

# A COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DO "SOM" EM MANGÁS BRASILEIROS UMA NOVA PROPOSTA DE CLASSIFICAÇÃO PARA ONOMATOPEIAS

Janaina Freitas Silva de Araújo / UFPE

Eva Rolim Miranda / UFPE

## 1. RESUMO

Desde 2015, após o crescimento de histórias em quadrinhos independentes no Brasil, houve o surgimento de títulos denominados como “*mangás* brasileiros” (BRAGA JR., 2019). Esta pesquisa advém do processo investigativo sobre como o elemento da onomatopeia pode ser analisado enquanto elemento gráfico, pictórico e esquemático e não apenas verbal (TWYMAN, 1979). O processo de criação de onomatopeias para os quadrinhos brasileiros é miscigenado por influências diversas, sejam elas europeias, norte-americanas ou asiáticas. Contudo, ao realizarmos o recorte da literatura sobre como o som é representado em mangás japoneses, nos deparamos com o termo *kakimoji*. Os *kakimoji* são os ideogramas utilizados para representação não apenas de sons “reais”, mas também de emoções; analisamos também, portanto, como as emoções podem ser representadas através das onomatopeias em *mangás* independentes brasileiros. Partindo da Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS), observamos a escassez na produção acadêmica nacional sobre este tema, pela ótica do Design, e, portanto, destacamos encaminhamentos pertinentes à investigação sobre os *mangás* brasileiros independentes e como tal produção está impulsionando o mercado editorial de HQs no país, ainda que durante o período da pandemia da Covid-19.

**Palavras-chave:** Design da Informação; narrativas sequenciais; onomatopeias.

## 2. INTRODUÇÃO | O ESTUDO DA ONOMATOPEIA EM MANGÁ BRASILEIROS

Durante o desenvolvimento de dissertação sobre o estudo da representação gráfica das onomatopeias sob a ótica do Design, realizei estudo de caso acerca do mangá independente brasileiro Eruvê: O conto da dama de vidro. O mangá que conta com 182 onomatopeias no volume analisado, serviu para constatarmos como a representação visual por meio de um elemento que, no Brasil, é prioritariamente verbal, pode ser interpretado e abordado enquanto linguagem gráfica (ARAÚJO, 2021).

As histórias em quadrinhos produzidas no Brasil de modo independente são obras, a priori, livres do formato de editoras tradicionais. São títulos publicados pelos próprios autores e, portanto, costumam apresentar características gráficas particulares. Um dos tipos destas publicações são os mangás. Apesar do termo mangá se referir às histórias em quadrinhos japonesas, o mesmo popularizou-se no Brasil por conta do surgimento de um público cativado pela cultura nipônica, consumidores assíduos de títulos japoneses que foram importados e adaptados para o mercado ocidental (FERREIRA, 2018).

O mangá japonês é discutido por diversas pesquisas sob a ótica da crítica e estudos sobre narrativas sequenciais (LUYTEN, 2000), e Braga Jr. (2019) propõe oito características: a representação gráfica do desenho; o layout e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida; a metalinguagem de tendência cômica; a noção do tempo e o ritmo narrativo; e por fim, a onomatopeia. Compreendendo o mangá independente no Brasil a partir de sua influência por outras referências que não apenas histórias em quadrinhos, este pode apresentar características divergentes ou correlatas com aquelas presentes nos títulos nipônicos. Braga Jr. (2019) propõe que esta produção seja classificada em mangá mimético, híbrido e nacional (ou brasileiro) de acordo com a presença, ou não, destas características.

Através da investigação sobre as onomatopeias no mangá independente "Eruvê: O conto da dama de vidro" (Cf. Studio Pau Brasil, 2015), percebemos como a linguagem gráfica pontuada pelo Design da Informação podem enriquecer a análise e discussão acerca do processo de representação gráfica deste elemento no mangá.

