.



Fonte: Página 19, Eruvë. Acervo da autora.

Figura 3.22 - Onomatopeia “HUNF” do espadachim Shinrou em um momento que ele é contrariado.



Fonte: Página 85, Eruvë. Acervo da autora.

Uma das obras observadas por Mariana é o *mangá* “Noragami” (lançado em 2011) da dupla de autoras Adachitoka. No Japão, o *mangá* é publicado pela revista “Monthly Shonen” da editora Kodansha (Cf. WAGNER, 2014)⁵⁹. A preocupação de Mariana foi analisar os traços da representação visual que chamou sua atenção, sendo um *mangá* do gênero shonen, produzido por uma dupla de mulheres, e que faz sucesso internacional, chegando a ser publicado no Brasil. “Noragami” é uma obra de traços fluídos e delgados que também faz uso de cenas com dinamismo como obras do estúdio *Oh! Great*. Outro aspecto comum entre as produções do estúdio *Oh! Great*, “Noragami” e produções mais recentes da CLAMP é o uso do

⁵⁹ Cf. WAGNER. Análise - Anime Noragami. Blog Troca Equivalente. 27 mar. 2014. Disponível em: <https://www.genkidama.com.br/trocaequivalente/2014/03/27/analise-anime-noragami/>. Acesso em: 15 ago. 2020.

contraste monocromático, similar ao efeito *Notan* já discutido no seção anterior. Este também está presente na aplicação das onomatopeias destas referências gráficas visuais (Figuras 3.23, 3.24 e 3.25).

Figura 3.23 - Onomatopeia no *mangá* Noragami representando o corte de um monstro. Traduzido como “SLASH”.



Fonte: *Mangá* Noragami, seção 1, pg. 42.

Figura 3.24 - Onomatopeia no *mangá* Kobato do grupo CLAMP, traduzida como “DASH”.



Fonte: *Mangá* Kobato, seção 1, pg. 6.

Figura 3.25 - Onomatopeia aplicada no *mangá* Air Gear do estúdio *Oh Great!*, traduzida como “bata bata”, referenciando ao bater das asas dos pássaros, mas que também pode ser associada ao som de um chocalho.



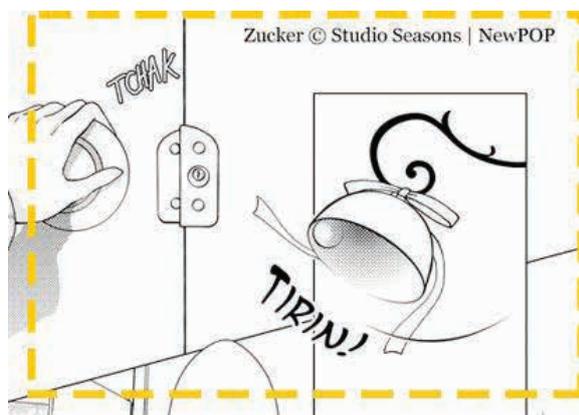
Fonte: *Mangá* Air Gear, seção 1, pg.10.

A última grande referência para a construção de Eruvê foram as produções brasileiras em *mangá* do grupo de mulheres, Montserrat, Sylvia Feer e Simone

Beatriz, criadoras do Studio Seasons em 1996 (Cf. STUDIO SEASONS, 2020)⁶⁰. A inspiração vem do sucesso das obras do grupo que são produzidas também no estilo *mangá* e principalmente focadas no público feminino com obras que envolvem romance e aventura.

Assim como nós, o Studio Seasons compartilha da influência da representação gráfica em obras do grupo CLAMP. Entre algumas das obras do Studio Seasons, destacam-se: “Helena” (2014), “Zucker” (2010) e “Mitsar” (2018). As onomatopeias nestas obras são aplicadas em um número inferior que em Eruvë - considerando a quantidade de onomatopeias por página. Contudo, em “Mitsar”, especificamente, como a narrativa aborda mais aspectos de aventura em um universo fantástico, os momentos de conflito e de comicidade envolvem a presença de mais onomatopeias (Figuras 3.26 e 3.27).

Figura 3.26 - Onomatopeias “TCHAK” e “TIRIN” no volume único de Zucker (2010) do Studio Seasons.



Fonte: Mangá Zucker, seção 1, pg. 5..

Figura 3.27 - Onomatopeias “POIN”, “VUPT” e “VUSH” em Mitsar (2018) do Studio Seasons.



Fonte: Mangá Mitsar, seção 1, pg. 1..

Comparamos, por exemplo, a obra “Zucker” (2010) com o volume 1 de “Eruvë” (2015). A obra Zucker, do Studio Seasons, foi escolhida por apresentar um formato gráfico de impressão muito semelhante a Eruvë. Zucker possui 128 páginas, miolo preto e branco, papel offset, 90 g/m², 18,8 cm (altura) x 12,6 cm (largura); lombada quadrada de 0,7 cm; capa colorida impressa em papel triplex. A obra foi impressa pela revista NewPOP e vendida ao custo de R\$14,00.

⁶⁰ STUDIO SEASONS. Manga Artworks. Disponível em: <http://www.studio.seasons.nom.br/sobre.htm>. Acesso em: 15 ago. 2020.

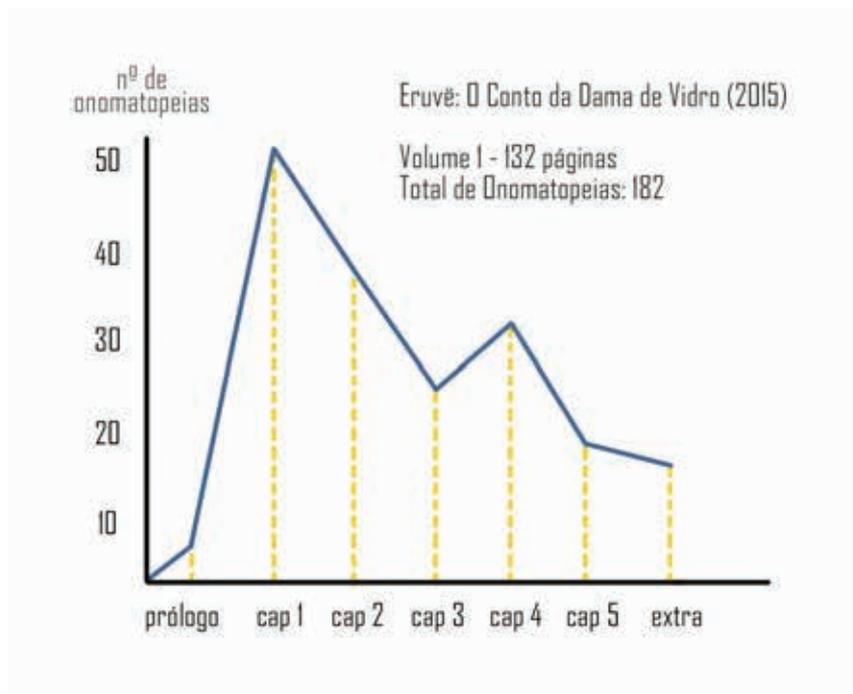
O roteiro foi criado por Montserrat e o desenho foi de Simone Beatriz. Analisando a presença de onomatopeias nas páginas de Zucker, encontramos, no total, 29 onomatopeias presentes ao decorrer de 120 páginas de quadrinhos (Gráfico 3.2). O seção extra “Le Bal Masqué” apresenta 27 páginas, sendo o maior em Zucker, e apenas 1 onomatopeia. Eruvë, por sua vez, apresenta o total de 182 onomatopeias no decorrer de 132 páginas de quadrinhos (Gráfico 3.1). Esta disparidade pode ser observada por diferentes motivos. Zucker é uma obra de publicação por uma editora que já está habituada ao processo de importação e tradução de títulos em *mangá*, enquanto Eruvë é um *mangá* independente, financiado pelo Catarse. O Studio Seasons existe há 23 anos, enquanto que o Studio Pau Brasil existe há 6 anos, logo as influências de referência gráfica para o roteiro e o desenho de Zucker e Eruvë podem ter sofrido um processo de interpretação diferente. Este, por sua vez, pode ter alterado a objetividade na aplicação das onomatopeias nas respectivas obras.

Ao entrar em contato com Montserrat sobre a produção de Zucker e uma possível interferência da editora NewPop sobre a obra, a mesma relatou:

[...] Não, a editora não interferiu em nenhum momento da composição da obra. Nós tivemos total liberdade nesse aspecto. A única limitação que as editoras impõem é geralmente ligada à quantidade de páginas e ao formato, por questões de impressão e custo. No caso de Zucker, ela teve dois formatos, um da revista e outro do encadernado (Depoimento Montserrat, 2020)⁶¹.

⁶¹ Depoimento Montserrat colhido em 20 de agosto de 2020 através de entrevista não dirigida.

Gráfico 3.1 - Relação entre o número de onomatopeias por seções no volume 1 de Eruvê (2015).



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Gráfico 3.2 - Relação entre o número de onomatopeias por seções no volume único de Zucker (2010)



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Podemos discutir, portanto, que a interferência através da onomatopeia na contextualização do *mangá* brasileiro como tal pode não ser um ponto diferencial único entre este e o *mangá* produzido no Japão. Tanto Zucker quanto Eruvë são obras reconhecidas pelo público brasileiro como *mangás*. Contudo, cada uma delas possui suas características de representação gráfica que auxiliam na sua distinção enquanto produto nacional. Tal como nossa pesquisa demonstra, a onomatopeia em Eruvë pode ser um destes elementos que permite a caracterização do *mangá* brasileiro como tal. Todavia, em outras obras, como Zucker, esta pode não ser a característica da representação gráfica mais forte no processo de distinção entre a obra e um *mangá* japonês.

É perceptível que o estilo de representação visual presente em Eruvë é oriundo de uma base multicultural construída sob outros estilos, mais antigos. Estes também envolvem tanto o gênero *shojo* quanto o *shonen*. Por isso é tão complicado realizar uma associação entre o gênero dos *mangás* produzidos no Japão com as obras de *mangás* brasileiros. Eruvë, apesar de ser uma obra voltada principalmente para o público feminino, envolve elementos que fazem parte de um universo de aventura e fantasia típico do gênero *shonen*.

A construção das onomatopeias concorda com o contexto ao qual elas estão inseridas, portanto, é pertinente compreender como a linguagem visual de Eruvë foi construída pelas referências apresentadas neste tópico. Assim como boa parte das HQs brasileiras, Eruvë também é construído com referências internacionais e nacionais, oriundas não apenas de *mangás* japoneses. Sendo assim, podemos suspeitar que Eruvë não é apenas um *mangá* mimético e, assim como a representação gráfica não reflete uma “imitação” do *mangá* japonês, a onomatopeia também não. Sobre o processo de construção das onomatopeias em Eruvë, trataremos de esmiuçá-lo no tópico a seguir.

3.2.2 Quando, onde e como usar as onomatopeias

Em Eruvë, o processo de produção seguiu algumas etapas. São elas: **construção do argumento; produção do rascunho das páginas; criação, adaptação e revisão de roteiro; desenho das páginas; arte finalização**

tradicional e ajuste digital das páginas; aplicação de retículas, balões e texto; revisão das páginas e diagramação do material.

A **construção do argumento** é a primeira etapa da produção de Eruvê. Nesta etapa, Mariana Petrovana, a autora principal da obra, concentrou a ideia geral para o volume 1 e dividiu os objetivos que a mensagem da narrativa do *mangá* precisava alcançar com o número limitado de páginas, dependendo do seção (Quadro 3.2). É pertinente salientar que já nesta etapa, Mariana revelou que “[...] eu não consigo não pensar nas onomatopeias já quando estou planejando o argumento. Eu gosto de pensar nos sons também como uma maneira de explicar as coisas.” (Depoimento Mariana Petrovana). Algumas das onomatopeias, principalmente as que serão de grande impacto para a narrativa visual de Eruvê, já são planejadas desde a construção do argumento.

Quadro 3.2 - Quadro de correlação entre o nº de páginas e o de onomatopeias por segmento de seções no volume 1 de Eruvê (2015).

	Nº de páginas	Nº de onomatopeias
Prólogo	5	2
Seção 1	25	51
Seção 2	20	38
Seção 3	26	24
Seção 4	26	31
Seção 5	20	19
Extra	10	17
Total	132	182

Fonte: Acervo da autora, 2020.

A **produção do rascunho das páginas** é feita de forma reduzida (Figura 3.28). Utilizamos este tipo de visualização na produção do rascunho das páginas por ser mais rápido e prático para organizar os elementos da representação gráfica que farão parte do conteúdo de cada uma destas páginas em sequência. A preocupação no momento da produção do rascunho está correlacionada a escolha do grid, dos tipos de quadros e balões, na definição do ritmo da história, e na preocupação do

espaçamento do conteúdo com as margens e limites da superfície. Contudo, observando os rascunhos produzidos em 2013 (Figuras 3.28, 3.29 e 3.30), é possível encontrar algumas onomatopeias que já foram inseridas desde esta etapa. Mariana destacou que “*Durante o rascunho, às vezes eu coloco notas nas páginas como ‘grito alto’ para referenciar a onomatopeia que vou aplicar ali.*” (Depoimento Mariana Petrovana). Ou seja, podemos sugerir que a onomatopeia, portanto, não é um elemento secundário à construção da narrativa de Eruvê, ela é um dos elementos principais, planejada desde a etapa anterior, o argumento.

Figura 3.28 - Onomatopeia “STASH” do golpe do espadachim planejada para ser aplicada no rascunho das páginas de Eruvê.

Figura 3.29 - Onomatopeia não é desenhada nas páginas e não consta no processo de arte final. Fotografia retirada em 2014.

Figura 3.30 - Onomatopeia “KYAAH!” que foi aplicada para a protagonista Diana, enquanto que a onomatopeia do golpe da espada foi transferida para a página anterior, 91.



Fonte: Rascunho da página 92, Eruvê. Acervo da autora.



Fonte: Desenho e arte final da página 92, Eruvê. Acervo da autora.



Fonte: Página 92, Eruvê. Acervo da autora.

Depois que é criado o rascunho das páginas e algumas onomatopeias são colocadas, elas podem ser separadas entre representações visuais de sons que são ações (suspiro, por exemplo); de estados emocionais do personagem (envergonhado, por exemplo); e de sons do ambiente (o vento nas árvores, por exemplo). Este processo de separação das onomatopeias é oriundo da influência de *mangás* japoneses consumidos por Mariana e que influenciaram na percepção sobre como “sonorizar” a HQ. Os títulos de *mangás* publicados no Brasil e considerados como referências neste processo representativo por ela foram “InuYasha” (2002-2009, publicado pela editora JBC no Brasil) e “Shaman King”

(2003-2006, também pela JBC) (Figuras 3.31 e 3.32). Contudo, as onomatopeias presentes nestas obras não eram traduzidas como são pelas editoras hoje. Elas eram apresentadas em japonês e havia uma legenda na página que fazia referência ao significado verbal delas. Logo, Mariana Petrovana relatou que: “[...] *quando eu comecei a ler mangás, eu via os desenhos da onomatopeia em japonês e eu não entendia japonês, mas eu entendia que aquele desenho tinha relação com o som de algo, até porque a legenda dizia o que aquele desenho significava.*” (Depoimento Mariana Petrovana).

Figura 3.31 - Onomatopeia “WHOONSH” traduzida da publicação inglesa do *mangá* InuYasha.



Fonte: *Mangá* InuYasha, seção 1, pg. 25.

Figura 3.32 - Onomatopeia “GOON” no *mangá* Shaman King, apresentando o som de algo metálico semelhante a um sino.



Fonte: *Mangá* Shaman King, seção 265, pg. 14.

Inicialmente, enquanto leitora primária de *mangás*, considerando que a mesma não sabia o idioma japonês e os títulos importados para o Brasil ainda possuíam um sistema de tradução que aplicava legendas ao invés de “traduzir” a própria representação gráfica da onomatopeia, Mariana transferiu este repertório de interpretação visual para Eruvê. Hoje, estudando o idioma japonês, ela conhece o significado verbal de algumas onomatopeias japonesas nos *mangás*. Contudo, a mesma escolheu continuar reproduzindo algumas onomatopeias que, na época, foram traduzidas de uma forma diferente da que é apresentada hoje nos *mangás* importados. Um dos exemplos destas onomatopeias é o “VOWSH”, a onomatopeia que pode ser encontrada em traduções de *mangás* como “InuYasha” e “Shaman King” na época, mas que hoje já não é mais repercutida.

A **criação, adaptação e revisão de roteiro** é realizada após a construção do rascunho das páginas por preferência de Mariana. É importante salientar que esta ordem de produção não é uma via de regra, visto que alguns quadrinistas preferem

criar o roteiro primeiro para depois produzir o rascunho das páginas no formato apresentado anteriormente. É comum também, como *freelancer*⁶² na produção de quadrinhos, nós duas encontramos clientes que nos enviam o roteiro pronto para que realizemos o rascunho inicial das páginas. Nesta etapa de criação, adaptação e revisão do roteiro é que participaram Rita Portugal e Gabriela Melo, graduadas em Letras e História, respectivamente. São realizadas reuniões após a revisão para que sejam feitos os ajustes necessários no roteiro.

O **desenho das páginas** passa a ser construído após o roteiro ser aprovado. As páginas são desenhadas de forma tradicional⁶³, mantendo a preocupação da etapa de rascunho das páginas com os aspectos já apresentados, e, além disso, considerando as modificações acordadas pela revisão do roteiro. Nesta etapa, já foi estabelecido o posicionado de algumas das onomatopeias principais, entretanto, elas não são desenhadas durante o processo tradicional.

A **arte finalização tradicional** foi realizada principalmente por mim durante a construção do volume 1 de Eruvë. O **ajuste digital das páginas** foi aplicado, na maioria das vezes, pela própria Mariana. Durante esta etapa, ainda não criava as onomatopeias, mas era necessário construir os elementos da representação visual das páginas considerando os espaços vários que dariam lugar às retículas, balões e onomatopeias. O processo de arte finalização era realizado com o uso de caneta nanquim e, em algumas páginas, com o uso de pincel e tinta nanquim⁶⁴. O ajuste digital das páginas era realizado através da digitalização das páginas e correções nos níveis de saturação, do contraste monocromático e na intensidade da luz da superfície.

A **aplicação de retículas, balões e texto** é uma etapa que, no contexto da presente pesquisa, merece um maior destaque. Apesar do texto ser compreendido por nós como parte do conteúdo verbal que compõe as páginas, entendemos que o mesmo geralmente está limitado pelos balões ou possui alguma indicação de “fala”

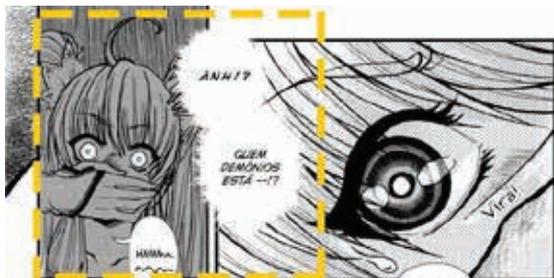
⁶² *Freelancer*. É um termo utilizado no mercado de trabalho de ilustrações e quadrinhos para os artistas que trabalham de forma independente. Costumamos trabalhar recebendo encomendas (ou commissions) e algumas destas são de HQs com roteiros escritos, mas que precisam de alguém para desenhar as páginas.

⁶³ Tradicional. É um método que os ilustradores e quadrinistas nomeiam desta forma quando estamos tratando de meios “tradicionais” de desenho, uso de lápis, borracha, folhas de papel, tinta nanquim, canetas e pincéis para arte final, lápis de cor, aquarela, entre outras ferramentas que são aplicadas associadas a técnicas de desenho.

⁶⁴ Tinta nanquim. A nanquim, apesar de sua constante associação na produção de *mangá*, é um material empregado em outros tipos de HQs.

ou de “pensamento” conectada ao mesmo (Figura 3.33). Contudo, no final desta mesma etapa, são aplicadas as onomatopeias. Estas podem ser aplicadas por meio de fontes específicas selecionadas para elas ou por meio do desenho, produzindo uma representação gráfica específica para a onomatopeia (Figura 3.34).

Figura 3.33 - Balões de fala e de pensamento em formatos distintos. À esquerda, inferior, o balão de fala de Diana; à direita, centro, o balão sem contorno preto, apresentando o pensamento da personagem.



Fonte: Eruvê, seção 1, página 20. Acervo da autora.

Figura 3.34 - Onomatopeia “STAAASHH” desenhada para o movimento de chegada pelas árvores da protagonista Diana.



Fonte: Eruvê, seção 1, página 11. Acervo da autora.

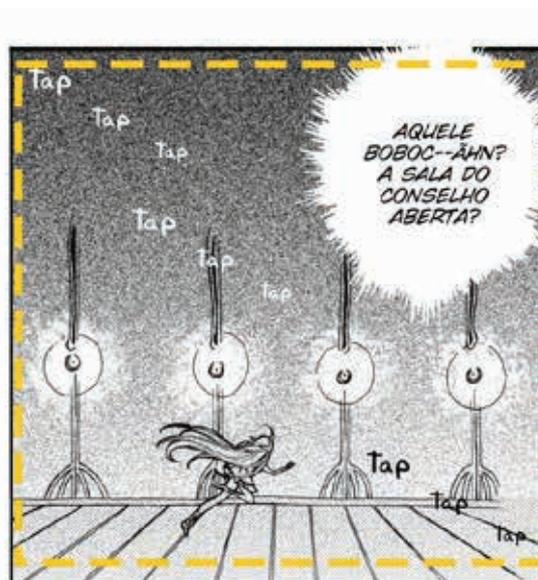
Durante a aplicação das onomatopeias, algumas delas são inseridas neste momento ainda que não tenham sido planejadas para serem colocadas na narrativa até esta etapa. São onomatopeias como “tuc” (o dedo batendo contra a superfície) e “tap” (som de passos) (Figuras 3.35 e 3.36) e suas repetições. Segundo Mariana: “[...] *as mais legais são as onomatopeias que são desenhadas, porque assim elas ficam parecendo onomatopeias japonesas mesmo.*” (Depoimento Mariana Petrovana). Outras onomatopeias também podem ser encontradas em Eruvê, como “clap clap” (bater de palmas) e, segundo Mariana Petrovana, elas fazem referência ao seu repertório enquanto leitora de HQs da Disney, “Turma da Mônica”, e enquanto espectadora quando criança de animações como “Tom e Jerry”. Ainda que o desenho animado não apresentasse registros de representação gráfica da onomatopeia, ele continha episódios com bastante sonoridade, fato que, para Mariana Petrovana, estimulou sua própria expressão linguística enquanto indivíduo.

Figura 3.35 - Onomatopeia “Tuc Tuc” aplicada para a representação gráfica do dedo batendo contra a superfície.



Fonte: Eruvê, seção 5, página 125. Acervo da autora

Figura 3.36 - Onomatopeia “Tap Tap” aplicada para a representação gráfica da personagem correndo.



Fonte: Eruvê, seção 1, página 23. Acervo da autora

A **revisão das páginas** e a **diagramação do material** foram realizadas no fechamento do projeto gráfico de Eruvê. Todas as páginas são lidas, não apenas de forma verbal, mas visualmente também, e, se forem necessários ajustes, estes são feitos e o volume é diagramado antes de ir para o primeiro teste de impressão.

É importante destacar que este processo de produção de um *mangá* como Eruvê surgiu de várias outras tentativas de produções amadoras anteriores, assim como é fruto da experiência que tivemos, eu e Mariana, ao participarmos do grupo de pesquisa Laboratório da Cidade e do Contemporâneo (LACC) e do projeto de extensão “Sociologia em Quadrinhos”, idealizado e desenvolvido pelo nosso orientador, Amaro Braga Jr., desde meados de 2011. Nesta época, Mariana e eu estudávamos nas graduações de Arquitetura e Biologia, respectivamente. Conhecemos o projeto como uma proposta interdisciplinar e, ao ingressarmos na equipe do mesmo, passamos a desenhar HQs, principalmente no estilo *mangá* por preferência nossa, e a publicar desde seções premiados em concursos até a volumes completos de *mangá* brasileiro. Como o projeto possuía uma base acadêmica, também publicamos artigos e apresentamos pesquisas na área de *Comic Studies*. Podemos considerar que, diante do repertório criado com base nos teóricos da área (McCLOUD, 1994; 2004; 2005; 2007; LUYTEN, 2000; 2003;

BRAGA JR., 2005; 2011; 2019; GRAVETT, 2006; EISNER, 2008; 2010; CHINEN, 2013; SOUSANIS, 2017) que passamos a aplicar uma perspectiva mais crítica ao desenvolvimento de nossas obras, inclusive no que diz respeito à aplicação da onomatopeia.

No início desta seção, observamos algumas noções de expressão gráfica através de conceitos adotados por Twyman (1895) e como o autor diferencia os elementos de uma composição entre verbais, pictóricos e esquemáticos, afirmando que a representação gráfica pode ser acompanhada destes. Frascara (2004) aborda os princípios da imagem enquanto mensagem para o leitor, abordando o Design e a Comunicação. O autor destaca como a informação visual pode ser configurada de maneira a despertar diferentes sensações no leitor, guiando a leitura do mesmo. Dondis (2015) contribui para nossa pesquisa ao abordar os componentes da mensagem visual e, assim como Lupton & Phillips (2018), as autoras concordam ao destacarem a importância do ponto, da linha, da cor, da escala e do movimento. Estes elementos foram utilizados para categorizarmos, de forma pictórica, a onomatopeia em Eruvë. Frutiger (2007), por sua vez, contribui para o raciocínio de que a onomatopeia pode ser vista tanto como um elemento de linguagem verbal, quanto pictórica. Frutiger (2007) destaca como o código linguístico que utilizamos partiu, inicialmente, de representações pictóricas, imagens.

Nesta seção também apresentamos o nosso objeto de estudo de caso, a obra “Eruvë: O Conto da Dama de Vidro”. Destacamos a origem da obra, quando e como foi publicada, quais são seus autores e quais foram suas principais características de produção. Entretanto, oferecemos destaque para as principais influências visuais apontadas por Mariana Petrovana, por meio do Mapa de Influências, que inspiraram a criação do *mangá*. Adicionamos, ainda, alguns exemplos de como estas influências visuais contribuíram para a criação das onomatopeias na obra. Na seção a seguir, observaremos como o elemento da onomatopeia pode ser abordado por diferentes perspectivas de campos correlatos da ciência a fim de criarmos uma ótica única e mais precisa para a análise dela em Eruvë.

4 ONOMATOPEIA

Nesta seção, trataremos do universo de pesquisas que permeiam a definição da onomatopeia e suas implicações em algumas áreas do conhecimento. Através da pesquisa do levantamento bibliográfico (apontada na Seção 1), observamos que já existem pesquisas que tratam tanto do elemento da onomatopeia nas HQs brasileiras aplicadas para a educação infanto-juvenil; onomatopeias observadas em quadrinhos norte-americanos (*comics*); sobre o significado de onomatopeias em *mangás* japoneses; assim como o processo de tradução de onomatopeias em *mangás* para sua publicação brasileira.

Observamos, portanto, que não existe a análise do elemento da onomatopeia em um *mangá* brasileiro sob o ponto de vista tanto acadêmico como dos criadores da obra. Sendo assim, o conteúdo a seguir traz os trabalhos encontrados sobre onomatopeias e *mangá* a fim de chegarmos a uma perspectiva de como o elemento da onomatopeia pode ser abordado na presente pesquisa pela ótica do Design da Informação.

Os trabalhos encontrados foram divididos a fim de, primeiramente, **(a)** apresentar quais campos do conhecimento que conceituam as onomatopeias; depois, **(b)** quais são suas principais características enquanto elemento sonoro e de representação gráfica; **(c)** o processo de tradução das onomatopeias em *mangás* para publicações ocidentais; **(d)** qual o papel das onomatopeias na narrativa; **(e)** como a onomatopeia é apresentada nos *mangás*; **(f)** e, por último, as divergências das onomatopeias entre produções em *mangá* e ocidentais.

4.1 O QUE É ONOMATOPEIA?

Quando tratamos sobre onomatopeia, a primeira definição que vem à mente é que se trata do “desenho do som”, “representação do som” ou “imitação do som”. Contudo, a onomatopeia é um dos elementos que, não somente caracteriza as HQs, como também transmite muito do contexto tanto da linguagem dentro do processo de comunicação entre o criador do quadrinho e do leitor; quanto da representação

gráfica da mesma enquanto ícone cujo significado depende do repertório do criador ao inseri-la na narrativa e do repertório do leitor ao interpretá-la.

Entende-se por onomatopeia como: "*Palavra cuja pronúncia imita o som natural da coisa significada (murmúrio, sussurro, cício, chiado, mugir, pum, reco-reco, tique-taque)*" (FERREIRA, 1986, p. 145). A onomatopeia compreende, portanto, uma **linguagem expressiva de propriedades gramaticais e discurso próprio**. A língua, no caso da onomatopeia, pode "minimizar" seu conteúdo de forma a enfatizar a expressividade deste elemento. A presença da onomatopeia pode, inclusive, ser importante para novas configurações das línguas naturais (DUTRA, 1997).

Dentro da própria língua japonesa, o dicionário "A Practical Guide to Japanese-English Onomatopoeia & Mimesis" (1989) trata exclusivamente do uso de onomatopeias. Segundo este dicionário, a definição de onomatopeia é: "*São palavras que imitam os sons feitos por seres animados ou inanimados [...]*" (A PRACTICAL..., 1989, p. 9). Até mesmo para a língua japonesa aplicada aos *mangás*, a definição de onomatopeia correlaciona a prática da mesma a presença de palavras que mimetizam o som. Contudo, as condições da representação do som são mais complexas. Existem formas distintas de se reproduzir graficamente a representação dele.

De acordo com **Bloomfield (1958)**, a reprodução da expressão do som pode ser distinta entre duas formas: a **imitativa** ou onomatopaica e a **simbólica**. A primeira é formada por sequências como "miau" e "au au". A segunda é composta por sequências como "zumbido" e "sussurro", distinguindo-se em sua função por "ilustrar" o significado da palavra de modo imediato. Todo este conjunto de modos de representar o som por meio de palavras é denominado de **formas intensivas**.

Contudo, Du Bois (1986), ao analisar a semiótica presente em HQs, percebeu que há uma manipulação da linguagem realizada pelos artistas em **dois espaços cognitivos por aplicação da onomatopeia**. Estes são os espaços dentro e fora do balão na narrativa sequenciada. **Dentro do balão** é registrado o processo de interação verbal cotidiana, dialógica, convencional, gramatical. **Fora do balão**, há o âmbito da ação ou interação não-verbal. Neste último, é comum encontrar sequências usadas para representar tipos de sons, ruídos e vibrações (DU BOIS, 1986). Em Eruvë, é possível observar como as onomatopeias podem ser influenciadas por conta do espaço que ocupam na página, inclusive se são

delimitadas não apenas por balões, mas também pelos próprios quadros (Figuras 4.1 e 4.2). Podemos aferir, portanto, que as onomatopeias também são definidas de acordo com o contexto gráfico e narrativo no qual estão inseridas.

Figura 4.1 - Exemplo de onomatopeia “Kyaaaaaaahhhh!!!” sendo aplicada como representação gráfica de um grito dentro do balão.



Fonte: Eruvë, página 12.

Figura 4.2 - Onomatopeia “Curiosa!” representando o estado emocional da protagonista Diana.



Fonte: Eruvë, página 12.

As onomatopeias presentes fora dos balões possuem algumas representações que já seguem um padrão, como “zzzz” para indicar que alguém está dormindo, o ruído de uma espada sendo retirada da bainha, por exemplo. Nesta categoria, Du Bois (1986) **também considera como onomatopeias fora do balão as linhas em zigue-zague e estrelas**, usadas para indicar movimento, dor, impacto, velocidade, etc. Ou seja, fora do balão, existem onomatopeias que são compostas por sequências que estão fora do léxico, **sendo estas duplicadas de forma parcial ou total**. Quando elas são totalmente duplicadas, temos exemplos como o “plim plim”. Quando são contínuas, observa-se exemplos como “pliiiiim” (DU BOIS, 1986).

Desta forma, Bu Dois (1986) explica que, fora do balão, **há palavras possíveis que se ajustam ao sistema fonológico da língua**. Porém, estas não são encontradas no registro dos dicionários. O autor ainda defende que, neste aspecto, a língua inglesa é bastante rica por apresentar transformações de sequências onomatopaicas em verbos de ação regulares (“bonk”, “boing”, “slop”). Destaca ainda que devido a falta de uniformidade de julgamentos pelos falantes

nativos, **as onomatopeias apresentam um estado semi lexical**. Isto ocorre porque o que forma a palavra para uns, pode não formar para outros.

Segundo Dutra (1997), as características desta linguagem expressiva podem ser melhor observadas quando realizamos o deslocamento do conteúdo que antes estava dentro do balão para fora dele, e vice-versa. **O que ocorre é que a linguagem cotidiana, aplicada dentro do balão, ao ser colocada fora dele, passa a nomear as ações, adquirindo aspecto onomatopaico**. Quando uma sequência de onomatopeia é colocada dentro do balão, esta passa a apresentar sentido gramatical de acordo com o léxico. Estas geralmente são onomatopeias que são passíveis de constituírem palavras pertencentes a língua.

No campo das Artes Visuais, as onomatopeias também podem ser compreendidas por meio de seu aspecto **gráfico estilístico**. O tamanho, a cor, a direção, o tipo de fonte, as características gráficas da onomatopeia influenciam diretamente no processo de interpretação desta pelo leitor nas HQs. A avaliação deste aspecto pode ajudar também na classificação da onomatopeia de acordo com a origem do estilo da representação gráfica da HQ na qual ela está inserida, como também das influências contidas no repertório do quadrinista (MEIRELES, 2008).

Contudo, para compreender de forma mais clara como a onomatopeia não é apenas um tipo de representação do som, faz-se necessário apontar quais características a permeiam. A seguir, trataremos desta abordagem a partir da discussão de outros autores a fim de enriquecer a discussão sobre a definição de onomatopeia para nossa pesquisa.

4.2 O QUE CARACTERIZA UMA ONOMATOPEIA?

Onomatopeia é uma palavra que vem do grego *onomatopoiía*. Ela significa a **ação de mimetizar a palavra por meio da reprodução de seu som**. Entre os diversos significados buscados da palavra onomatopeia, ela está sempre associada à ideia de mimetizar, imitar, interpretar ou reproduzir barulhos, ruídos, sons por meio de um sistema gráfico escrito disponível por cada língua (BORTOLI, 2016).

Uma das definições utilizadas para as onomatopeias, principalmente nos campos da Literatura e Linguística, é a de que elas **funcionam por meio dos fonemas** que compõem as palavras, descrevendo ou sugerindo a ação ou o objeto ao qual se referem. Elas são aplicadas para **intensificar a expressividade na**

narrativa. Essa função é tão enfática que até os *comics* apresentam onomatopeias com um efeito gráfico de tamanha visibilidade que não se pode removê-las até mesmo em vinhetas das traduções desses títulos (GASCA, 1988).

A onomatopeia também é um **elemento de conexão** com a cena da narrativa que é representada. O elemento da onomatopeia nasce de forma autêntica nas histórias em quadrinhos, sendo também um dos aspectos que torna a obra distinta (CAGNIN, 1975). Desta forma, é possível observar que tanto Gasca (1988) quanto Cagnin (1975) concordam sobre o papel da onomatopeia no universo da Linguística e da Literatura, como um elemento que não apenas conecta cenas, mas intensifica a narrativa. Em *Eruvë*, por exemplo, esta característica pode ser observada principalmente quando a onomatopeia se encontra no primeiro plano do *mangá*, sendo um dos elementos em destaque da narrativa (Figura 4.3).

Figura 4.3 - Onomatopeia “KYAAAAAAH” representando o grito da protagonista sendo apresentada fora do balão e em primeiro plano antes dos quadros.



Fonte: *Eruvë*, página 48.

Aizen (1970), no campo de *Comic Studies*, realizou um estudo sobre as onomatopeias e observou como, a partir da **internacionalização** dos *comics* e das onomatopeias presentes nestes, que ocorreu o surgimento de outras versões dessas mesmas onomatopeias de língua inglesa ao redor do mundo. As onomatopeias que foram desenvolvidas por meio da língua inglesa apresentam precisão com o **código sintético do som** representado pela própria **formação**

fonética da linguagem. Um dos exemplos que pode ser utilizado é o da onomatopeia “slam” que é empregada quando uma porta é batida ou fechada com força. Neste aspecto, as palavras inglesas que são empregadas como onomatopeia são mantidas apenas como **signo visual**. Essas onomatopeias são convertidas no formato das histórias em quadrinhos, sendo passíveis de reconhecimento ainda que por leitores de outras nacionalidades. Outras línguas como o espanhol e o francês não produziram tantas onomatopeias naturais pelos fonemas do próprio idioma (AIZEN, 1970). Desta forma, podemos dizer que, em algumas línguas, a apresentação da onomatopeia pode seguir um significado próprio devido a linguagem verbal ou falada. Tal como Bloomfield (1958) destacou, a onomatopeia possui uma forte característica de mimese. Neste caso, ela não apenas imita o som que deve ser recriado no formato gráfico e visual, mas utiliza elementos da linguagem que a originou para tal processo.

As onomatopeias também possuem dois aspectos importantes, um **analógico** e outro **linguístico**. O aspecto analógico trata da estrutura da cena, o tamanho do grafema, a intensidade do volume que se busca expressar com a onomatopeia; a profundidade tridimensional, as possibilidades de formas. O aspecto linguístico, por sua vez, faz uso da qualidade sonora do grafema representado. Sendo assim, pelo aspecto linguístico, a onomatopeia pode variar entre distintas nacionalidades. No que diz respeito ao uso das onomatopeias nos *mangás*, é interessante destacar que elas variam não apenas pelos aspectos analógico e linguístico, mas também por variáveis associadas em detrimento ao que é representado nas **relações sociais presentes na narrativa**. Desse modo, as onomatopeias são aplicadas a fim de expressar a delicadeza em certas figuras da narrativa no *mangá*, por exemplo; ou representar o respeito por determinado nível social geralmente aceito e expressos de maneira verbal pela língua japonesa (CAGNIN, 1975).

Em Eruvê, a onomatopeia também é um elemento que auxilia no processo de intensificação da expressão da narrativa em relação ao trato social entre os personagens. Por exemplo, todas as vezes que alguém está na presença da Matriarca de Alcaoste - personagem do primeiro volume com maior poder político e social da trama -, ocorre o gesto de reverência que é enfatizado pela presença da onomatopeia (Figura 4.4).

Figura 4.4 - Personagem realizando o movimento de reverência e sendo acompanhado de onomatopeia que complementa seu significado, intensificando-o.



Fonte: Eruvê, página 122.

Ao analisar o campo da Linguística da língua japonesa, observamos que o sistema é **rígido de fala** e, portanto, impõe certas categorias de pronúncia ao leitor. Essas imposições são comuns a toda língua que dá origem a uma onomatopeia. É um processo de escolhas antes que o leitor chegue a pronunciar o que ele encontra enunciado (MARTIN, 1973). Além da rigidez encontrada por meio das expressões mais polidas e respeitosas da língua japonesa (Figuras 4.5 e 4.6), há uma abundância de onomatopeias, assim como simbolismos de sons ou imitações destes aplicados na linguagem corrente. É notório que todas as línguas possuem onomatopeias ou representações diretas da fala ou até mesmo sons que podem ser identificados como usados no cotidiano (LUYTEN, 2003).

Figura 4.5 - Sufixo “-chan” utilizado no tratamento de jovens garotas ou para tratar carinhosamente alguém.



Fonte: *Mangá Sakura Card Captors*, cap. 1, pg. 17.

Figura 4.6 - “Nee-chan”, forma de tratamento para irmãs de forma carinhosa.



Fonte: *Mangá InuYasha*, cap. 27, pg. 17.