Segundo o Practical Guide of Japanese Onomatopoeia and Mimesis (1989), as onomatopeias são conhecidas no Japão como Kakimoji, ou a prática de desenhar emoções. Contudo, em nosso estudo prévio com o mangá Eruvê, percebemos como é complexo o processo de comunicação nos mangás independentes brasileiros por meio da representação visual gráfica dos sentimentos e das emoções. Apesar disso, o Design da Informação auxiliou este processo de análise por tratar um aspecto subjetivo, que é o significado da onomatopeia no mangá brasileiro, através da variação de características gráficas fundamentais- como o contraste da cor; a regularidade do traço; o sentido do movimento; e a escala de cada onomatopeia na obra (FRASCARA, 2004; FRUTIGER, 2007; DERDYK, 2020).

Nosso problema de pesquisa, portanto, aborda a ampliação do método que foi desenvolvido no estudo de caso de Eruvê para categorizar as onomatopeias da obra, replicando-o em outros mangás brasileiros independentes. Nossa proposta é alcançar uma nova classificação para as onomatopeias, em mangás brasileiros, que as considera não apenas enquanto elemento verbal, mas como parte da composição visual da narrativa sequencial.

A dissertação que deu origem a presente pesquisa partiu do estudo de caso da obra Eruvê: O conto da dama de vidro e as onomatopeias presentes nela. Em um primeiro momento, analisamos em qual categoria a obra estaria separada e, de acordo com Braga Jr. (2019), identificamos esta como um mangá independente brasileiro. Entre os elementos que são característicos do mangá produzido no Japão e reencontrados naqueles produzidos no Brasil para o público brasileiro, encontramos as onoma-

topeias. Analisamos, portanto, sob a luz do design da informação, quais elementos da sintaxe gráfica poderiam ser avaliados nas onomatopeias. Entre os elementos identificados, destacamos: ponto e linha (que analisamos como traço, conforme preconiza Derdyk (2020)); o movimento; a escala; e a cor. Criamos um sistema de tabulação que considerava também a fonte tipográfica da onomatopeia (quando era aplicada) ou se a mesma havia sido desenhada pelo próprio autor da obra. Entramos em contato com a autora principal de Eruvê, a quadrinista Mariana Petrovana, e, após separarmos as 182 onomatopeias encontradas na obra, questionamos a mesma sobre o significado de cada uma destas ao ser aplicada na narrativa. Por fim, foram selecionados 20 participantes, entre quadrinistas e designers, que não haviam participado da produção da obra e que não possuíam vínculo com sua divulgação, para validarem as impressões obtidas pela entrevista com a autora de Eruvê. O resultado obtido por meio do desenvolvimento deste método foi a categorização das onomatopeias da obra de acordo com a origem na narrativa de sua representação gráfica: som de natureza, de objeto, de personagem e de emoção.

A escolha pelo estudo da onomatopeia ocorre por conta dela ser um elemento característico das histórias em quadrinhos. Na produção independente, a onomatopeia pode ser modificada de acordo com a interferência do quadrinista. A investigação através da onomatopeia é focada no processo de adaptação da linguagem verbal em linguagem pictórica (TWYMAN, 1985) através de decisões gráficas para representar este elemento. Por exemplo, quando o quadrinista decide escolher uma fonte tipográfica única para um tipo de som particular em sua narrativa; ou quando este opta por desenhar em um processo semelhante ao lettering em Design, os sons em sua narrativa.

Através desta pesquisa de doutorado, buscamos validar as antigas categorias de classificação para as onomatopeias presentes em mangás independentes no Brasil por meio de um estudo comparativo com enfo-

que no processo de comunicação entre o quadrinista e o leitor através da representação gráfica do “som”, emoções e sentimentos.

É importante destacar que buscaremos validar as categorias previamente propostas através da análise da obra “Eruve: O conto da dama de vidro” (“som de personagem”, “som de objeto”, “som da natureza” e “som de emoção” – Figura 1) nos outros mangás independentes produzidos no Brasil selecionados; assim como verificaremos como as características gráficas presentes nas onomatopeias (traço, cor, movimento e escala) podem ser compreendidas e interpretadas pela literatura nos campos de Design, Artes Visuais, Comunicação e pela Crítica e estudos de narrativas sequenciais.