Luyten (2003), ao observar como as onomatopeias são interpretadas pelo público no ocidente, evidencia que estas são frequentemente associadas a uma linguagem infantil e, portanto, não estão integradas na forma adulta da fala. As onomatopeias, assim como suas imitações, são integradas na linguagem falada e escrita dos adultos, criando seu próprio repertório dentro da língua japonesa. Em Eruvë, podemos observar como até gestos de despedida são acompanhados de onomatopeias. Ao invés de inserir um balão, Mariana Petrovana escolhe representar graficamente o aceno de despedida da personagem Diana e adicionar a onomatopeia “xau xau!” ao gesto. Tal aplicação foi realizada justamente para que a onomatopeia enfatize a ação da personagem na narrativa, como se apontasse o som referente ao gesto característico ao momento de despedida compreendido por Mariana (Figura 4.7).

Figura 4.7 - Onomatopeia “xau! xau!” enfatizando a despedida da protagonista.



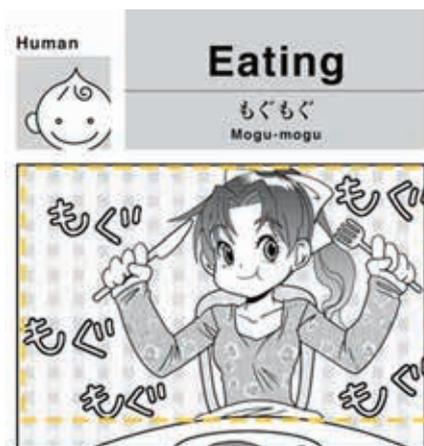
Fonte: Eruvê, página 21.

Alguns ilustradores, como é o caso de Taro (1989), apontam que existe satisfação pessoal no processo de criação de suas obras com a representação da língua através da onomatopeia. O ilustrador destaca que é através das “expressões onomatopaicas” que podemos explorar a “**natureza das palavras**” e não somente entender a linguagem como japonesa, mas algo mais abrangente, como incorporá-la ao modelo de representação gráfica de um conto, ilustração ou HQ.

As onomatopeias podem reproduzir sons de diferentes formas. Estes sons podem ser o riso de alguém, o som de um animal ou o som de algo se quebrando, por exemplo. As onomatopeias japonesas, por sua vez, se caracterizam em quatro principais grupos distintos: *giseigo*, *giongo*, *gitaigo* e *gijogo*. (LUYTEN, 2003)

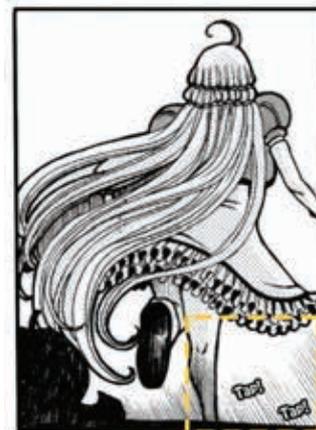
Giseigo são onomatopeias que imitam sons humanos ou de animais. Também podem ser denominadas como “onomatopeia de vozes” (Figura 4.8). Por exemplo, “kyan-kyan” é uma onomatopeia aplicada para representar o uivo de um cachorro e, portanto, é um *giseigo*. Se realizarmos uma breve comparação com a presença deste tipo de onomatopeia em um *mangá* brasileiro, podemos perceber o “clap clap” ou o “tap tap” nas páginas de Eruvê referentes aos sons que os personagens produzem organicamente (Figura 4.9).

Figura 4.8 - Onomatopeia *giseigo* “mogu mogu” referente a ação de comer realizada por um ser humano.



Fonte: KARDY e HATTORI, 2017.

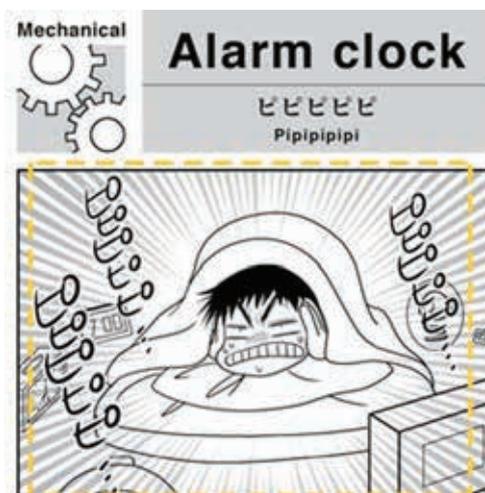
Figura 4.9 - Onomatopeia “tap tap” dos passos dados pela protagonista em Eruvë.



Fonte: Eruvë, página 44.

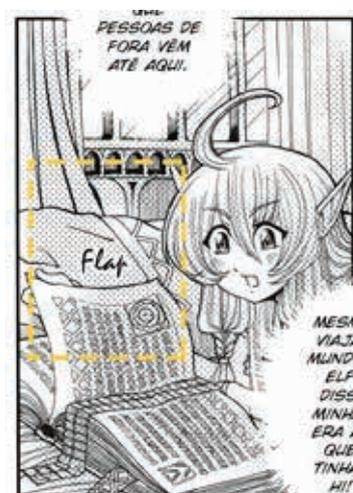
Giongo são onomatopeias que imitam sons que são ouvidos. Também podem ser denominadas como “onomatopeia do som” (Figura 4.10). Por exemplo, “karan-karan” é uma onomatopeia aplicada para representar o som do metal ou da madeira batendo contra um objeto duro de forma contínua e, portanto, é um *giongo*. Podemos perceber, em Eruvë, o som do “flap” quando a protagonista está virando a página de um livro (Figura 4.11). Esta onomatopeia possui um significado equivalente ao *giongo* nas onomatopeias japonesas.

Figura 4.10 - Onomatopeia *giongo* “pipipi” com o som mecânico do alarme ao despertar o personagem.



Fonte: KARDY e HATTORI, 2017.

Figura 4.11 - Onomatopeia “flap” representando o som da passagem da folha do livro.



Fonte: Eruvë, página 22.

Gitaigo são onomatopeias que exercem o papel de representação através da mimese. São palavras que expressam, por meio descritivo e simbólico, o estado ou a condição de seres animados ou inanimados (Figura 4.12). Por exemplo, “moku-moku” é uma onomatopeia aplicada para descrever como o fenômeno da fumaça da chaminé de uma fábrica se aglomera. Esta onomatopeia não expressa som algum, mas faz referência à aparência ou a natureza do fenômeno da representação gráfica ao qual sua aplicação está associada (a fumaça desenhada), portanto, é um *gitaigo*. A onomatopeia “Zuuuon” em Eruvë faz referência ao efeito de uma magia realizada por um dos personagens (Figura 4.13), como é um fenômeno da natureza do cenário que acontece na narrativa, podemos dizer que esta é equivalente a uma onomatopeia caracterizada por ser *gitaigo*.

Figura 4.12 - Onomatopeia gitaigo “fuwa-fuwa” representando o estado fofo das nuvens.



Fonte: KARDY e HATTORI, 2017.

Figura 4.13 - Onomatopeia “Vermelho!” representando o constrangimento do personagem.



Fonte: Eruvë, página 43.

Gijogo são onomatopeias que descrevem emoções ou sentimentos humanos. Essa categoria também está inclusa no grande grupo de onomatopeias que realizam o processo de mimese (Figura 4.14). Por exemplo, “kusa-kusa” é uma onomatopeia que representa a sensação de depressão ou de melancolia devido a um acontecimento desagradável. Portanto, “kusa-kusa” é uma onomatopeia japonesa do tipo *gijogo*.

Além disso, algumas onomatopeias japonesas podem ser aplicadas de diferentes formas, podendo assim serem classificadas em mais de uma categoria. A onomatopeia “kara-kara”, por exemplo, pode ser usada para expressar o som de objetos que são duros ou finos se chocando (*giseigo*); pode representar uma ação de rotação (*giongo*); ou o estado de espírito de um riso alto (*gijogo*) (Figura 4.15). Em Eruvê, em alguns momentos, a protagonista é acompanhada do que Mariana Petrovana caracteriza como onomatopeia, e que registra o estado emocional da personagem (Figura 4.16).

Figura 4.14 - Onomatopeia “go go go” de atmosfera assustadora no *mangá* Gintama.



Fonte: *Mangá* Gintama, seção 629, página 18.

Figura 4.15 - Onomatopeia *gijogo* “Ahahaha” de risada alta.



Fonte: KARDY e HATTORI, 2017.

Figura 4.16 - Onomatopeia “Vergonha!” representando o estado envergonhado do personagem.



Fonte: Eruvê, página 142.

Entre as três configurações da língua japonesa, que já foram apresentadas na Seção 1 como *kanji*, *hiragana* e *katakana*, as onomatopeias são mais frequentemente encontradas com o uso do formato *katakana* nos *mangás*. A frequência do *katakana* nos *mangás* ocorre devido a conformação dele e do *hiragana* em composições fonéticas mais simples e que só conformam um significado após serem combinadas. O *kanji* é composto por diversos ideogramas que possuem sentido próprio, ou seja, um único ideograma pode ser equivalente a uma palavra, ideia ou expressão. Nas publicações japonesas, é perceptível como a onomatopeia não é apenas um elemento verbal independente da representação gráfica da página. A onomatopeia, nos *mangás*, é tão integrada à página que sua presença muitas vezes pode ser confundida com um desenho adicional, cuja representação harmônica é denominada como **estética do som** (LUYTEN, 2003).

Luyten (2003) também destaca que estas mesmas onomatopeias japonesas, ao sofrerem o processo de tradução quando os *mangás* são exportados para fora do Japão, perdem esta harmonia com a representação gráfica das páginas (Figuras 4.17 e 4.18). O processo de tradução ocorre quando a onomatopeia japonesa é transposta para seu equivalente em um alfabeto romanizado (ou *romanji*). Como nosso objetivo é abordar as onomatopeias em *mangás* brasileiros, o aspecto da estética do som ou da **representação gráfica do som** é um dos principais pontos a ser observado em Eruvê.

Figura 4.17 - Onomatopeia “shokku” em katakana representando golpe.



Fonte: *Mangá* Sailor Moon, original.

Figura 4.18 - Onomatopeia “crack” e “whip” como adaptação inglesa da onomatopeia japonesa “shokku”.



Fonte: *Mangá* Sailor Moon, adaptado para inglês.

Observamos até aqui como as características que permeiam o conceito de onomatopeia podem variar de acordo com a perspectiva do campo que a observa (Artes Visuais, Literatura, Linguística) assim como o material no qual ela se encontra (*comic*, *mangá*, livros ilustrados, etc.). Apesar das onomatopeias serem primordialmente consideradas em relação ao seu papel de imitar o som e representá-lo de forma gráfica (BORTOLI, 2016), alguns autores também concordam que a sua presença na narrativa é capaz de intensificar sua expressividade, explorando a “natureza” das palavras (GASCA, 1988; TARO, 1989).

A onomatopeia também é vista como um elemento que é influenciado pelo sistema rígido de códigos da linguagem da qual ela se origina (AIZEN, 1970; MARTIN, 1973). Contudo, além de ser um elemento que é composto pelo código de uma língua específica, a onomatopeia também transmite elementos que são manifestações de um modo de ver a narrativa pelo ponto de vista cultural e social (CAGNIN, 1975; LUYTEN, 2002).

Apesar de ser constantemente associada a uma linguagem infantil pelo ocidente, a onomatopeia faz parte das narrativas de diversas publicações dos *mangás* no Japão (LUYTEN, 2002). Ela exerce um papel de conectividade entre a narrativa e a cena que é representada graficamente, mas não pode nem ser considerada só um elemento textual ou linguístico, nem tão pouco apenas um elemento pictórico ou analógico (CAGNIN, 1975).

As onomatopeias em Eruvë são fruto não apenas da percepção social, cultural e da representação gráfica realizada por Mariana Petrovana ou por mim. Elas são resultado de anos como consumidoras de títulos importados de *mangás* japoneses que vieram para as bancas de revista no Brasil. Sendo assim, o modo como os *mangás* são adaptados para o país para onde são importados e a nova representação gráfica que assumem podem criar um repertório distinto para os consumidores. Esta suposição surge da premissa de que nenhuma de nós é fluente na língua japonesa, mas sempre conseguimos reconhecer o elemento da onomatopeia nos *mangás* que lemos. A fim de compreender melhor como funciona o processo de transcrição de uma onomatopeia no *mangá* importado e relançado no Brasil, apresentaremos como funciona a compreensão sobre o código da língua japonesa e suas adaptações para a linguagem ocidental no tópico a seguir.

4.3 TRADUZINDO A ONOMATOPEIA

No campo da Linguística, Inose (2007) aponta que onomatopeias japonesas e expressões miméticas, apesar de serem de uso cotidiano frequente da linguagem, são consideradas as mais desafiadoras para estudiosos da língua japonesa, assim como, principalmente, para os tradutores. Este processo é complicado devido a natureza da língua japonesa que, além de possuir diversos maneirismos e características próprias como qualquer língua que é viva, possui 3 tipos de variações em seu alfabeto (*katakana*, *hiragana* e *kanji*, como apresentamos no Seção 1). Como destaca Luyten (2000) e Gravett (2006), a língua japonesa apresenta uma conformação por meio de seus próprios ideogramas (*kanji*), cada um destes pode transmitir uma ideia, um conceito. E, de acordo com o Ministério da Educação do Japão, existem mais de 2.000 *kanji* neste século na língua japonesa.

As onomatopeias japonesas são utilizadas de forma corriqueira não apenas por meio de formatos de impressão e da representação gráfica, mas também na fala aplicada ao dia a dia do povo japonês. Outro dicionário de definições para onomatopeias, Niimura (1998), aborda as classificações japonesas apresentadas anteriormente de forma distinta e mais detalhada. Assim como Luyten (2003) apresenta através do dicionário “*A Practical Guide to Japanese English Onomatopoeia & Mimesis*” (1989), existem algumas classificações para as onomatopeias japonesas como *giseigo*, *giongo*, *gitaigo* e *gijogo*. Contudo, Niimura (1998) caracteriza estas classificações em dois grandes grupos: **onomatopeias** e **palavras miméticas**.

Apesar de tanto as onomatopeias e as palavras miméticas estarem relacionadas a representação gráfica de um som, fenômeno ou sentimento de modo geral, os dois grupos são identificados nas páginas de *mangás* como elementos verbais do sistema de linguagem japonês, mas que são integrados ao desenho da página. Talvez seja por este motivo que os quadrinistas brasileiros, ao conhecerem as onomatopeias brasileiras e sua definição como 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.*” (OXFORD LANGUAGES, 2020, [s.p.]), compreendam, portanto, que ao se ler um mangá e encontrar um elemento que é reconhecido como palavra, mas que faz referência a um som ou a um outro

elemento que não está inserido no balão, chega a conclusão de que este deve ser uma onomatopeia.

As onomatopeias, segundo a grande classificação proposta por Inose (2007), corresponde aos grupos de *giseigo* e *giongo*. Este grupo engloba palavras que imitam sons reais, sejam de humanos, animais ou similares.

As palavras miméticas correspondem ao grupo *gitaigo*, assim como ao *gijogo*. Este grupo utiliza de palavras que expressam de forma fonética estados que não produzem som, tais como emoções, movimentos ou o estado das coisas. Em comparação com outras línguas, como a espanhola e a inglesa, este grupo de representação fonética é um diferencial para a linguagem japonesa. Algumas outras línguas, como a coreana e africanas, possuem um sistema similar com o uso de palavras miméticas (KAMEI *et. al.*, 1996; INOSE, 2007).

De acordo com as funções gramaticais da língua japonesa, tanto as onomatopeias quanto as palavras miméticas desempenham essencialmente **o papel de advérbios**. Entretanto, as palavras miméticas também podem desempenhar outras funções gramaticais. Em sentenças da língua japonesa, apresentadas em *romanji*, encontramos, por exemplo, “*zaazaa (to) furu*”. A tradução da onomatopeia “*zaazaa*” é lida como um advérbio, “fortemente”, a frase traduzida de forma completa é “chove fortemente”. A onomatopeia, nestas situações, indica o modo como a ação é realizada (INOSE, 2007).

No caso de palavras miméticas (*gijogo* e *gitaigo*), elas podem desempenhar também o papel gramatical de **um adjetivo**. Algumas palavras podem funcionar tanto como onomatopeias como palavras miméticas. Nestes casos, o significado pode mudar para a palavra como onomatopeia e como palavra mimética, mas normalmente permanece uma associação discreta entre ambos os significados (INOSE, 2007).

Por exemplo, a palavra “*gangan*” pode ser aplicada como uma onomatopeia (*giseigo* ou *giongo*): “*Doa o gangan tatau*” (tradução:⁶⁵ “batida forte na porta”); e como palavra mimética (*gijogo* e *gitaigo*): “*Atama ga gangan itamu*” (“minha cabeça dói fortemente” ou “eu tenho uma terrível dor de cabeça”). Neste sentido, podemos associar a palavra “*gangan*” como a representação do significado de uma “[...] dor

⁶⁵ Tradução. Todas as vezes que a sentença vier acompanhada de parênteses e outra sentença, esta sentença foi traduzida por Inose (2007) e adaptada para o português por nós.

de cabeça tão forte como se alguém estivesse batendo com força em uma porta. ” (INOSE, 2007, p.99).

É possível também transformar uma palavra mimética que representa simbolicamente um estado, emoção ou condição de algo animado ou inanimado de uma classificação gramatical **de adjetivo para verbo**. Nestes casos, é adicionado a partícula japonesa de verbo genérico “suru” ou “fazer”. Um verbo criado com a expressão mimética “gangan” pode funcionar da seguinte forma: “*Atama ga gangan suru*” (“Minha cabeça dói fortemente”. Nesta situação, a expressão “*gangan suru*” substituiu o verbo “itamu” (“doer, machucar”). Este tipo de mudança não pode ser feito com palavras do tipo onomatopeia (INOSE, 2007).

As palavras miméticas também podem ser transformadas de advérbio para adjetivo. Este processo é possível pela adição de partículas como “na”, “ni”, “no” ou “da”. E esta nova significação da palavra mimética com a adição funciona a depender da posição da expressão na frase. Por exemplo: “*Sarasara na kami*” (“cabelo macio”); e “*Kami ga sarasara da*” (“o cabelo é macio”). Percebe-se que a palavra mimética do tipo *gitaigo*, “*sarasara*”, é transformada no adjetivo “macio” pela adição da partícula “*na*” no meio da primeira frase; e da partícula “*da*” no final da segunda frase. O mesmo processo não pode ser realizado com as onomatopeias *giseigo* e *giongo* (INOSE, 2007).

As onomatopeias japonesas e as palavras miméticas possuem formas particulares que permitem a distinção delas. Existe o que Inose (2007) chama de “**som central**” (ou “*core sound*” como ele próprio trata). Este “som central” permite combinações que podem levar a diferenciação do significado do som representado verbal e graficamente. Segundo Tanno (2005), há cerca de 55 formas possíveis de combinações do “som central” para a criação de onomatopeias japonesas e palavras miméticas. Observa-se, por exemplo, o Quadro 4.1 apresenta como o “som central” uma onomatopeia que se repete (“*pachi*”) é formado por duas **consoantes (C)** e duas **vogais (V)**. Cada **sílaba ou mora** (unidade de som aplicada na fonologia japonesa) são abertas, ou seja, precisam terminar em vogal. Apenas as *moras* formadas por “R”, “Q” e “N” são exceções e não precisam terminar em vogal.

Como podemos observar, através das informações apresentadas por Inose (2007), as onomatopeias podem possuir um valor sintático e linguístico dentro da narrativa na qual ela se encontra. Na língua japonesa, as onomatopeias podem inclusive variar de sentido e intensidade de acordo com a organização da palavra,

como podemos observar no Quadro 4.1 a seguir. “*Pachipachi*” não tem o mesmo sentido ou intensidade que “*pachiri*”. Esta variação da onomatopeia é possível pelas configurações da própria língua japonesa. Contudo, este processo não ocorre do mesmo modo na língua portuguesa no Brasil. Logo, no processo de adaptação dos *mangás* japoneses para sua inserção no mercado brasileiro, foi necessária também uma organização do sentido das onomatopeias. Por isto, a pesquisa de Inose (2007) é indispensável para este levantamento, considerando que os aspectos gráficos da onomatopeia no *mangá* brasileiro criam distintos significados que nem sempre dependem da conformação gramatical da língua portuguesa no Brasil.

Quadro 4.1 - Correlação entre as versões da estrutura em forma do grupo de *moras* “*pachi*” em onomatopeias e palavras miméticas, e seus respectivos significados.

Forma	Onomatopeia	Significado	Palavra mimética	Significado
CV+CV+CV+CV	<i>pachipachi</i>	som de palmas	<i>nikoniko</i>	sorriso
CV+CV+Q	<i>pachit(to)</i>	estapear algo de forma leve	<i>nikot(to)</i>	sorriso leve
CV+CV+ri	<i>pachiri</i>	estapear algo de forma leve, mas demorada; tirar fotografia.	<i>nikori</i>	sorriso leve, mas prolongado
CV+CV+N	<i>pachin</i>	estapear algo de forma leve	-	-
CV+CV+R+N	<i>pachiin</i>	estapear algo de forma leve, mas demorada	-	-
CV+CV+V+ri	<i>(pacchiri)</i>	grandes e vívidos olhos; estado de estar acordado.	<i>nikkori</i>	sorriso

Fonte: Adaptado de Inose (2007) e Flyxe (2002).

O fonema “N” é um som nasal; “R” é um fonema que promove o prolongamento do som da vogal que o antecede; e o fonema “Q” não é realmente um som, mas a ausência dele. O fonema “Q” pode surgir depois de uma vogal e antes das consoantes “p”, “t”, “s” e “k”. É importante também destacar que as expressões apresentadas no quadro anterior (Quadro 4.1) são normalmente escritas com os sistemas de *hiragana* e *katakana*. Elas não são escritas com o sistema de *kanji*, pois estas possuem seus próprios significados enquanto caracteres (INOSE, 2007). Na língua portuguesa no Brasil, todavia, não possuímos conformações

pequenas como ideogramas (*kanji*) ou até mesmo pequenas onomatopeias (“miau” ou “boom”) que podem ser agregadas de sufixos que mudarão seu significado. Logo, o que permite que as onomatopeias, em Eruvë, possuam diferentes sentidos é a conformação da representação gráfica que é inspirada nas características do *mangá*, mas não à língua japonesa, cuja sintaxe já é discutida por autores como Kamie *et. al.* (1996), Niimura (1998), Luyten (2000; 2003) e Inose (2007), que estudam sobre onomatopeias em *mangás* japoneses.

Yamaguchi (2003) defende que existem mais de 1.200 onomatopeias e expressões miméticas na língua japonesa. Jorden (1982) explica que a presença de tantas onomatopeias ocorre devido a carência de uma grande variedade de verbos na língua japonesa. Por exemplo, na língua portuguesa, para expressar a ação de “andar”, possuímos verbos como “engatinhar”, “trotar”, “caminhar”, “passear”, “desfilar”, “peregrinar”, etc. Para explicar estas variações na língua japonesa, são adicionadas palavras miméticas ou onomatopeias como “*noronoro*” (“vadiar”); “*yotayota*” (“gingar”); “*tobotobo*” (“marchar”); ou “*yochiyochi*” (“cambaleiar”) ao verbo “*aruku*” (“andar”) (INOSE, 2007).

Minashima (2004) e Baba (2001) defendem que a existência de onomatopeias e palavras miméticas na linguagem japonesa, pois estas tornam as expressões por meio de verbos e advérbios mais “vivas”, descrevendo estados, emoções, movimentos. Os autores comparam a harmonia das onomatopeias japonesas com a variedade de verbos na língua inglesa que, apesar de serem maiores em quantidade, não são específicos e descritivos como elas. As expressões em que são aplicadas onomatopeias e palavras miméticas são mais frequentes em situações informais ou em diálogos emotivos.

Há dificuldades no processo de tradução das onomatopeias e palavras miméticas pela perda fonética do “som”, semelhante a um processo de adaptação musical. Estudos sobre a educação de linguagens estrangeiras (IVANOVA, 2002) e linguística (TSUJIMURA, 2001) defendem que as onomatopeias japonesas são não apenas um sistema fonético sintático, mas a expressão do “som” tipicamente japonês. Os estudos que abrangem a tradução das onomatopeias geralmente são focados na tradução literal (HAYASE, 1978; EDSTRÖM, 1989; FLYXE, 2002).

Eström (1989), ao analisar 200 onomatopeias japonesas, concluiu que 60 destas não possuíam tradução literal. Hayase (1978), por sua vez, ao analisar 186 onomatopeias japonesas, observou que 59 destas também não possuíam tradução

literal. Kubo (1995) concluiu, ao analisar os contos de Kenji Miyazawa, que 78% das onomatopeias não podiam ser traduzidas de forma literal. Minashima (2004), ao analisar as onomatopeias japonesas no conto *Kitchen dele*, observou a presença de 286 expressões miméticas e 46 onomatopeias. No processo de tradução destas para a língua inglesa, o método aplicado com maior frequência é a conversão delas para verbos. Além disso, 16,3% das traduções destas expressões foram omitidas devido a ausência de compreensão do sentido delas pelo tradutor. As palavras miméticas também foram registradas no estudo de Minashima (2004) como mais abstratas que as onomatopeias.

Ao analisar o processo de tradução de onomatopeias japonesas para a língua sueca, Flyxe (2002) conseguiu observar que muitas das expressões não eram passíveis de tradução devido a percepção do público leitor sueco sobre estas serem infantis e vulgares. Além disso, o mesmo também observou que a ausência de um sistema complexo fonético e simbólico limita o processo de tradução das onomatopeias japonesas para a língua alvo. Ao traduzir, por exemplo, as onomatopeias japonesas “*bachabacha*” (tradução: “barulho de algo batendo na água”) e “*bochabocha*” (tradução: “barulho de algo batendo na água profunda”) foram traduzidas para a onomatopeia sueca “*plaskar*”. Observa-se como a pequena nuance na diferença das onomatopeias japonesas durante o próximo de tradução para outra língua pode passar despercebido. A onomatopeia japonesa, por sua vez, pode alterar a estrutura das sentenças na língua para a qual está sendo traduzida, assim como também pode não alcançar o mesmo significado original da onomatopeia japonesa devido a excessiva “informalidade” da língua alvo (FLYXE, 2002).

Como já vimos, a onomatopeia é só um elemento de construção linguística, mas ela também promove a conectividade entre outros elementos presentes na narrativa. Para entendermos melhor como a onomatopeia pode ser norteadora do processo de leitura nas HQs, principalmente no que diz respeito ao *mangá*, analisaremos o tópico a seguir.

4.4 A NARRATIVA ATRAVÉS DA ONOMATOPEIA

O leitor, que é consumidor, por muitas vezes sequer percebe a evolução editorial através da história em quadrinhos que ele consome. Esse processo

evolutivo das histórias em quadrinhos percorreu um longo período tanto nos títulos produzidos no oriente como no ocidente. Esse mesmo processo envolve mudanças de tamanho na produção, do conteúdo das escolhas para as temáticas nas narrativas, da representação gráfica por meio do desenho e da própria linguagem, sendo esta mesma linguagem associada ao período contemporâneo à publicação ou não, atemporal (VERGUEIRO, 2017; FERREIRA, 2018).

Como destacam Braga Jr. (2005) e Vergueiro (2017), as histórias em quadrinhos, de modo geral, possuem algumas características que são comuns entre elas e que são compreendidas por qualquer leitor, independente da nacionalidade do mesmo. Primeiramente, as histórias em quadrinhos são formadas por dois códigos de signos gráficos, a imagem e a linguagem escrita. Outro elemento que oferece característica às histórias em quadrinhos são os balões. Porém, o que realmente oferece **impacto e grande representação gráfica em termos de sonoridade** são as onomatopeias, muito além da linguagem escrita e da plasticidade dos balões (ALCOFORADO, 1996). Podemos observar o impacto visual que a onomatopeia tem em algumas páginas de Eruvê em que ela acompanhava a representação gráfica não somente do som, mas do movimento realizado pelos personagens (Figuras 4.19 e 4.20).

Figura 4.19 - Onomatopeia “vira” acompanhando o movimento do personagem ao se despedir.



Fonte: Eruvê, página 111.

Figura 4.20 - Onomatopeia “VASHHHHHHHH” acompanhando o movimento de abertura das portas da sala de reuniões pelo personagem.



Fonte: Eruvê, página 116.

No processo de representação do som, o indivíduo já apresenta um imaginário intercultural, composto pela memória coletiva de incontáveis gerações. O texto oral permanece na memória do seu transmissor e é ajustado para a realidade

do grupo ao qual este pertence. Este processo de adaptação da representação do texto oral ocorre de forma métrica, sintática e semântica **no novo universo cultural do indivíduo** (ALCOFORADO, 1996).

O que Alcoforado (1996) trata como “fatos sonoros” se juntam, inicialmente sem significado, e são aliterados através de **correspondências miméticas expressivas**. Neste processo, os “fatos sonoros” alcançam autonomia vocabular. Desta forma, a própria linguagem está apoiada na sonoridade que as coisas têm. Neste ponto, podemos ressaltar o que foi apontado no tópico anterior em relação a função linguística da onomatopeia nas línguas ocidentais e como ela é mais sujeita a variação de sentidos por meio da representação gráfica que através da conformação da própria língua na qual ela se apoia para representar fonemas.

Contudo, **as onomatopeias são criações espontâneas momentâneas, estimuladas por associação sonora mimética que busca aproximação com o significado**. As onomatopeias podem despertar em nós uma “ressonância psíquica correspondente”. Isto possibilita ao leitor encontrar estímulos de sensações e de impressões emotivas por meio da associação de ideias com a representação do som (ALCOFORADO, 1996).

Alcoforado (1996, p.29) destaca que as onomatopeias são:

[...] matéria sonora trabalhada na construção de imagens e símbolos, representam correspondências sonoras imitativas tanto para traduzir gestos e ações, como para omitir declarações, ou simplesmente para sustentar o ritmo de um encadeamento sonoro. Em todos esses aspectos, o narrador busca, por meio da exploração de efeitos expressivos da linguagem, ampliar o seu poder de comunicação com a platéia (ALCOFORADO, 1996, p.29).

O estudo da narrativa pela onomatopeia é proposto por meio da análise visual destas nas artes plásticas, literatura e HQs. Procura-se, portanto, **destacar a potência visual das palavras e das onomatopeias**, além da representação do som por meio da língua. É por meio do estudo da narrativa que se observa como as onomatopeias podem ser tratadas como **imagem**. Para este processo, há um **trabalho metalinguístico** capaz de transformar um elemento formal da representação do som na escrita em **elemento visual**. Oliveira (2013) destaca que o estudo da onomatopeia como elemento visual nas HQs também propõe que este

elemento é um **fio condutor**, capaz de desenvolver o roteiro por meio de sua ocorrência nas cenas. Nestes casos, a onomatopeia não é apenas o som representado linguisticamente (OLIVEIRA, 2013).

O uso de imagem e da palavra escrita nas HQs é concomitante. Esta é uma particularidade do gênero naturalmente narrativo delas. **As onomatopeias, por sua vez, são um elemento que está tanto no campo da palavra quanto da imagem, sendo um signo comunicativo dos quadrinhos.** Desta forma, as onomatopeias podem ter a função de uma palavra escrita que pode ser lida, mas também interferem na imagem à qual elas estão incorporadas. Elas possuem características próprias no campo da imagem, como composição, forma, algumas vezes cor, e, sendo assim, **pode ser tratada como elemento visual** (OLIVEIRA, 2013).

Kress (2004) aponta que, ainda que a onomatopeia seja linguisticamente definida como **palavra imitativa de sons da natureza e ruídos de objetos**, nas HQs sua presença está associada à imagem. Esta, por sua vez, é composta por cenários, ações, gestos de personagens, entre outras representações. **A onomatopeia é, portanto, o imbricamento da linguagem verbal e visual.**

Segundo Aizen (1970), quando a palavra e a imagem se encontram nas HQs, encontramos um **sistema semiótico multimodal** deste gênero. Ele é capaz de representar tanto de forma linguística como ilustrada os sons e ruídos, fornecendo ao texto um tipo de “trilha sonora”.

A onomatopeia, nas narrativas gráficas, oferece tanto impacto por meio de sua “sonoridade”, como através de sua representação gráfica por meio da interpretação do universo baseada no repertório do autor da HQ. São criações momentâneas que podem ser transformadas através da adaptação da linguagem gráfica na obra onde elas se encontram. Sendo assim, a onomatopeia representa a união entre a linguagem verbal e a pictórica (TWYMAN, 1985; ALCOFORADO, 1996; KRESS, 2004).

Os autores concordam acerca da pluralidade de espaços que a onomatopeia ocupa nos campos de estudo e de seus interesses, visto que ela é apontada neste tópico não apenas nos campos da Literatura e Linguística, como nos anteriores, mas também no das Artes Visuais e da Semiótica. A onomatopeia permeia estes campos justamente por possuir múltiplas características e possibilitar diferentes abordagens sobre elas (AIZEN, 1970; OLIVEIRA, 2013).

Observamos por meio do tópico a seguir como as onomatopeias, sendo elementos de conexão entre a linguagem verbal e pictórica, se comportam nos *mangás* de forma específica. Os apontamentos sobre a presença das onomatopeias em *mangás* trata não apenas de suas características neste segmento de HQs, mas de como o próprio ocidente auxiliou da “modernização” do *mangá* e proporcionou que este fosse internacionalizado como um produto gráfico de consumo em massa. A onomatopeia nos *mangás* japoneses, por sua vez, é um elemento resultante da reflexão dos *mangakás* japoneses sobre as HQs e como a cultura do Japão poderia ser facilmente internalizada por outros países.

4.5 A ONOMATOPEIA NOS MANGÁS

É comum que as pessoas procurem entender o que acontece além das fronteiras da cultura de seus países. Manifestações de fenômenos, como o elemento das onomatopeias nos *mangás*, podem ocorrer em locais distintos. Estes podem ser compreendidos de forma diferente a depender das características geográficas, culturais, de acordo com as peculiaridades de cada região. Estudos de cultura comparada dedicam-se à análise de demonstração de como tais fenômenos semelhantes ocorrem e são interpretados a depender das variáveis culturais e geográficas (JENKINS, 2009; GAUDIOSO, 2011).

A própria cultura em si pode ser comparada por distintas óticas. Há o viés **sociológico da cultura, o político, o artístico**, entre outros (VERGUEIRO, 2017). Contudo, no campo das Artes Visuais, o destaque dado costuma ser em produções elitistas, ignorando em boa parte a parcela que trata de expressões populares. No que se trata de produções que apresentam um intercâmbio cultural como é o caso do *mangá*, as manifestações populares muitas vezes podem não ser tratadas como tal ao serem transportadas para um leitor estrangeiro, o público brasileiro, por exemplo. É notório, portanto, o desconhecimento acerca desse processo de adaptação e concepção das manifestações culturais transmitidas no *mangá* produzido no Brasil pela representação de hábitos do cotidiano, a forma da leitura, ou até mesmo o modo de retratar a criação de personagens na narrativa, contribuindo para a lacuna pelo intercâmbio de informações (GAUDIOSO, 2011; LEITÃO, 2011).

Diferente do século passado em que os jornais eram a plataforma que dava visibilidade às histórias em quadrinhos; hoje, de forma mais contemporânea, o crescimento do público que consome histórias em quadrinhos, especificamente o *mangá*, aumentou. No Japão, os *mangás* são vendidos aos milhares de exemplares, sendo consumido amplamente, desde o público infanto-juvenil até o público adulto. Sendo a maior atividade da indústria editorial japonesa, os *mangás* já fazem parte do **cotidiano dos japoneses** (LUYTEN, 2000; CHINEN, 2013).

De acordo com Ferreira (2018), a indústria cultural contribuiu para a repercussão dos *mangás*, **vinculando-os à comunicação de massa**. Entretanto, diante da categoria de artes figurativo-narrativas, a evolução presente na expressão dos *mangás* brasileiros possui diferentes influências da humanidade. A representação das imagens em sequência, ou da narrativa sequenciada, está presente em distintas civilizações. Essa influência é passível de ser observada desde a era medieval no ocidente com pinturas em afresco, o uso de gravuras e esculturas; atravessando a produção de iluminuras com a junção de conteúdo textual e ilustrações, originando, posteriormente, as histórias em quadrinhos no ocidente tanto do século XIX até o XX (LUYTEN, 2000).

De acordo com Luyten (2000), com o crescimento da classe média na Inglaterra, os jornais passaram a fazer uso de cartuns⁶⁶ a fim de promover sátiras com o estilo de vida do cotidiano daquela época. Foi a tradição na Europa que acabou por determinar o formato de como as histórias em quadrinhos alcançaram todo o mundo. A influência desse processo foi importante não apenas para o surgimento de HQs no continente americano, mas também no Japão. Nesse mesmo período, o Japão atravessava um período de modernização durante a era Meiji. As onomatopeias, todavia, **não estavam incluídas a priori quando os primeiros *mangás* surgiram**. O texto era compreendido como de maior importância que o próprio som. Era comum encontrar HQs em que a porção escrita encontrava-se abaixo das imagens em produções ocidentais. Posteriormente, esse conteúdo textual foi transferido para balões. Os balões, por sua vez, apresentavam a função principal de demonstrar que havia um diálogo entre as personagens (GRAVETT, 2006).

⁶⁶ Cartuns. É um desenho humorístico, animado ou não, de caráter extremamente crítico, que retrata, muito sinteticamente, algo que envolve o dia a dia de uma sociedade.

Segundo Nakamura (1980), nas histórias em quadrinhos mais contemporâneas, as legendas apresentam uma função de narrador, descrevendo acontecimentos e cenas presentes na narrativa. Foi durante 1920 que as HQs passaram a aplicar algumas convenções a fim de ampliar a expressão da ação que era retratada na narrativa. O objetivo primordial desta escolha foi a de enfatizar as funções dos elementos representados como sendo movimentos dos personagens, por exemplo, ou até mesmo os sentimentos que estes demonstravam ao decorrer da narrativa. Desse modo, é comum a associação de, por exemplo, linhas retas com a ideia de velocidade; a representação de estrelinhas com a ideia de dor ou tontura; assim como outras formas de representação por meio de sinais como os de interrogação e exclamação (NAKAMURA, 1980).

Segundo Luyten (2003), Pat Sullivan, criador da animação “O Gato Felix”, foi um dos primeiros a trazer a **simbolização do som**, trazendo a ilusão de uma trilha sonora para o cinema mudo da época através de signos mais convencionais. Porém, foi exatamente com a influência do cinema que os *mangás* no Japão iniciaram o processo de usar onomatopeias a fim de representar os sons, tornando a narrativa mais fluida em relação ao cinema, principalmente no que observou McCloud (2005) ao tratar sobre os tipos de transição dentro das HQs e a transição quadro a quadro típica do *mangá*.

Por meio da demanda criada pelo surgimento da televisão, as onomatopeias tornaram-se um recurso aplicado pelos quadrinistas como solução gráfica para aumentar, a priori, **o dinamismo presente nas narrativas** (SANTOS, 2019). O efeito plástico dessas onomatopeias possuía uma função complementar à imagem representada na narrativa. As onomatopeias, portanto, trouxeram as HQs para uma nova dimensão da representação gráfica que permite **ao leitor decidir como o som é compreendido por ele**, tal como o ritmo da leitura é guiado pela visão do mesmo, a intensidade dos sons é de interpretação do próprio leitor (FERREIRA, 2018).