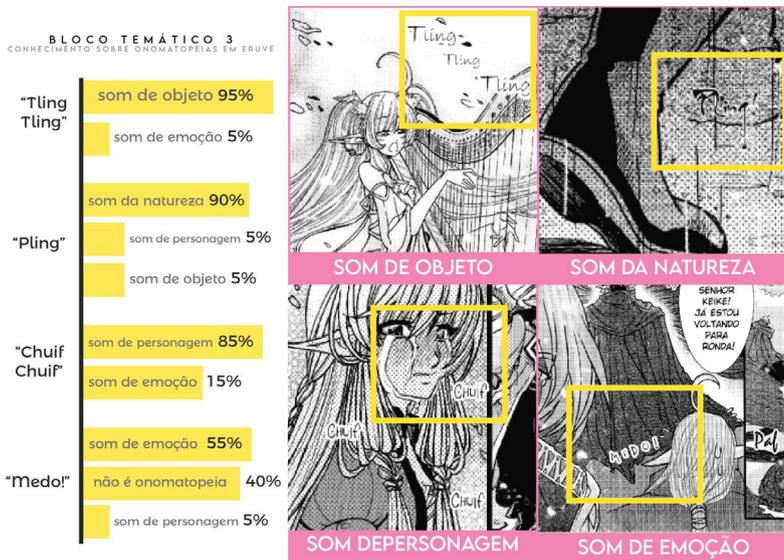


Figura 1 – Exemplos das onomatopeias encontradas em Eruvê: O conto da dama de vidro. Som de objeto “Tling Tling Tling”; som da natureza “Pling”; som de personagem “Chuíf”; e som de emoção “medo!”. Fonte: Autora, 2021.

### 3. REVISÃO SISTEMÁTICA | O QUE SABEMOS SOBRE O DESIGN DE ONOMATOPEIAS

Ao buscarmos outros trabalhos publicados que abordassem a discussão sobre a análise da representação gráfica dos elementos que compõem quadrinhos brasileiros independentes, descobrimos uma lacuna nos estudos nacionais, no âmbito do Design, sobre esta temática.

Realizamos busca através das palavras-chave: onomatopeia; design; histórias em quadrinhos. Buscamos por publicações no Google Acadêmico (19 resultados); no Periódico CAPES (1 resultado); Scopus (1 resultado); no Repositório de trabalhos da Universidade Federal de Santa Catarina (3 resultados); e no Repositório da Universidade de Brasília (2 resultados). Buscamos publicações no Repositório da Universidade Federal de Santa Catarina e na Universidade de Brasília por conta das duas universidades abrigarem integrantes dos grupos de pesquisa sobre HQs: ASPAS (Cf. Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2022 ), e Enquadrinhos (Cf. II Enquadrinhos, 2017 ), respectivamente.

Entre os critérios de inclusão, procuramos por estudos sobre onomatopeia, independente da área de concentração da ciência; estudos sobre onomatopeia em quadrinhos brasileiros; e estudos sobre algum aspecto onomatopeia pela ótica do Design. Os critérios de exclusão, por sua vez, foram: estudos sem aprofundamento teórico e/ou prático da pesquisa sobre o elemento da onomatopeia (neste ponto, avaliamos não apenas o resumo da publicação, mas ela completa); estudos duplicados; e estudos que não são artigos completos (apresentação em slides, resumos expandidos ou pôsteres).

Entre as publicações analisadas, foi realizada divisão destas de acordo com a origem acadêmica de seus respectivos pesquisadores. Através deste levantamento, obtivemos um mapeamento por área de conhecimento e região brasileira (Figura 2). O levantamento considerou apenas

as publicações que foram realizadas no recorte temporal de 2015 a 2021, pois, de acordo com Braga Jr. (2019), foi a partir de 2015 que começamos a encontrar um crescimento significativo no número de publicações de quadrinhos independentes no Brasil. As áreas do conhecimento onde as publicações encontradas estão concentradas foram: Letras e Design. Destacamos, todavia, que nenhuma das publicações encontradas apresentou abordagem do elemento da onomatopeia enquanto elemento pictórico e/ou esquemático.

É possível observarmos, através do levantamento nacional das publicações pela revisão sistemática bibliográfica (Figura 2), que há uma concentração de extremos nas regiões nordeste, sudeste e sul ao tratarmos do estudo sobre onomatopeias, correlacionando a representação gráfica do som com estudos em Design. Paraná, São Paulo, Minas Gerais e Ceará são os estados com o maior número de publicações encontradas sobre o assunto, sendo os três últimos predominantes na área do conhecimento de Letras. Realizamos esta divisão por regiões a fim de também buscarmos por grupos de pesquisa que abordam estudos sobre quadrinhos no país, visto que *Comic Studies* não é uma área de concentração da ciência no Brasil tal como é abordada internacionalmente.

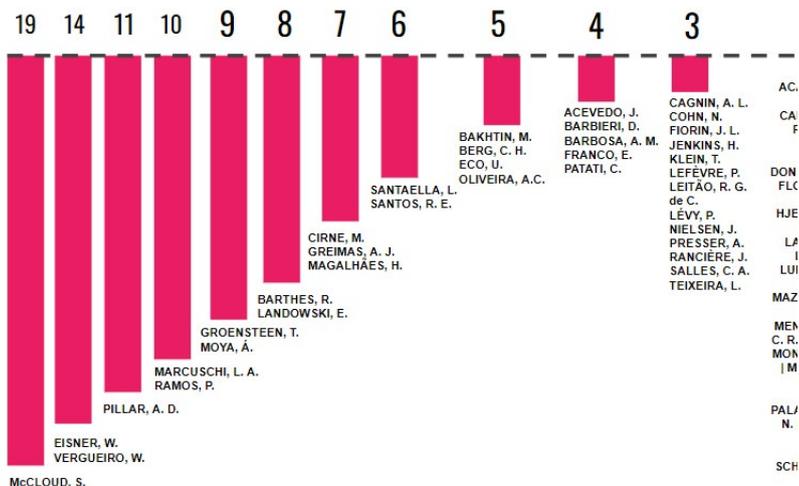


Figura 2 – Distribuição por cor das áreas do conhecimento das publicações encontradas através da Revisão Sistemática da Bibliografia, realizada no segundo semestre de 2021. Fonte: Autora, 2021.

Ao analisarmos as publicações encontradas através da revisão sistemática, também realizamos a contagem sobre os autores, presentes nas referências de cada publicação, a fim de verificarmos quais eram aqueles mais citados pelos trabalhos encontrados (Figura 3). Entre os autores mais citados, destacamos McCloud, citado 19 vezes entre as publicações encontradas; e Eisner, 14 vezes. McCloud e Eisner são autores norte-americanos pioneiros na discussão sobre quadrinhos. Todavia, Vergueiro foi encontrado, tal como Eisner, 14 vezes nas publicações. Vergueiro é um autor nacional, brasileiro, um dos professores responsáveis pelo Observatório de Quadrinhos da USP. Pillard, autora citada 11 vezes, é professora na UFRGS (mesma região onde há pesquisadores do grupo ASPAS, citado anteriormente), é pesquisadora nas áreas de Arte e Educação.

É pertinente destacar que os autores encontrados possuem vários trabalhos, mas estes não foram filtrados em relação ao ano de publicação. Os autores foram separados de acordo com seus respectivos apon-

tamentos na bibliografia que foi encontrada por meio de RSL. E como a RSL demonstra, existe uma lacuna no estudo sobre como a linguagem gráfica nos mangás brasileiros carece de uma análise gráfica no que tangere o campo do Design e as relações antropológicas que o surgimento desta representação trouxe para o formato editorial atual dos mangás independentes. Apresentaremos, a seguir, o que exatamente como a linguagem gráfica está representada representa e a importância de abordarmos tal problemática.

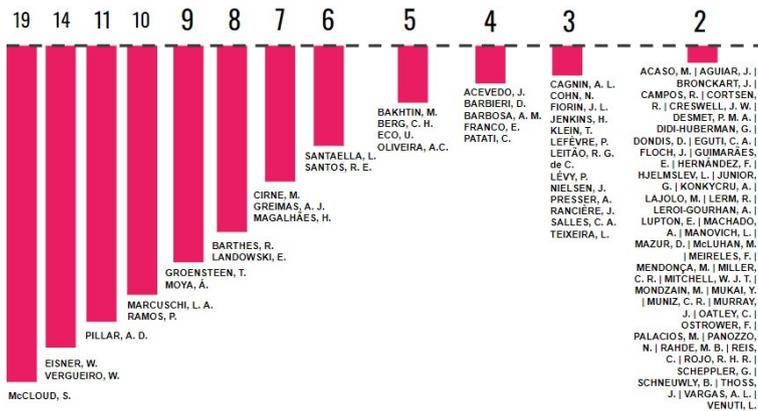


Figura 3 – Distribuição dos autores citados nas referências das publicações encontradas através da Revisão Sistemática da Bibliografia, realizada no segundo semestre de 2021. Fonte: Autora, 2021.