Vergueiro (2017) aponta que deve existir uma “dupla-alfabetização” acerca da leitura de *mangás*, visto que o leitor inicialmente aprende a lê-los como quadrinho, de modo geral; e depois começa a entender suas particularidades, como, por exemplo, o sentido da leitura, onomatopeias, traduções inseridas, até termos específicos da cultura e da língua japonesa que podem estar inseridos no *mangá*. Este tipo de instrução acerca dos *mangás* é sugerido por Vergueiro (2009) a fim de apontar que o leitor, ao possuir estes conhecimentos, pode usufruir de mais de uma

camada de linguagem que outros desprovidos destes. O próprio conceito de “camadas de linguagem” é destacado por Postema (2018) ao abordar as produções em *mangá* e considerar o consumo destas pelos leitores brasileiros que não possuem conhecimento algum da língua japonesa.

Assim como no Japão onde surgiram, os *mangás* conseguiram um espaço no mundo. Um dos elementos que transmite a manifestação cultural e linguística deste segmento das HQs é a onomatopeia. Ao serem consumidos no Brasil, os *mangás* alimentaram o repertório daqueles que se tornaram os futuros *mangakás* brasileiros com seus títulos independentes (tal como foi apresentado no Seção 1) (JENKINS, 2009; GAUDIOSO, 2011). Contudo, Leitão (2011) chama a atenção para a carência de análise de manifestações culturais que são expressas pelos *mangás* no Brasil. As onomatopeias que acompanham a produção nacional independente e que é caracterizada como “*mangá* brasileiro” são manifestações de um repertório criado não somente por influências oriundas dos mangás japoneses, mas de outras produções midiáticas.

Da mesma forma, o próprio mangá e suas onomatopeias foram influenciados pelo contato com a imprensa que surgia e crescia com o desenvolvimento industrial, e, principalmente, com as mídias do ocidente, como o cinema. Este processo fez com o mangá como conhecemos hoje e a onomatopeia que está presentes neste fosse inserida de forma a completar e se integrar na representação gráfica e não apenas ser apresentada como um elemento textual. A onomatopeia foi inserida nos *mangás* como um elemento conector entre estas duas áreas (verbal e pictórica), justamente para facilitar a leitura e guiar o leitor pela narrativa de uma maneira mais visual e simbólica e não só decodificada pela linguagem escrita presentes nos balões (LUYTEN, 2000; GRAVETT, 2006; CHINEN, 2013; FERREIRA 2018; SANTOS, 2019).

Como já apresentamos o *mangá* e a própria onomatopeia nos seções anteriores, este tópico serve a necessidade de apontar alguns dos trabalhos que vão além da área de *Comic Studies* sobre o assunto (VERGUEIRO, 2017; NAKAMURA, 2018). Podemos perceber que a onomatopeia nos *mangás* só é percebida com estranhamento por nós por conta de diversos fatores, tanto linguísticos, como culturais e sociais. Contudo, tratando-se de publicações em HQs ocidentais e orientais, a onomatopeia sempre está presente e sendo considerada como um

elemento característico da narrativa sequencial. Como ela se distingue entre estes dois universos de publicações é o que tratamos no tópico a seguir.

4.6 ONOMATOPEIAS OCIDENTAIS X ONOMATOPEIAS JAPONESAS

Luyten (2003), ao tentar propor uma categorização para as onomatopeias ocidentais em relação às onomatopeias encontradas em *mangás* japoneses, criou 5 categorias: sons da natureza; sons de animais; sons humanos; sons mecânicos; e emoções. A comparação realizada ocorreu através das onomatopeias japonesas encontradas em revistas de *mangá* e com exemplos ocidentais de acordo com os dados de Aizen (1970) que analisam as onomatopeias através não apenas de sua forma sintática, mas seu papel cultural e filosófico. Foram criadas algumas colunas para efeito de comparação entre as onomatopeias ocidentais e orientais. É pertinente destacar que o número de exemplos de onomatopeias ocidentais em relação às japonesas é menor, mas isso não significa que uma possua mais termos que a outra ou que sejam palavras sinônimas, equivalentes.

Quadro 4.2 - Onomatopeias ocidentais e orientais em suas 5 categorias separadas por Luyten (2003).

SONS DA NATUREZA		SONS DE ANIMAIS	
FORMA JAPONESA	FORMA OCIDENTAL	FORMA JAPONESA	FORMA OCIDENTAL
Hyyu-hyyu! (vento)	Swoosh! (vento)	Hira-hira! (inseto)	Bzzzz! (inseto)
Goro-goro! (trovão)	Barumm! (trovão)	Nyan-nyan! (gato)	Meow! (gato)
Zaa-zaa! (água)	Splash! (água)	Paka-paka! (cavalo)	Pakata-pakata! (cavalo)
Boro-boro! (pedras)	Brroum! (pedras)	Garuru! (leão)	Raawww! (leão)
Gooo! (fogo)	Sssss! (fogo)	Wan-wan! (cão)	Au-Au! (cão)
SONS HUMANOS		SONS MECÂNICOS	
FORMA JAPONESA	FORMA OCIDENTAL	FORMA JAPONESA	FORMA OCIDENTAL
Buchu! (beijo)	Smack! (beijo)	Patan! (fechar)	Slam! (fechar)
Gou-gou! (ronco)	Snore! (ronco)	Do-do-do! (tiros)	Bam-bam! (tiros)
Goku-goku! (beber)	Glup! (beber)	Dakaaan! (explosão)	Blast! (explosão)
Zuru-Zuru (comer)	Chomp! (comer)	Ri-ri-ri-riin! (telefone)	Trim-trim! (telefone)
Do! (cair)	Bonk! (cair)	Zaaa! (rádio)	Brrzzz! (rádio)

EMOÇÕES	
FORMA JAPONESA	FORMA OCIDENTAL
Ran-ran! (felicidade)	Iuupi! (felicidade)
Gyo! (medo)	Aaahh! (medo)
Jin-jin! (dor)	Ooof! (dor)
Yamero-o! (ódio)	Arg! (ódio)
Dokin! (surpresa)	Hmm! (surpresa)

Fonte: Adaptado de Luyten (2003).

Um ponto relevante sobre a pesquisa realizada por Luyten (2003) em relação a comparação das onomatopeias japonesas com as ocidentais é a que, como vimos no processo de tradução das onomatopeias, estas categorias de onomatopeias japonesas não estão pontuadas de maneira equivalente ao que os dicionários japoneses apontam (KAMEI *et. al.*, 1996; NIIMURA, 1998; INOSE, 2007). Eruvê, enquanto *mangá* brasileiro, apresenta onomatopeias que poderiam ser classificadas através deste sistema proposto por Luyten (2003), contudo, como buscamos um conceito mais aproximado à adaptação da onomatopeia japonesa pelo processo de antropofagia (BRAGA JR., 2019), consideramos não apenas os registros sonoros geralmente encontramos em HQs ocidentais (“Hmm!”, “Blast!”, “Meow!”), mas também outras formas de registro de onomatopeia que se aproximam mais do conceito do elemento verbal e pictórico enquanto onomatopeia propriamente (*giseigo* e *giongo*) dita ou palavra mimética (*gitaigo* e *gijogo*) (Figuras 4.21 e 4.22).

Figura 4.21 - Exemplo em Eruvê de onomatopeia “medo!” que expressa emoção. **Figura 4.22** - Exemplo de onomatopeia “xau xau” aplicada para ações.



Fonte: Eruvê, página 14.



Fonte: Eruvê, página 14.

Sobre a interpretação das onomatopeias como um elemento que pode variar de significado a depender do contexto social e cultural no qual esta surge e é incorporada à prática da linguagem, seja ela verbal ou pictórica (TWYMAN, 1985), alguns autores observam como este processo de re-significado por meio da transcrição ocorre. Brendin (1996), por exemplo, aponta que o conhecimento acerca de como uma língua é falada parece envolver naturalmente o conhecimento sobre as características que permeiam a aplicação da onomatopeia. Outros autores afirmam que as onomatopeias são sinais icônicos que se referem a algo com base na similaridade fonética (LYONS, 1977; SIMEONI, 1995).

Lyons (1977) e Simeoni (1995) já discutiam sobre as diferenças entre as interpretações da onomatopeia enquanto elemento verbal e quando esta é apresentada como um elemento pictórico. A onomatopeia ocidental “ring ring”, por exemplo, pode ser compreendida enquanto ícone para a ação do telefone tocando. Para Lyons (1977), ela só apresenta sentido **icônico** para o tocar do telefone enquanto interpretada como **elemento verbal**, ou na **modalidade fonética**. Na **modalidade gráfica**, ou pictórica, Lyons (1977) afirma que as onomatopeias funcionam como **símbolos** significando o ícone da modalidade fonética. Desta maneira, a modalidade gráfica da onomatopeia também atribui significado a fonte dela, a imagem a qual faz referência. Na **linguagem escrita**, a onomatopeia ainda pode ganhar uma **terceira interpretação** como elemento que envolve um processo de comunicação que cria seu significado por meio do diálogo (LYONS, 1977). Podemos sugerir, portanto, que nas HQs, a onomatopeia pode assumir três sentidos, seja ela apresentada enquanto **elemento verbal**, **pictórico** ou **esquemático** (TWYMAN, 1985).

O sentido das onomatopeias é relativo de acordo com a motivação pela qual elas são criadas e interpretadas dentro do processo de comunicação. As onomatopeias **não são um elemento orgânico de um sistema linguístico**. Uma vez sendo parte do sistema linguístico, elas sofrem a mesma evolução fonética e morfológica dos outros itens do léxico deste. Logo, **elas são um elemento arbitrário dentro da língua** (BRENDIN, 1996; PREUCEL, 2010).

Outro aspecto importante de distinção e caracterização entre as onomatopeias japonesas e as ocidentais é que esta última, no caso dos quadrinhos norte-americanos (*comics*), por exemplo, não é produzida por uma pessoa apenas. A onomatopeia é planejada, criada e aplicada através de um time (colorista, arte-

finalista, desenhista, roteirista, etc.). Nestes casos, é possível observar que o significado dado ao elemento da onomatopeia não é fruto da interpretação individual, mas da comunicação entre os integrantes do grupo criador da obra, assim como também do repertório destes (SIMMONS, 2014).

As onomatopeias nos *comics* costumam ser classificadas em **palavras** quando estão inseridas dentro de um balão (como risada, tosse, murmúrio, etc.) e como **efeito sonoro** quando estão fora deste. Sendo assim, é possível aferir que o sentido das onomatopeias também é determinado pela presença do balão. Existem ainda onomatopeias que conseguem criar um sentido misto entre estarem no balão e fora dele (estourando a marcação da margem do balão) e outros casos em que a onomatopeia (de uma risada, por exemplo) que geralmente é incorporada ao balão, é apresentada fora dele, proporcionando outro sentido à onomatopeia (GUYNES, 2014). Da mesma forma, vimos anteriormente com Du Bois (1986) que a delimitação do balão cria um **espaço cognitivo** em HQs de modo geral. Em Eruvë, muitas das onomatopeias observadas não possuem limitação pelos balões, algumas até extrapolando as limitações dos quadros, tal como é possível observar nos exemplos já apresentados de *mangás* japoneses. Guynes (2014) aponta a presença da onomatopeia fora do balão como efeito sonoro que compreende uma associação entre a palavra e a imagem. Nos *mangás* japoneses, e em Eruvë, este tipo de onomatopeia (efeito sonoro, de acordo com a visão dos *comics*) está presente constantemente, promovendo o que Luyten (2003) trata como **estética do som**, associando-o ao elemento pictórico das imagens e não necessariamente ao elemento verbal das palavras presentes nos balões.

No campo da produção dos *comics*, Kress e Van Leeuwen (1996) apontam como a representação gráfica pode variar em diferentes eixos que apresentam estilos de comunicação visual variados, desde modelos trípticos medievais (Figura 4.23) até *layouts* contemporâneos de *websites* (Figura 4.24). Sendo assim, a onomatopeia nos *comics* é influenciada não apenas pelo repertório de estilos para **representação gráfica mais antigas** (arte clássica, renascentista, etc.), mas também por **abordagens mais contemporâneas** (a influência de novas tecnologias, por exemplo) (KRESS e VAN LEEUWEN, 1996).

Figura 4.23 - Formato de tríptico medieval “Mary and Child, St. Michael, and the Catherine” de Jan van Eyck.



Fonte: Disponível em <https://www.contemporary-art.org/pic>. Acesso em 10 de setembro de 2020.

Figura 4.24 - Formato para website do comic de Sabrina Cotugno, Glass Scientists.



Fonte: *Comic online Glass Scientists*, página 33.

Este esquema entre as influências antigas e as contemporâneas não é observado com tanta clareza em Eruvë, pois assim como muitos *mangás* brasileiros, seus criadores não possuíam (durante o processo de produção do volume 1) educação artística formal. Esta que foi questionada na seção anterior por Frascara (2004) ao tratarmos de alfabetismo visual. Pode-se dizer que a escolha do estilo *Art Nouveau* para a representação gráfica em Eruvë também divide espaço entre a representação mais contemporânea do *mangá shojo*. Contudo, esta é uma decisão independente de Mariana Petrovana que, assim como muitos de nós, quadrinistas de *mangás* no Brasil, não possuem formação específica para tal. Nosso cenário é diferente do norte-americano (com a indústria de *comics*) e o próprio mercado japonês de *mangás*, pois estes já possuem tantas instituições educacionais especializadas no ensino técnico do desenho para HQs (*International School of Comics Chicago*, *The Kubert School*, por exemplo), como também há uma forte frente acadêmica no que diz respeito a pesquisas na área de *Comic Studies* (*Canadian Society for the Study of Comics*, *The Japan Society for Studies in Cartoons and Comics*). Enquanto isso, no Brasil, a grande produção de HQs nacionais é feita por quadrinistas independentes, financiados coletivamente, que, em sua maioria, são autodidatas (ARAÚJO, 2018).

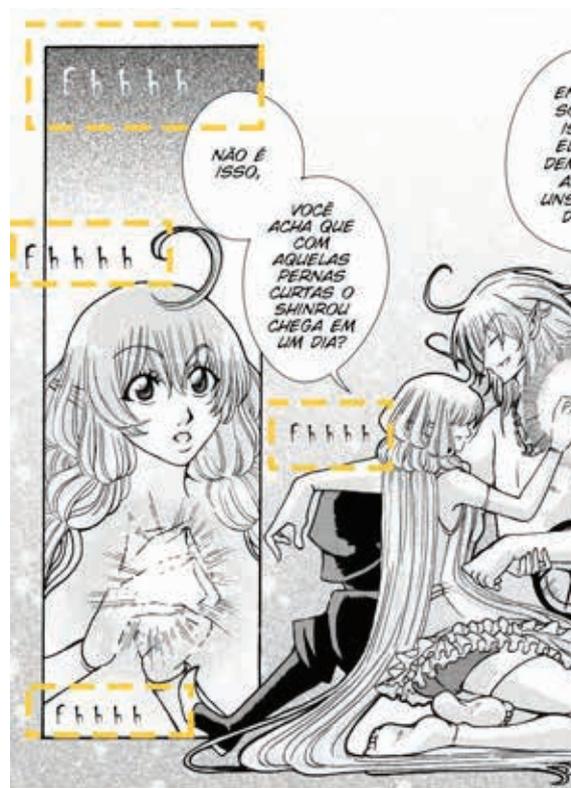
Além dos *comics*, as HQs ocidentais também compreendem a produção europeia, principalmente no que diz respeito aos quadrinhos franco-belga, conhecida por *bande dessinée*. No que diz respeito ao campo da Literatura, Khordoc (2007) e Petersen (2009) destacam que a narrativa dos quadrinhos europeus está mais próxima do modelo clássico dos *mangás*⁶⁷. Tanto as *bande dessinée* como os *mangás* possuem representações gráficas do som por meio de uma aproximação diegética que busca representar os sons na narrativa tal como eles seriam de fato dentro da realidade do universo representado (KHORDOC, 2007; PETERSEN, 2009). Em Eruvë, por exemplo, podemos observar a presença de onomatopeias tanto como um elemento em primeiro plano (Figura 4.25), mais importante para o processo de compreensão da narrativa pelo leitor, como em último plano, alimentando a atmosfera criada pela representação do cenário (Figura 4.26).

Figura 4.25 - Onomatopeia “AARGH!!” em primeiro plano, com o grito do personagem do bardo machucado nesta cena.



Fonte: Eruvë, página 95.

Figura 4.26 - Onomatopeia “Fhhhh” compoendo o cenário com o ruído da magia de cura usada pela protagonista.



Fonte: Eruvë, página 131.

⁶⁷ Ao tratarmos sobre esta aproximação entre os *mangás* e os quadrinhos franco-belgas no Seção 1, apresentamos como a narrativa do cotidiano está presente em algumas obras e como estes tipos de representação gráfica deram origem ao *le nouveau mangá*.

No campo da Semiótica, as onomatopeias nos *comics* são representações simbólicas do som real. Estas são **indexicais** quando fazem referência ao conteúdo apresentado no quadro ao qual estão inseridas; e **simbólicas** quando fazem referência a um termo específico dentro do diálogo da própria narrativa (COHN, 2013). As onomatopeias, de todo modo, são interligadas diretamente com a representação gráfica das imagens na narrativa. Este processo fica mais claro quando a onomatopeia é percebida como agregadora de características sonoras ao elemento gráfico (OYOLA, 2011). Por exemplo, em Eruvë, quando o personagem sai da sala de reuniões e seu trajeto é acompanhado da onomatopeia “tap tap”, a característica dele estar saindo pode ser acentuada pela presença da onomatopeia (Figura 4.27).

Figura 4.27 - Onomatopeia “tap tap” indicando os passos do personagem ao deixar a sala de reunião com a Matriarca.

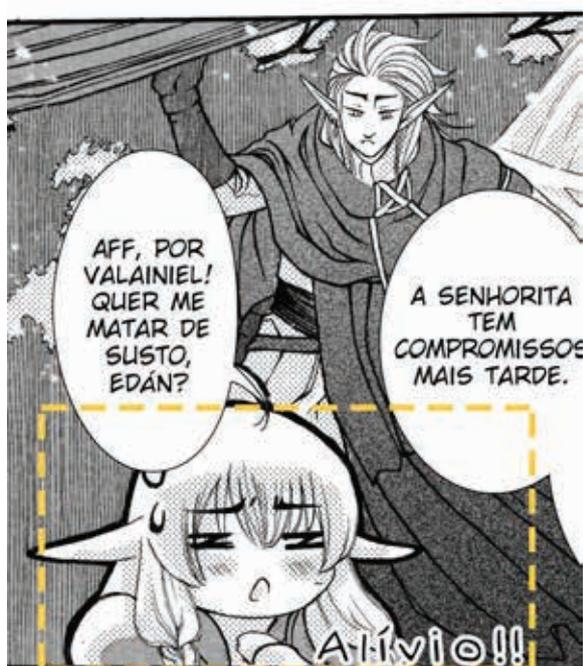


Fonte: Eruvë, página 120.

É pertinente apontar que uma das grandes diferenças entre as HQs ocidentais (*comics, bande dessinée*) e as orientais (*mangás*) é a prática do uso da onomatopeia para representar apenas sons naturais e mecânicos (o tocar do telefone, a água caindo, etc.); sons humanos (o bater do coração, o choro copioso, etc.); e representações emocionais (como o estado de surpresa, de vergonha, etc.).

Este último é exclusivo das produções em *mangá*. Em Eruvë, por exemplo, podemos observar este tipo de representação em momentos em que a emoção da personagem é acentuada (Figura 4.28). Contudo, no que diz respeito aos sons humanos, podemos observar que tanto nas HQs ocidentais como orientais, este tipo de representação é realizado por meio do exagero. O ruído de um coração batendo (“Doki doki” em *mangás*; “Thump thump” em *comics*) não é um som que naturalmente pode ser escutado, mas a representação gráfica deste acentua a intensidade emocional da narrativa (Figura 4.29).

Figura 4.28 - Onomatopeia “Alívio!!” indicando o sentimento que acompanha a personagem.



Fonte: Eruvë, página 13.

Figura 4.29 - Onomatopeia “tum tum” que representa o som das batidas do coração do personagem.



Fonte: Eruvë, página 136.

Assim como aponta Meireles (2008) no início desta Seção, as onomatopeias ocidentais são diferentes das orientais também devido a presença de características do aspecto **grfoestilístico** destas. Por exemplo, *comics* são impressos geralmente em páginas coloridas, logo a cor é um elemento característico de suas onomatopeias. Os *mangás* são impressos em monocromia, logo suas onomatopeias não disponibilizam o recurso da cor. Eruvë também não dispõe de páginas coloridas, logo faz uso de outros recursos por meio da monocromia para apresentar o elemento da onomatopeia.

Os *mangás* também se diferenciam pelo sentido da leitura oriental (da direita para a esquerda) em relação às HQs ocidentais. Este sentido também interfere a percepção por meio do posicionamento da onomatopeia na página. As onomatopeias presentes em HQs ocidentais seguem o posicionamento do sentido da narrativa, enquanto que nos *mangás*, este sentido só é atribuído quando o criador busca informar a origem da onomatopeia em determinado ponto (LEITÃO, 2011). Em *Eruvê*, este tipo de registro da onomatopeia de acordo com a origem do som também ocorre (Figura 4.30), mas ele não é aplicado a todas as onomatopeias de maneira a seguir o sentido da leitura ocidental (da esquerda para direita) (Figura 4.31). Dessa forma, *Eruvê* apresenta, enquanto *mangá* brasileiro, uma forma de adaptação do modo de inserção das onomatopeias em *mangás* japoneses para o sentido ocidental de leitura.

Figura 4.30 - Onomatopeia “THINN” do som do brinco do elfo sendo usado.



Fonte: *Eruvê*, página 129.

Figura 4.31 - Onomatopeia “levanta” indicando o movimento da personagem e de leitura de baixo para cima.



Fonte: *Eruvê*, página 49.

Outro elemento de diferenciação entre as onomatopeias ocidentais e as orientais é a sua representação gráfica por conta do modo de produção. Nos *mangás*, é comum que as onomatopeias sejam desenhadas manualmente no final do processo de produção. Ainda após o avanço tecnológico e a adesão ao uso de softwares para criar e aplicar essas onomatopeias, muitos criadores ainda preferem desenhá-las. Este processo criativo permite que as onomatopeias nos *mangás*

apresentem uma variedade da representação gráfica maior que a dos quadrinhos ocidentais. Estes, apesar de possuírem criadores que também realizam o processo de desenhar as onomatopeias, ainda parecem apresentar um “padrão” de representação gráfica pouco variado. A explicação para esta carência de variabilidade em relação aos *mangás* pode estar na prática mimética de criação de onomatopeias do tipo *gitaigo*. Este tipo é caracterizado, como já vimos anteriormente, como representação gráfica que imita os estados, a condição de seres animados ou inanimados. Até mesmo o conceito de “silêncio” é mimetizado por este tipo de onomatopeia (Figura 4.32) (LEITÃO, 2011). Em Eruvê, onomatopeias que apresentam o estado dos personagens são encontradas. Estas podem ser apresentadas como mais uma adaptação do sentido da onomatopeia do tipo gitaigo nos *mangás* para uma produção ocidental, caracterizando-a como *mangá* brasileiro.

Figura 4.32 - Onomatopeia “shiiin” no *mangá* Corpse Party representando o “som” do silêncio.



Fonte: Corpse Party, seção 1, página 07.

As onomatopeias, portanto, ao serem aplicadas em HQs, possuem valores sonoros e icônicos. Este último ocorre quando a onomatopeia está representando **aspectos da representação gráfica**, como, por exemplo, forma, textura, tom, escala, dimensão, movimento. Desta forma, para se conhecer a onomatopeia,

principalmente nos *mangás* que apresentam um grande número de variáveis destas, não se faz necessário conhecer seu significado a priori. O leitor de HQs pode reconhecer o significado das onomatopeias quando estas estão representadas graficamente em conjunto com o restante dos elementos da página do quadrinho. Este conjunto é que orienta o leitor a interpretar a onomatopeia.

Podemos observar que apesar dos esforços de pesquisadores na área de *Comic Studies* em tentar criar categorias para as onomatopeias japonesas em *mangás* que fossem equivalentes a produções ocidentais, esta categorização não levanta a perspectiva dos mangakás produtores de *mangás* brasileiros ou é significativa em relação a quantidade de material analisado nacional (KAMEI *et. al.*, 1996; NIIMURA, 1998; LUYTEN, 2003; INOSE, 2007; LEITÃO, 2011; BRAGA JR., 2019).

Contudo, em relação à Linguística, podemos perceber que os autores concordam que as onomatopeias fazem parte de um sistema de elementos que transita entre o verbal e o pictórico; o analógico e o sintático; e o mimético e o icônico. Também é considerado que o elemento da onomatopeia cumpre papel cultural, social e filosófico por carregar o repertório da representação gráfica formado pelas influências de seu criador. Sendo assim, a onomatopeia pode ser considerada um elemento que faz parte de um sistema orgânico (SAUSSURE, 1966; AIZEN, 1970; LYONS, 1977; SIMEONI, 1995; TWYMAN, 1985; BRENDIN, 1996; PREUCCEL, 2010; COHN, 2013).

Em relação aos aspectos da Literatura e da Comunicação, a onomatopeia é compreendida como um elemento que sofre influência do código previsto pela linguagem a qual lhe deu origem, mas principalmente à imagem a qual ela faz referência nas HQs, ou até mesmo ao sentido da própria narrativa, apresentando-se como um elemento condutor da mesma. Por isso, quando se fala sobre onomatopeia nestes campos, a mesma é tratada com frequência como “efeito sonoro” ou a “representação do som”. Entretanto, pouco se destaca sobre como esta representação é realizada e como as características desta podem influenciar na percepção do leitor (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996; KHORDOC, 2007; PETERSEN, 2009; OYOLA, 2011; GUYNES, 2014). Por exemplo, a onomatopeia pode ser apresentada através de uma tipografia pronta ou desenhada diretamente na página; ela pode ser colorida (no caso dos *comics*, principalmente) ou preto e branco (nos *mangás*); ela pode estar inserida no balão ou fora dele; ela pode estar

em primeiro plano em relação aos quadros da página; ela pode acompanhar a representação do movimento das personagens; todas estas observações sobre como a representação gráfica da onomatopeia é feita ainda são incipientes na análise do *mangá* brasileiro.

Atendendo à perspectiva do Design da informação, consideramos **a onomatopeia como elemento que possui significado verbal** que cabe às áreas de Linguística e Literatura como campos específicos a aprofundar a análise dele; **mas que também possui significado pictórico cujas características de representação gráfica são responsáveis por criar o sentido deste dentro da narrativa de uma HQ** (como Eruvê, um *mangá* brasileiro).

Com base na revisão bibliográfica realizada sobre o *mangá*, o Design e, especificamente, sobre a onomatopeia, apresentamos, na seção a seguir, como funcionou o nosso estudo metodológico, caracterizando o Estudo de Caso e como as ferramentas de pesquisa foram desenvolvidas e aplicadas.

5 ESTUDO METODOLÓGICO

Com base no que já foi discutido, apresentaremos nesta seção a metodologia utilizada para conduzir as análises. Nosso objetivo, portanto, é esclarecer os procedimentos metodológicos adotados no estudo de caso da obra “Eruvë: O Conto da Dama de Vidro”.

No decorrer dos seções anteriores, discutimos revisões bibliográficas acerca dos assuntos que permeiam nosso objeto de pesquisa e do elemento que buscamos destacar neste estudo, **a onomatopeia**. Esclarecemos algumas questões chave sobre o *mangá*, especificamente o *mangá* produzido no Brasil, a perspectiva do Design da Informação sobre este tipo de artefato, e tratamos especificamente das definições que envolvem o elemento da onomatopeia.

A pesquisa trata da abordagem de um único material gráfico (o volume 1 *mangá* brasileiro Eruvë) com foco no elemento da onomatopeia, e é inovadora⁶⁸ ao ser realizada não apenas sobre uma produção de *mangá* independente brasileiro, mas também por ser realizada pela pesquisadora e participante da produção de conteúdo do *mangá*. Assim, foi necessário estabelecer uma metodologia específica para este tipo de análise, focando especificamente no elemento da onomatopeia enquanto elemento gráfico. A seguir, detalhamos este processo metodológico quanto às suas fases, ao campo de estudo, ferramentas de pesquisa e ao público entrevistado que também compôs os dados da mesma.

5.1 CARACTERIZANDO O ESTUDO DE CASO

Esta pesquisa trata-se de um estudo de caso de característica exploratória quanto aos fins da mesma, através de análise qualitativa de dados por meio de revisão da literatura, entrevista e aplicação de questionários com grupo focal. Estabelecemos uma nova proposta metodológica com a adaptação da metodologia projetual de Frascara (2004).

⁶⁸ A partir do levantamento feito no portal de periódicos da CAPES e na plataforma *Google Scholar* (Seção 1), encontramos 287 artigos, teses, dissertações e monografias publicados com as palavras-chave: onomatopeia; *mangá*; e Brasil. Contudo, a maioria se mistura com temáticas que envolvem outras áreas como Sociologia; Linguística e Literatura; e Comunicação. 5 destes trabalhos encontrados são de minha autoria acerca do *mangá* pela ótica do Design. Nenhum dos trabalhos encontrados no *Google Scholar* envolve a análise de um artefato como o *mangá* brasileiro pela ótica não apenas de um pesquisador como produtor deste.

De acordo com Frascara (2004) e Gil (1991), o **estudo de caso** é classificado de acordo com a sua natureza, como uma pesquisa de método descritivo e linear, registrando e descrevendo os fatos, criando relações entre as variáveis observadas. A pesquisa também é caracterizada de acordo com sua realização espaço-temporal, visto o período de crise do mercado editorial brasileiro e do crescimento de títulos independentes no país. Em relação aos fins, esta pesquisa é classificada como exploratória, visto que foi necessário assimilar conhecimento aprofundado sobre as características do problema abordado.

De acordo com Gil (1991), a **pesquisa exploratória** é caracterizada por buscar proporcionar familiaridade com o problema identificado por meio de outras perspectivas, tornando-o explícito ou tendo em vista a produção de hipóteses. A pesquisa exploratória, portanto, pode utilizar como ferramentas: o **levantamento bibliográfico**; **entrevistas** com indivíduos que possuem experiências práticas com o problema da pesquisa; e **análise de exemplos** que promovem a compreensão, como a análise do objeto de estudo da presente pesquisa. A pesquisa exploratória também pode assumir formatos como de pesquisa bibliográfica ou **estudos de caso**. Este último envolve o estudo profundo e exaustivo de um ou vários objetos de forma a alcançar seu amplo e minucioso conhecimento.

A revisão de literatura pode ser realizada tanto para determinar o “estado da arte” sobre os temas abordados, quanto apontar as **lacunas existentes** na literatura que permitem o aprofundamento da pesquisa em questão (LUNA, 1997). Foi por meio da **revisão da literatura** que conseguimos encontrar a escassez de publicações (Cf. pág. 33, *Comic Studies*) que abordam o elemento da onomatopeia enquanto gráfico e visual, e apontam um modelo de abordagem metodológica para sua análise.

Dadas às definições do que se trata um estudo de caso (FRASCARA, 2004; GIL, 1991) e a pesquisa exploratória (GIL, 1991), observamos o modelo metodológico adotado por Frascara (2004), autor que trata dos aspectos do Design da Informação (Seção 3), ao tratar de projetos gráficos e a criação de **artefatos gráficos**, como Eruvë. Contudo, como o presente estudo não se trata de um projeto e sim da análise de um artefato gráfico com foco em um de seus elementos da narrativa - a onomatopeia -, foi proposta uma adaptação desta metodologia.

As etapas apresentadas por Frascara (2004) em seu modelo metodológico envolvem: a definição do Problema; Coleta de Dados; Análises; Objetivo; Geração de Alternativas; Refinamento da Alternativa; Especificação técnica; e Implementação. Correlacionando a abordagem metodológica de Frascara (2004) através das etapas apresentadas com a natureza exploratória da presente pesquisa, consideramos as etapas que são pertinentes a Fase Informativa do projeto, correspondentes aos objetivos projetuais de entender, observar e definir sobre o objeto de estudo que é a onomatopeia (Quadro 5.1).

Quadro 5.1 - Modelo de estudo metodológico estruturado para a presente pesquisa comparando as fases metodológicas abordadas por Frascara (2014) e a proposta metodológica das autoras.



Fonte: Produzido pela autora, 2020.

A **definição do problema** e parte da coleta de dados prevista por Frascara (2004) foram realizadas na 1ª Fase da pesquisa. Nesta fase, a coleta de dados constitui a revisão da literatura para cada uma das palavras-chave que envolvem a

problemática: *mangá*, Design da Informação e onomatopeia. Nossa problemática, mais uma vez, trata de investigar como a onomatopeia pode ser analisada enquanto elemento gráfico presente em um *mangá* brasileiro como Eruvë. A continuação da **coleta de dados** e a realização das análises foram aplicadas na 2ª Fase. Esta continuação da coleta de dados apresenta a colaboração de Mariana Petrovana, enquanto autora principal da obra, para as predefinições de classificação das onomatopeias. E a definição do **objetivo da pesquisa**, correspondendo a validação da abordagem de análise e da observação da onomatopeia enquanto elemento gráfico e a maneira como é utilizado no *mangá* brasileiro, explorando suas diferenças e particularidades, está equivalentemente apontada na 3ª Fase (Quadro 5.1).

Os estudos metodológicos analisados por Silva e Menezes (2005) apontam que análises qualitativas necessitam de uma ampla revisão bibliográfica. Para tanto, foram realizadas mais de uma revisão da literatura acerca das **palavras-chave da pesquisa**: *mangá*, design da informação e onomatopeias. Estas revisões resultaram no levantamento e na análise a respeito do que já foi publicado sobre os respectivos temas, correlacionando-as com o problema de pesquisa. Foi possível, portanto, realizar o mapeamento sobre o que já foi escrito também sobre o mesmo e quais abordagens metodológicas foram empregadas.

De acordo com o que foi apresentado sobre a abordagem metodológica de Frascara (2004) e Gil (1991), os objetivos deste estudo de caso envolvem: **classificar a onomatopeia nas HQs enquanto elemento gráfico; e apresentar uma nova proposta de metodologia de análise gráfica pela ótica do Design da Informação para onomatopeias em quadrinhos independentes brasileiros.**

A fim de classificar a onomatopeia nas HQs enquanto elemento gráfico, realizamos a revisão da literatura apresentada na seção anterior. Para demonstrar como os conceitos foram apropriados do Design da Informação e aplicados na análise do elemento gráfico da onomatopeia em Eruvë, apresentaremos a seguir o **processo metodológico** que foi desenvolvido e aplicado tendo em vista não somente a intenção por trás da criação do *mangá*, como também as possíveis interpretações realizadas pelo público da obra (grupo de foco que participou da pesquisa por meio de questionário). Nosso enfoque é no processo de comunicação através da representação gráfica da onomatopeia em Eruvë tendo em mente as características deste elemento enquanto imagem e suas classificações através da já

consolidada linguagem japonesa (*giseigo*, *gitaigo*, *gijogo* e *giongo* - de acordo com o que foi apresentado na seção 3 anteriormente).

Ximenes & Neves (2008) e Vasconcelos (2009) são autores que tratam especificamente de metodologias projetuais⁶⁹ e utilizam classificações que conceituaremos no decorrer desta seção. A atitude metodológica da presente pesquisa é descritiva ao investigar o processo de criação de Eruvë, já realizado, com foco no elemento da onomatopeia. A abordagem linear e contínua ocorre pela ordem de observação das características das onomatopeias no objeto de estudo - correspondentes a fim de classificá-las em Eruvë, analisamos traço, cor, escala e movimento. Além de apresentar a presença de *feedback* no decorrer das etapas da pesquisa devido à necessidade de validar a percepção da análise pelo ponto de vista das criadoras das onomatopeias na narrativa (Mariana Petrovana colaborou nesta etapa a fim de que não apenas a minha perspectiva enquanto criadora do artefato prevalecesse sobre o estudo) e do grupo de foco que foi participante da pesquisa por meio de questionário.

Alexander (1964), Van Aken (2005), Choo (2006) e Lima (2010) destacam que a metodologia do projeto deve tratar da complexidade crescente dos problemas, bem como do contexto no qual estes estão inseridos. Por isso, esta pesquisa demandou um modelo metodológico adaptado à necessidade do projeto que é tratar o elemento da onomatopeia como componente de análise visual e gráfica. Vries (2010) comenta que o Design possui direcionamentos metodológicos interdisciplinares e, portanto, nosso estudo também tem como objetivo propor um **formato de análise alternativo** para as onomatopeias, considerando o seu valor dentro da linguagem gráfica e não apenas linguística. Portanto, a seguir, esquematizamos o modelo metodológico anterior de Frascara (2004), detalhando quais foram os passos tomados no decorrer do processo de análise da onomatopeia enquanto elemento gráfico até a proposta de uma nova classificação (Quadro 5.2).

⁶⁹ Metodologias projetuais são aquelas estabelecidas por autores do campo de Design ou de outras áreas da ciência que realizam projetos a fim de estipular o passo a passo ao qual o autor do projeto deve se atentar ao projetar. A metodologia projetual pode ser aplicada para a criação de um artefato gráfico, como é o caso de Eruvë, mas também existem metodologias projetuais para criação de novos processos, produtos, etc. Nesta pesquisa, estamos fazendo uso da metodologia de Frascara (2014).

Quadro 5.2 - Modelo de estudo metodológico estruturado para a presente pesquisa.



Fonte: Produzido pela autora, 2020.

Após a definição da problemática da pesquisa que consiste na investigação sobre a onomatopeia como elemento gráfico em Eruvê, um *mangá* brasileiro, foi realizada uma extensa revisão da literatura que abarcou as três palavras-chave: *mangá*, Design da Informação e onomatopeia; os três levantamentos bibliográficos foram focados também na relação das palavras-chave entre si. Por exemplo, buscamos publicações e outras pesquisas que tratassem da onomatopeia, mas que investigassem a mesma em histórias em quadrinhos, especificamente em *mangás*.

A 1ª fase foi realizada no decorrer dos seções anteriores em que investigamos o *mangá*, o Design da Informação e o elemento da onomatopeia, respectivamente. O *mangá* brasileiro é diferente do *mangá* japonês principalmente por sua caracterização dentro do mercado editorial brasileiro, sendo uma produção, em sua grande maioria, independente. Enquanto o *mangá* japonês é classificado e obedece a uma representação estética característica a depender do público alvo ao qual é direcionado (GRAVETT, 2006); o *mangá* brasileiro pode ser classificado em

mimético, híbrido ou nativo (BRAGA JR., 2019). Estas características observadas por Braga Jr. (2019), contudo, analisam o *mangá* produzido no Brasil correlacionando-o com o cânone da produção nipônica. Nosso intuito, com esta pesquisa, portanto, é destacar como um dos elementos presentes no *mangá* japonês foi transposto e adaptado para uma obra brasileira, Eruvê.

A literatura presente na Seção 1 sobre *mangás* nos auxiliou, entre outros aspectos, como definir o termo e apontar suas origens no Brasil, encontrar uma problemática maior sobre o *mangá* no país. Como apontam Braga Jr. (2019), Luyten (2000), Chinen (2013) e Gravett (2006), existem diferenças entre as publicações em *mangá* no Japão, quanto ao gênero (shonen para jovens garotos, *shojo* para jovens garotas, etc.). Contudo, esta mesma categorização não pode ser afirmada como presente nos títulos brasileiros que são denominados como *mangá*, seja pelos autores ou pelo público que os consome. Braga Jr. (2019) propõe, então, três distintas classificações: o *mangá* mimético, o *mangá* híbrido e o *mangá* nacional. Estas denominações estão associadas ao modo de produção dos *mangás* por brasileiros, assim como às características gráficas presentes na publicação (se as onomatopeias são aplicadas em ideogramas japoneses, por exemplo, o que denota um processo mais mimético). Esta classificação, portanto, nos norteou também para a investigação do elemento da onomatopeia como uma das características de distinção de Eruvê como um *mangá* nacional.