## 4. METODOLOGIA

Inicialmente, a pesquisa foi iniciada com a compilação do estado da arte de cada uma das características gráficas observadas nas onomatopeias: traço (ponto e linha); cor; escala; e movimento. Faz-se necessário aprofundar a discussão acerca de como estas características são apresentadas e definidas no decorrer da literatura, principalmente ao tratarmos da influência oriental através do Kakimoji criado em mangás japoneses.

Após o estado da arte ser formulado através da revisão da literatura por meio de trabalhos acadêmicos com enfoque na área do Design, principalmente, analisaremos as referências artísticas presentes no mapa de influências de autores de mangás independentes brasileiros pré-selecionados, pois estas, assim como no caso do estudo de caso realizado com Eruvê: O conto da dama de vidro, podem auxiliar na discussão sobre quais as escolas ou estilos específicos de se fazer quadrinhos o autor seguiu para criar sua própria produção.

Nosso segundo enfoque desta revisão da literatura sobre cada característica gráfica para a construção do estado da arte, também buscou temas voltados para a discussão crítica das narrativas sequenciais presentes nos mangás, assim como também a de onomatopeias, visto que, por exemplo, falar sobre a representação gráfica do ponto ou de uma linha pode ter diversas aplicações em áreas do conhecimento distintas, porém nosso enfoque é perpetuado pela área do design e da crítica sobre histórias em quadrinhos.

Os quadrinistas pré-selecionados nesta proposta foram escolhidos devido ao acesso a estes, não apenas às principais obras impressas destes, mas por serem indivíduos com os quais a autora já teve algum contato profissional e/ou são participantes de trabalhos acadêmicos anteriores a este. Outro aspecto que norteia esta pré-seleção é o fato dos quadrinistas produzirem obras que são intituladas como mangá, não apenas por eles mesmos, mas pelo público que consome seus títulos. São eles: Max Andrade (mangá Tools Challenge), Cah Poszar (mangá Terra e Wind), Heitor Amatsu (mangá Lampião) e Ju Loyola (mangá The witch who loved).

Como o método de investigação da onomatopeia em Eruvê foi uma aplicação experimental, de maneira que não foram analisadas anteriormente em mangás independentes no Brasil pela ótica de uma análise sintática de suas características gráficas, associadas à intenção da mensagem pelo autor e a interpretação de leitores, esta pesquisa busca replicar este método nas principais obras destes quadrinistas.

É importante admitir que sou pesquisadora participante da proposta. Enquanto quadrinista e pesquisadora, conheço e mantenho contato com alguns dos participantes e possíveis participantes desta pesquisa. Deste modo, pretendemos manter um registro das conversas com os quadrinistas selecionados, assim como um diário de bordo acerca de minhas impressões no decorrer da pesquisa a fim de policiar quando e como minha opinião enquanto quadrinista pode estar contaminando a pesquisa.

Foram consideradas as principais obras dos participantes, indicadas pelos próprios autores dos mangás. As onomatopeias nestas obras serão catalogadas e categorizadas de acordo com a origem destas, a intencionalidade por trás da mensagem que o autor indica ao criá-las, às características gráficas de cada uma, e a impressão da narrativa percebida pelo leitor. Logo, esta metodologia ocorre de modo a realizar a análise da linguagem gráfica (ORLANDI, 1992, 1993), tal como a análise do discurso (DUCROT, 1987) presente na comunicação entre o autor e o leitor por meio do elemento gráfico que é a onomatopeia.