Ao investigarmos o Design da Informação e o objeto de estudo, Eruvê, na Seção 2, optamos por realizar entrevista não dirigida com Mariana Petrovana especificamente sobre as onomatopeias em Eruvê. A entrevista foi categorizada como não dirigida ao explorarmos nosso interesse em buscar investigar quais os conceitos Mariana Petrovana buscou evocar ao criar as onomatopeias para Eruvê. Nossa proposta foi que, através das características gráficas definidas, principalmente, por Frascara (2004) e Lupton & Philips (2018), que pudéssemos chegar a um consenso sobre quais delas estariam presentes, de forma recorrente, nas onomatopeias criadas e aplicadas por Mariana, nas páginas de Eruvê. Também consideramos a intenção dela ao criar cada uma das onomatopeias, atribuindo-lhe conceitos como observamos na Seção 4 ao tratarmos das classificações japonesas. Por exemplo, quando uma onomatopeia cuja intenção é representar um grito breve, pode-se escrevê-la como “ah!”; caso a intenção seja representar um grito histérico, podemos usar “AAAAAH!”. É importante destacar que não focamos nas questões

gramaticais e fonéticas nesta pesquisa, mas sim na representação gráfica da onomatopeia. Para tanto, consideramos as características avaliadas por Mariana e por mim nas onomatopeias entre: **traço; cor; escala e movimento**. Trataremos das definições destas mais a frente.

O Design da informação nos permitiu apresentar como a linguagem pode ser concebida tanto como integrante de um código linguístico, quanto elemento de características gráficas, interpretado por meio do repertório do leitor e que também compreende um sistema dentro da comunicação por meio das HQs (TWYMAN, 1985; FRASCARA, 2004; FRUTIGER, 2007; DONDIS, 2015; LUPTON e PHILLIPS, 2018). **A onomatopeia** pode ser compreendida por diversos autores apontados no decorrer da Seção 3, é reforçada enquanto elemento que apresenta significado verbal que já é analisado pelas áreas de Linguística e Literatura, porém ela também possui significado pictórico de características de representação gráfica capazes de transmitir sentido em uma HQ.

Nossa proposta também envolve a investigação acerca da classificação das onomatopeias japonesas em *mangás* e como as onomatopeias em *mangás* produzidos para o público brasileiro por quadrinistas brasileiros podem ser categorizadas. Como vimos no Quadro 4.2 anteriormente, a revisão da literatura sobre o estudo das onomatopeias, principalmente em relação aos *mangás* japoneses, estabelece a classificação em quatro grandes grupos: *giseigo*, *gitaigo*, *gijogo* e *giongo* (Quadro 5.3). Estas classificações foram criadas de acordo com a origem da onomatopeia e o sentido proposto pela mesma. Ao invés de tentarmos mimetizar o sentido destes grupos em Eruvê, que é um *mangá* brasileiro voltado para o público nacional, buscamos explorar uma nova categorização das onomatopeias na obra e a validação destas pela interpretação do **grupo de foco** que respondeu ao nosso questionário.

Quadro 5.3 - Modelo de estudo metodológico estruturado para a presente pesquisa.



Fonte: Produzido pela autora, 2020. As imagens e as onomatopeias estão disponíveis em <<http://thejadednetwork.com/sfx/>>. Acesso em 27 de dezembro de 2020.

A 2ª fase também foi iniciada anteriormente no decorrer da seção 2 com a apresentação do nosso objeto de estudo, o *mangá* brasileiro Eruvê. Observamos suas características enquanto uma obra gráfica (dimensões, tipo de impressão, tipo de lombada, número de páginas, etc.), mas principalmente no que diz respeito às onomatopeias. Observamos como o repertório de influências por outras produções, não apenas no formato de HQs (internacionais como os títulos do grupo CLAMP, como nacionais como as produções do grupo *Studio Seasons*), mas artísticas de modo geral (como as obras dos pôsteres criados por Alphonse Mucha durante o movimento do *Art Nouveau*), inspirou a representação gráfica de Eruvê. Foi possível apresentar como a onomatopeia é um elemento que foi adicionado à narrativa de Eruvê não apenas para transmitir ou representar a ideia de um som por meio de fonemas, mas pela acuidade de sua representação gráfica com a atmosfera da cena ao qual ela está associada. Observamos como ela foi pensada e aplicada não apenas para “sonorizar” movimentos, mas também para enfatizar sentimentos e sensações dos personagens.

A 2ª fase analisa as características: **traço, cor, escala e movimento** (DONDIS, 2015; LUPTON & PHILLIPS, 2018). O ponto e a linha podem ser compreendidos através da tipografia aplicada ou ao desenho da onomatopeia criado por um processo similar ao *lettering*. Ele pode caracterizar o elemento gráfico quanto à **origem**. A cor será analisada de acordo com o **contraste** apresentado pela onomatopeia em relação ao fundo no qual ela está inserida, ele pode enfatizar a atmosfera da cena ou não. A escala considera as **dimensões** da onomatopeia na página onde ela está aplicada, apontando se ela intensifica ou não a atmosfera ou a representação mimética do som. Por fim, o movimento considera a origem e a dimensão da onomatopeia de maneira a destacar o **ritmo de leitura visual** da mesma, se ela se repete, se ela é estendida ou condensada. Estas características auxiliaram no processo de condução da entrevista e na produção do questionário para a 3ª fase.

Na última fase do nosso processo metodológico, buscamos a validação por meio da interpretação do elemento gráfico da onomatopeia realizada por indivíduos pré-selecionados que compuseram o grupo de foco. Segundo Bürdek (2006), cada **artefato de design** é resultante de um processo de desenvolvimento cuja produção é condicionada às decisões e não apenas a sua configuração. Estas decisões envolvem um processo de comunicação entre o criador do design do artefato e do usuário, neste caso os leitores do *mangá* Eruvë. Apesar da liberdade proveniente do processo de criação de uma história em quadrinhos ser diferente de um artefato gráfico de outra natureza como uma revista, por exemplo, o público alvo também pode ser considerado no processo de produção da narrativa, visto que esta também se trata de um artefato de comunicação entre a história que o autor busca contar e a experiência que buscamos transmitir ao leitor. Entre a liberdade artística ao criar Eruvë e a aparência atrativa a um público alvo específico (leitores brasileiros de *mangá*), existem elementos como o da onomatopeia que podem ser analisados quanto às suas características gráficas e visuais.

A 3ª fase, portanto, consiste no uso dos dados oriundos da **entrevista** para a **preparação e aplicação do questionário** com os 20 indivíduos previamente selecionados. Nesta fase, buscamos comparar as afirmações realizadas na fase anterior sobre as características do Design da Informação observadas no elemento da onomatopeia em Eruvë por nós com a interpretação dos indivíduos com dois tipos de repertório identificados e distintos, sendo estes o Design e o universo das

HQs, principalmente dos *mangás*. Esta última fase busca a validação das afirmações apontadas na fase anterior a fim de confirmar se o processo de comunicação com enfoque na onomatopeia enquanto representação gráfica pode ser compreendido.

Sendo assim, para atender ao problema da pesquisa, visando o estudo sobre Eruvë, buscamos estabelecer o uso da entrevista e do questionário como análises que priorizam o processo de comunicação, através da onomatopeia, presente na obra. Deste modo, foi necessário considerar a intenção das criadoras de Eruvë, Mariana e eu, e a interpretação realizada pelos leitores entrevistados.

Como destaca Frascara (2004, p. 91):

Todo projeto de comunicação e design, de maior ou menor extensão, requer planejamento de seus níveis de comunicação, visualização e produção. Os dois primeiros implicam no estudo do problema, desenvolvimento de estratégias, e a criação dos objetivos do design. A produção requer organização de recursos (humanos, tecnológicos e econômicos) e a fabricação final (FRASCARA, 2004, p. 91).

Por isso, a problemática da pesquisa é abordada de forma qualitativa, visto que as variáveis envolvem definições complexas abordadas por diferentes autores e que podem ser tratadas de forma subjetiva, envolvendo os sentimentos e a interpretação do leitor com Eruvë, especificamente com a presença do elemento gráfico da onomatopeia e como este interfere na percepção do leitor.

Deste modo, Eruvë também é um artefato de design que utilizou de planejamento para a comunicação através da linguagem da narrativa gráfica e sua visualização por características que permeiam o universo do Design e da Expressão Gráfica (como cor, forma, hierarquia, harmonia, etc.). De acordo com o *International Institute for Information Design – IIID*, fundado na Áustria em 1986, o Design de Informação é caracterizado como “[...] planejamento e modelagem dos conteúdos de uma mensagem e do ambiente em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer às necessidades de informação dos destinatários.” (QUINTÃO & TRISKA, p. 108, 2007). Deste modo, estas características, presentes na onomatopeia, nortearam o processo de identificação da comunicação através da inserção dela em Eruvë e a leitura realizada pelo grupo de foco que participou do questionário.

Por fim, chegamos à proposta de uma nova classificação de onomatopeias para *mangás* que, assim como Eruvë, são produzidos no Brasil, principalmente de forma independente. Esta classificação tem como enfoque as características gráficas e visuais da onomatopeia, porém, ainda não é possível dizer que ela abrange todos os títulos denominados como *mangás* no Brasil (sem considerarmos as obras importadas), visto que, na presente pesquisa, analisamos apenas Eruvë. A seguir, apresentaremos as ferramentas metodológicas que foram aplicadas no decorrer de nossa investigação.

5.2 FERRAMENTAS APLICADAS

Durante as fases metodológicas de análise, usamos algumas ferramentas e métodos. Primeiramente, a fim de observar se a pesquisa já havia sido realizada por outra proposta, ainda que similar, realizamos uma **revisão de literatura** como foi apresentado anteriormente. Podemos justificar que a ausência de pesquisas que adotam uma metodologia fixa para analisar narrativas gráficas ocorre pela característica interdisciplinar das HQs e pela mistura entre influências de referências gráficas distintas para a produção delas no Brasil.

Ao iniciarmos a análise do nosso objeto de estudo, Eruvë, relacionamos a **quantidade de onomatopeias por seção** no *mangá*, comparando-o com a produção Zucker do Studio Seasons, um dos grupos que inspirou a representação gráfica da obra. A comparação foi realizada devido ao *mangá* Zucker ser uma das inspirações nacionais do mapa de influências de Mariana e pelo mesmo também apresentar onomatopeias. Nosso objetivo foi exemplificar como uma obra de referência para Eruvë poderia, ou não, apresentar o elemento da onomatopeia de forma similar. Observamos como a variação da quantidade de onomatopeias por página não é uma característica presente em ambas as obras. O número de onomatopeias presentes em Zucker (29) é significativamente menor que o número de onomatopeias em Eruvë (182), este último com apenas 12 páginas a mais que o *mangá* Zucker. Dessa forma, a onomatopeia pode ser um elemento gráfico que faz parte da caracterização de Eruvë enquanto *mangá*, porém, não é possível afirmar que esta também caracteriza Zucker como tal. Existem outros elementos em Zucker que podem influenciar o leitor a ter este tipo de interpretação quanto à ideia de a obra ser um *mangá*. Estes outros elementos podem estar associados às

características do *mangá* apresentadas por Braga Jr. (2019): a **representação gráfica do desenho**; o **layout** e a **perspectiva beligerante**; a **narrativa invertida**; a **metalinguagem de tendência cômica**; e a **noção do tempo e ritmo narrativo**.

Tanto Zucker, HQ produzida pelo Studio Seasons, quanto Eruvë, possuem influência da representação gráfica presente em obras do grupo japonês CLAMP, porém ambas as histórias possuem peculiaridades referentes às outras características citadas anteriormente, principalmente ao layout e a perspectiva beligerante. Esta breve comparação nos permitiu observar que as impressões obtidas pela pesquisa sobre a obra de Eruvë em relação ao elemento da onomatopeia pode ser replicada em outras obras denominadas como *mangá* no Brasil, contudo, faz-se necessária uma análise mais extensa, considerando-se as outras características do *mangá*.

A fim de realizar a 2ª fase da nossa proposta metodológica, como foi apresentado no Quadro 5.2 anteriormente, separamos as onomatopeias de acordo com: a sua **produção** (aplicada por meio de fonte tipográfica ou desenhada em processo de *lettering*); suas **características gráficas** (baseadas nos conceitos dos teóricos do Design da informação no Seção 2 - traço, cor, escala e movimento, que serão descritos no tópico referente à Entrevista); conforme o **conceito** que foi **atribuído** para elas ao serem aplicadas em Eruvë por nós, Mariana e eu (que também sou autora da obra); e a **proximidade** delas com as classificações já observadas em mangás japoneses (*giseigo*, *gitaigo*, *gijogo* e *giongo*) e aquelas sugeridas por nós: som da natureza; som de personagem; som de objeto; e som de emoção. Estas classificações serão discriminadas mais adiante ao tratarmos da Entrevista.

Na 3ª fase, após caracterizar as onomatopeias de acordo com o procedimento adotado anteriormente, partimos para a etapa de validação das informações por meio da **aplicação de questionários** ao grupo pré-selecionado de indivíduos. O questionário foi dividido em 3 blocos: **identificação** do perfil e do repertório do entrevistado; conhecimento sobre os termos *mangá* e **onomatopeia**; e **interpretação** do conceito e da classificação atribuídos a elas em Eruvë.

Por fim, os resultados entre a 2ª e 3ª fases foram comparados a fim de encontrar semelhanças e discrepâncias que fossem passíveis de fomentar a discussão sobre a adaptação da linguagem oriental proporcionada pelas

onomatopeias em uma nova aproximação ocidental, realizada no Brasil, através do *mangá* independente, Eruvë.

5.2.1 Mapa de influências

O **mapa de influências** é um modelo visual que apresenta, por meio de fotografias, ilustrações, HQs, ícones, símbolos, registros de expressão gráfica que influenciam a produção criativa do artista. Este mapa é capaz de auxiliar terceiros a entenderem como funciona o universo criativo de um autor, assim como também apresenta a organização e hierarquia do repertório gráfico que permeia a produção gráfica do mesmo. Inicialmente, ao priorizarmos os mapas de influência de artistas de *mangá* no Brasil, utilizamos o formato de mapa desenvolvido pelo grupo Iconic Lab⁷⁰. Este formato permite ao artista, que o preenche com suas **influências**, priorizar também algumas delas em relação a outras, criando um sistema de hierarquia visual (Figura 5.1).

O mapa de influências adotado como ferramenta nesta pesquisa é oriundo da ideia de **mapas conceituais** proposta por Novak (2010). De acordo com Novak (2010), mapas conceituais são considerados ferramentas de natureza gráfica utilizadas a fim de organizar e representar o conhecimento. Os mapas abrangem conceitos, geralmente apresentados em círculos ou quadrados, estabelecendo relações entre estes, indicadas por linhas e palavras que os interligam. As palavras são utilizadas para especificar os relacionamentos entre dois ou mais conceitos.

Novak e Canãs (p. 442, 2018) definem **conceito** como “[...] uma regularidade percebida em eventos ou objetos, designada por um rótulo.” Este rótulo pode ser determinado por meio de uma palavra, contudo, às vezes podem ser usados símbolos ou mais de uma palavra para abordar o conceito. Ao determinarmos um conceito, são enunciadas algumas proposições acerca do artefato gráfico, como é o caso de Eruvë, ou de um universo, como é o universo criativo de Mariana Petrovana. Estes podem apresentar diversos conceitos que são conectados por palavras de ligação ou frases a fim de construir um sentido.

Utilizamos o **mapa de influências** de representação gráfica criado por Mariana Petrovana com as obras e referências de grupos e autores que

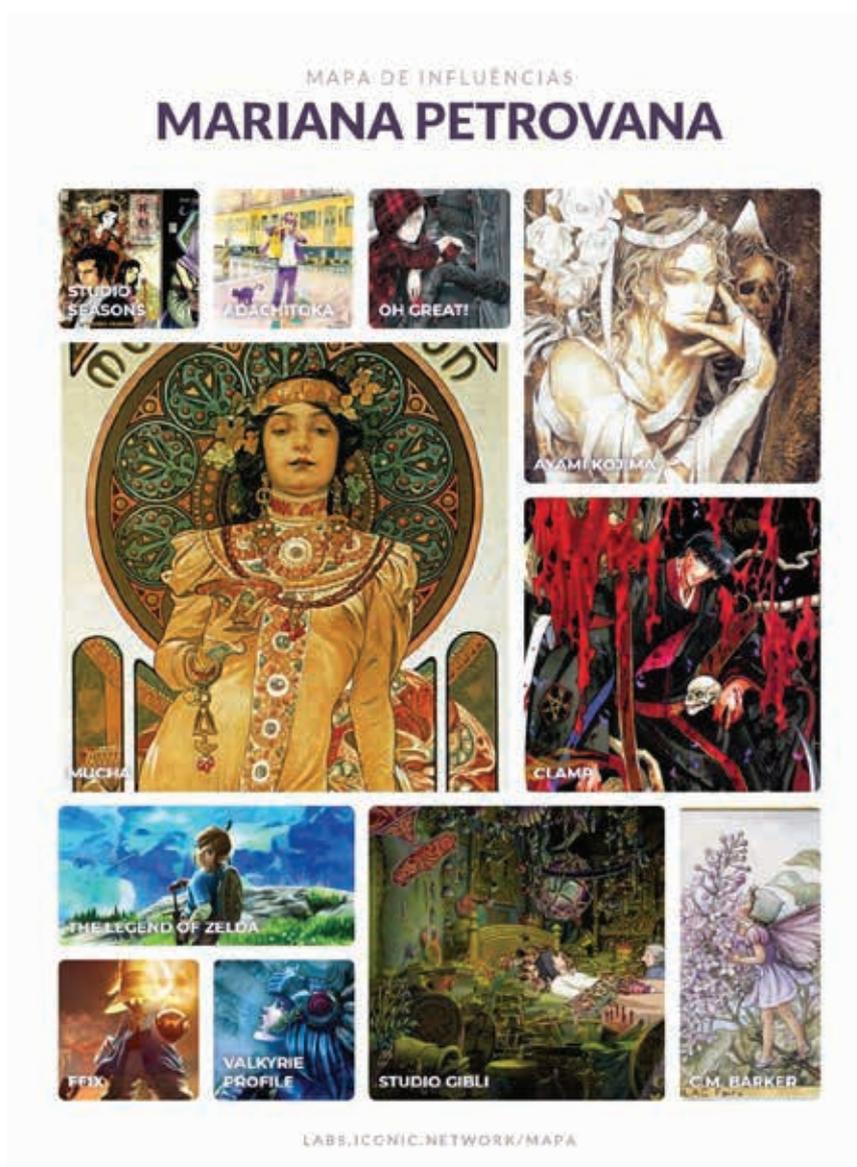
⁷⁰ *Iconic Lab*. Mapa de influência. Formato de mapa criado pelo grupo e disponível em: <https://labs.iconic.network/mapa/>.

influenciaram a produção de Eruvë, apresentado na Seção 3 (Figura 5.1). Este mapa de influências fazia parte do projeto inicial que deu origem à problemática desta pesquisa. Primeiramente, planejamos investigar a caracterização do *mangá* nacional ao compararmos os respectivos mapas de influências com os principais trabalhos publicados por quadrinistas com alguma influência no cenário de *mangás* de produção independente no Brasil (Cah Poszar, Max Andrade, Heitor Amatsu, Ju Loyola e Mariana Petrovana). A proposta, contudo, depende de diversas variáveis a serem analisadas. Entre elas, o elemento da onomatopeia. Deste modo, resolvemos focar neste elemento a fim de propor uma nova classificação que pudesse ser replicada nestas obras também. O mapa de influências, por sua vez, é uma ferramenta que contém referências gráficas e visuais que podem auxiliar na compreensão de como o processo criativo para a produção de Eruvë realiza a interpretação de diversos conceitos e condensa os dados em uma nova informação.

É pertinente destacar que, como sou a pesquisadora e também uma das autoras de Eruvë, não considerei apenas a experiência de Mariana como produtora do *mangá*, mas também minha própria experiência ao analisar a intenção na construção da representação gráfica da obra. Dada a condição de empirismo e liberdade da criação de Eruvë enquanto HQ independente, pode-se afirmar que a mesma sofreu interferências pessoais e culturais oriundas de nossas referências artísticas tanto sobre narrativas gráficas quanto da arte de modo geral.

No mapa de influência de Mariana Petrovana, as imagens que estão em tamanho maior são as mais importantes para ela, as menores são as menos relevantes, mas ainda assim capazes de influenciar o processo criativo da artista. Como as referências visuais de Mariana não são apenas oriundas do *mangá* produzido no Japão, utilizamos o mapa de influências para identificar as outras referências, sendo estas tanto europeias quanto brasileiras.

Figura 5.1 - Mapa de influências de Mariana Petrovana, desenvolvido pela mesma.



Fonte: Acervo da autora, 2019.

Novak (2010) oferece algumas etapas para a análise do conteúdo disponível nos mapas conceituais por meio de etapas para a construção de conceitos. As etapas desta análise foram adaptadas para nosso estudo de caso e serviram de norteadoras para nossa proposta de análise. Estas são divididas, originalmente, em: (1) a análise discriminativa de padrões de estímulos; (2) a formulação de hipóteses sobre os elementos abstraídos; (3) a testagem das hipóteses em contexto específico; (4) a designação seletiva de conjunto de atributos comuns; (5) a relação deste com a estrutura cognitiva das hipóteses; (6) a diferenciação do novo conceito de outros já aprendidos; (7) a generalização dos atributos essenciais do novo conceito; e (8) a representação do novo conteúdo por meio de linguagem simbólica

(Quadro 5.4). Estas etapas foram adaptadas para a análise de referências imagéticas presentes no mapa de influência de Mariana Petrovana. Elas foram abordadas na Seção 2 quando a obra Eruvë foi apresentada. Esta análise colaborou para a formulação de repertório para a criação das onomatopeias que aparecem em Eruvë. O mapa de influências aplicado nesta pesquisa, contudo, apresenta distinção ao mapa conceitual por fazer uso prioritariamente de uma linguagem visual, tornando o conjunto de atributos comuns abordado por Novak (2010) mais abstrato e subjetivo que no formato que utiliza palavras por meio de uma linguagem verbal e mais formal.

Quadro 5.4 - Etapas para a construção de conceitos a partir do estudo de Novak (2010) e adaptado pela autora para a análise do mapa de influência com foco em referências imagéticas.

MAPAS DE INFLUÊNCIA (ADAPTADO DE NOVAK 2010)	
Análise discriminativa de padrões de estímulos	1 Determinar se existe hierarquia entre as imagens no mapa e a natureza das imagens aplicadas (animação, ilustração, quadrinho, etc.).
Hipóteses sobre os elementos abstraídos	2 Correlacionar possíveis conexões entre as imagens do mapa, origem do artista, estilo da obra (art nouveau, contemporâneo, cinema japonês, etc.).
Testagem das hipóteses em contexto específico	3 Correlacionar as imagens com o contexto de criação independente de mangás nacionais.
Designação seletiva de conjunto de atributos comuns	4 Entre as características observadas nas imagens, apontar quais delas são possíveis de serem observadas também em Eruvë.
Relação deste com a estrutura cognitiva das hipóteses	5 Correlacionar quais influências se repetem em mais de uma influência do mapa e quais são únicas.
Diferenciação do novo conceito de outros já aprendidos	6 Apontar qual é o diferencial imagético presente na obra de Eruvë em relação às referências.
Generalização dos atributos essenciais do novo conceito	7 Pontuar como estes elementos diferenciais podem ser repetidos em outras obras.
Representação do novo conteúdo por meio de linguagem simbólica	8 A representação de um elemento já observado em mangás japoneses (onomatopeia) com uma nova roupagem.

Fonte: Adaptado de Novak (2010) pela autora, 2020.

A fim de aplicar uma abordagem por meio do conjunto de atributos apontado por Novak (2010) para a análise do mapa conceitual, utilizamos as características

gráficas observadas na seção 3 acerca do Design da Informação. Consideramos as características cujos autores adotados no levantamento bibliográfico acerca do Design da Informação apresentaram concordância acerca da definição e do uso. São elas: (1) o ponto e a linha (que foram unificados na característica traço); (2) a cor; (3) a escala; e (4) o movimento (TWYMAN, 1985; FRASCARA, 2004; FRUTIGER, 2007; DONDIS, 2015; LUPTON e PHILLIPS, 2018). Estas características foram analisadas com o auxílio da ferramenta apresentada a seguir, a entrevista.

5.2.3 Entrevista

A entrevista foi a ferramenta utilizada a fim de buscar a intenção na representação gráfica de cada onomatopeia encontrada em Eruvê por Mariana Petrovana. Por meio da entrevista não dirigida com ela, conseguimos catalogar as onomatopeias do objeto de estudo, considerando: as características do tipo de fonte destas; a classificação do tipo de som representado; assim como a intenção, o conceito, na criação e aplicação das onomatopeias. Ainda foi possível destacar como as características que permeiam o estudo do Design da Informação (FRASCARA, 2004; LUPTON e PHILIPS, 2018) podem ser classificadas em cada uma das onomatopeias encontradas. Estas informações foram tabuladas no formato de quadros como o que observamos a seguir (Quadro 5.5).

Quadro 5.5 - Quadro modelo com as características das onomatopeias investigadas em Eruvê.



Fonte: Criado pela autora, 2020.

Segundo Silva & Menezes (2005), amostras não-probabilísticas, ou qualitativas, podem ser apontadas como intencionais através da escolha de casos que apresentem conhecimento específico sobre o público-alvo do problema ou acerca do universo analisado pela pesquisa. Entretanto, esta amostra qualitativa deve ser apresentada de acordo com o contexto da pesquisa e como os dados obtidos são pertinentes à discussão levantada. Por isso, a colaboração de Mariana Petrovana na tabulação das onomatopeias que foram encontradas em Eruvë foi necessária. Ainda que a mesma fosse passível de ser realizada por mim, sendo autora também de Eruvë, resolvemos focar a classificação das onomatopeias com enfoque no conceito atribuído por Mariana a elas. Neste processo, meu papel envolveu a apresentação das características (traço, cor, escala e movimento) que foram levantadas após a revisão da literatura de publicações sobre o Design da Informação e a linguagem gráfica.

Silva & Menezes (2005) definem, portanto, a ferramenta da entrevista como a obtenção de informações do entrevistado sobre determinado problema ou conteúdo. O formato de entrevista abordado por esta pesquisa foi o modelo de **entrevista** despadronizada ou **não-estruturada**. De acordo com Silva & Menezes (2005), este modelo não possui a rigidez de um roteiro prévio com questões para o entrevistado, o que permite o aprofundamento de questões de um modo mais amplo. A partir deste entendimento, contamos com a colaboração de Mariana na categorização das onomatopeias que foram encontradas em Eruvë. A mesma indicou sua intenção ao criar as onomatopeias, atribuindo-lhe conceitos. Em seguida, ela também nos auxiliou na classificação das características gráficas elencadas pelos teóricos do Design da Informação e que serão detalhadas a seguir. São elas: traço, cor, escala e movimento.

5.2.3.1 *Traço*

De acordo com o que foi apontado durante a Seção 3, observamos como Dondis (2015) e Lupton & Philips (2018) concordam sobre o ponto ser a unidade de comunicação visual mais simples e irredutível. A linha, por sua vez, surge quando os pontos se aproximam entre si a ponto de não conseguirmos mais identificá-los. A linha, portanto, é o que cria a forma. Entretanto, no âmbito da tipografia, o ponto também pode significar uma parada e a linha auxilia a limitar os tipos. Nas

onomatopeias analisadas nesta pesquisa, consideramos estas duas características de forma única: **o traço**.

Segundo Derdyk (2020), o traço é utilizado para descrever a forma como a linha é expressa na representação gráfica. O termo “linha” em si, pode ser agregado de vários valores, como “linha curva” ou “linha pontilhada”. Nesta pesquisa, portanto, resolvemos adotar o traço como característica por ele considerar a forma de expressão da linha que está presente na onomatopeia analisada (Quadro 5.6).

Quadro 5.6 - Quadro com os exemplos de abordagem para a característica gráfica traço.



Fonte: Criado pela autora, 2020.

Sendo assim, o traço é uma característica que será classificada como **Regular** e **Irregular** na tabulação das onomatopeias. Esta classificação foi aplicada ao observarmos a continuidade da linha e o registro do ponto na forma gráfica e visual das onomatopeias tabuladas.

5.2.3.2 Cor

De acordo com Dondis (2015) e Lupton & Philips (2018), a cor também pode ser interpretada por meio de representações monocromáticas que substituem as

variações tonais desta. Portanto, apesar de Eruvê ser um *mangá* monocromático, a cor foi considerada como uma das características gráficas a serem analisadas nas onomatopeias.

Como abordamos na Seção 1, sobre os *mangás*, Braga Jr. (2019) destaca que o efeito visual promovido pela monocromia pode ser utilizado como recurso narrativo, e este é denominado como *Notan*. Ao abordarmos a cor, portanto, consideramos aspectos de escurecimento e clareamento, relacionados ao valor da cor, sua luminosidade ou brilho, criando a percepção de **alto** e **baixo contraste** (Quadro 5.7).

Quadro 5.7 - Quadro com os exemplos de abordagem para a característica gráfica cor.



Fonte: Criado pela autora, 2020.

É possível observar no Quadro 5.7 acima como o contraste entre a onomatopeia e o fundo onde ela está inserida pode melhorar a percepção da mesma em meio à narrativa. Ou seja, se o contraste for alto, a onomatopeia fica em destaque na narrativa; se for baixo, a onomatopeia geralmente é encontrada em segundo plano.

5.2.3.3 Escala

A escala é a característica responsável por promover a definição entre todos os elementos visuais presentes na composição da página. Ela pode ser compreendida de forma subjetiva ou objetiva por se tratar da representação gráfica dos elementos e destes em sua forma real, escala real. Ela também é capaz de estimular a percepção visual do leitor (DONDIS, 2015; LUPTON & PHILIPS, 2018).

Quadro 5.8 - Quadro com os exemplos de abordagem para a característica gráfica escala.



Fonte: Criado pela autora, 2020.

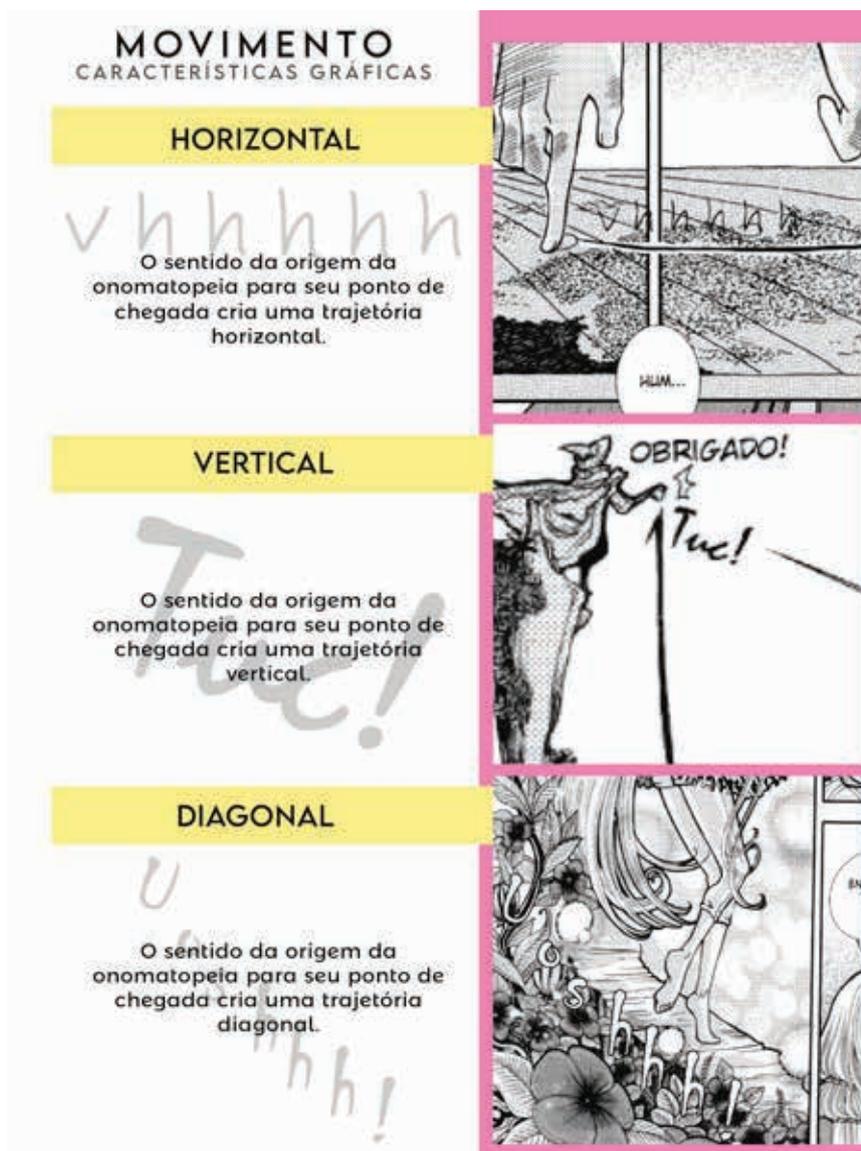
A escala da onomatopeia foi classificada de acordo com o tamanho da mesma em relação às dimensões da página e seus respectivos quadros. A escala foi caracterizada como **Pequena**, **Média** ou **Grande** (Quadro 5.8). É possível observar no quadro acima como a escala da onomatopeia promove percepções distintas ao leitor. Quanto maior é a onomatopeia em relação à página, mais alto pode ser o “som” percebido pelo leitor, seu impacto é maior enquanto elemento gráfico na narrativa. Quanto menor é a onomatopeia em relação à página, mais discreto torna-se o “som” que compõe a narrativa.

5.2.3.4 *Movimento*

A característica do movimento surge de forma implícita na representação gráfica da página. Ela ocorre por meio do estímulo causado pela informação visual que é estática. (DONDIS, 2015). Lupton & Philips (2018) correlacionam o movimento com a sequência da passagem do tempo. Esta, por vez, correlaciona a ideia de um ponto de origem a um ponto de chegada à narrativa. Em Eruvë, por exemplo, quando algum personagem está passando o dedo sobre a superfície do papel (Quadro 4.9, movimento horizontal), o “som” produzido por este movimento segue a trajetória do mesmo. As letras que compõem a onomatopeia não são aplicadas apenas em seu sentido verbal e fonético, mas são separadas para acentuar a percepção do leitor de que a mesma representa o “som do objeto” de acordo com o movimento realizado sobre ele, o mapa.

É importante destacar que, apesar do sentido de leitura ocidental aplicado à Eruvë e do registro verbal das onomatopeias, a classificação foi realizada tendo em vista o elemento da onomatopeia enquanto gráfico e visual, logo, o sentido da leitura das mesmas foi considerado, mas não prioritariamente. Sendo assim, o movimento foi caracterizado como **Vertical**, **Diagonal** e **Horizontal** (Quadro 5.9).

Quadro 5.9 - Quadro com os exemplos de abordagem para a característica gráfica movimento.



Fonte: Criado pela autora, 2020.

Através da análise destas características gráficas (traço, cor, escala e movimento), criamos a tabulação das onomatopeias (Apêndice A), correlacionando tais características com o conceito delas, apontado por Mariana por meio da entrevista.

A tabulação das onomatopeias também proporcionou a distinção do som representado em: **som da personagem; som da natureza; som do objeto; e som da emoção, um dos frutos desta pesquisa.** Estas classificações foram apontadas

de acordo com o que foi observado por meio da análise sobre o que é a onomatopeia no *mangá* (*giseigo*, *gijogo*, *giongo* e *gitaigo*) e como ela pode ser caracterizada de acordo com o sentido do que a intenção do autor busca representar e o que é interpretado pelo leitor. Portanto, realizamos uma categorização considerando a conceituação da onomatopeia nos *mangás* japoneses, aplicando abordagem similar ao *mangá* brasileiro (LUYTEN, 2000; GRAVETT, 2006; NAGADO, 2007; CHINEN, 2013; BRAGA JR., 2019). Não categorizamos as onomatopeias em Eruvë nos formatos japoneses (*giseigo*, *gijogo*, *giongo* e *gitaigo*) por se tratar de uma produção brasileira. Ao invés disso, resolvemos propor uma nova categorização de acordo com o conceito da onomatopeia, estipulado por Mariana; suas características gráficas (traço, cor, escala e movimento); e a interpretação do grupo de foco que participou do questionário. Este foi aplicado com o objetivo de investigar possíveis interpretações para o sentido gráfico e visual que pode ser atribuído ao elemento da onomatopeia em Eruvë.

5.2.4 Questionário

Apesar dos questionários serem utilizados também para pesquisas quantitativas, a natureza descritiva do presente estudo faz uso desta ferramenta com foco na análise qualitativa. De acordo com Silva & Menezes (2005), a pesquisa descritiva tem como por objetivo tratar da descrição de características pertencentes a um grupo ou acontecimento; ou ainda pode tratar de relações entre variáveis, como é o caso da correlação que buscamos estabelecer entre as onomatopeias em Eruvë e a caracterização do *mangá* brasileiro.

Ainda segundo Silva & Menezes (2005), o questionário é definido como “[...] uma série ordenada de perguntas que devem ser respondidas por escrito pelo informante.” Esta ferramenta também precisa ser objetiva, possuir limite de perguntas e instruções para que os indivíduos participantes da pesquisa possam interpretar as questões com clareza. As instruções também precisam esclarecer o objetivo da aplicação do questionário, informando a relevância da participação dos indivíduos e se os dados concedidos serão ou não publicados com as informações da identificação dos participantes. Por isso, realizamos a aplicação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Anexo A) para a obtenção dos dados

que compõem a última fase de análise das onomatopeias em Eruvë. A seguir, detalharemos as características do nosso grupo de foco e dos blocos de perguntas do respectivo questionário.

5.2.4.1 Grupo de foco

Acerca dos participantes pré-selecionados, Silva e Menezes (2005) definem esta escolha metodológica como o uso de **grupos de foco**. Estes são comumente constituídos a partir dos contatos pessoais do pesquisador. De acordo com Silva e Menezes (2005), esta amostragem normalmente envolve um número entre 10 a 20 pessoas, representativos do grupo. O grupo de foco foi selecionado, considerando o papel dos leitores de Eruvë no processo de transmissão do significado das onomatopeias enquanto mensagem através de sua representação gráfica pelo *mangá*. Foram pré-selecionados **20 indivíduos** para participarem da aplicação do questionário.

Seguindo as recomendações apontadas por Silva e Menezes (2005), construímos um questionário que foi aplicado em **25 de outubro de 2020** em um grupo pré-estabelecido de participantes. Para selecionar o grupo de foco, consideramos que: (1) nenhum dos entrevistados poderia ter participado da produção de Eruvë, ou ter tido acesso ao processo de produção do *mangá* anteriormente; (2) os participantes deveriam declarar possuir conhecimento ou formação educacional nos campos de Design, *Comics Studies* (fosse em pesquisa ou produzindo quadrinhos), ou ambos. Estes critérios foram empregados a fim de que os participantes pudessem agregar sua própria experiência enquanto quadrinistas e/ou designers ao interpretarem algumas das definições e classificações propostas pela presente pesquisa. Evitamos a participação de quadrinistas e designers que tiveram contato com a produção de Eruvë a fim de não contaminar a pesquisa pelo conhecimento prévio acerca das intenções de Mariana Petrovana ao criar e aplicar as onomatopeias na obra.

A seguir, podemos observar, um a um, o perfil de cada um dos participantes do questionário, o nosso grupo de foco da pesquisa (Quadro 5.10). Na apresentação dos perfis a seguir, destacamos as imagens cuja representação gráfica os participantes fizeram pública em suas mídias sociais (*Instagram* e *Twitter*), concordando, por meio da assinatura do TCLE, em divulgá-las. Esta representação

por meio de fotografia ou ilustração não ocorreu por acaso, visto que a maioria dos quadrinistas (8/10 participantes) prefere se apresentar por meio do uso do desenho. Enquanto isso, poucos estudantes de Design e designers formados (2/10) fizeram uso deste recurso como forma de apresentação, a maioria optou por fotografia.

Quadro 5.10 – Quadro como perfil dos participantes da pesquisa que responderam o Questionário.

 <p>LETÍCIA MATOS "Eu sou a Letícia Matos, codinome Aikina, brasileira, 26 anos, artista freelancer e Bacharel em Direito." Fortaleza, CE.</p>	 <p>KAMILE GIRÃO Conhecida como Kami, é colunista do blog Cosmo Nerd, roteirista de histórias em quadrinhos e designer. Fortaleza, CE.</p>	 <p>OLGA HAZIN Conhecida como "Draconnasti", é ilustradora e quadrinista freelancer. Trabalha com mercado nacional e internacional. Recife, PE.</p>
 <p>CAH POSZAR Designer, ilustradora e quadrinista. Designer na Mauricio de Sousa Produções. Autora de: "Teerra & Windy", "The Moon Witch", "The Little Good Wolf" e "A Torre". São Paulo, SP.</p>	 <p>ADRIANA YUMI Ilustradora e Quadrinista freelancer. Doutora em Química. Criadora do quadrinho "Sigma Pi". Produz quadrinhos voltamos para o ensino de ciências. São Paulo, SP.</p>	 <p>FABIANA SIGNORINI Conhecida como Fafá, faz parte do grupo "Senhoritas de Patins". É artista freelancer, trabalha com ilustração, caricaturas, animações e quadrinhos. Belo Horizonte, MG.</p>



PETRA ARAÚJO

Designer recém formada.
Ilustradora e quadrinista
freelancer.
Maceió, AL.



DEMI

Ilustradora e quadrinista
freelancer. Trabalha com
mercado nacional e
internacional. Publicitária.
Fortaleza, CE.



SHEILA ALBUQUERQUE

Arquiteta,
mestranda em Design.
Recife, PE.



ARIADNE

Estudante de Design.
Ilustradora freelancer.
Maceió, AL.



DANILO ALMEIDA

Estudante de Design.
Integrante do grupo de
pesquisa Laboratório de
Narrativas Midiáticas.
Maceió, AL.



LAYANE ARAÚJO

Designer, Mestre em
Design com foco em
Ergonomia.
Maceió, AL.



ANGELA MUNIZ

21 anos. Estudante de
Design. Ilustradora e
quadrinista freelancer.
Maceió, AL.



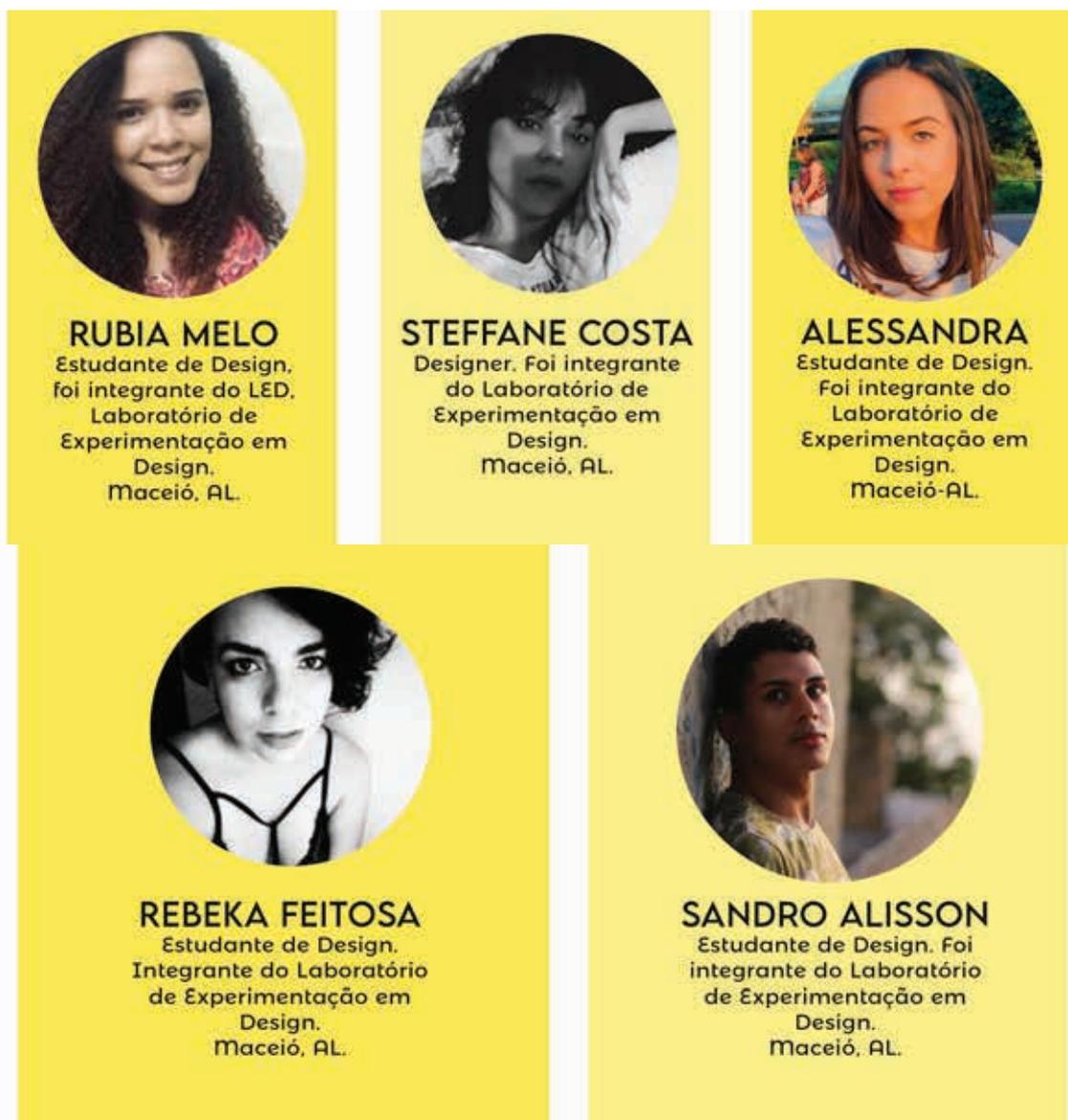
YASMIN HONORATO

Estudante de Design.
Integrante do grupo de
pesquisa Laboratório de
Narrativas Midiáticas.
Maceió, AL.



MARCELA MONTEIRO

Mestre em Design com
foco em Ergonomia.
Recife, PE.



Fonte: Criado pela autora, 2020.

O questionário foi subdividido em 3 blocos temáticos: (a) dados sobre o participante; (b) dados sobre o conhecimento do participante sobre onomatopeias; (c) dados sobre a interpretação do participante sobre as onomatopeias em Eruvê.

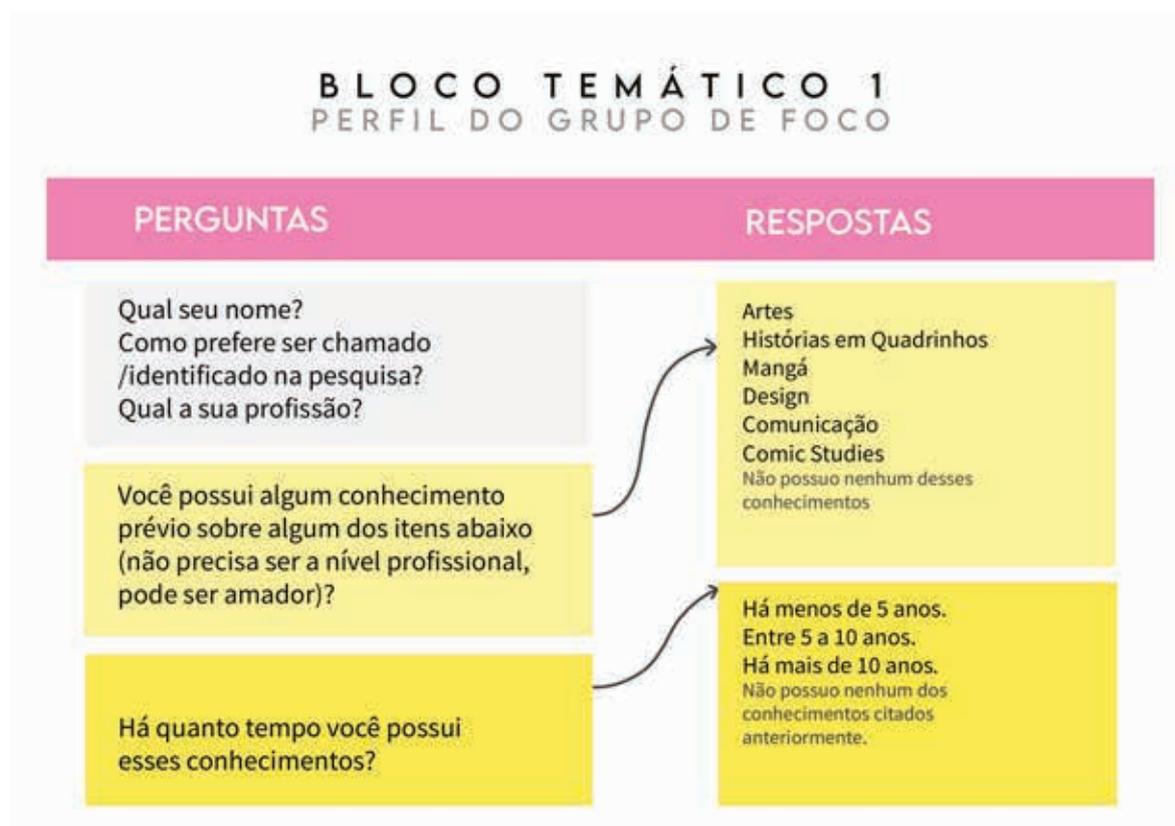
De acordo com Aaker *et al.* (2001), a construção de um questionário é um processo não-exato realizado pelo autor das perguntas aplicadas através da ferramenta. Sua estrutura não é rígida, mas sim flexível aos objetivos que o autor busca alcançar. Contudo, as questões não podem ser criadas de modo a induzir o participante às respostas. O participante deve ter autonomia ao responder, implicando na inclusão de sua perspectiva sobre o assunto abordado pelo

questionário. Aaker *et al.* (2001) ainda sugere algumas etapas que podem ser seguidas no processo de criação de um questionário: o planejamento do que deve ser mensurado, assim podemos escolher se as perguntas serão abertas, de múltipla escolha, por caixa de seleção, etc.; formular as perguntas a fim de obter os dados necessários para a pesquisa; organizar a ordem das perguntas e o aspecto visual do questionário, optando por usar imagens ou não na sua criação; realizar um teste com a ferramenta, verificando a apresentação e a clareza das perguntas; caso seja necessário, aplicar correções após o teste. O questionário foi criado por meio do uso do recurso **online Google Forms**, e o mesmo foi enviado **virtualmente** para os participantes.

5.2.4.2 *Perfil do grupo de foco*

O bloco temático 1 (Quadro 5.11) é voltado para delimitar o perfil profissional dos indivíduos participantes da pesquisa. As primeiras perguntas são para a identificação do participante e sua respectiva profissão. Em seguida, investigamos o conhecimento prévio dos participantes nas seguintes áreas: Artes, Histórias em Quadrinhos, *Mangá*, Design, Comunicação e *Comic Studies*. Estas foram inseridas justamente pela recorrência em que aparecem nesta pesquisa. Foi permitido ao usuário escolher mais de uma opção referente às áreas de seu próprio conhecimento. A última questão aborda o tempo de experiência dos participantes em relação aos conhecimentos que o mesmo afirmou possuir na questão anterior.

Quadro 5.11 - Bloco Temático 1, o perfil do grupo de foco com as perguntas e possíveis respostas.



Fonte: Criado pela autora, 2020.

As primeiras questões para identificação do participante foram abertas. As questões que posteriores deste bloco foram do tipo caixa de seleção (em que o participante pode optar por mais de uma área do conhecimento) e de alternativas (em que o participante só era permitido escolher uma faixa de intervalo de tempo para seu período de experiência), respectivamente. Este bloco de perguntas possui o objetivo de traçar o perfil geral do grupo de foco. A seguir, observamos o conteúdo de perguntas presente nos próximos blocos temáticos.

5.2.4.3 *Onomatopeias*

Este bloco temático 2 (Quadro 5.12) aborda o conhecimento dos participantes sobre onomatopeias, visto que este é o elemento gráfico de maior relevância para esta pesquisa. Primeiramente, foram realizadas três perguntas abertas sobre o que são: histórias em quadrinhos; *mangá*; e onomatopeia. Nosso objetivo foi investigar a concordância, ou não, das respostas, com os teóricos apresentados no seção 1

sobre *Comic Studies* e no seção 2 acerca do *Mangá*. Apesar dos teóricos indicarem que o *mangá* é um tipo de história em quadrinhos, com suas características narrativas e gráficas próprias, as definições podem se confundir. Ao participar de eventos para o público de HQs, observei que alguns leitores apresentam resistência ao tratar o *mangá* como uma HQ. A pergunta sobre a definição da onomatopeia pelos participantes nos auxiliou na discussão sobre este elemento ser compreendido enquanto gráfico e verbal ou somente verbal.

Em seguida, adicionamos algumas definições sobre a onomatopeia que foram apresentadas no Seção 3 pelos autores: Cagnin (1975); Du Bois (1986); Ferreira (1986); Gasca (1988); o dicionário *A Practical Guide to Japanese-English Onomatopeia & Mimesis* (1989); Dutra (1997); Luyten (2003); e Bortoli (2016). O participante foi convidado a selecionar com quais das definições o mesmo concordava, sendo a opção de resposta realizada por meio de caixa de seleção. Nosso objetivo com este questionamento foi investigar a concordância, ou não, com definições mais recentes do termo “onomatopeia” e, novamente, a aceitação sobre o elemento ser gráfico e verbal ou apenas verbal para a maioria dos participantes.

Quadro 5.12 - Bloco Temático 2, o conhecimento sobre as onomatopeias com as perguntas e possíveis respostas



Fonte: Criado pela autora, 2020.

Após esta etapa do questionário, separamos o conteúdo das próximas perguntas de acordo com o que foi categorizado pela entrevista com Mariana Petrovana, separando as características gráficas em traço, cor, escala e movimento. E apresentamos as classificações sugeridas pela interpretação das categorias japonesas para o *mangá* (*giseigo*, *gitaigo*, *gijogo* e *giongo*).

5.2.4.4 *Onomatopeias em Eruvë*

No bloco temático 3 (Quadro 5.13), nosso foco foi investigar a interpretação dos participantes em relação a um grupo específico de onomatopeias que foram selecionadas e categorizadas em Eruvë como **som de personagem, som de objeto, som da natureza e som de emoção**. Contudo, primeiramente, questionamos o grupo de foco sobre o conhecimento prévio deste sobre o objeto de estudo, Eruvë. Além disso, questionamos o mesmo grupo a respeito do uso da tipografia e do desenho presente das onomatopeias. Nosso objetivo foi investigar se a construção gráfica da onomatopeia era perceptível para o grupo e se a mesma apresentava influência na percepção do elemento.

Em seguida, selecionamos as quatro onomatopeias categorizadas em Eruvë em diferentes grupos e apresentamos estas em suas respectivas imagens presentes na narrativa do *mangá*. Este formato de apresentação foi realizado deste modo para que o participante fosse convidado a analisar o contexto de aplicação da onomatopeia e não apenas isolada. Também questionamos diretamente o grupo de foco sobre a onomatopeia ser um elemento verbal e gráfico ou apenas verbal. Esta foi a última pergunta do questionário, pois gostaríamos de nos certificar de que não haveria contradições quanto à análise dos participantes em relação a definição do elemento da onomatopeia.

Quadro 5.13 - Bloco Temático 3, o conhecimento sobre onomatopeias em Eruvê com as perguntas e possíveis respostas.



Fonte: Criado pela autora, 2020.

A fim de apresentarmos as características gráficas e visuais (traço, cor, escala e movimento) de cada uma das fontes tipográficas encontradas pela análise das onomatopeias em Eruvê, optamos também pelo uso de **Pangrama**. Este recurso é utilizado ao testarmos a composição das letras que compõem a tipografia selecionada a fim de verificarmos a disponibilidade do corpo destas em uma frase. O pangrama utilizado foi "*Um pequeno jabuti xereta viu fez cegonhas felizes.*"

Nesta seção, observamos como o Estudo de Caso foi conduzido e como o Mapa de Influências, a caracterização da onomatopeia através do traço, da cor, da escala e do movimento, e o questionário para o Grupo de Foco foram realizados. Destacamos que o Mapa de Influências já foi abordado na seção 2, assim como as características gráficas abordadas são oriundas dos conceitos apresentados por Dondis (2015) e Lupton & Phillips (2018). Apresentamos quais foram os critérios de pré-seleção para o Grupo de Foco e nosso interesse em abordarmos designers e quadrinistas. Além disso, também indicamos como as onomatopeias foram

tabuladas em Eruvë com o auxílio de Mariana Petrovana ao destacarmos o conceito por trás da criação de cada uma delas e qual mensagem buscávamos transmitir para os leitores.

A seguir, apresentamos os resultados obtidos por meio da aplicação das ferramentas de pesquisa e como categorizamos as onomatopeias em Eruvë, quais foram os obstáculos encontramos no decorrer deste processo e as discussões que conseguimos construir ao analisarmos a obra, em específico, as onomatopeias nela.

6 CATEGORIZANDO ONOMATOPEIAS EM MANGÁ BRASILEIRO

Nesta seção, apresentaremos os principais dados obtidos com a investigação das onomatopeias em Eruvë. Após o uso das ferramentas e da metodologia indicada na seção anterior, realizamos algumas comparações e discussões acerca das informações obtidas. A seguir, estas são apresentadas. A primeira ferramenta utilizada foi a entrevista não dirigida com Mariana Petrovana para a categorização das onomatopeias presentes em Eruvë e de suas respectivas características gráficas (traço, cor, escala e movimento). A segunda consistiu nos questionários que foram analisados de acordo com as respostas oferecidas pelo grupo de foco participante e com o referencial teórico obtido pela revisão da literatura encontrada nos seções anteriores (2, 3 e 4).

6.1 O “SOM” EM ERUVË

Em Eruvë, o “som” pode ser encontrado em diversas situações da narrativa. Contudo, a fim de separarmos e tentarmos classificar estes “sons”, partimos do princípio de que a onomatopeia geralmente encontra-se sem a delimitação do balão em que os elementos textuais (TWYMAN, 1985) são alocados. Ou seja, as onomatopeias podem ser encontradas fora do balão (DU BOIS, 1986). Deste modo, realizamos a separação das onomatopeias por seção em Eruvë, contabilizando um total de 182 onomatopeias totais e 107 sem a presença de repetições (se a onomatopeia “tap tap” surgiu no seção 1 e no seção 2, contabilizamos a mesma para a tabulação apenas uma vez).

Como podemos observar no Quadro 6.1 a seguir a maior quantidade de onomatopeias encontra-se na seção 1 (40/107). Elas foram principalmente observadas em relação aos personagens que, sendo a primeira seção de Eruvë, são apresentados não apenas em questão de aparência, mas também de comportamento. A onomatopeia, ou a representação do “som”, por vezes é utilizada para uma risada específica de um personagem ou para um tipo particular de grito de outro.

Na seção 3 (Quadro 6.2), encontramos um número menor de onomatopeias em relação ao primeiro seção, contudo este é o segundo seção com mais representações sonoras (26/107). Neste, é dada continuidade à fuga da protagonista - que está fugindo da obrigação de um casamento arranjado - e início de cenas de conflito que envolvem a representação gráfica de um combate. Além das onomatopeias para gritos, encontramos representações do “som” que foram utilizadas para representar golpes e ações no decorrer da cena de combate.

Quadro 6.2 - Miniaturas dos recortes das onomatopeias encontradas na seção 2 de Eruvë.



Fonte: Criação da autora, 2020.

Na seção 4 (Quadro 6.3), começamos a observar a diminuição do número de onomatopeias, principalmente considerando nosso processo discriminatório ao evitarmos a repetição daquelas que já surgiram nos seções anteriores (16/107). Nesta seção, encontramos algumas representações gráficas que são descritivas, localizadas fora do balão, porém que não estão necessariamente associadas a uma representação sonora comumente encontrada em HQs de modo geral. Nos *mangás* japoneses, porém, não é estranho encontrar representações gráficas utilizando informação textual que sinaliza um comentário ou observação sobre a cena. As onomatopeias do tipo *gijogo* que representam o estado emocional dos seres humanos, seus sentimentos e características próprias (LUYTEN, 2003).

Quadro 6.3 - Miniaturas dos recortes das onomatopeias encontradas na seção 3 de Eruvë.



Fonte: Criação da autora, 2020.

Quadro 6.5 - Miniaturas dos recortes das onomatopeias encontradas no seção 5 de Eruvë.



Fonte: Criação da autora, 2020.

Na seção extra (Quadro 6.6), as onomatopeias possuem uma relação particular com as páginas nas quais foram inseridas. A quantidade destas é a mesma que a da seção anterior (7/107). O seção extra foi produzido em páginas coloridas para ser publicado como um “Especial de Natal” na revista *online* PopCake (2013). Deste modo, em relação às cenas nas quais as onomatopeias são encontradas, algumas características como cor e traço podem ser influenciadas pela condição colorida, que foi adaptada para tons de cinza.

Quadro 6.6 - Miniaturas dos recortes das onomatopeias encontradas na seção extra de Eruvë.



Fonte: Criação da autora, 2020.

Como nosso objetivo principal consistiu na análise sobre como a onomatopeia pode ser interpretada como um elemento gráfico, primeiramente nós tabulamos as que foram encontradas em Eruvë, separando-as por seção e, posteriormente, pela intenção que Mariana Petrovana e eu possuíamos ao aplicadas à narrativa. Portanto, escolhemos por separá-las em “som de objeto”, “som de natureza”, “som de personagem” e “som de emoção”. Como mostra o Quadro 6.7 a seguir, nós também tabulamos a relação da representação das onomatopeias e a quantidade destas por seções e em comparação ao valor total encontrado sem repetições em Eruvë (107).

Quadro 6.7 - Tabulação das Onomatopeias em Eruvë, relacionando o número de onomatopeias por seções.

Onomatopeias Tabuladas em Eruvë				
	Som de objeto	Som de natureza	Som de personagem	Som de emoção
Seção 1	3	3	30	4
Seção 2	6	3	16	1
Seção 3	---	1	15	---
Seção 4	---	---	13	---
Seção 5	2	1	4	---
Seção extra	2	1	4	---
Total	13	9	82	5

Fonte: Acervo da autora, 2020.

A seguir, classificamos as onomatopeias, categorizando-as de acordo com as características gráficas observadas (traço, cor, escala e movimento) e como estas estão relacionadas à classificação aplicada aos “sons” em Eruvë.

6.2 OS TIPOS DE “SOM” EM ERUVË

Ao classificarmos os “sons” em Eruvë, observamos como as características gráficas destes foram aplicadas de acordo com nossa intencionalidade ao criarmos estes para a narrativa. Utilizamos o referencial teórico presente na seção 4 sobre como as onomatopeias são representadas em *mangás* japoneses (*giseigo*, *gitaigo*,

giongo e *gijogo*) a fim de compreender melhor como a representação gráfica em um *mangá* como Eruvë poderia alcançar o público brasileiro. É importante destacar que nosso intuito não foi traduzir as onomatopeias japonesas e aplicá-las à Eruvë. Esta obra não é um *mangá* mimético neste aspecto. Mariana e eu observamos e analisamos as onomatopeias que já havíamos inserido no *mangá* em 2015 e tentamos organizá-las em grupos maiores, categorizando-as de acordo com a intenção de representação que nós, autoras, gostaríamos de transmitir ao público leitor.

6.2.1 Som da natureza

A primeira categoria criada foi relacionada às representações gráficas cuja intenção era representar os ruídos presentes na natureza, como o soprar do vento e o mover das folhas nas árvores. Observamos no Quadro 5.9 a seguir como as características das onomatopeias que foram categorizadas neste segmento foram encontradas. Elas foram aplicadas por meio das fontes tipográficas: **VNI-HL Thuphap Regular** e **Augie Regular** como observamos no Quadro 6.8 abaixo.

Quadro 6.8 - Fontes tipográficas aplicadas para a representação do “som da natureza” em Eruvë.

SOM DA NATUREZA	
FONTE + PANGRAMA	ONOMATOPEIA + CONCEITO
	<p>"Pling" gotas de água da chuva caindo moderadamente</p> <p>"Chhhh!" chuva mais intensa, torrencial</p> <p>"Blup Blup" água sendo movida pelos peixes e pelo pé da protagonista</p> <p>"VSHHH" som da vegetação sendo movida bruscamente</p> <p>"bzz" ruído de insetos zunindo ao fundo</p> <p>"VHSS" vento passando pelos cabelos</p> <p>"Splash! Splash!" água sendo espalhada com os passos</p>
	<p>"Fsssss!" folhas do longe balançando ao vento</p>

Fonte: Criação da autora, 2020.

O traço destas onomatopeias foi caracterizado como irregular (7/9) e utilizado desta forma para a maioria dos “sons da natureza” pelo intuito de representar uma mancha gráfica de aspecto mais “orgânico”, tal como é a natureza. A cor aplicada à onomatopeia causou um efeito de baixo contraste na maioria daquelas que foram aplicadas (8/9) a fim de representar um “som da natureza”. Este processo representativo ocorreu pelo fato da natureza sempre ser representada na cena como um elemento em segundo plano em relação ao cenário. Deste modo, o baixo contraste das onomatopeias auxiliou na ambientação da narrativa, sem que elas ganhassem mais destaque que os elementos em primeiro plano. A escala pequena foi encontrada na maior parte destas onomatopeias (7/9) e enfatiza a ideia deste elemento ser aplicado em segundo plano de modo a compor o cenário. A variação de movimento encontrada nestas onomatopeias foi equilibrada entre vertical (3/9) e diagonal (5/9). Esta última característica gráfica nestas condições adiciona maior dinamismo à onomatopeia (Quadro 6.9).

Quadro 6.9 - Características gráficas observadas nas onomatopeias classificadas como “som da natureza” em Eruvê.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Podemos observar abaixo como as onomatopeias foram aplicadas como “sons da natureza”. A Figura 6.1 é uma das onomatopeias desenhadas por Mariana, “Prashh”, e ela foi empregada a fim de representar o movimento da vegetação conforme a protagonista se move por ela. A Figura 6.2 apresenta a onomatopeia “Fssssss!” aplicada por meio da fonte tipográfica **Augie Regular** e representa o ruído do vento distante.

Figura 6.1 - Onomatopeia “PRASHH” desenhada por Mariana na página 10, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.2 - Onomatopeia “Fssssss!” na página 33, seção 2 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

“PRASHH” é uma das onomatopeias que, além de ter sido desenhada por Mariana, está aplicada com um contraste maior em relação ao fundo em que foi empregada. Este tipo de representação ocorre pela nossa intenção de tornar o “som” presente na narrativa mais importante que a cena da personagem, em baixo contraste ao fundo, se movendo pela vegetação, agregando suspense à história que é apresentada ao leitor neste respectivo momento.

6.2.2 Som de objeto

As onomatopeias categorizadas como “som de objeto” foram aplicadas por meio das fontes tipográficas: **Mistral Regular**; **Bramdley Hand ITC**; **Augie Regular**; e **Viner Hand ITC** (Quadro 6.10). Estas fontes são todas serifadas e apresentam a aparência de escrita cursiva. A fonte **Bramdley Hand ITC** é a única entre estas que

possui um formato de traço mais fino e menos **bold** (conhecido como negrito na edição textual) em relação às outras. Estas onomatopeias foram aplicadas a fim de representar o som que é produzido por objetos, fontes inanimadas, seja por seu “som” próprio (o passar de uma página de livro) ou o “som” que a superfície do objeto oferece em contato com o personagem (o ruído do mapa ao ser tocado).

Quadro 6.10 - Fontes tipográficas aplicadas para a representação do “som de objeto” em Eruvë.

SOM DE OBJETO	
FONTE + PANGRAMA	ONOMATOPEIA + CONCEITO
<p><i>Mistral Regular</i></p> <p><i>Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</i></p>	<p>"Flap" passar a página</p> <p>"risc" pena riscando a superfície do pergaminho</p> <p>"fus fus" flauta sendo soprada</p>
<p><i>Brandley Hand ITC</i></p> <p><i>um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</i></p>	<p>"fling fling fling" cordas da harpa sendo tocada</p> <p>"Fuhl" nota musical ao ser tocada adequadamente na flauta</p>
<p><i>Augie Regular</i></p> <p><i>Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</i></p>	<p>"CLENG" espada sendo brandida e causando impacto com outra superfície</p> <p>"cling" material das correntes da espada produzindo ruído</p>
<p><i>Viner Hand ITC</i></p> <p><i>Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</i></p>	<p>"Prish! Prish!" vidro sendo rachado</p> <p>"Prash" golpe da espada contra a criatura</p> <p>"VASHHHHHH" porta do palácio sendo aberta rapidamente</p>

Fonte: Acervo da autora, 2020.

O traço destas onomatopeias categorizadas como “som de objeto” foi equilibrado entre irregular (6/13) e regular (7/13), o que indica que esta característica gráfica pode não ser a principal para diferenciar esta categoria das outras. A cor, por sua vez, foi uma característica observada nas onomatopeias representadas como “som de objeto” com a prevalência de baixo contraste (10/13). Assim como o “som da natureza”, esta categoria faz uso do elemento da onomatopeia em baixo contraste em Eruvë a fim de torná-lo ornamental, compondo o cenário da narrativa e não necessariamente guiando o leitor por meio da informação presente no primeiro

plano do *mangá*. Reforçando esta ideia, observamos que a maioria das onomatopeias também foi encontrada em pequena escala (9/13). A maioria delas (7/13) também apresentou a característica gráfica de movimento entre diagonal e vertical. A prevalência da maioria das onomatopeias com movimento em sentido diagonal sugere maior dinâmica para a narrativa (Quadro 6.11).

Quadro 6.11 - Características gráficas observadas nas onomatopeias classificadas como “som de objeto” em Eruvê.

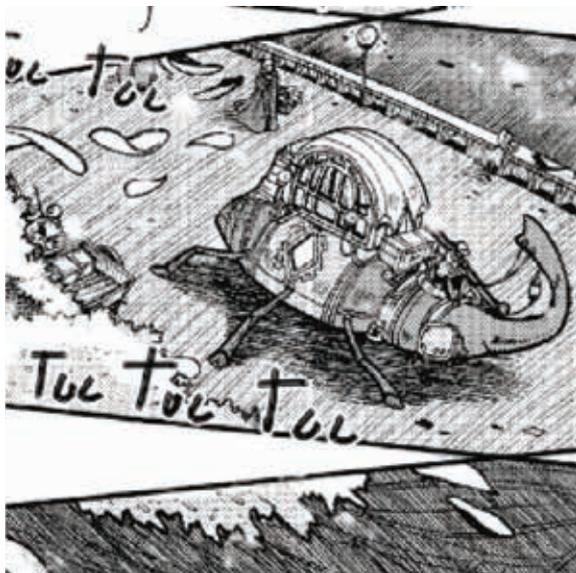


Fonte: Acervo da autora, 2020.

Entre as onomatopeias desenhadas por Mariana, encontramos “tuc tuc tuc” (Figura 6.3) e “THINN” (Figura 6.4). Ambas apresentam movimento diagonal e baixo contraste. A onomatopeia “tuc tuc tuc” sofre um processo similar à onomatopeia de “som da natureza”, “PRASHH”, localizada no mesmo contexto narrativo da página 10, seção 1 de Eruvê, em que o “som” é representado em primeiro plano a fim de auxiliar na ambientação da história. O desenho da onomatopeia “THINN” foi aplicado com a imagem do objeto de onde surge o “som” entre as letras, sugerindo como o elemento pode ser interpretado enquanto pictórico, compondo a narrativa. A onomatopeia “THINN” também está localizada em primeiro plano e é uma das que

foram classificadas em média escala. Esta classificação sugere como a onomatopeia é um elemento essencial para a narrativa, visto que, nesta cena, o “som” produzido pelo objeto auxilia a indicar a importância do mesmo para a história.

Figura 6.3 - Onomatopeia “Tuc Tuc Tuc” desenhada por Mariana na página 10, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.4 - Onomatopeia “THINN” desenhada por Mariana na página 129, seção 5 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

6.2.3 Som de personagem

As onomatopeias que foram utilizadas a fim de representar “som de personagem” foram: **Mistral Regular**; **Manga Speak**; **Chiller Regular**; **VNI HL Thuphap Regular**; **Viner Hand ITC**; **Brandley Hand ITC**; **Kristen ITC**; **Angryblue Regular**; **Another Regular**; **Wild World**; **Augie Regular** (Quadro 6.12). Esta é a categoria com a maior variação de características gráficas entre as fontes tipográficas. Observamos também como as fontes **Chiller Regular**, **VNI HL Thuphap Regular** e **Angryblue Regular** apresentam o corpo das letras construídas de modo a representar alguma textura em específico. Elas sugerem efeitos como: a escrita em tinta; a escrita em tinta escorrendo; e a escrita em linhas em cortes, respectivamente. As fontes tipográficas mais utilizadas foram: **Manga Speak** (20); **Augie Regular** (17); e **Wild World** (10). Estas são similares entre si, com uma breve exceção da característica da fonte **Wild World** encontrada apenas em caixa alta (letras maiúsculas). Esta fonte é a mesma utilizada na grande maioria dos balões de

fala encontrados em Eruvë. A presença da mesma fonte tipográfica para a fala e para as onomatopeias de “som de personagem” pode sugerir a proximidade desta categoria com a origem do “som” sendo o personagem que realiza as ações na narrativa. Esta representação do “som” foi categorizada de acordo com o que é produzido pelos personagens (risadas, suspiros, gritos), quanto pode ser produzida pela ação destes (andar, pular, correr).

Quadro 6.12 - Fontes tipográficas aplicadas para a representação do “som de personagem” em Eruvë.

SOM DE PERSONAGEM		
FONTE + PANGRAMA		ONOMATOPEIA + CONCEITO
Chiller Regular	Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.	“Fssh” habilidade mágica sendo ativada “Fhhhh” efeito da magia sendo realizada
Bramdley Hand ITC	Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.	“Sorriso!” gesto de sorrir “Vhhhhh” dedo passando pela superfície do mapa “Han?!” ruído de interjeição “Tum Tum” bater do coração
VIII The Thulap Regular	Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.	“Sniff Sniff” choro contido e nariz escorrendo
Viner Hand ITC	Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.	“Fshion” efeito especial das personagens ouvindo algo importante “Grrrr!” resmungo de raiva “HUNFI” suspiro consternado

<p>Mistral Regular</p>	<p><i>Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</i></p>	<p>"paf paf" saltos consecutivos da personagem na superfície "Graul" grito de revolta "Roc! Roc!" personagem roendo a maçã "Vap" movimento da mão balançando</p>
<p>Another Regular</p>	<p><i>Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</i></p>	<p>"Vwooshh" aura ameaçadora "Observa!" ação da personagem ao observar "Vergonha!" vergonha da personagem "Uoshhh!" atmosfera mágica "Levanta" movimento da personagem ao se levantar</p>
<p>Kristen ITC</p>	<p><i>Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</i></p>	<p>"Olha Olha" ação da personagem olhando o caminho</p>
<p>ANGRYBLUE REGULAR</p>	<p><i>UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES.</i></p>	<p>"Brrr" tremendo de tristeza antes de chorar "TCSI" estalar da língua "O QUEIII" questionamento e indignação "DESMAIA" estado físico da personagem ao desmaiar "FUJA!!!" grito alto com a ordem de fuga "PROTEGE!" posicionamento da personagem ao proteger alguém "PAROU!" parada da criatura</p>
<p>WILD WORLD</p>	<p><i>UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES.</i></p>	<p>"KYAAAAAHH!!!" grito histérico de susto "DESCULPE! DESCULPE!" desculpando-se de forma inquieta "Sangue" efeito cômico indicando características da personagem "HMPFI" suspiro de irritação "Bicho Morto?!" efeito cômico indicando características da personagem "Vestido Fino" efeito cômico indicando características da personagem "Cara de Mal" efeito cômico indicando características da personagem</p>

<p>Augie Regular</p> <p>Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</p>	<p>"Reverência" ação de reverência</p> <p>"Xau! Xau!" ação de despedida</p> <p>"Clap Clap Clap" palmas sendo realizadas</p> <p>"Viral" olhar que é virado para observar algo</p> <p>"Balança" balançar as pernas</p> <p>"Guarda" ação de guardar objetos</p> <p>"Chuíf Chuif" choro contido</p> <p>"Abraça" ação da personagem abraçando a outra</p> <p>"Tap" dedo batendo no mapa</p> <p>"Cochicho" ruído de um cochicho</p> <p>"Hunf!" suspiro conformado</p> <p>"Heint?" interjeição da personagem ao ser surpreendida</p> <p>"Einh?" ruído de dúvida</p> <p>"ATCHIMI!" som do espirro constante</p> <p>"Dormiu" estado físico da personagem ao adormecer</p> <p>"humm?" ruído de interesse curioso</p>
<p>Manga Speak</p> <p>Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.</p>	<p>"Kihihihhi" risada peculiar e característica de Killian</p> <p>"Sup!" movimento da personagem ao estender o braço</p> <p>"PULA" movimento de pular</p> <p>"Ai! Ai!" leve dor</p> <p>"HA HA" riso breve</p> <p>"Hunf!" suspiro exasperado</p> <p>"Hun" ruído de concordância</p> <p>"Huaahrr!" bocejo alto ao acordar</p> <p>"Wow!" surpresa em exclamação</p> <p>"Tha-rans!!" efeito cômico para o momento de anúncio importante</p> <p>"Hmmm!" ruído de frustração</p> <p>"Anh!?" interjeição da personagem ao descobrir algo</p> <p>"KYAAAAAAH" grito histérico</p> <p>"CUIDADO!!" espanto</p> <p>"Arf! Arf!" arfar</p> <p>"Hmpff!" indignação</p> <p>"Tuff" efeito cômico do comentário atravessando a personagem</p> <p>"Procura!" ação de procurar da personagem</p>

Fonte: Acervo da autora, 2020.

O traço e a cor são características gráficas encontradas de modo mais equilibrado em relação às outras (Quadro 6.13). A maioria das onomatopeias observadas apresentaram traço regular (48/82), baixo contraste (46/82), pequena escala (64/82) e movimento vertical (35/82). Mais uma vez, observamos a priorização do movimento vertical e diagonal (31/82) em relação ao horizontal. É possível que isto ocorra pela necessidade de dinamismo do “som” em relação à narrativa, visto que, assim como ocorre com os quadros, o *mangá* também é caracterizado por uma perspectiva beligerante (BRAGA JR., 2019). A pequena escala de algumas destas onomatopeias segue o mesmo princípio das categorias anteriores (“som da natureza” e “som de objeto”) que é compor o cenário. Contudo, como este “som” é oriundo de um personagem, dependendo da escala e do movimento deste, a personalidade do personagem é enfatizada, ou não.

Quadro 6.13 - Características gráficas observadas nas onomatopeias classificadas como “som de personagem” em Eruvê.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

As onomatopeias desenhadas por Mariana que foram utilizadas para representar o “som do personagem” foram “Paft!!”, “Arhhh!”, “TAP TAP”, “Tap Tap Tap”, “ZUUUU” e “AARGH!!”. Estas são encontradas de acordo com o “som” que o personagem está produzindo no momento da narrativa, como é o caso de “Arhhh!”, a onomatopeia que representa o grito assustado da protagonista Diana (Figura 6.5). É possível observar, na Figura 6.5, como o desenho da onomatopeia segue o mesmo tipo de traço aplicado para o contorno trêmulo da personagem ao ser assustada. Eruvë também é um mangá cuja narrativa permeia o fantástico, então também encontramos onomatopeias como “Vwoooshh!” e “ZUUUU” (Figura 6.6) para são utilizadas para enfatizar habilidades especiais, magias, ou a atmosfera mágica que envolve cada personagem. Na Figura 6.6, podemos observar como o personagem Keike utiliza uma magia para enxergar em longas distâncias, e o efeito desta habilidade produz o “som” “ZUUUU”.