Realizar uma pesquisa a nível qualitativo considerando todas as obras classificadas como mangá independente seria inviável pelo modelo de análise aplicado às onomatopeias no estudo de caso de Eruvê, pois o número de publicações independentes em mangá não é regularmente registrado ao decorrer dos anos (Cf. Quadripop). Além disso, estamos considerando formatos que são impressos e digitais de mangás brasileiros. Deste modo, o recorte de análise da pesquisa pode ser ampliado drasticamente. Logo, a pesquisa possui natureza qualitativa, prezando pela análise minuciosa das características gráficas encontradas nos principais mangás publicados pelos quadrinistas pré-selecionados.

## **5. RESULTADOS ESPERADOS**

Como resultados esperados deste processo, aguardamos a validação das categorias observadas ao analisarmos Eruvê (as categorias de onomatopeias em “som de personagem”, “som de emoção”, “som de objeto” e “som da na-

tureza”) através da análise de outras obras produzidas no Brasil e classificadas como mangá. Contudo, pela diversidade entre os aspectos culturais que permeiam as influências artísticas dos quadrinistas apontados até então, há possibilidade do surgimento de novas categorias ou da revisão destas.

Ainda acerca dos resultados, esperamos através da análise deste elemento, a onomatopeia, tão comum às narrativas sequenciais, de modo geral não apenas nos mangás, que possamos contribuir tanto de forma acadêmica, quanto para o universo de publicações independentes no país. Buscamos apontar como a miscigenação cultural por meio de influências artísticas de diferentes plataformas consegue criar um repertório próprio, antropofágico, através das onomatopeias nos mangás brasileiros, apresentando uma produção gráfica nacional e singular que não apenas é feita para o público brasileiro, mas também é capaz de ser reconhecida internacionalmente.

A pesquisa com foco no elemento gráfico da onomatopeia em mangás independentes brasileiros pode servir como norte para novas análises sobre a representação do “som” em quadrinhos no país, de modo geral. Destaco este ponto justamente por considerarmos que o Brasil é um epicentro de produções em narrativas sequenciais que são influenciadas por diversas vertentes estilísticas já consolidadas – como o mangá japonês, os comics norte-americanos, a bande dessinée europeia, entre outros. O mesmo vale pela ausência de conhecimento histórico e de valores trazidos do oriente pela maioria do universo editorial ocidental. Por isso, além de uma proposta sobre a análise da onomatopeia em mangás brasileiros independentes, esta pesquisa contempla o processo de comunicação entre o produtor do artefato gráfico que apresenta este elemento e o leitor que a interpreta por meio de seu repertório.

Por fim, espero, como resultado final, alcançar uma classificação consolidada, que possa ser validada pela análise da linguagem gráfica e do discurso, que possa servir para a análise da representação gráfica miscigenada da onomatopeia em mangás brasileiros independentes.

## REFERÊNCIAS

A PRACTICAL GUIDE TO JAPANESE-ENGLISH ONOMATOPEIA & MIMESIS. Tokyo: The Hakuseido Press, 1989.

ARAÚJO, J. **A onomatopeia como elemento gráfico no mangá brasileiro “Eruvê: O conto da dama de vidro”**. Dissertação. Programa de Pós-Graduação de Design. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2021.

BRAGA JR., A. X. **Desvendando O Mangá Nacional**. Maceió: Edufal, 2011.

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.

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.

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.

LUPTON, E.; PHILIPS, J. C. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2018.

LUYTEN, S. B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2ª ed. São Paulo: Hedra, 2000.

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.

## AUTORES

### **JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO**

<http://lattes.cnpq.br/3393149118658302>

Doutoranda em Design, Design da Informação - UFPE. Mestre em Design, Design da Informação - UFPE. Graduada em Design - UFAL.

[jana.f.araujo@gmail.com](mailto:jana.f.araujo@gmail.com)

---

### **EVA ROLIM MIRANDA**

<http://lattes.cnpq.br/8785972548547906>

Doutora pela Paris I Panthéon-Sorbonne (2013), Eva Rolim realizou sua graduação em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (2004) e mestrado em Design da Informação pela Universidade Federal de Pernambuco (2006). Possui Pós-doutorado em Design pela Université de Nîmes (2014) e no PPGDesign da UFPE (2015).

[eva.miranda@ufpe.com.br](mailto:eva.miranda@ufpe.com.br)

---