Figura 6.5 - Onomatopeia “Arhhh” desenhada por Mariana na página 12, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.6 - Onomatopeia “ZUUUU” desenhada por Mariana na página 15, seção 1 em Eruvë.

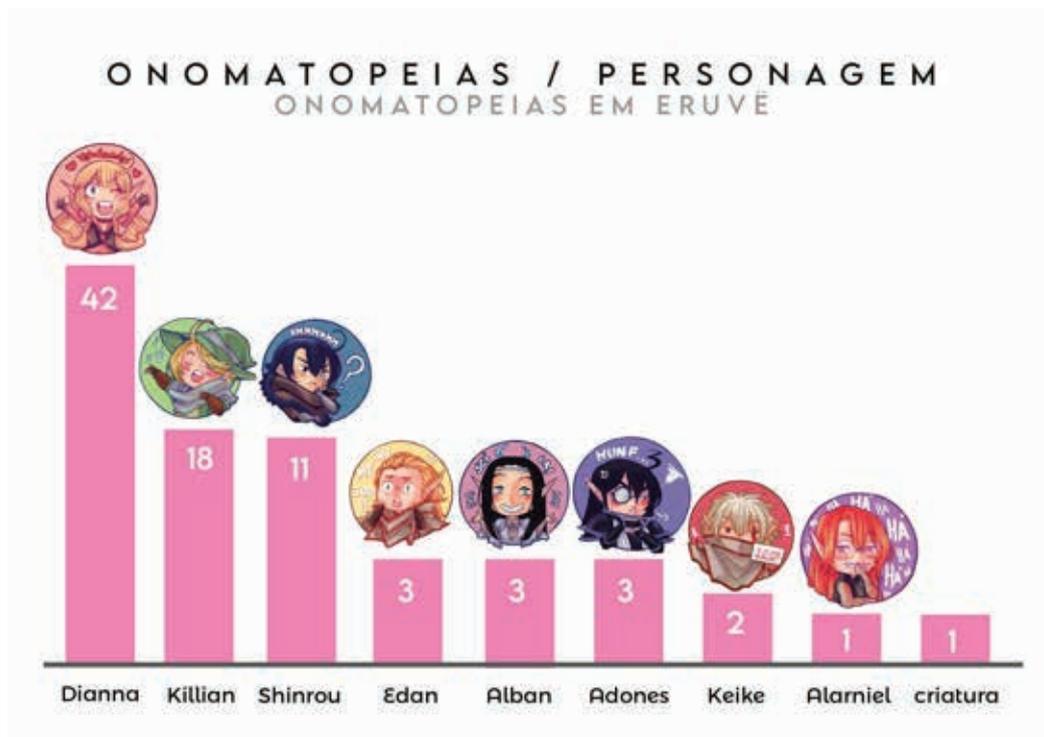


Fonte: da Autora, 2020.

A categoria de “som de personagem” foi classificada deste modo pela singularidade da origem do “som” serem as personagens da narrativa em Eruvë. Separamos, portanto, as onomatopeias encontradas nesta categoria de acordo com cada personagem a qual elas estão associadas (Quadro 6.14). A personagem com o maior número de onomatopeias foi a protagonista Diana (42/82), seguida de Killian

(18/32), o amigo da protagonista que aparece já na seção 1 de Eruvë; e Shinrou (11/82), o espadachim que passa a acompanhar os dois a partir do seção 3. Este trio de personagens são os que estão mais presentes na narrativa no primeiro volume de Eruvë, logo, é plausível que o maior número de onomatopeias fosse de origem deles.

Quadro 6.14 - Variação do número de onomatopeias caracterizadas como “som de personagem” e separadas pelos personagens presentes na narrativa do volume 1 de Eruvë.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Diana, Killian e Shinrou também são personagens com algumas características específicas que são apresentadas por meio do primeiro volume de Eruvë. Diana (Figura 6.7) é uma personagem acompanhada, mais de uma vez, de onomatopeias como “PROTEGE” em segundo plano, baixo contraste, que auxiliam a enfatizar a atitude dela. Killian (Figura 6.8) é acompanhado do “som” de uma risada característica “Kihihih”. E Shinrou é geralmente encontrado com “sons” representando resmungos ou grunhidos (Figura 6.9).

Figura 6.7 - Onomatopeia “PROTEGE” na página 98, seção 4 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.8 - Onomatopeia “Kihihihhi” na página 20, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.9 - Onomatopeia “Grrrrr!” na página 61, seção 3 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Entre as onomatopeias encontradas, algumas foram mais difíceis de categorizar devido a ausência destas em outros exemplos de literatura de HQs presente nas referências imagéticas do mapa de influências de Mariana Petrovana. “PROTEGE” (Figura 6.7), por exemplo, não é um registro de onomatopeia comumente encontrado em HQs. Assim como os registros abaixo “cara de mal” (Figura 6.10) e “bicho morto?!” (Figura 6.11) podem ser consideradas onomatopeias por estarem fora dos balões da narrativa. Contudo, nestes casos, o momento da narrativa criada para a cena permitia que este conteúdo estivesse fora dos balões por serem as impressões visuais em pensamento de Diana ao observar Shinrou, e vice-versa. Além disso, há outro detalhe que suporta esta interpretação: a fonte tipográfica destes exemplos é a **Wild World**, a mesma utilizada nos balões de diálogo em Eruvë.

Figura 6.10 - Elemento textual “cara de mal” na página 20, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.11 - Elemento textual “bicho morto?!” na página 20, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

É importante enfatizar como a contribuição de Mariana foi essencial para realizarmos o processo de investigação das onomatopeias a fim de categorizá-las. Ao tratarmos do “som de personagem”, observamos como as onomatopeias que são oriundas dos personagens também podem comumente ser confundidas com apenas um elemento textual pela sua natureza tipográfica e pela proximidade com a condição de fala promovida pelos balões. Além dessa possibilidade, a representação gráfica do som pode estar relacionada a um universo mais subjetivo e que requer certo repertório de narrativas em formato de HQ, pois são representações como efeitos especiais do personagem, que não são falados, mas que surgem na página como aplicados por um “narrador” (como notas de comentários aplicados pelo autor).

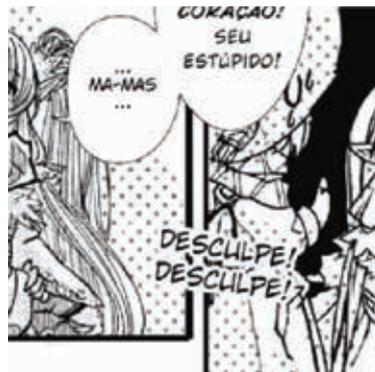
Ainda ao tratarmos sobre “som de personagem”, há algumas onomatopeias desta categoria que são de natureza descritiva, como “Guarda”, “Olha Olha” e “Vira!” (Figura 6.12). Outras onomatopeias da categoria “som de personagem” apresentam “falas” das personagens, como “Desculpe! Desculpe!”(Figura 6.13) e “Xau! Xau!” (Figura 6.14).

Figura 6.12 - Onomatopeia “Vira!” na página 20, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.13 - Onomatopeia “Desculpe! Desculpe!” na página 20, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.14 - Onomatopeia “xau! xau!” na página 14, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

As onomatopeias acima foram consideradas como tal justamente por estarem **fora do balão** e por estarmos avaliando a intenção e a interpretação por trás deste elemento pela perspectiva da **representação gráfica**, e não somente de sua qualidade enquanto elemento verbal. Enquanto texto, estes registros possuem qualidade de fala, entretanto, enquanto representação gráfica elas acompanham a imagem do personagem, atribuindo-lhes uma ideia narrativa, seja apresentando o personagem arrependido e pedindo desculpas, ou com a mão em aceno e despedindo-se.

6.2.4 Som de emoção

As onomatopeias que foram aplicadas a fim de representar o “som de emoção” utilizam as seguintes fontes tipográficas: **Augie Regular**; **Manga Speak**; **Another Regular**; e **Harrington** (Quadro 6.15). Esta última, Harrington, foi usada exclusivamente para esta categoria. E, apesar das classificações de “som de personagem” e “som de emoção” estarem separadas, ambas possuem a mesma característica principal: o “som” representado possui origem no personagem que realiza a ação na narrativa. Entretanto, “som da emoção” foi uma categoria construída em referência às onomatopeias categorizadas em *mangás* japoneses como *gijogo*, responsáveis pela representação do estado e sentimentos de seres animados. Criamos a classificação de “som de emoção” a fim de subdividir os “sons”

que podem ser oriundos dos personagens, sendo esta categoria responsável pela representação gráfica das respectivas emoções destes.

Quadro 6.15 - Fontes tipográficas aplicadas para a representação do “som de emoção” em Eruvê.

SOM DE EMOÇÃO		
FONTE + PANGRAMA		ONOMATOPEIA + CONCEITO
Augie Regular	Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.	"Curiosal" estado de curiosidade
Manga Speak	Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.	"MEDOI" sentimento de medo "Alívio!!" sentimento de alívio
Another Regular	Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.	"Vergonha!" vergonha da personagem ao ser aplaudida e elogiada
Harrington	Um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes.	"Vermelho!" estado vermelho e envergonhado

Fonte: Acervo da autora, 2020.

Ao observarmos as características gráficas desta categoria (Quadro 6.16), encontramos, mais uma vez, situação similar à anterior em que o “som da emoção” é composto por fontes tipográficas aplicadas em baixo contraste (4/5) e traço regular (4/5). Esta última foi uma característica apresentada anteriormente e justificada por ser um tipo de fonte tipográfica também encontrada nos balões de fala. Esta similaridade entre a fonte do “som da emoção” e do balão de fala de cada personagem pode sugerir que a onomatopeia pertence a estes. A presença do baixo contraste é o que indica o uso da onomatopeia em segundo plano, sendo uma fonte de informação para a narrativa de forma secundária, mas ainda assim importante e complementar. Além disso, essas onomatopeias também foram encontradas em pequena escala (5/5), o que enfatiza a presença destas para compor a cena, sem destacá-las como elemento principal da narrativa no momento que o leitor acessa o quadro. O movimento da maioria destas onomatopeias é diagonal (3/5), contudo, esta é uma característica observada também nas categorias apresentadas

anteriormente (“som da natureza”, “som de objeto” e “som de personagem”). As onomatopeias aplicadas em Eruvê possuem uma tendência ao movimento vertical e diagonal pela necessidade de dinamicidade nos elementos gráficos presentes no *mangá*, e no quadrinho de modo geral. Este tipo de liberdade não é encontrado, no entanto, nos balões, cuja informação é prioritariamente textual e configurada de maneira a assegurar a legibilidade da fonte tipográfica para o leitor. As onomatopeias, por outro lado, nem sempre possuem esta mesma preocupação com a legibilidade, sendo apresentadas em baixo contraste em relação ao fundo, pequena escala e em traços irregulares.

Quadro 6.16 - Características gráficas observadas nas onomatopeias classificadas como “som de emoção” em Eruvê.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Destacamos a fonte tipográfica **Harrington** (Figura 6.15) devido a única aparição dela nesta categoria e pela ornamentação da mesma em relação às outras fontes desta categoria. O traço dela possui uma densidade menor em relação às outras, que, em comparação a ela, apresentam um formato mais **bold** (negrito). Contudo, esta fonte foi aplicada apenas para um personagem, Killian (Figura 6.16).

Como são poucas as onomatopeias que foram classificadas nesta categoria (encontramos cinco, no total), não é possível afirmar que a presença de uma única onomatopeia para a representação da situação emocional ou dos sentimentos de um personagem em específico ocorre em Eruvê. Também é pertinente recordar que o primeiro volume de Eruvê é um *mangá* que foi produzido por mim e Mariana, assim como pela equipe do Studio Pau Brasil coordenada por ela, em 2015. Nesta época, ainda não estávamos graduadas em Design ou passado pela experiência de alguma disciplina específica sobre Projeto Gráfico no curso. Esta inexperiência com a interpretação das fontes enquanto elemento gráfico também pode ter influenciado na escolha tipográfica arbitrária em relação à aplicação delas à narrativa. Por isso, as referências presentes no mapa de influências são relevantes a fim de discutirmos de onde surgiu a preocupação em utilizar tantas onomatopeias (182) e aplicá-las em diferentes situações.

Figura 6.15 - Onomatopeia “Vermelho!” na página 43, seção 2 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.16 - Destaque de Killian, o bardo, na página 43, seção 2 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

As onomatopeias categorizadas como “som de emoção” apresentaram a mesma problemática que as de “som de personagem”, encontradas através de palavras presentes no vocabulário da língua portuguesa no Brasil. Para os leitores, é provável que a ideia de que este elemento pode ser categorizado como onomatopeia seja despercebida. Isto ocorre pela interpretação dele apenas como

verbal, sem considerarmos suas qualidades gráficas e visuais. Nosso objetivo, todavia, não foi desvincular a qualidade verbal do elemento da onomatopeia, mas sim enfatizar as outras, de representação gráfica, presentes neste tipo de elemento. Estas também fazem uso de tipografias específicas a depender da emoção que a personagem está sentindo, este tipo de recurso visual também se torna mais claro quando observamos o caso de “Medo!” (Figura 6.17), categorizada como uma onomatopeia, mas aplicada em tamanho pequeno e com cor em baixo contraste, demonstrando que o sentimento da personagem não é tão intenso quanto a leitura da palavra “medo” sugere. O mesmo ocorre com a onomatopeia “Alívio!!” (Figura 6.18), ambas empregadas com o uso da fonte tipográfica **Manga Speak**.

Figura 6.17 - Onomatopeia “Medo!” na página 14, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 6.18 - Onomatopeia “Alívio!!” na página 13, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

A seguir, comparamos a ocorrência das onomatopeias em todas as quatro categorias sugeridas (“som da natureza”, “som de objeto”, “som de personagem” e “som de emoção”) e seu registro de acordo com a fonte tipográfica (Quadro 6.17). É possível observar, com mais clareza, como a categoria de “som de personagem” é a que possui mais variedade de fontes tipográficas em relação às outras categorias. Através das informações sobre cada uma das categorias apresentadas anteriormente, podemos inferir que o “som de personagem” é uma representação mais abrangente devido ao número de personagens presente no volume 1 do

mangá Eruvë e pela particularidade de algumas das onomatopeias em relação ao personagem do qual esta é originária.

Quadro 6.17 - Relação entre as fontes tipográficas aplicadas em Eruvë e as categorias de representação gráfica do som adotadas para o *mangá*.

	Som de Objeto	Som da Natureza	Som de Personagem	Som de Emoção
Mistral Regular	✓		✓	
Manga Speak			✓	✓
Chiller Regular			✓	
VII-HLTrophy Regular		✓	✓	
Viner Hand ITC	✓		✓	
Brandley Hand ITC	✓		✓	
Kristen ITC			✓	
ANGRYBLUE REGULAR			✓	
Another Regular			✓	✓
WILD WORLD			✓	
Augie Regular	✓	✓	✓	✓
Harrington				✓

Fonte: da autora, 2020.

Após a categorização da representação gráfica dos "sons" que encontramos em Eruvë realizada por mim com o auxílio de Mariana, foi necessário investigar a interpretação do leitor em relação ao conceito que estas categorias buscam transmitir. Portanto, aplicamos o questionário com o grupo de foco pré-selecionado, composto por quadrinistas, designers e estudantes de Design. A seguir, apresentamos os dados obtidos por meio das respostas oferecidas pelo grupo.

6.3 A INTERPRETAÇÃO DO LEITOR

Os questionários foram utilizados como ferramenta para validar o perfil profissional do grupo de foco previamente selecionado, assim como apontar os dados sobre a compreensão destes acerca dos assuntos: onomatopeias em geral e onomatopeias em Eruvë. É pertinente destacar, inicialmente, que os indivíduos que

participaram respondendo o questionário também dispuseram da informação de seu nome artístico, ou como estes preferem ser tratados pela pesquisa. Portanto, é através deste registro que apontaremos suas respectivas contribuições para este levantamento de dados.⁷¹

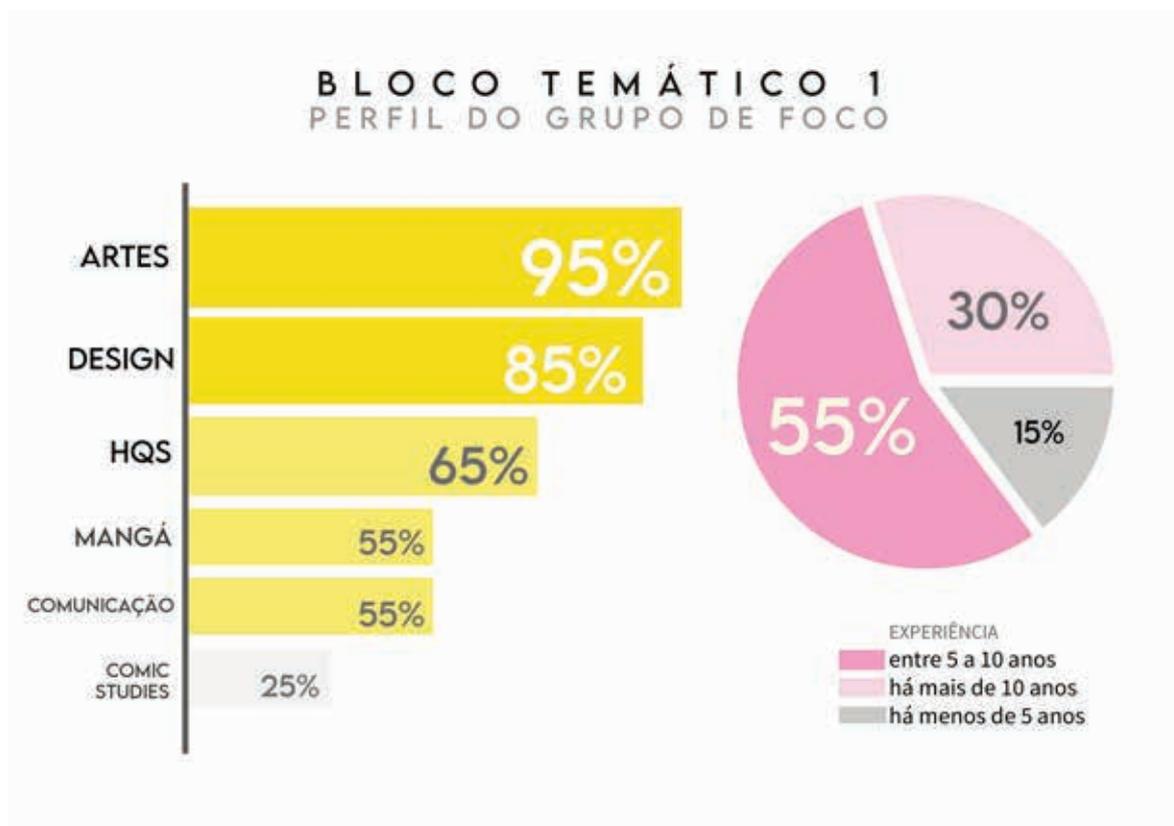
6.3.1 Perfil profissional

O grupo de foco selecionado abrangeu designers, ilustradores, quadristas e estudantes dessas áreas. Estes participantes foram escolhidos pois conhecemos os respectivos trabalhos profissionais e podemos atestar o conhecimento sobre o tema. Os questionários foram enviados de maneira *online* para os indivíduos e respondidos quase que imediatamente. É importante destacar que, na abordagem sobre a aplicação dos questionários, os participantes foram informados sobre o uso dos dados cedidos por eles para a pesquisa. Após concordarem com o propósito do questionário, o mesmo foi preenchido por cada um dos indivíduos (Cf. Questionário, página 190).

Dos participantes, 55% possuem entre 5 a 10 anos de experiência, e 30% afirmaram possuir mais de 10 anos de experiência em suas respectivas áreas de atuação, ainda mesmo aqueles que estão estudando Design no nível de Graduação ou Pós-Graduação. Ainda que alguns dos dados obtidos pelo questionário sejam de natureza quantitativa, é pertinente apresentá-los a fim de apresentar o perfil do grupo de foco que é, em sua maioria, de indivíduos com experiência profissional acima de 5 anos (Gráfico 6.1).

⁷¹ As respostas na íntegra dos participantes deste questionário estão disponíveis para consulta no link a seguir:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/18bAXhrX6UqRbvObCw1I5rvaPWcHxazC0qOt5ZX-GZPM/edit?usp=sharing>.

Gráfico 6.1 - Conhecimento prévio do Grupo de foco sobre as Áreas do Conhecimento apontadas.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

De acordo com o conhecimento prévio dos participantes (Gráfico 6.1), as áreas de maior domínio deles são **Artes** (95%) e **Design** (85%). Entre os participantes, 65% afirmaram possuir conhecimentos sobre **Histórias em Quadrinhos**, apesar da menor porcentagem (25%) ser referente ao conhecimento sobre **Comic Studies**. Este tipo de discrepância dos dados pode ser respaldado no que já foi afirmado na Seção 2 sobre *Mangás*, ao tratarmos sobre a ausência de instituições de educação que oferecem estudos acadêmicos e/ou técnicos sobre HQs, tornando tanto a produção destas quanto sua pesquisa uma prática integrada a diversas outras áreas do conhecimento, assim como, em sua produção, um processo muito mais empírico que de metodologia pragmática. Também foi possível observar que 55% dos participantes afirmaram possuir conhecimento tanto em **Mangá** quanto em **Comunicação**. Este conhecimento múltiplo de áreas pode ser justificado por conta da natureza da produção de HQs independentes no Brasil. Metade dos entrevistados são quadrinistas e podem ter ciência deste cenário

nacional. O que ocorre com o artista que busca publicar sua própria HQ no país de modo independente é que o mesmo termina por ser pressionado a deter conhecimentos que não são específicos de sua formação acadêmica, quando existe alguma. O mesmo quadrinista, por exemplo, além de autor da obra, precisa planejar sua campanha de divulgação, calcular os valores de impressão e envio, criar o próprio projeto gráfico para a revista, entre outras atividades. Este processo ocorreu com o lançamento de Eruvê e não é muito diferente do que acontece com a maioria dos títulos independentes no país.

A seguir, observamos como o grupo de foco se posicionou acerca das definições sobre o que são histórias em quadrinhos, o que é um *mangá* e o que podemos determinar sobre as onomatopeias de modo geral.

6.3.2 HQ, mangá e onomatopeia

Ao serem questionados sobre o que são histórias em quadrinhos e o que é *mangá*, os participantes apresentaram constância acerca de alguns termos, repetindo-os em suas respostas. Esta repetição ocorreu não apenas com os participantes mais experientes, mas também entre aqueles que ainda são estudantes com experiência entre 5 e 10 anos. Os termos mais frequentes entre as respostas dos participantes são “**narrativa**”, “**quadros**” e “**imagens**”. Estas palavras foram destacadas no Quadro 6.18, diferenciando a frequência dos termos mais utilizados pelo tamanho da fonte tipográfica e o seu formato negrito, ou não.

A associação realizada pelos participantes acerca do conceito de “histórias em quadrinhos” envolve principalmente o modo de contar uma história por meio da narrativa e através do uso de quadros e imagens. A palavra “texto” é pouco frequente, presente em apenas uma das respostas dos questionários para a pergunta sobre a definição de HQs. Estes dados podem apontar como as HQs estão muito mais próximas de uma linguagem imagética, visualmente gráfica, que textual para os participantes.

Quadro 6.18 - Destaque dos termos utilizados pelos participantes do questionário ao conceituarem: história em quadrinhos, *mangá* e onomatopeia.

BLOCO TEMÁTICO 2 CONHECIMENTO SOBRE ONOMATOPEIAS		
HISTÓRIA EM QUADRINHOS	MANGÁ	ONOMATOPEIA
Narrativa sequencial ilustrada contar histórias arte sequencial estática narrativa visual sequência de imagens estáticas casa imagem e texto ilustrações e textos contada em quadros mais figuras do que palavras quadros/cenas	História em quadrinhos japonesa elementos estéticos e narrativos cultura oriental produzida no Japão adaptado por outros países quadrinhos japoneses formato japonês começa a ler pelo fim viram animês impressas em preto e branco	som feito na situação a chuva não faz "chuáááá", mas a gente entende som ou ação através de texto ou imagem palavras que simulam efeitos sons na forma escrita ilustrar sons forma gráfica de tentar reproduzir um som figura de linguagem fonema palavras de um som

Fonte: Acervo da autora, 2020.

No quadro 6.18 acima, as palavras em **bold** (negrito) e com tamanho de corpo 12, foram repetidas pelo menos 3 vezes pelos participantes; as palavras em **bold** (negrito) e tamanho de corpo 11, pelo menos 2 vezes; as palavras em **bold** (negrito), e tamanho 10, foram repetidas ao menos 1 vez; palavras sem o **bold** (negrito), foram mencionadas apenas uma vez.

As definições sobre *mangá* foram próximas daquelas sobre HQs (Quadro 6.18). Entretanto, há uma constante associação do termo "*mangá*" com o oriente, principalmente com o Japão. Contudo, os participantes mais experientes (com mais de 10 anos de experiência) demonstraram possuir ressalvas quanto à associação do *mangá* com o Japão. Estes admitem que os *mangás* são HQs e que são oriundos do Japão, mas ainda assim também possuem estilos variados e que são passíveis de uma "adaptação" por outros países. A designer Kamile Girão define *mangá* como: "Uma história em quadrinhos produzida no Japão, mas cujo estilo pode ser adaptado

por outros países.” Letícia Matos, ilustradora, por sua vez define: “Uma arte sequencial apresentada em quadros que contém uma narrativa. Originalmente vinda do Japão, hoje em dia difundida pelo mundo. Com um estilo próprio.”

Cah Poszar, quadrinista e designer, destacou:

“O *mangá* hoje é uma linguagem de histórias em quadrinhos extremamente ampla, e não somente limitada a personagens de olhos grandes, mas toda uma estética, ritmo narrativo, enquadramentos e etc. Que pode abranger diferentes públicos alvo, desde a criança pequena que está aprendendo a ler, até o adulto. Além disso, o tema das histórias são os mais diversos, indo do cotidiano, passando pela fantasia, terror, ação, e tudo o que o autor puder imaginar.” (Resposta de Cah Poszar ao Questionário aplicado em 25 de outubro de 2020)

Apesar de algumas respostas serem mais curtas e objetivas, como a de Alessandra, estudante de Design, ao afirmar que *mangá* é “História em quadrinhos japonesa.”; é possível correlacionar estas respostas mais sucintas com o conhecimento prévio que a maioria dos participantes não possui sobre o *mangá*, especificamente. Esta ausência de aprofundamento sobre *mangás* é pertinente para a pesquisa, pois, como vimos através das influências gráficas e visuais utilizadas por Mariana Petrovana para a criação de Eruvë, nem todas estas são oriundas do *mangá*. No cenário brasileiro de HQs independentes, como é o caso de Eruvë, o reconhecimento do público que não é entendido sobre *mangás* acaba se tornando fundamental para a adaptação da linguagem destes para uma perspectiva nacional.

Ao serem questionados sobre o conceito de onomatopeia, os participantes destacaram alguns termos (Quadro 6.18). Adriana Yumi afirma que onomatopeias “São os **efeitos** utilizados para simular os sons nas histórias em quadrinhos.”; Olga Hazin, quadrinista e ilustradora, definiu onomatopeia como “Uma **forma gráfica** de tentar reproduzir um som.”; Petra Araújo, quadrinista e ilustradora também, define onomatopeia como “**Representação gráfica** de um som.”; Cah Poszar, por sua vez, definiu onomatopeia como “**A representação visual** de um som.” Nenhum destes participantes teve acesso às citações dos autores desta pesquisa antes de definirem o que é a onomatopeia para eles. Contudo, é possível observar a relação entre a ideia de representar o som por meio de representações gráficas, visuais, que não são concebidas apenas como “palavras” ou “texto”. Danilo Almeida, estudante de Design ao nível de graduação, respondeu que onomatopeia é “Representação de um som ou ação através de **texto ou imagem**.” Outros participantes associaram a

definição da onomatopeia com uma resposta acerca do conceito que abrange a efetividade da mesma. Rebeka Feitosa, estudante de graduação em Design, destacou que onomatopeia é “É a ‘escrita’ do som”. Angela Muniz, estudante de graduação em Design também, definiu onomatopeia como “Uma palavra que expressa um som que representa uma ideia, ação ou acontecimento. Não necessariamente é o som feito na situação (a chuva não faz ‘chuáááá’, mas a gente entende mesmo assim).”

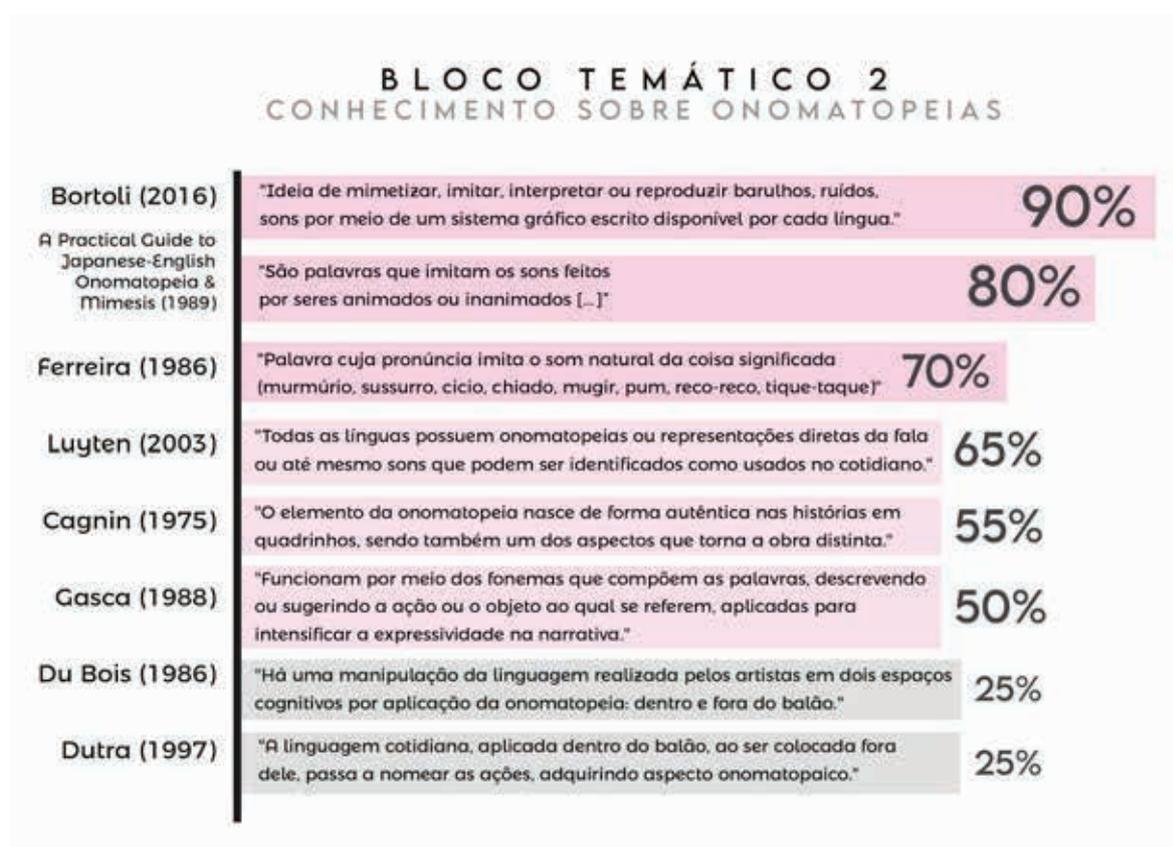
Em seguida, os participantes foram apresentados a algumas citações de autores teóricos que já conceituaram a ideia de onomatopeia através da literatura apontada (Cf. Onomatopeias, p. 125). A citação mais aceita pelos participantes do questionário (90% destes) foi a de Bortoli (2016, p. 44): “(onomatopeia) *Ideia de mimetizar, imitar, interpretar ou reproduzir barulhos, ruídos, sons por meio de um sistema gráfico escrito disponível por cada língua.*”. A ideia de interpretar o “som” a fim de representá-lo de forma gráfica também remete ao processo de tradução das onomatopeias. Neste, as onomatopeias não são apenas equiparadas a sua versão em outra língua, elas são interpretadas de acordo com o conceito, a ideia, que melhor transmite o “som” ao público da respectiva obra.

Entre os participantes, 80% concordaram com o *Practical Guide to Japanese-English Onomatopeia & Mimesis* (1989, p. 9): “(onomatopeias) *São palavras que imitam os sons feitos por seres animados ou inanimados [...]*”. No grupo de foco, 70% concordaram com Ferreira (1986, p. 145): “*Palavra cuja pronúncia imita o som natural da coisa significada (murmúrio, sussurro, cício, chiado, mugir, pum, reco-reco, tique-taque)*”. Todas as citações foram aceitas por, pelo menos, cinco participantes da pesquisa através do questionário. Ambas as definições enfatizam a ideia de mimese, o “som” é uma representação e pode ser referente a diversas fontes, “seres animados ou inanimados” ou “coisa significada”.

As citações menos aceitas foram a de Du Bois (1986, p. 22) “*Há uma manipulação da linguagem realizada pelos artistas em dois espaços cognitivos por aplicação da onomatopeia: dentro e fora do balão.*” (25%); e de Dutra (1997, p. 15) “*A linguagem cotidiana, aplicada dentro do balão, ao ser colocada fora dele, passa a nomear as ações, adquirindo aspecto onomatopaico.*” (25%). A proposta de Du Bois (1886) ao tratar da onomatopeia limitada pelo balão é um tanto controversa quando tratamos de histórias em quadrinho de modo geral. O balão é outro elemento que compõe a HQ, logo suas relações com a onomatopeia não se limitam apenas ao

controle de espaço de representação. Dutra (1997), por sua vez, aborda a ideia de “linguagem cotidiana” e a denominação de ações, o que pode ser uma ideia também controversa. Esta linguagem pode apresentar distintas interpretações, pois o cotidiano de um não é o de todos e vice-versa. O mesmo ocorre para as ações, visto que, nos quadrinhos, as imagens são representadas juntamente com o texto. Deste modo, o texto da onomatopeia é aplicado de modo a complementar a ideia da imagem, podendo até enfatizá-la.

Quadro 6.19 - Destaque dos termos utilizados pelos participantes do questionário ao conceituarem: história em quadrinhos, *mangá* e onomatopeia.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

No Quadro 6.19, podemos observar todas as citações apresentadas no questionário e a porcentagem referente à concordância dos participantes com estas. Luyten (2003), uma das citações mais recentes, aborda o elemento da onomatopeia também a referenciando ao cotidiano, destacando que cada língua possui suas representações do “som” (65%). Este conceito, portanto, concorda com a discussão de que a onomatopeia pode ser um elemento característico do *mangá* brasileiro quando esta não é uma mimese da onomatopeia aplicada ao *mangá* japonês,

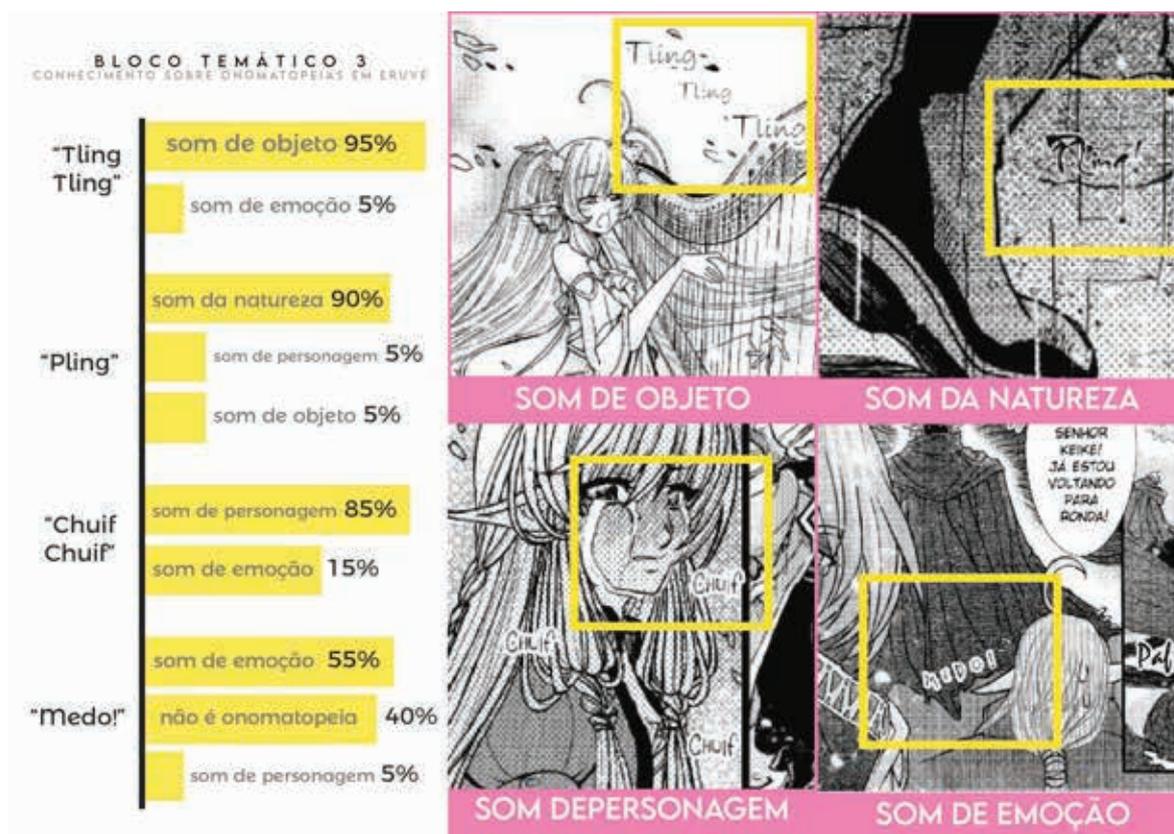
representada em ideogramas. Gasca (1988) destaca a presença da onomatopeia como um elemento responsável por intensificar a expressividade da narrativa (50%), enquanto Cagnin (1975) enfatiza a autenticidade dela na narrativa, configurando qualidade distinta à obra (55%). Para Eruvë, um *mangá* produzido visando o público nacional, o emprego de uma grande variedade de onomatopeias é uma das maneiras de aproximação entre a nossa interpretação do “som” e como ela se aplica a uma história de fantasia. A aproximação com este mesmo elemento nos *mangás* produzidos sob o molde japonês (utilizando ideogramas), está na busca pela representação de diferentes tipos de “som” de acordo com a origem destes. Para o *mangá* japonês, por exemplo, não existe apenas o “som” do grito de medo do personagem na narrativa, mas também a representação do “som” do medo.

Podemos observar que as respostas do grupo de foco partem do raciocínio de pessoas que compreendem que a onomatopeia nem sempre precisa ser interpretada como apenas um elemento textual. A onomatopeia também pode ser interpretada de acordo com suas características gráficas, ela não é composta apenas pela linguagem do alfabeto e dos fonemas respectivos do país de origem da HQ. Partindo deste ponto, apresentamos ao grupo de foco algumas onomatopeias categorizadas como “som da natureza”, “som de objeto”, “som de personagem” e “som de emoção, todas retiradas de Eruvë, e observamos a concordância, ou não, dos participantes com a nossa proposta.

6.3.3 Novas categorias

O último bloco temático do questionário foi focado em Eruvë e nas categorias criadas por mim e Mariana ao observarmos as características gráficas (traço, cor, escala e movimento) das onomatopeias, assim como o conceito destas na narrativa. É importante destacar mais uma vez que a participação de integrantes do Studio Pau Brasil ou de qualquer indivíduo que possui algum tipo de vínculo com a produção de Eruvë foi vetada. Dos participantes, 60% afirmaram sequer terem lido Eruvë anteriormente. Esta pergunta foi aplicada para avaliar se as onomatopeias, que foram avaliadas pelos participantes, seriam vistas pela primeira vez sem contexto específico correspondente à narrativa, ou não.

Gráfico 6.20 - Conhecimento prévio do Grupo de foco sobre as Áreas do Conhecimento apontadas.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

De acordo com o Quadro 6.20, podemos observar que a categoria de "som de objeto" - onomatopéia "Tling Tling" (Figura 6.19) - foi compreendida pela maioria (95%) como tal. Uma pequena parcela dos participantes (5%) associou a onomatopéia a categoria "som de emoção". Como a maioria dos participantes (60%) não leu o *mangá* previamente, é possível supor que esta associação com o "som de emoção" parte da interpretação da cena representada graficamente pela protagonista tocando uma harpa. Ou ainda pela ausência de notas musicais presentes no recorte da narrativa, visto que estas são uma forma de representação gráfica facilmente associada à música e, portanto, ao "som de objeto". A onomatopéia "Fuh!" é um bom exemplo de associação narrativa entre a representação gráfica de uma nota musical com o "som" que o instrumento produz (Figura 6.20).

Figura 6.19 - Onomatopeia “Tling Tling” na página 18, seção 1 em Eruvë.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Figura 6.20 - Onomatopeia “Fuh!” na página 138, seção 1 em Eruvë.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

A onomatopeia categorizada como “som da natureza” - “Pling” (Figura 6.21) - foi interpretada por 90% dos participantes como tal. Outros 5% dos participantes associaram “Pling” a categoria “som de personagem”; e outros 5% a “som de objeto”. Esta pequena porcentagem, em relação ao total, que não categorizou “Pling” como “som da natureza” pode tê-lo feito, novamente, devido a ausência de conhecimento prévio sobre a narrativa presente em Eruvë e pelo recorte único do quadro em que a onomatopeia é apresentada. Na narrativa (Figura 6.22), ao ampliarmos o recorte da cena na qual a onomatopeia “Pling” está presente, perdemos o foco da fonte tipográfica, mas fica mais claro que o ambiente representado graficamente está chuvoso. A associação de “Pling” com a categoria “som de personagem” e “som de objeto” é plausível se considerarmos o enfoque do primeiro quadro com a bota do personagem, que caminha na chuva, ou ainda o próprio.

Figura 6.21 - Onomatopeia “Pling” na página 5, seção 1 em Eruvë.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Figura 6.22 - Recorte da página 5, seção 1 em Eruvë.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

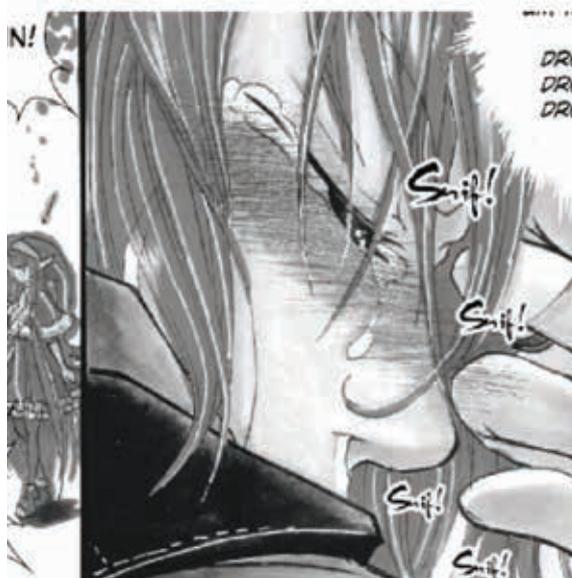
A onomatopeia “Chuif Chuif” (Figura 6.23), categorizada como “som de personagem” foi interpretada como tal por 85% dos participantes, enquanto que 15% dos participantes associaram este tipo de onomatopeia com “som de emoção”. Por se tratar de uma cena em que a personagem representada está bastante emotiva e chorando copiosamente, a associação com a ideia de “som de emoção” também é plausível pelos leitores. Contudo, assim como evidenciamos anteriormente (Cf. Som de personagem, pg. 172), as onomatopeias aplicadas nesta categoria são aquelas que apresentam a maior variabilidade gráfica. A onomatopeia “Snif! Snif!” (Figura 6.24) representa o choro do personagem Killian, quando criança. As duas onomatopeias (“Snif! Snif!” e “Chuif Chuif”) são representações da ação de chorar de dois personagens distintos (Killian e Diana, respectivamente). As fontes tipográficas utilizadas, inclusive, são diferentes: **VNI HL Thuphap Regular** (“Snif! Snif!”) e **Manga Speak** (“Chuif Chuif”). A categoria “som de emoção” também pode ser considerada como uma subclassificação do “som de personagem”, a julgar que a origem do “som” representado é o personagem.

Figura 6.23 - Onomatopeia “Chuif Chuif” na página 26, seção 1 em Eruvë.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Figura 6.24 - Onomatopeia “Snif! Snif!” na página 141, seção extra em Eruvë.



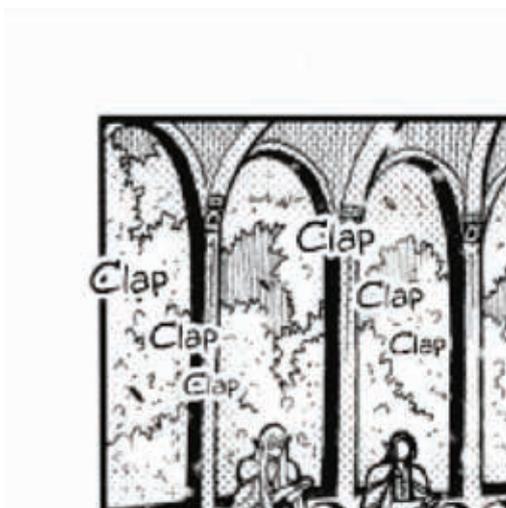
Fonte: Acervo da autora, 2020.

A onomatopeia “Medo!” foi categorizada e interpretada como “som de emoção” por 55% dos participantes. Entretanto, 40% destes afirmou não considerar esta como onomatopeia. Uma porcentagem ainda menor (5%) considerou “Medo!” como uma onomatopeia na categoria de “som de personagem”. É possível perceber que as onomatopeias que são voltadas para representações do estado emocional dos personagens possuem maior dificuldade de associação do sentido, justamente pelo grupo de foco não estar tão habituado a encontrar este tipo de associação em HQs além do *mangá*, considerando que a maioria dos participantes não possui conhecimento prévio acerca deste tipo de narrativa (25% dos participantes). Supõe-se, portanto, que as onomatopeias em Eruvë classificadas como “som de emoção” podem ser utilizadas como elemento de distinção para o *mangá* brasileiro. Esta suposição parte da ideia de que, para ser criada, a mesma precisa passar por um processo de adaptação do conceito e, posteriormente, de conversão pela aceitação do leitor que se acostuma a reconhecê-la.

“Medo!” é uma onomatopeia, assim denominada nesta pesquisa, que ao invés de buscar mimetizar um “som” por meio de fonemas, surge de forma escrita, como uma palavra presente no nosso vocabulário. Contudo, nos *comics*, por

exemplo, é bastante comum encontrar onomatopeias que são literalmente escritas, porém que indicam ações (“snap” ou “tap”, por exemplo). Nos *mangás* japoneses, a onomatopeia transmitida por um ideograma pode ser interpretada como uma palavra escrita. Nas HQs brasileiras, todavia, estamos mais habituados a encontrar a onomatopeia como palavra escrita quando ela representa uma ação dos personagens, inclusive importando versões estrangeiras para aplicação (Figura 6.25). Porém, ao abordarmos a representação dos sentimentos e das emoções dos personagens, é incomum encontrar onomatopeias de forma escrita, ainda que a função desta seja a mesma que outras - enfatizar a ação da personagem (Figura 6.26).

Figura 6.25 - Onomatopeia “Clap Clap Clap” na página 19, seção 1 em Eruvê.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Figura 6.26 - Onomatopeia “Curiosa!” na página 12, seção 1 em Eruvê.



Fonte: Acervo da autora, 2020.

Ao serem questionados sobre a interpretação da onomatopeia enquanto elemento verbal, pictórico ou ambos, os participantes do questionário afirmaram, em sua maioria (95%), classificar a onomatopeia tanto como elemento verbal, como pictórico. O único participante que optou por classificar as onomatopeias de forma diferente, associou estas como elementos pictóricos, visuais e gráficos, desvinculando-as como elemento verbal, associado à composição textual. Todos os participantes da pesquisa concordaram que a tipografia aplicada à onomatopeia, assim como a forma como ela é desenhada, é capaz de interferir diretamente na maneira como interpretamos este elemento visualmente. Podemos observar,

portanto, a validação de nossa discussão sobre como a fonte tipográfica pode influenciar na percepção dos leitores acerca das onomatopeias apresentadas em Eruvë. No total, foram utilizadas 12 fontes tipográficas distintas para diferentes categorias de onomatopeias, além das versões desenhadas por Mariana Petrovana.

A composição de um *mangá* japonês, de modo geral, é composto por diversas características particulares, sendo uma destas a onomatopeia (Braga Jr., 2019). Entretanto, ao tratarmos do *mangá* japonês e o produzido no Brasil para o público brasileiro, encontramos algumas diferenças, e estas são mais evidentes quando investigamos como os leitores possuem acesso à obra (GRAVETT, 2006; CHINEN, 2013). Os gêneros do *mangá* no Japão, por exemplo, são categorizados de acordo com a editora que publica a obra, enquanto que no Brasil a obra é categorizada pela familiaridade do público com o tipo de narrativa (romance, aventura, investigação) e a representação gráfica em destaque (garotas fofas e mágicas; robôs gigantes em batalha; ninjas que estudam em uma vila.).

A fim de investigar como a onomatopeia pode ser interpretada, Twyman (1985) destaca que se faz necessário uma experimentação controlada a fim de validar se o elemento pode, ou não, ser considerado gráfico. Frascara (2004), por sua vez, destaca que todo elemento presente em uma narrativa visa estimular a leitura para o usuário, e que este pode ser interpretado em diferentes contextos, como vimos nos casos de divergência nas respostas dos questionários. Ainda que a maioria dos participantes compreenda uma onomatopeia como inclusiva na categoria cujo conceito foi criado previamente por nós, uma pequena porcentagem considerou outra categoria possível para ela, atribuindo outro conceito de acordo com o contexto suposto.

Dondis (2015) aponta como a alfabetização visual é um ponto importante para a compreensão da linguagem visual a qual o participante é exposto. Frutiger (2007), por sua vez, discute como as letras também funcionam como símbolos e não apenas como um código de uma linguagem fonética. É notório, portanto, a dificuldade que existe para o leitor brasileiro não realizar primeiro a associação da onomatopeia como elemento verbal, textual, ao invés de buscar interpretá-la enquanto elemento gráfico e visual, uma mancha gráfica que compõe a narrativa.

As novas categorias, portanto, foram possíveis de serem propostas pelo número vasto de onomatopeias em Eruvë (182) e a variedade das fontes tipográficas. Entretanto, o mesmo não se é possível afirmar em relação a outras

obras de *mangá* brasileiro, como é, por exemplo, o caso de Zucker (Cf. Inspirações na representação gráfica, pg. 100) do Studio Seasons. Faz-se necessário, todavia, uma investigação mais ampla de títulos independentes nacionais em *mangá* e a presença do elemento da onomatopeia nestes a fim de validar novas categorias.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho pudemos observar que ao tratarmos de elementos característicos das HQs, como é o caso da onomatopeia, as relações entre imagem e texto estão sempre presentes. Se Groesteen (2013, 2015) destacou a presença da imagem e do texto, considerando-os em um sistema de códigos, Eisner (2008, 2010) e McCloud (1994, 2004, 2005, 2007) apontam que este mesmo sistema é passível da interpretação do leitor. Para Sousanis (2017) e Barbieri (2017) a figura do leitor como receptor do processo de comunicação por meio do artefato que é a HQ é de fundamental importância. Contudo, sob a perspectiva de Postema (2018), este processo de interpretação da narrativa presente nos quadrinhos também depende do repertório que o leitor possui, lhe permitindo, ou não, acessar diferentes camadas da linguagem das HQs. Este processo independe do nível de instrução formal do leitor. Estes autores, entretanto, concordaram que a categorização rígida do elemento da onomatopeia como verbal, ou textual, ocasiona limitações ao processo de interpretação do leitor sobre esta na narrativa presente nos quadrinhos. Assim como foi possível observar nesta pesquisa acerca do *mangá* Eruvê, a onomatopeia não é apenas composta de fonemas e de códigos linguísticos oriundos de diferentes influências de outras narrativas importadas, ela também é um elemento de composição visual cujo aspecto da representação gráfica é capaz de influenciar na interpretação da mesma.

7.1 SUPORTE TEÓRICO

Nesta pesquisa, a onomatopeia também foi considerada como um elemento que pode ser investigado para auxiliar na classificação de Eruvê enquanto *mangá* brasileiro. A partir das onomatopeias, nossa pesquisa revelou como este elemento pode ser tratado de maneira distinta, produzindo pertencimento à cultura brasileira e diferenciando o *mangá* como nacional e não mimético ao japonês. Neste ponto, introduzimos o termo *mangá* de acordo com seu surgimento no Japão e como estas narrativas podem ser classificadas em seu país de origem. Autores como Luyten (2000, 2003), Gravett (2006), Chinen (2013) e Braga Jr. (2011, 2019) apontaram que esta classificação é focada na faixa etária e o gênero do público de cada

segmento (*shojo, josei, shonen, seinen*, etc). No entanto, Luyten (2003) e Braga Jr. (2011) destacaram que os *mangás* brasileiros podem ser categorizados de acordo com o modo de produção deles (fanzines, revistas de RPG, traduções, etc.) ou de acordo com a representação gráfica presente na obra (*mangá* mimético, híbrido ou nativo). Luyten (2003) e Braga Jr. (2011) concordaram, todavia, que a produção independente de “*mangás* brasileiros” têm influenciado a forma como estes são categorizados no país. Uma obra independente como Eruvë, denominada como *mangá* por Luyten e Braga Jr., é reconhecida também pelo público que a consome como tal devido a presença de elementos de representação gráfica que permitem a associação do material produzido no Brasil com um estilo narrativo oriundo do Japão. Consideramos a onomatopeia como um bom elemento de investigação devido às suas particularidades observadas no decorrer do levantamento bibliográfico, sendo ela aplicada como recurso gráfico na composição do *mangá*.

Apesar dos esforços de pesquisadores de *Comic Studies* em categorizar as onomatopeias japonesas em *mangás*, criando classificações equivalentes para onomatopeias ocidentais, esta perspectiva também precisa incluir a intenção dos produtores brasileiros de *mangás*, principalmente no contexto de títulos independentes (KAMEI *et. al.*, 1996; NIIMURA, 1998; LUYTEN, 2003; INOSE, 2007; LEITÃO, 2011; BRAGA JR., 2019). **Esta problemática pôde ser aprofundada pelo método de análise proposto pela presente pesquisa.**

Na área de Linguística, encontramos autores como Aizen (1970), Lyons (1977), Simeoni (1995), Brendin (1996), Preucel (2010) e Cohn (2013) que, ao analisarem o elemento da onomatopeia, apontaram o mesmo como componente de um sistema que transita entre o verbal e o pictórico, o analógico e o sintático, o mimético e o icônico, sempre dependendo do papel do leitor na validação do sentido da onomatopeia criada pelo autor. **A onomatopeia, por sua vez, possui um valor cultural, social e filosófico por apresentar o repertório do autor por meio da representação gráfica.** Em Eruvë, por exemplo, a onomatopeia de “som do personagem” que apresenta repetição como “xau! xau!” e “ai! ai!” não é apenas uma mimese das onomatopeias japonesas, é um modo de enfatizar o comportamento das personagens de acordo com as ações que estas realizam, seja ao representar um momento de despedida ou de dor.

De acordo com os estudos observados de Kress e Van Leeuwen (1996), Khordoc (2007), Petersen (2009), Oyola (2011) e Guynes (2014), nas áreas de

Literatura e Comunicação, a onomatopeia também pode ser compreendida como elemento influenciado pelo código presente na linguagem da qual ela é oriunda. Ela pode ser considerada como um elemento condutor da narrativa, destacando outros elementos como o movimento dos personagens, suas falas, pensamentos, sentimentos, assim como também pode enfatizar o cenário ou os objetos na narrativa. Nestas áreas, a onomatopeia é abordada como “efeito sonoro” ou a “representação do som”, não como o “som” propriamente dito. Como abordamos os aspectos da caracterização gráfica da onomatopeia, escolhemos, portanto, tratá-la como a representação do “som”.

Ao tratarmos da literatura brasileira que explora o campo da Comunicação e da Literatura propriamente dita, há escassez de títulos sobre HQs independentes e como as onomatopeias são produzidas nestas publicações. **Diante desta problemática, apontamos o Design da Informação como uma área cuja perspectiva pode auxiliar nos estudos acerca da onomatopeia enquanto elemento que não apenas “representa o som”, mas que carrega aspectos de representação gráfica que permitem guiar o leitor a compreender o conceito por trás da aplicação do elemento.** Os estudos em Design da Informação trazem para a análise questões como: a tipografia usada, seu posicionamento em relação ao balão ou quadros da página, assim como também o aspecto da cor, se a onomatopeia é colorida (como nos *comics*) ou monocromática (como nos *mangás*). Neste ponto, é possível perceber um distanciamento das pesquisas acadêmicas não apenas em relação ao estudo mercadológico de quadrinhos independentes no Brasil, como também do impacto cultural que as produções em *mangá* possuem ao perpetuar um tipo de representação gráfica que está gradualmente sendo absorvida e ressignificada pelos quadrinistas que, anteriormente, foram consumidores de outros *mangás*, importados ou não.

Após apontarmos a distinção entre a produção da imagem e sua interpretação, conforme é apontado pelo Design da Informação e pela Comunicação, observamos como Twyman (1985), ao levantar o estudo da informação por meio da linguagem e da imagem, começa a discutir que são necessários estudos mais aprofundados sobre como um mesmo elemento pode ser compreendido enquanto verbal e pictórico. Para Twyman (1985), a interpretação da imagem pode passar por questões de cruzamento cultural, como é o caso das onomatopeias produzidas em *mangás* brasileiros. Contudo, o estudo sobre as

onomatopeias no *mangá* não surgiu somente a partir de questões sintáticas. A complexidade sobre este elemento também é apontada pela Linguística que investiga as onomatopeias como elementos associados aos sons, mas que, no *mangá*, podem estar associadas a sentimentos e sensações. Sendo assim, podemos afirmar que o estudo das onomatopeias também envolve a compreensão sobre o leitor ser um agente ativo no processo da linguagem e que pode interpretar, ou não, os sentimentos e sensações que este elemento evoca no *mangá*. Além disso, sentimentos e sensações são representações subjetivas que estão sujeitas à compreensão que o autor busca oferecer ao leitor. A apresentação gráfica por meio do elemento da onomatopeia no *mangá* está condicionada à narrativa e à sensação que o autor busca transmitir. Como o *mangá*, de modo geral, é uma produção importada, foi necessário que o leitor brasileiro fosse instruído no formato oriental de leitura, assim como em vários termos específicos utilizados nestas publicações (como formas de tratamento japonesas, por exemplo) até que modificações gráficas maiores fossem realizadas. Ferreira (2018) demonstrou isso ao abordar a adaptação dos títulos do *mangá* de “Sakura Card Captors” pela editora JBC e como a “tradução” dos ideogramas sofreu um redesign entre as primeiras publicações de 2001, e 2012 quando a obra foi republicada (Figura 7.1).

Figura 7.1 - Páginas comparativas entre a versão de 2001 (esquerda) e a versão de 2012 (direita) de Sakura Card Captors, analisadas por Ferreira (2018).



Fonte: FERREIRA (2018).

Ao tratarmos de onomatopeias em HQs, tentamos criar uma aproximação entre as áreas do conhecimento de *Comic Studies* e do Design da informação, propondo um estudo sobre este elemento presente em Eruvê e discutido por Braga

Jr. (2005) como característico das narrativas sequenciais, contrapondo-o com a organização sintática que é sugerida por Frascara (2004) ao tratar da linguagem visual.

Twyman (1985) destacou que a interpretação da imagem pode ser alterada de acordo com a experiência do leitor ao ter contato com a narrativa proposta pela mesma. Todavia, mesmo diante da subjetividade oriunda das diversas possíveis interpretações, o Design da Informação, entre diversas aproximações acerca da mensagem, tem como uma de suas propostas a de classificar os elementos gráficos que envolvem os artefatos (FRASCARA, 2004; DONDIS, 2015). Para tanto, a categorização através da análise sintática da imagem, decompondo-a em componentes gráficos (traço, cor, escala e movimento) não é suficiente e, sendo assim, busca-se uma abordagem pragmática que considere não apenas estes elementos, mas a interpretação do sentido que foi pensado para os elementos no artefato, visto que a mensagem depende do repertório do leitor para ser interpretada de formas específicas (DONDIS, 2015; FRUTIGER, 2007).

7.2 AS ONOMATOPEIAS EM ERUVË

Foi através dessa observação que consideramos a relação entre os elementos da linguagem gráfica e os fundamentos do Design apontados por Dondis (2015), e Lupton & Philips (2018). Ao observarmos semelhanças entre as abordagens dos autores, optamos por adotar os elementos como o traço (ponto e linha), a cor, a escala e o movimento para a análise das onomatopeias em Eruvë.

Diante da lacuna observada pela revisão da literatura, buscamos desenvolver uma abordagem analítica que não apenas considerasse aspectos projetuais visto que estamos tratando de um artefato gráfico como Eruvë, mas que também considerasse a análise dos aspectos de representação gráfica que permeiam este. Ao buscarmos criar esta nova grade de análise para o estudo de caso, consideramos Vries (2010) que, ao tratar de estudos sobre metodologia, aponta como o Design possui uma natureza interdisciplinar. Esta afirmação nos impulsionou a considerar as outras áreas do conhecimento ao realizarmos as análises das onomatopeias em Eruvë, principalmente as áreas de *Comic Studies* e Comunicação. Este universo multidisciplinar só foi possível pela natureza exploratória da pesquisa que, ao considerar o estudo de caso, nos encaminhou ao levantamento bibliográfico por meio da revisão da literatura de acordo com as

palavras-chave da pesquisa: *mangá*, design da informação e onomatopeias. O cruzamento dos dados da entrevista não dirigida realizada com Mariana Petrovana, que acompanhou o processo metodológico da pesquisa, com os outros dados obtidos com o questionário e pelo grupo de foco, foi o que permitiu validar como as características de representação gráfica presentes nas onomatopeias são efetivas na concepção da identidade da obra enquanto *mangá* brasileiro.

Como observamos nos resultados dos questionários e pela tabulação das onomatopeias de acordo com os aspectos do Design da Informação, a onomatopeia pode ser abordada por meio de uma grade de análise o enquanto elemento gráfico. Foi possível também observar a variação das intenções e dos significados que são atribuídos às onomatopeias que foram aplicadas em Eruvë. **Este estudo de caso possui valor social, pois se trata de como um elemento gráfico como a onomatopeia pode ser aplicada a fim de caracterizar uma obra de narrativa sequencial como *mangá* e ser voltada, principalmente, para o público de leitores brasileiros.** As aplicações das onomatopeias como estão em Eruvë não foi realizada imitando outras produções gráficas no formato de quadrinhos consumidos por mim e por Mariana Petrovana, mas sim pela nossa familiarização com a ideia por trás da aplicação das onomatopeias. Este elemento gráfico foi aplicado em Eruvë de acordo com o nosso repertório e conforme era a nossa leitura, na época (2015), de como a onomatopeia poderia ser representada em um *mangá* brasileiro, sem tratar especificamente dos sons encontrados na narrativa, mas como um elemento que, assim como no *mangá*, pode ser aplicado a fim de enfatizar emoções, situações, ações e personalidades.

É importante salientar que consideramos não apenas a abordagem experimental sugerida por Frascara (2004) para categorizar a onomatopeia enquanto elemento gráfico, mas também a abordagem metodológica deste para o processo de compreensão do projeto gráfico já executado como Eruvë. Frutiger (2007), ao abordar a construção gráfica pela ótica do Design, afirmou que os símbolos também podem ser compostos por letras e, portanto, podem variar de categorização como elementos verbais, pictóricos e esquemáticos. Além disso, observamos que as onomatopeias analisadas também podem ser consideradas conforme os níveis propostos por Dondis (2015), representacional, abstrato e simbólico. Ao observarmos como as onomatopeias no *mangá* japonês podem ser classificadas em palavras miméticas ou onomatopeias propriamente ditas (INOSE,

2007), é possível criar associação entre os níveis propostos por Dondis (2015). Entretanto, Inose (2007) aborda as classificações de *giseigo*, *gitaigo*, *giongo* e *gijogo*, que são pertinentes ao *mangá* japonês. Não se pode afirmar, entretanto, que as mesmas estão presentes, de forma recorrente, nas onomatopeias de *mangás* produzidos por brasileiros para o leitor nacional deste nicho. Desta forma, a nossa proposta de investigação buscou uma aproximação com os conceitos propostos pela classificação de onomatopeias em *mangás* japoneses, analisando como são as características gráficas presentes nas onomatopeias em Eruvë.

Por meio da entrevista realizada com Mariana Petrovana, uma das autoras de Eruvë, **propusemos quatro categorias para as onomatopeias, sendo elas: “som de objeto”, “som de personagem”, “som de natureza” e “som de emoção”**. Estas classificações são representadas por meio de manchas gráficas que podem ser compreendidas tanto como o registro de fonemas, letras, ou ainda como um desenho composto por traços cujo objetivo é representar o “som”. O cuidado com a escolha da fonte tipográfica e do desenho, mostram como, em Eruvë, a onomatopeia é um elemento importante para a narrativa e para a composição artística das páginas.

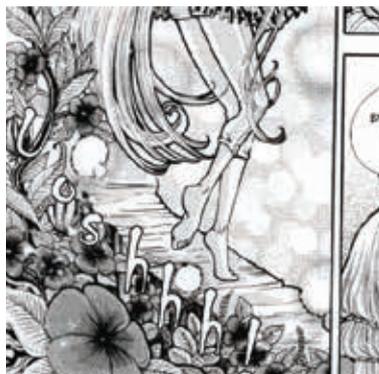
Como demonstramos na seção cinco as características gráficas (traço, cor, escala e movimento) são passíveis de influenciar na percepção do elemento da onomatopeia como mancha gráfica, fazendo assim parte dos componentes da narrativa. A cor, por exemplo, confere o contraste à onomatopeia, destacando-a em relação à composição ou não. Neste ponto, observamos em Eruvë, algumas onomatopeias como “Abraça” (Figura 7.2), “Uoshhh!” (Figura 7.3) e “Desmaia” (Figura 7.4) que foram aplicadas em baixo contraste para que a presença destas fosse “mesclada” à imagem de fundo, tornando-a muito mais um ornamento para a cena que de fato um “som” a ser percebido pelo leitor.

Figura 7.2 - Onomatopeia “Abraça” na página 27, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 7.3 - Onomatopeia “Uoshhh!” na página 43, seção 2 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 7.4 - Onomatopeia “Desmaia” na página 101, seção 4 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Onomatopeias como “Tuft” (Figura 7.5), “VSHHH” (Figura 7.6) e “Ai! Ai!” (Figura 7.7) utilizam o contraste de forma contrária, buscando destacar o elemento gráfico em relação ao fundo para que o seu “som” seja perceptível de forma mais óbvia para o leitor.

Figura 7.5 - Onomatopeia “Tuft” na página 62, seção 3 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 7.6 - Onomatopeia “VSHHH” na página 54, seção 2 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 7.7 - Onomatopeia “Ai! Ai!” na página 20, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

A escala, por sua vez, é uma das características das onomatopeias cujo efeito auxilia a enfatizar o elemento gráfico, principalmente quando este tomava boa parte da página do *mangá* (como é o caso de “AARGH!!” - Figura 7.8); ou para sugerir o elemento gráfico como parte da composição da cena, julgando pela escala

pequena da onomatopeia em relação às dimensões da página (como é o caso de “Blup Blup” - Figura 7.9).

Figura 7.8 - Onomatopeia “AARGH!!” na página 96, seção 4 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 7.9 - Onomatopeia “Blup Blup” na página 36, seção 2 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 7.10 - Onomatopeia “Vira!” na página 20, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

O movimento, contudo, foi observado nas onomatopeias em relação à narrativa do *mangá*. A onomatopeia “Vira!” (Figura 7.10) foi aplicada ao momento em que o olhar da personagem virava na diagonal e, portanto, o movimento realizado pelo elemento gráfico foi categorizado como diagonal. **A movimentação das onomatopeias não está diretamente relacionada ao sentido da leitura.** Este, por sua vez, é uma característica mais ampla que permite a diferenciação dos *mangás* japoneses dos brasileiros, visto que o *mangá* brasileiro não costuma apresentar um sentido de leitura oriental. Em Eruvê, o sentido de leitura é ocidental, mas não interfere diretamente no movimento que as onomatopeias tomam na construção da narrativa.

O traço, por sua vez, foi a característica mais complexa que investigamos devido a este ter sido criado pela junção de duas outras características abordadas por Dondis (2015) e Lupton & Philips (2018): o ponto e a linha. De acordo com estas autoras, o ponto e a linha são correspondentes entre si, pois a linha origina-se do ponto em continuidade. Na representação gráfica por meio do desenho, Derdyk (2020) aborda todo desenho sendo composto pelo traço, podendo este variar de acordo com a técnica ou o material que é utilizado pelo artista. O traço que é realizado por meio do pincel é diferente do traço criado pelo lápis. Esta característica fica ainda mais clara quando separamos as fontes tipográficas

utilizadas em Eruvë e a variação do conceito com o qual estas foram criadas para o leitor.

É pertinente também ponderar sobre a onomatopeia enquanto elemento cultural e simbólico, visto que Twyman (1985), Frascara (2004), Dondis (2015), Frutiger (2007) e Lupton & Philips (2018), ao abordarem a linguagem e a representação gráfica, também consideram que esta consegue influenciar na percepção do leitor por meio de seu registro no artefato. O leitor, sendo um consumidor assíduo de *mangás*, pode ser instruído gradativamente no processo de tradução e adaptação de *mangás* japoneses para uma versão brasileira. Os títulos importados para o Brasil trouxeram consigo não apenas o modo japonês de representar graficamente uma narrativa, mas também diversas informações culturais, sobre alguns costumes, as formas de tratamento, a história do Japão, etc.

Eruvë é uma obra que foi produzida e influenciada tanto por *mangás* japoneses traduzidos e adaptados para o Brasil, pelo cinema norte-americano e japonês, assim como por *mangás* brasileiros de produção independente que já estavam sendo comercializados no país antes do lançamento de Eruvë. **Neste ponto, a categoria mais complexa e incomum foi a do “som de emoção”. Não apenas porque os sentimentos e as sensações são difíceis de representar graficamente, mas também porque o leitor brasileiro pode não estar habituado a encontrar a onomatopeia sendo tratada por meio de verbos e adjetivos na língua portuguesa** (“Olha Olha” - Figura 7.11 - ou “Curiosa!” - Figura 7.12). Contudo, se conseguirmos atravessar este processo de abstração e, ao invés de encararmos a onomatopeia imediatamente como um aglomerado de fonemas ou a escrita de uma palavra, analisarmos este elemento pelas suas características gráficas e visuais, podemos perceber como este é capaz de explorar sensações e sentimentos. É possível encontrar nos *mangás* japoneses a referência onomatopaica para quando uma situação é assustadora ou quando o personagem está assustado. Contudo, o registro destes sentimentos não é comum nos *mangás* independentes como ocorre em Eruvë.

Figura 7.11 - Onomatopeia “Olha Olha” na página 23, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

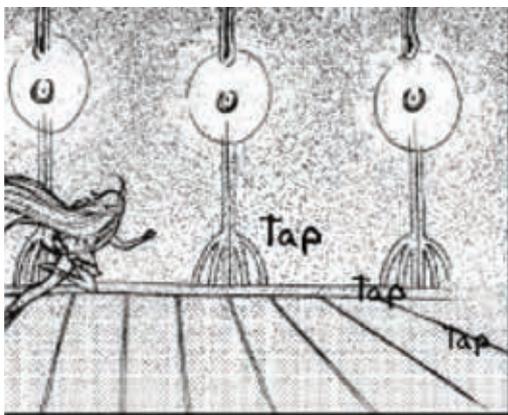
Figura 7.12 - Onomatopeia “Curiosa!” na página 20, seção 1 em Eruvë.



Fonte: da Autora, 2020.

Durante o levantamento bibliográfico sobre o Design da Informação e a onomatopeia, observamos o termo “alfabetização visual” trazido por Dondis (2015) e que é oriundo dos estudos em Arte e Educação. Tratar da alfabetização visual de um indivíduo ou de um grupo, também envolve abordar o contexto no qual estes estão inseridos, suas influências visuais e como a cultura destes pode influenciar na leitura dessa linguagem em particular. Em Eruvë, onomatopeias como “tap tap” (Figura 7.13) e “Wow!” (Figura 7.14) são oriundas de outras influências que não o *mangá* japonês. Elas são provenientes de leituras de almanaques da Disney lidos por Mariana Petrovana. As mesmas onomatopeias também são fruto de uma longa experiência nossa enquanto quadrinistas brasileiras e produtoras de outras HQs anteriores a Eruvë. Este processo de experimentação na produção de outras HQs também pode ter influenciado na nossa maneira de escolher o aspecto gráfico que este elemento deveria tomar em Eruvë, a julgar pelo acompanhamento da receptividade dos leitores aos nossos títulos anteriores.

Figura 7.13 - Onomatopeia “Tap Tap” na página 23, seção 1 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Figura 7.14 - Onomatopeia “Wow!” na página 34, seção 2 em Eruvê.



Fonte: da Autora, 2020.

Ainda se tratando da alfabetização visual proposta por Dondis (2015), observamos como este conceito promoveu discussões por estudiosos mais contemporâneos na área de *Comic Studies*, como é o caso de Sousanis (2017), defensor da ideia de que, para se ler uma HQ, não é necessária instrução formal do leitor. Postema (2018) também completou este entendimento ao tratar das camadas da linguagem que o leitor pode ter acesso de acordo com seu repertório. Nesta discussão, Eisner (2008, 2010) e McCloud (1994, 2004, 2005, 2007) são autores que também concordaram com a ideia de que, para o leitor compreender as informações presentes na narrativa do quadrinho, o mesmo precisaria ter algum nível de instrução. Podemos sugerir que este tipo de pensamento é oriundo de um período em que ainda não se contava com o cenário após a “instrumentalização” dos leitores como apresenta Ferreira (2018) ao analisar como ocorreu o processo de adaptação dos *mangás* de *Sakura Card Captors*. É recorrente o fato de que quadrinistas contemporâneos já foram, em algum momento de suas vidas, consumidores de HQs, sejam elas exemplos do nicho no qual eles estão inseridos, ou de um nicho diferente. Há contato prévio entre o leitor com o formato de contar uma história de uma HQ e como o desenho, a representação gráfica, está presente

nela. Este mesmo leitor pode vir a se tornar um quadrinista eventualmente. A profissionalização particular do sujeito não desvincula o mesmo de suas experiências anteriores.

7.3 O TRAJETO DA INVESTIGAÇÃO

Apontamos, através desta pesquisa, como os *mangás* começaram a ser importados para o Brasil com o intuito de estimular a alfabetização na língua japonesa dos filhos de imigrantes nas colônias japonesas no país (LUYTEN, 2000; BRAGA JR., 2011). Este processo permitiu que, após a proibição do presidente Juscelino Kubitschek sobre a circulação de material impresso no Brasil que não fosse na língua portuguesa, houvesse um impulso nas editoras, estimulado também pelos quadrinistas independentes e descendentes de imigrantes nipônicos para que o *mangá* passasse por traduções que, mais tarde, se tornaram adaptações.

Ferreira (2018) discute o uso dos termos “tradução” e “adaptação” ao tratar dos *mangás* importados. As editoras nacionais que importam os *mangás* desenvolveram acuidade na transposição do material gráfico, adaptando não apenas as edições de *mangás* de acordo com um novo projeto gráfico que fosse atraente ao público brasileiro, mas também nas adaptações dos elementos gráficos presentes nas páginas dos *mangás* (inclusive pelo uso de fontes tipográficas específicas ao projeto). É importante ressaltar que, de acordo com esta perspectiva, a onomatopeia também é um elemento gráfico que sofre adaptação nos *mangás* importados mais contemporâneos. Em *Eruvê*, a onomatopeia é um elemento gráfico explorado em quase todas as páginas da narrativa (132 páginas na obra com um total de 182 páginas). O uso da onomatopeia como recurso gráfico em *Eruvê* evoca não apenas à experimentação do elemento como a representação do “som” por meio de fonemas como é compreendido pelas áreas de Literatura e Linguística, mas também a ideia de que as onomatopeias carregam conceitos de ordem visual e gráfica, como nos *mangás* japoneses. O equilíbrio entre estes conceitos é o que cria a “harmonia visual” abordada por Luyten (2003) ao tratar de onomatopeias nos *mangás* japoneses.

Todavia, ao analisar as influências de representação gráfica para o processo de produção de Mariana Petrovana, observamos que a obra do Studio Seasons, “Zucker” (2013), não possui a mesma frequência de onomatopeias que em *Eruvê*.

Seria possível, portanto, pressupor que nem todos os *mangás* independentes brasileiros fazem uso do elemento da onomatopeia como um dos principais à narrativa. Contudo, a presença da onomatopeia é considerada uma das características do formato das HQs, principalmente em *mangás* (Braga Jr., 2011; 2019).

É possível perceber, por meio do levantamento das influências gráficas e de narrativa de Mariana Petrovana, que o estilo de representação visual presente em Eruvê é oriundo de uma base multicultural. Estas diferentes influências são categorizadas tanto como parte do gênero *shojo* (para jovens garotas) quanto o *shonen* (para jovens garotos). Por essa miscigenação de gêneros quanto à narrativa e ao aspecto de representação gráfica que se torna complicado associar o gênero dos *mangás* produzidos no Japão com os títulos independentes de *mangás* brasileiros. Eruvê, por sua vez, apesar de ter sido produzida com foco no público feminino, envolve elementos que fazem parte de um universo de aventura e fantasia típico do gênero *shonen*. A complexidade desta classificação se estende para discussões no campo de *Comic Studies*, principalmente ao tratarmos de quadrinhos independentes no Brasil, cujo número de produções apenas cresce ano após ano e cuja categorização torna-se cada vez mais complexa de ser realizada. Se partirmos pelo ponto de vista de Chinen (2013), de que as obras em *mangá* devem ser categorizadas de acordo com o nicho de público para a qual estão voltadas, desconsideramos todo o aspecto de representação gráfica que é oriunda de um processo de influências de outros títulos, importados ou não, para a criação destas publicações.

A criação das onomatopeias, por sua vez, pertence ao contexto no qual elas estão inseridas. Isto significa afirmar que as onomatopeias presentes em Eruvê são fruto das influências visuais de Mariana Petrovana ao decorrer de sua carreira enquanto quadrinista. Eruvê foi construído com referências internacionais e nacionais, oriundas não apenas de *mangás* japoneses. Sendo assim, discutimos sobre as classificações propostas por Braga Jr. (2019) em relação ao *mangá* mimético, o *mangá* híbrido e o *mangá* nativo. Em relação ao elemento da onomatopeia, não ocorre o processo de mimese, pois não reproduzimos os ideogramas utilizados em *mangás* japoneses. As onomatopeias também sofrem um processo de adaptação, não apenas no aspecto de representação gráfica, mas no conceito transmitido pela intenção das autoras e pela interpretação dos leitores

presentes no grupo de foco. **Destacamos, novamente, as onomatopeias cuja categorização “som de emoção” foram as mais complexas em relação ao conceito, principalmente por se tratarem de uma subclassificação de “som de personagem”.** Esta última nos chamou a atenção devido à quantidade de ocorrências, além de ser uma categoria que abrange a representação gráfica de diferentes conceitos como a ocorrência de poderes mágicos, reações biológicas, movimentações, etc. **A onomatopeia, enquanto elemento capaz de auxiliar na classificação de Eruvë como um *mangá* brasileiro, portanto, apresentou relevância e eficácia, seja pela quantidade de onomatopeias encontradas na obra (182, total), seja pela diversidade de categorias possíveis que classificam estas.**

As onomatopeias, por sua vez, possuem valores “sonoros” e icônicos ao serem aplicadas nas páginas de uma HQ. Enquanto ícone, ela ocorre ao fazer uso de aspectos da representação gráfica, como aqueles observados em Eruvë: traço; cor; escala; e movimento. Um *mangá* como Eruvë apresentou um grande número de variáveis destas, o que demonstra como **o mesmo elemento não precisa apresentar os mesmos aspectos de representação gráfica em todas as suas aplicações, estas podem ser alteradas de acordo com a finalidade do elemento visual no momento da narrativa. Destaca-se, todavia, o papel que o leitor possui ao interpretar estes aspectos representados graficamente em conjunto com o restante dos elementos da página do *mangá*.**

Este estudo de caso, portanto, atende não apenas a área do Design, mas as outras áreas abordadas pelo levantamento bibliográfico: Semiótica, Literatura, Linguística, Comunicação e *Comic Studies*. O nosso intuito a revisão bibliográfica cruzada foi o de compreender como essas diferentes áreas compreendiam a onomatopeia. Certamente que os estudos fonéticos e acerca dos processos de tradução da onomatopeia japonesa nos permitiram perceber como a construção verbal da mesma pode influenciar na formação do significado desta. A onomatopeia de um grito “Ah” não possui o mesmo significado que “Aaaaah”. A prolongamento da letra “a” pode alterar a percepção do elemento desta onomatopeia, da mesma forma que se esta fosse encontrada na HQ assim “Ah” e desta forma “Ah”. **Nosso intuito com este estudo de caso foi evidenciar o valor dos aspectos do Design da Informação no estudo das HQs, não apenas para o *mangá*, de maneira a somar**

com o conhecimento que é perpetuado pelas análises das outras áreas da ciência sobre este mesmo elemento.

Pensando nas possibilidades de continuação deste estudo, as características elencadas por Braga Jr. (2019) que são a representação gráfica do desenho; o *layout* e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida; a metalinguagem de tendência cômica; e a noção do tempo e ritmo narrativo, ainda não foram profundamente pesquisadas e sobretudo sob a ótica do Design da Informação.

Destacamos também a ideia de “harmonia visual” que é citada por Luyten (2003) acerca das produções em *mangá*. Ela ocorre devido a aplicação gráfica da onomatopeia em conformidade com a representação da ideia que a narrativa sequencial busca transmitir no momento. De acordo com a variedade de aspectos gráficos observados nas onomatopeias tabuladas em Eruvë, este conceito pode ser encontrado, ainda que a obra não seja um *mangá* japonês. A adaptação de ordem gráfica e visual pode ser construída sobre um *mangá* como Eruvë sem a necessidade de reproduzir os mesmos ideogramas que são aplicados nos títulos importados do Japão. Podemos considerar, inclusive, que este tipo de processo adaptativo visual só foi possível pela liberdade de criação por Eruvë ser um *mangá* de produção independente e pelo nosso repertório não apenas enquanto consumidoras de HQs (*mangás* principalmente), mas também enquanto estudantes da área de Design sobre este objeto de estudo - o *mangá*.

REFERÊNCIAS

A PRACTICAL GUIDE TO JAPANESE-ENGLISH ONOMATOPEIA & MIMESIS. Tokyo: The Hakuseido Press, 1989.

AAKER, D.; KUMAR, V.; LEONE, R. P.; DAY, G. S. *Marketing Research*. New York: John Wiley & Sons, 2001.

AARON, M. *The Philosophy of Comics*. Londres: Philosophy Compass, 2011.

AIZEN, N. *Onomatopéias nas Histórias em Quadrinhos*, in MOYA, A. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

ALCOFORADO, D. F. X. *Ecos e Ressonâncias: A onomatopeia na literatura oral*. Centro de Estudos Ataíde Oliveira. Algarve: Universidade do Algarve, 1996.

ALEXANDER, C. *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge: Editora Harvard University, 1964.

ARAÚJO, J. *O processo editorial miscigenado: Silent Mangá no Brasil*. Monografia - curso de Design. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2018.

ARAÚJO, J.; BRAGA JR, A. X. *Hibridização na Arte Sequencial: Red Garden e La Nouvelle Manga*. 1º ENQUADRINHOS – Encontro de Quadrinhos de Brasília. JABOATÃO POP – I Encontro de Cultura Pop de Jaboatão e 3º ENCONTRO HQ - Encontro Nacional de Estudos Sobre Quadrinhos. Nov. 2015. Set. 2015. Brasília: UnB Jaboatão dos Guararapes: UniFG, 2015.

BABA, J. *Pragmatic Functions of Japanese Mimesis in Emotive Discourse*. 2001. Disponível em: <http://web.aall.ufl.edu/SJS/Baba.pdf>. Acesso em 20 de agosto de 2020.

BARBIERI, D. *A Linguagem dos Quadrinhos*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

BLOOMFIELD, L. *Language*. New York: Henry Holt and Co., 1958.

BORTOLI, K. J. *A onomatopeia como recurso narrativo: Uma história em quadrinhos contada através de ruídos*. Monografia. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

BRAGA JR., A. *Desvendando O Mangá Nacional*. Maceió: Edufal, 2011.

_____. *Desvendando o mangá nacional: reprodução ou hibridização? Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas*

no Brasil. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2005.

_____. *Histórias em Quadrinhos Japonesas: História, representação gráfica e Impactos Sociais*. São Leopoldo: Núcleo de Educação a Distância da Faculdades EST, 2019.

BREDIN, H. *Onomatopoeia as a figure of speech and a linguistic principle*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1996.

BÜRDEK, B. E. *História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

CAGNIN, A. L. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Editora Pensamento, 1989.

CARLOS, G. S. *O (s) fã (s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens). Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2011.

CHINEN, N. *Linguagem Mangá conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2013.

CHOO, C. W. *A organização do conhecimento*. São Paulo: SENAC, 2006.

CIRNE, M. *Para ler os quadrinhos*. 2ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

COHN, N. *A visual lexicon*. Toronto: The Public Journal of Semiotics, 2007.

_____. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Advances in Semiotics. New York: Bloomsbury, 2013.

DERDYK, E. *Formas de pensar o desenho: desenvolvendo o grafismo infantil*. 3ª ed. São Paulo: Editora Panda Educação, 2020.

DONDIS, A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Editora Martins Fontes. 2015.

DU BOIS, J. W. *The pragmatics of marginality: Ulocutionless language*. Cartoon Semiotics. Los Angeles: UCLA Colloquium, 1986.

DUTRA, R. *The direct speech and the onomatopoeia: the verbal mimic in everyday speech*. v.41. São Paulo: Alfa, 1997.

EISNER, W. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Nova York: W. W. Norton & Company, 2008.

_____. *Quadrinhos e arte sequencial*. 4^a ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ESTRÖM, B. *Japanese onomatopoeic words: a research note*. Estocolmo: Orientaliska Studier, 1989.

FERREIRA, A. B. H. *Novo dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FERREIRA, M. P. *Sakura Card Captors: transcrição e design editorial. Um estudo comparativo das edições de lançamento e comemorativa de 10 anos*. Monografia - curso de Design. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2018.

FLYXE, M. *Translation of Japanese onomatopoeia into Swedish (with focus on lexicalization)*. Department of Oriental and African Languages. Gotemburgo: Göteborg University, 2002.

FRASCARA, J. *Communication Design – principles, methods and practice*. New York: Allworth Press, 2004.

FRUTIGER, A. *Sinais & Símbolos. Desenho, projeto e significado*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GASCA, L. *El Discurso del Comic*. Madrid: Cátedra, 1988.

GAUDIOSO, T. K. *A metáfora na literatura japonesa: uso de mimese e onomatopoeia nos contos de século XX*. Congresso Internacional sobre Metáfora na Linguagem e no Pensamento. Anais. Porto Alegre: Instituto de Letras da UFRGS, 2011.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1991.

GRAVETT, P. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

GREAR, Malcolm. *InsideiOutside: From the Basics to the Practice of Design*. Nova York: AIGA and New Riders, 2006.

GROESTEEN, T. *Comics and Narration*. Jackson: University of Mississippi Press, 2013.

_____. *O Sistema dos Quadrinhos*. São Paulo: Marsupial, 2015.

_____. *The System of Comics*. Jackson: University of Mississippi Press, 2007.

GUYNES, S. A. *Four-Color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia*. Toronto: Public Journal of Semiotics, 2014

HATFIELD, C. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

HAYASE, M. *Eigoyaku wo toshite mita nihongo no giseigo no tokucho*. Nakamiya: Kansai Gaidai University, 1978.

INOSE, H. *Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words*. Falun: Dalarna University, 2007.

IVANOVA, G. *On the Relation between Sound, Word Structure and Meaning in Japanese Mimetic Words*. 2002. Disponível em: www.trismegistos.com/iconicityinlanguage/articles/ivanova.html. Acesso em 20 de agosto de 2020.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2ª ed. São Paulo: Alaph, 2009.

JORDEN, E. H. 1982. *Giseigo, gitaigo to eigo*. Kunihiro Hasso to hyogen. Tokyo: Taishukan Shoten, 1982.

KAMEI, T. *et al. Gengogaku Daijiten*. Tokyo: Sanseido, 1996.

KARDY, G. e HATTORI, C. *Kana de Manga: Japanese Sound FX*. Cidade: Editora Japanime Co. Ltd, 2017.

KHORDOC, C. *The comic book's soundtrack: Visual sound effects in Asterix*. in VARNUM, R. e GIBBONS, C. T. *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University of Mississippi Press, 2007.

KRESS, G. e VAN LEEUWEN, T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. New York: Routledge, 1996.

KRESS, G. *Reading Images: Multimodality, Representation and New media*. 2004. Disponível em: knowledgepresentation.org/BuildingTheFuture/Kress2/Kress2.html. Acesso em 21 de março de 2020.

KUBO, A. *Miyazawa Kenji no onomayopeno sekai*. Kobe: Kobe Kaisei College, 1995.

LEITÃO, R. G. C. *Representações dos sons nos mangás*. 1ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Escola de Comunicações e Artes. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011

LIMA, G. A. B. de O. *Modelos de categorização: apresentando o modelo clássico e o modelo de protótipos*. Belo Horizonte: Perspectivas em Ciência da Informação, 2010.

LOPES, J. H. *Elementos do Estilo Mangá*. Belém: Edição do Autor, 2010.

LUNA, S. V. de. *Planejamento de pesquisa: uma introdução*. São Paulo: EDUC, 1997.

LUPTON, E.; PHILIPS, J. C. *Novos Fundamentos Do Design*. São Paulo: Cosac & Naify, 2018.

LUYTEN, S. B. *Mangá produzido no Brasil: Pioneirismo, Experimentação e Produção*. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM). Belo Horizonte: XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2003.

_____. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2ª ed. São Paulo: Hedra, 2000.

LYONS, J. *Semantics*. v.1. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

MARTIN, S. E. *Speech Levels in Japan and Korea*, in FROELICH, P. *O Problema dos Níveis de Fala*. São Paulo: Revista de Cultura Vozes, 1973.

McCLOUD, S. *Desenhando Quadrinhos*. Editora: MBOOKS, 2007.

_____. *Desvendando os Quadrinhos*. Editora: MBOOKS, 2004.

_____. *Reinventando Os Quadrinhos*. Editora: MBOOKS; Edição: 1ª. 2005.

_____. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nova York: HarperCollins Publishers, 1994.

MEIRELES, S. M. *Onomatopeias e interjeições em histórias em quadrinhos em língua alemã*. v. 11. Cidade: Pandaemonium Germanicum, 2008.

MINASHIMA, H. *Nihhongo no onomatope*. Fukui: Fukui University, 2004.

MIRANDA, E. R. *As crianças e os adultos como originadores de artefatos gráficos comunicacionais: em busca de um modelo de análise*. Dissertação. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2006.

_____. *Desenho de memória x desenho com estimulação mental*. Monografia. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2004.

_____. *Étude de la production et de la lecture des Artefacts Graphiques Communicationnels en Séquence par les enfants et les adultes spécialistes et non-spécialistes. Approche cognitive et Design de Information*. Tese. Paris: Université de Paris I Panthéon-Sorbonne, 2013.

NAGADO, A. *Almanaque da cultura pop japonesa*. São Paulo: Via Lettera, 2007.

NAKAMURA, A. *Hiyu hyougen jiten*. Tóquio: Kadokawa Shoten, 1980.

NIIMURA, I. *Kojien*. 5ª ed. Tokyo: Iwanami Shoten. 1998.

NOVAK, J. D. CAÑAS, A. *A teoria subjacente aos mapas conceituais e como elaborá-los e usá-los*. Ponta Grossa: Práxis Educativa, 2018.

NOVAK, J. D. *Learning, creating, and using knowledge: concept maps as facilitative tools in schools and corporations*. 2ª ed. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2010.

OLIVEIRA, B. M. *Barulho Gráfico: a narrativa pela onomatopeia*. 2ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Escola de Comunicações e Artes. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2013.

OLIVEIRA, S. R. N. *Mulher ao Quadrado: as Representações Femininas nos Quadrinhos Norte-Americanos: Permanências e Ressonâncias*. Brasília: Editora UNB, 2007.

OXFORD LANGUAGES. 2020. Disponível em: <https://languages.oup.com/google-dictionary-pt>. Acesso em 20 de agosto de 2020.

OYOLA, O. *This is not a sound: The treachery of sound in comic books*. Sounding Out: The Sound Studies Blog. 2011. Disponível em soundstudiesblog.com/2011/06/13. Acesso em 20 de agosto de 2020.

PETERSEN, R. S. *The acoustics of manga*. 2009, in HEER, J. e WORCESTER, K. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University of Mississippi Press, 2009.

POSTEMA, B. *Estrutura narrativa dos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.

PREUCEL, R. W. *Archaeological Semiotics*. Malden: Wiley-Blackwell, 2010.

QUINTÃO, F. S. TRISKA, R. *Design de informação em interfaces digitais: origens, definições e fundamentos*. v. 10. n. 2. p. 105 – 118. São Paulo: Revista Brasileira de Design da Informação, 2013.

SANTOS, G. *Tales of the Abyss: Um estudo de caso para o processo transmídia na adaptação do character design*. Monografia - curso de Design. Maceió, Universidade Federal de Alagoas, 2019.

SILVA, E. L. MENEZES, E. M. *Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação*. 3ª ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

_____. *Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação*. 4ª ed. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2005.

SIMEONI, D. *Translating and studying translation: The view from the agent*. França: Meta, 1995.

SIMMONS, T. *Comic book script archive*. Comics Experience. 2014. Disponível em: <http://www.comicbookscriptarchive.com/archive/the-scripts/>. Acesso em 20 de agosto de 2020.

SOUSANIS, N. *Desaplanar*. Tradução de Érico de Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

TARO, G. *An Illustrated Dictionary of Japanese Onomatopoeic Expressions*. Tokyo: The Japan Times, 1989.

TWYMAN, M. A. *Schema for the Study of Graphic Language*. In: KOLERS, P. A.; WROLSTAD, M.E. & BOUMA, H. *The Processing of Visible Language*. Nova York: Plenum, 1979.

_____. *Using Pictorial Language: A Discussion of the Dimensions of the Problem*. In: DUFTY, T.M; WALKER, R. *Designing Usable Texts*. Wokingham: University of Reading Academic Press, 1985.

VAN AKEN, J. E. *Management Research as a Design Science: Articulating the Research Products of Knowledge Production in Management*. Londres: British Journal of Management, 2005.

VERGUEIRO, W. *A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização necessária”, in VERGUEIRO, W. et. al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. *Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

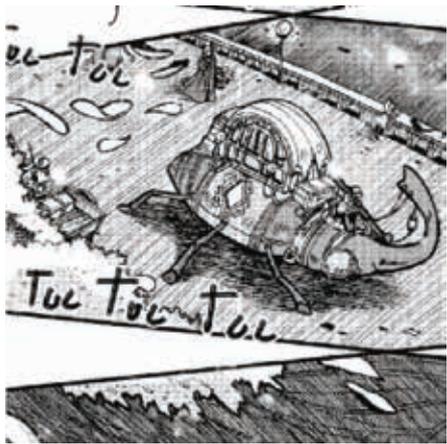
VRIES, M.J.; CROSS, N; GRANT, D.P. *Design Methodology and Relationships with Science*. Berlin: Springer, 2010.

YAMAGUCHI, N. *Giongo gitaigo history*. Seminário Ginza no gakko. 2003. Disponível em: www.dnp.co.jp/jis/g_gakko/talk/37/37_talk.html. Acesso em 20 de agosto de 2020.

APÊNDICE A – TABULAÇÃO DAS ONOMATOPEIAS EM ERUVÊ.

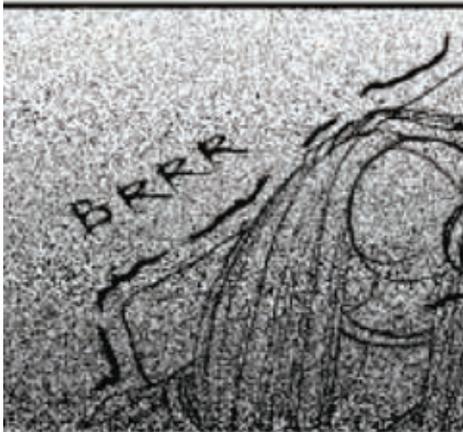
Seção 1

Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 6)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Pling	VNI-HL Thuphap Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som da natureza. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia das gotas de água da chuva caindo moderadamente.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 7)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Chhhh!	Chiller Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som da natureza. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da chuva mais intensa, torrencial.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 10)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Prashh	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Diagonal.	Som da natureza. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da folhagem sendo movida rapidamente.

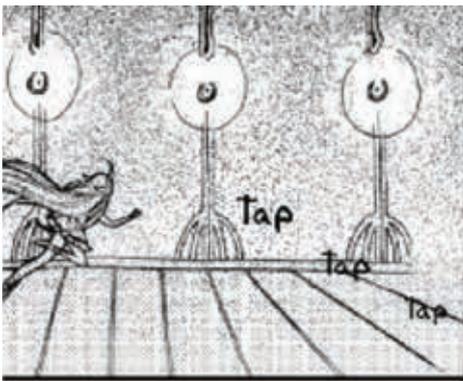
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 10)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Tuc Tuc Tuc	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.	Som de objeto. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia das patas do transporte em contato com o solo.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 11)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Staaashh	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Grande. Movimento: Diagonal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do movimento da personagem se movendo rapidamente entre as folhas.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 11)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Paft!!	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Diagonal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do encontro entre o salto da personagem e a superfície.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 12)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Curiosa!	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som de emoção.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do estado de curiosidade da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 12)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Arhhh!	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Média. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do grito de susto da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 12)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	TAP TAP	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia dos passos da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 14)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Paf Paf	Mistral Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia dos saltos consecutivos da personagem na superfície.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 20)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Kihihihi	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da risada peculiar e característica desta personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 21)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Sup!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som do movimento da personagem ao estender o braço para ajudar a outra personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 22)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Flap	Mistral Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

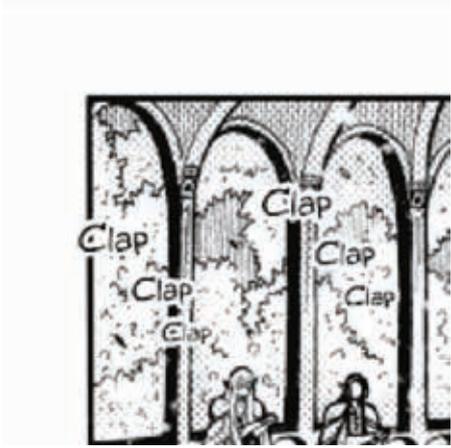
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som do objeto.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som do passar da página.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 23)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Olha Olha	Kristen ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da ação da personagem olhando o caminho.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 24)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Brrr	Angryblue Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da personagem tremendo de tristeza antes de chorar.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 14)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	KYAAAAAHH!!!	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

		<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Média. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do grito histórico de susto.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 19)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	Reverência	Augie Regular	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da ação de reverência da personagem.</p>	
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 20)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	DESCULPE! DESCULPE!	Wild World	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da personagem desculpando-se de forma inquieta.</p>	
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 21)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	PULA	Manga Speak	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do movimento de pular da personagem.</p>	

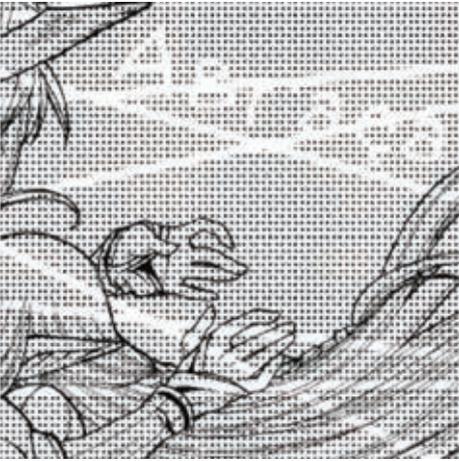
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 23)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Tap Tap Tap	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia dos passos da personagem correndo pelo corredor.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 14)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Vwooshh	Another Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Horizontal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da aura ameaçadora da personagem.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 20)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Ai! Ai!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da leve dor da personagem.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 23)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Observa!	Another Regular
	Características do Design da Informação	Intenção da Onomatopeia

	na Onomatopeia	
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da ação da personagem ao observar.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 14)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	MEDO!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.	Som da emoção. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do sentimento de medo da personagem.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 13)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Alívio!!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.	Som da emoção. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do sentimento de alívio da personagem.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 14)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Xau! Xau!	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

		<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da ação de despedida da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 15)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	ZUUUU	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Grande. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do efeito da magia da personagem sendo realizada.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 16)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Sorriso!	Brandley Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do gesto de sorrir da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 17)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	HA HA	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do riso breve da personagem.</p>

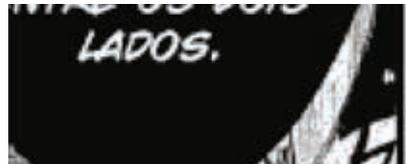
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 18)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Tling Tling Tling	Brandy Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som do objeto. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som das cordas da harpa sendo tocada.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 19)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Clap Clap Clap	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia das palmas sendo realizadas pelas personagens.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 19)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Vergonha!	Another Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som de emoção. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da vergonha da personagem ao ser aplaudida e elogiada.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 20)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Vira!	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do olhar que é virado para observar algo.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 24)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Hunf!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som de suspiro exasperado da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 24)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Balança	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da ação da personagem ao balançar as pernas.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 23)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Guarda	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da ação de guardar objetos, realizada pela personagem.</p>

Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 24)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Hun	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do ruído de concordância da personagem.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 26)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Chuf Chuf	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som do choro contido da personagem.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 27)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Abraça	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Diagonal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da ação da personagem abraçando a outra.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 1, pág. 28)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Huaahrr!	Manga Speak

	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do bocejo alto ao acordar da personagem.

Seção 2

Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 33)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	FSSSSSS!	Angie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.	Som da natureza. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia das folhas do longe balançando ao vento.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 24)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Tuc!	Mistral Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.	Som do objeto. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da maçã sendo arremessada e encontrando a mão da personagem no ar.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 37)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Risc	Mistral Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som do objeto. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da pena riscando a superfície do pergaminho.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 38)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Tap	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som do personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som do dedo batendo no mapa.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 42)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Grau!	Mistral Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Médio. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som de personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do grito de revolta da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 43)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Uoshhh!	Another Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da atmosfera mágica da protagonista.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 51)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	CLENG	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Média. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som de objeto.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som da espada sendo brandida e causando impacto com outra superfície.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 52)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Cling	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som de objeto.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da espada sendo abaixada e o material da mesma produzindo ruído pelas correntes que estão em uma bainha.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 32)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Prish! Prish!	Viner Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

		<p>Som de objeto.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som do vidro sendo rachado.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 33)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Cochicho	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som de personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do ruído de um cochicho.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 34)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Wow!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som de personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som de surpresa em exclamação.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 36)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Blup Blup	VNI HL Thuphap Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da natureza.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da água sendo movida pelos peixes e pelo pé da protagonista.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 37)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Hunf!	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som de personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de suspiro conformado da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 38)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Roc! Roc!	Mistral Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som do personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som do personagem roendo a maçã.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 40)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Hein!?	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

		<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de ruído de interjeição da personagem ao ser surpreendida.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 41)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	Tha-rans!!	Manga Speak	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Grande. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de efeito cômico para o momento de anúncio importante.</p>	
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 42)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	Hmmm!!	Manga Speak	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de ruído de frustração da personagem.</p>	
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 43)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	Vermelho!	Harrington	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	

		<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som de emoção.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do estado vermelho e envergonhado da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 44)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	Fshion	Viner Hand ITC	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do efeito especial das personagens ouvindo algo importante.</p>	
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 46)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	Anh!?	Manga Speak	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do ruído de interjeição da personagem ao descobrir algo.</p>	
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 48)	Onomatopeia	Tipo da Fonte	
	KYAAAAAH	Manga Speak	
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia	

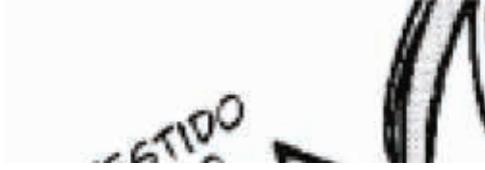
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Grande. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do grito histérico da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 49)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Levanta	Another Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do movimento da personagem ao se levantar.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 51)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	CUIDADO!!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do espanto da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 52)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Arf! Arf!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do arfar da personagem.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 53)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Prash!	Viner Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Grande. Movimento: Horizontal.	Som de objeto. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do golpe da espada contra a criatura.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 2, pág. 54)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	VSHHH	Viner Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Grande. Movimento: Diagonal.	Som da natureza. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som da vegetação sendo movida bruscamente.

Seção 3

Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 61)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	bzz	Viner Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da natureza.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de ruído de insetos zunindo ao fundo.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 61)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Hmpf!!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de ruído de indignação da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 69)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Einh?	Angie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de ruído de dúvida da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 73)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Sangue	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do efeito cômico indicando características da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 61)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	HMPF!	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do suspiro de irritação da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 73)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Bicho Morto?!	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do efeito cômico indicando características da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 73)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Vestido Fino	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

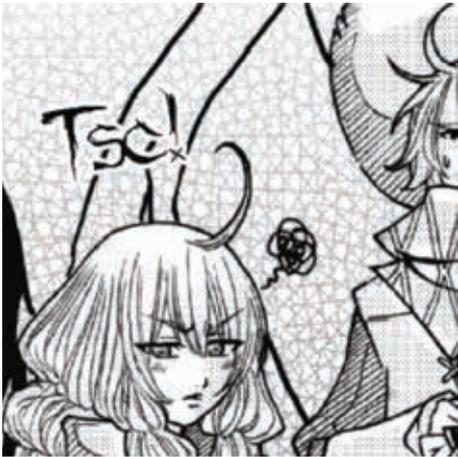
		<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do efeito cômico indicando características da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 61)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Grrrr!	Viner Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do resmungo de raiva da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 62)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Tuft	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som do personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de efeito cômico do comentário atravessando a personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 63)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Vap	Mistral Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do movimento da mão balançando.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 69)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Anh?	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som de personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de um ruído de interjeição da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 73)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Cara de Mal	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do efeito cômico indicando características da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 74)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	HUNF!	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som de personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de um ruído de indignação da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 75)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	humm?	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som de personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de um ruído de interesse curioso da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 78)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	ATCHIM!	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som do espirro constante.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 3, pág. 79)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Dormiu	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do estado físico da personagem ao adormecer.</p>
--	---	---

Seção 4

Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 86)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	TSC!	Angryblue Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som do estalar da língua da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 89)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	O QUE!!!	Angryblue Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Médio. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do questionamento e indignação da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 101)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	DESMAIA	Angryblue Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do estado físico da personagem ao desmaiar.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 89)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Jogando na Cara!	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do efeito cômico indicando características da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 86)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	HUNF!	Viner Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de suspiro consternado da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 89)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Hun?!	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

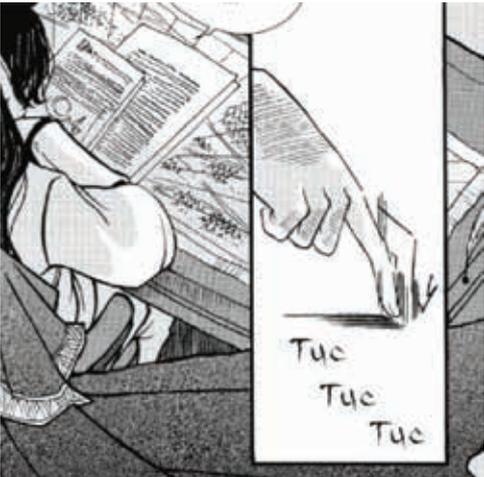
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de suspiro desconfiado da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 91)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Fssh	Chiller Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de uma habilidade mágica sendo ativada.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 95)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	FUJA!!!	Angryblue Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de um grito alto com a ordem de fuga.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 96)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	AARGH!!	Desenhada por Mariana.
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Grande. Movimento: Diagonal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de grito histórico de dor.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 97)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	treme treme	Viner Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da mão tremendo.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 98)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	PROTEGE!	Angryblue Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Horizontal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de posicionamento da personagem ao proteger alguém.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 101)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	PAROU!	Angryblue Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de parada da criatura.

Onomatopeia na Narrativa (Cap. 4, pág. 105)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	O Quê?!	Wild World
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia de indagação da personagem.

Seção 5

Onomatopeia na Narrativa (Cap. 5, pág. 132)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Fhhhh	Chiller Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.	Som da personagem. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do efeito da magia da personagem sendo realizada.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 5, pág. 111)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	VHSSS	Viner Hand Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.	Som da natureza. A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do vento passando pelos cabelos da personagem.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 5, pág. 118)	Onomatopeia	Tipo da Fonte

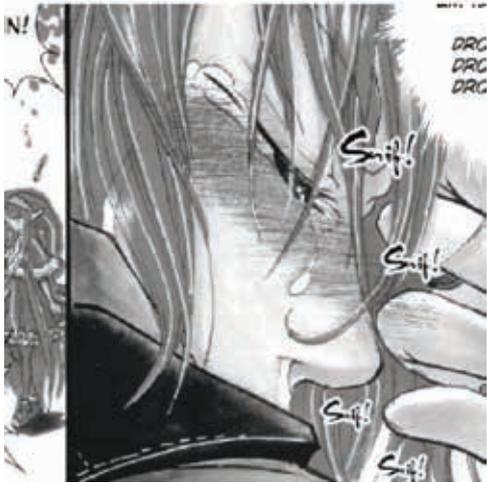
 <p>ENTÃO SERIA O NO PROCLAMAMENTO OFICIAL QUE EU FICARIA CIENTE DO QUE ESTÁ ACONTECENDO?</p>	VASHHHHHHH	Viner Hand Regular
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 5, pág. 96)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
 <p>Tuc Tuc Tuc</p>	Tuc Tuc Tuc	Angryblue Regular
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 5, pág. 126)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
 <p>Vhhhhh</p> <p>HUM...</p>	Vhhhhh	Brandy Hand ITC
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 5, pág. 129)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
 <p>THINN</p>	THINN	Desenhada por Mariana.
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 5, pág. 129)	Onomatopeia	Tipo da Fonte

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Média. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som do objeto.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do tilintar do cristal ao ser balançado.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. 5, pág. 132)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Han?!	Bramdley Hand Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Horizontal.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do ruído de interjeição da personagem.</p>

Seção extra

Onomatopeia na Narrativa (Cap. extra, pág. 134)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Puxão!	Augie Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Alto contraste. Escala: Média. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da sinalização da ação da personagem ao puxar a orelha da outra personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. extra, pág. 135)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Splash! Splash!	VNI HL Thuphap Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som da natureza.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da água sendo espalhada com os passos da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. extra, pág. 136)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Tum Tum	Brandy Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do bater do coração da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. extra, pág. 137)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Fus! Fus!	Mistral Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som do objeto.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som que a flauta faz ao ser soprada pela personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. extra, pág. 138)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Fuh!	Brandy Hand ITC
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia

	<p>Ponto: Regular. Linha: Regular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Diagonal.</p>	<p>Som do objeto.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do som da nota musical ao ser tocada de forma adequada.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. extra, pág. 139)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Procura!	Manga Speak
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Alto contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som do personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia da ação de procura da personagem.</p>
Onomatopeia na Narrativa (Cap. extra, pág. 141)	Onomatopeia	Tipo da Fonte
	Snif! Snif!	VNI HL Thuphap Regular
	Características do Design da Informação na Onomatopeia	Intenção da Onomatopeia
	<p>Ponto: Irregular. Linha: Irregular. Cor: Baixo contraste. Escala: Pequena. Movimento: Vertical.</p>	<p>Som da personagem.</p> <p>A intenção da onomatopeia aplicada ao <i>mangá</i> é transmitir a ideia do choro contido e do nariz escorrendo da personagem.</p>

ANEXO A – TERMOS DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLEs) DO GRUPO DE FOCO.

*Universidade Federal de Pernambuco
Programa de Pós-Graduação em Design*

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

(PARA MAIORES DE 18 ANOS OU EMANCIPADOS)

Convidamos o (a) Sr. (a) para participar como voluntário (a) da pesquisa (**A onomatopeia como elemento gráfico no mangá brasileiro “Eruvê: O conto da dama de vidro”**), que está sob a responsabilidade do (a) pesquisador (a) Janaina Freitas Silva de Araújo, Rua Potiguar, nº 64, bairro Poço, Maceió - AL, CEP 57025-020 – (82) 99655-9580 / jana.f.araujo@gmail.com.

Também participam desta pesquisa os pesquisadores:(Amaro Xavier Braga Junior) Telefones para contato: (81 99242-0623) e está sob a orientação de: Eva Rolim Miranda Telefone: (81 99961-0667) e-mail (evarolim@gmail.com).

Todas as suas dúvidas podem ser esclarecidas com o responsável por esta pesquisa. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você concorde com a realização do estudo, pedimos que rubrique as folhas e assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma via lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador responsável.

O (a) senhor (a) estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Descrição da pesquisa e esclarecimento da participação:

Esta pesquisa envolve a investigação sobre as onomatopeias presentes no *mangá* brasileiro Eruvê enquanto elemento gráfico. O nosso **objetivo** é criar uma proposta de análise sobre a onomatopeia em *mangá* brasileiro de acordo com as suas características gráficas, utilizando o estudo de caso de Eruvê. A **metodologia** foi dividida em 3 fases: 1ª levantamento bibliográfico acerca das palavras-chave: *mangá*, onomatopeia e Design da Informação; 2ª fase: categorização das onomatopeias por meio de entrevista não dirigida com a autora, Mariana Petrovana, em “som de personagem”, “som de objeto”, “som da natureza” e “som de emoção”; 3ª fase: validação, ou não, da categorização criada e dos conceitos abordados pela pesquisa por meio do grupo de foco pré-selecionado. O grupo de foco pré-selecionado é composto de quadrinistas (10) e designers (10) e estes irão responder a um questionário dividido em 3 blocos distintos de perguntas: 1º Bloco do Perfil do Participante; 2º Bloco de Conhecimento sobre Onomatopeias; 3º Bloco de Conhecimento sobre Onomatopeias em Eruvê. As informações como **nome artístico** dos participantes, **imagem de perfil nas redes sociais** e breve apresentação sobre a **ocupação profissional** destes será divulgada na pesquisa a fim de caracterizar os profissionais que formarão o grupo de foco. O questionário será aplicado **online** por meio da plataforma **Google Forms**. Os dados obtidos pela pesquisa serão publicados com a mesma para o repositório de trabalhos acadêmicos da UFPE e poderão ser divulgados novamente no caso de publicação de artigos oriundos desta.

RISCOS:

Serão divulgadas as informações referentes ao nome artístico do participante, podendo este ser o nome e sobrenome do mesmo. Em caso de mudança de nome do participante, será realizada alteração deste nas publicações dos artigos decorrentes da pesquisa, assegurando a identidade artística do mesmo. A imagem divulgada do perfil das mídias sociais também será alterada no caso de mudança recente realizada pelo participante, e ocorrerá para a publicação de artigos decorrentes da pesquisa. A condição profissional do participante, seja estudante em Design na graduação ou pós-graduação, graduado e/ou quadrinistas não será alterada futuramente, ainda que o participante não atue mais nestes segmentos, pois no momento de realização do questionário, estas informações de perfil profissional são importantes para a pesquisa e em publicações futuras de artigos decorrentes desta não poderão ser dispensadas. Os dados profissionais que serão divulgados são: conhecimento nas áreas, quando houver, de Artes, Design, *Comic Studies*, Histórias em Quadrinhos, Comunicação e *Mangá*; e tempo de experiência do participante entrevistado nestas áreas, de modo geral.

BENEFÍCIOS diretos/indiretos:

Ao participar desta pesquisa, o participante estará contribuindo para os estudos sobre a onomatopeia enquanto elemento gráfico nas áreas, especificamente, de Design e *Comic Studies*. O participante terá seu perfil profissional também divulgado pela pesquisa e poderá ser convidado a participar de pesquisas posteriores a esta a fim de darmos continuidade à análise do elemento da onomatopeia em investigações de HQs independentes futuras. Será dada prioridade de participação ao grupo de foco desta pesquisa para análises posteriores do elemento da onomatopeia, sendo possível analisar publicações dos quadrinistas participantes.

Esclarecemos que os participantes dessa pesquisa têm plena liberdade de se recusar a participar do estudo e que esta decisão não acarretará penalização por parte dos pesquisadores. Todas as informações desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa (respostas de questionários online utilizando *Google Forms*), ficarão armazenados em nuvem de uso pessoal da pesquisadora Janaina Araújo, sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço acima informado, pelo período de mínimo 5 anos após o término da pesquisa.

Nada lhe será pago e nem será cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária, mas fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extra-judicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação).

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, o (a) senhor (a) poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da UFPE no endereço: **(Avenida da Engenharia s/n – 1º Andar, sala 4 - Cidade Universitária, Recife-PE, CEP: 50740-600, Tel.: (81) 2126.8588 – e-mail: cephumanos.ufpe@ufpe.br).**



(Assinatura do pesquisador)

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO VOLUNTÁRIO (A)

Eu, _____, CPF _____, abaixo assinado, após a leitura (ou a escuta da leitura) deste documento e de ter tido a oportunidade de conversar e ter esclarecido as minhas dúvidas com o pesquisador responsável, concordo em participar do estudo **A onomatopeia como elemento gráfico no mangá brasileiro “Eruvê: O conto da dama de vidro”**, como voluntário (a). Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade (ou interrupção de meu acompanhamento/ assistência/tratamento).

Maceió, AL, 25 de outubro de 2020

Assinatura do participante:

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e o aceite do voluntário em participar. (02 testemunhas não ligadas à equipe de pesquisadores):

Nome: Amaro Xavier Braga Junior

Assinatura:



Nome: Eva Rolim Miranda

Assinatura:

