

DESIGN
DA INFORMAÇÃO
DESIGN
[em fronteira]



A TIPOGRAFIA DA ONOMATOPEIA EM QUADRINHOS BRASILEIROS (1837-2000)

Janaina Freitas Silva de Araújo (discente) / UFPE

Eva Rolim Miranda (orientador) / UFPE

RESUMO

Um dos elementos característicos das histórias em quadrinhos (HQs) é a onomatopeia (BRAGA JR, 2019), compreendida também como uma figura de linguagem pela língua portuguesa, utilizada para representar o som. Entretanto, apesar de alguns autores como Luyten (2000) e Aizen (*in* MOYA, 1977) já abordarem alguns conceitos sobre a onomatopeia enquanto elemento gráfico (TWYMAN, 1979), a linha do tempo sobre o surgimento dela nos quadrinhos brasileiros ainda é incipiente. O presente artigo, oriundo da pesquisa de Doutorado, tem por objetivo apresentar como a onomatopeia surgiu na produção de HQs brasileiras, desde 1837 até nos anos 2000, destacando a evolução do emprego tipográfico em detrimento da qualidade narrativa das obras através das décadas.

Palavras-chave: onomatopeia; tipografia; design da informação.

1. A ONOMATOPEIA

Antes de partirmos para a construção da linha do tempo, observamos a construção da discussão acerca da definição sobre a onomatopeia enquanto conceito. Um dos primeiros teóricos e estudiosos do campo, Aizen (in MOYA, 1977), apresenta a etimologia da palavra que vem do grego *Onomatopeia*, correspondendo à ação de imitar uma palavra por imitação do som, ou ainda a criação de palavras. Outros autores, como Krystoffer Nyrop (s/d), um linguista e filósofo dinamarquês, defendeu que a onomatopeia também será “[...] sempre uma aproximação e nunca uma representação exata.” (AIZEN in MOYA, 1977, p. 270). Entretanto, Aizen (in MOYA, 1977) retifica que nem todas as onomatopeias são palavras, algumas são compostas apenas por um conjunto de fonemas, como *ffff* (exemplo dele).

Pelo que Aizen (in MOYA, 1977) observa que alguns autores como Mattoso Câmara Jr. (1968) e Nascentes (1966) defender que a onomatopeia possui um sentido amplo que pode tanto imitar, através de fonemas, o som; quanto pode realizar uma adaptação linguística para a sonoridade que buscamos representar. Em um dos exemplos, Nascentes (1966) fala sobre a onomatopeia do pássaro cuco que, em alguns registros, encontra-se representado pela armação fonética *cuco*. O autor afirma que, se alguém reproduzir este fonema e ajustar seu timbre, pode imitar o pássaro. Contudo, o som que o pássaro reproduz de fato não possui as consoantes *c*. O cuco reproduz o som de *u-u*. De acordo com Nascentes (1966), o que ocorre é uma adaptação da onomatopeia de acordo com a construção linguística que possuímos.

De acordo com Frutiger (2007), a evolução da tipografia advém do processo de miscigenação e construção da linguagem através do aspecto visual. Portanto, dada a conformação gráfica das onomatopeias, é possível que o acesso às novas tecnologias e técnicas de reprodução da imprensa impulsionam a experimentação do emprego deste elemento nos quadrinhos brasileiros.

Ao tratar da aproximação entre o verbal e visual, Duarte (2017) faz uma análise do papel dos quadrinhos na prática educacional e como a questão do *alfabetismo visual crítico* é importante para o estímulo à interpretação da representação gráfica presente neste formato. Este termo, também abordado por Frascara (2004), é complexo, pois a interpretação visual está interligada ao repertório do indivíduo que, diferente da interpretação verbal, não possui, a priori, uma educação formal. O mesmo processo pode ser observado na construção do quadrinho brasileiro que existe na contemporaneidade, fruto de um longo processo de mimetização e adaptação de outras produções importadas para o Brasil.

2. A METODOLOGIA ENTRE O ESTUDO SOBRE HQS E O DESIGN

A fim de melhor compreender como ocorreu o surgimento e evolução da onomatopeia em quadrinhos brasileiros, realizamos a construção de uma linha do tempo através das décadas, tomando como início o surgimento do que é preconizado como o primeiro registro da narrativa sequencial no Brasil (em 1837) até os anos 2000 com a popularização dos recursos tecnológicos e técnicas editoriais entre os quadrinistas independentes.

O levantamento dos períodos foi realizado com base nas informações disponíveis na literatura de Luyten (2000), Vergueiro (2017) e Braga Jr. (2019), no que diz respeito ao surgimento das HQs no Brasil, contemplando os títulos importados e influenciados pela conformação estilística dos *comics* e *mangá* (principalmente a partir da década de 50); e a produção de quadrinistas nacionais em produções próprias que se destacaram a partir da década de 60 (como Zivaldo e Maurício de Sousa). Entretanto, a linha do tempo apresentada por tais autores é centrada, principalmente, no contexto histórico e editorial do aparecimento dos quadrinhos brasileiros, e não especificamente no elemento gráfico da onomatopeia.

Nosso intuito, a priori, sempre foi discutir e tentar compreender como o elemento da onomatopeia, presente nas HQs, pode ser compreendido enquanto parte da narrativa como imagem. Para tanto, evocamos os conceitos adotados por Twyman (1979) ao contextualizar a composição gráfica através de elementos pictóricos (imagens, fotografias); verbais (textos); e esquemáticos (ícones, símbolos). Apesar de uma primeira percepção sobre as onomatopeias colocá-las no recorte verbal, alguns autores, principalmente aqueles já citados anteriormente do campo de estudos sobre quadrinhos, questionam esta definição da onomatopeia ser classificada apenas como uma figura de linguagem. O próprio Moya (1977) abrange diversas definições para este elemento.

Sendo assim, foi necessário visitarmos as produções de histórias em quadrinhos encontradas no decorrer das décadas apontadas pelos autores já apresentados, na busca pelo elemento gráfico da onomatopeia, ou do que poderia sugerir sua aparição. E, a posterior, comparar os registros do desenho da onomatopeia neste recorte temporal com a evolução da tipografia de acordo com o que é discutido por Frascara (2004) e Frutiger (2007). Por fim, conseguimos observar alguns distanciamentos e aproximações entre os dois registros temporais e como o Design passou a estar presente por meio de uma produção consciente de sua importância no final da década de 90 e no início dos anos 2000.

3. ENTRE 1837 E OS ANOS 2000

De acordo com Torres & Carvalho (Cf. Entre Balões)¹, em 1808, com a abertura dos portões e a chegada da família real portuguesa no Brasil, surgem as primeiras oficinas gráficas e a produção de publicações periódicas. Apenas por volta do século XIX, com a inserção da gravura e da caricatura na imprensa

¹ Cf. Blog sobre quadrinhos – Entre Balões. Matéria “A Campanha e o Cujo” A primeira charge brasileira; publicada em 25 de maio de 2020. Disponível em: <kamyllacarvalho6.wixsite.com/entrebaloos/post/a-campanha-e-o-cujo-a-primeira-charge-brasileira>. Acesso em 23 de fevereiro de 2023.

brasileira, o texto de humor foi misturado às imagens. A caricatura, portanto, só começou a ser difundida quando a produção gráfica foi capaz de unir o texto (elementos verbais) com a gravura (elemento pictórico) (Twyman, 1979). Segundo Moya (1977), a primeira ilustração oficial foi feita em estilo cartoon, *A campanha e o cujo*, em **14 de dezembro de 1837** (Figura 1). A obra é de Manoel de Araújo Porto-Alegre que, após flagrar um caso de corrupção entre um funcionário público e outro do Correio Oficial, resolveu ilustrar o ocorrido.

Figura 1 – “A campanha e o cujo” de Manoel de Araújo Porto-Alegre, 1837.



Fonte: Blog sobre quadrinhos – Entre Balões. Matéria “A Campanha e o Cuijo”

A primeira charge brasileira; publicada em 25 de maio de 2020. Disponível em

<[kamyllacarvalho6.wixsite.com/entrebaloos/post/a-campainha-e-o-cuijo-](http://kamyllacarvalho6.wixsite.com/entrebaloos/post/a-campainha-e-o-cuijo-a-primeira-charge-brasileira)

[a-primeira-charge-brasileira](http://kamyllacarvalho6.wixsite.com/entrebaloos/post/a-campainha-e-o-cuijo-a-primeira-charge-brasileira)>. Acesso em 23 de fevereiro de 2023.

Como foi possível observarmos na ilustração, há a narrativa de uma cena em que os elementos textuais se sobrepõem a imagem, assim como há a mancha gráfica de um texto escrito abaixo dela. Na época, não era comum ainda delimitar o diálogo e os elementos textuais através do balão. Contudo, podemos interpretar que a onomatopeia ainda não está presente na construção

visual desta obra, pois não se é possível determinar a origem da representação gráfica do som em relação aos traços e ao posicionamento do texto.

Durante o período no qual se configuram os quadrinhos na década de 10 no Brasil, a onomatopeia ainda não era incluída no desenho das páginas e o texto, todavia, possuía uma importância maior do que o som representado. Era comum encontrar as revistas de HQs da época com a parte escrita localizada abaixo dos quadros. Esse mesmo texto, aos poucos, foi sendo inserido nos balões que apresentavam, como função principal, manter o diálogo entre os personagens (LUYTEN, 2000; VERGUEIRO, 2017). De acordo com Frascara (2004), foi durante a década de 10 que surgiu a preocupação com a identidade visual das corporações. Entretanto, este conceito ainda não se aplicava às onomatopeias nos quadrinhos no Brasil, visto que a prática da aplicação deste elemento estava diretamente vinculada à forma da escrita do próprio autor, fosse ela cursiva ou de forma (Figuras 2 e 3).

Figura 2 – Recorte do quadrinho “O almoço improvisado”, n. 236, 1910, “O Tico-Tico”, pág. 21.



Fonte: Disponível em <[hemerotecadigital.bn.br/acervo-digital/tico-](http://hemerotecadigital.bn.br/acervo-digital/tico-tico/I53079)

[tico/I53079](http://hemerotecadigital.bn.br/acervo-digital/tico-tico/I53079)>. Acesso em 28 de fevereiro de 2023.

Figura 3- Recorte da conclusão do quadrinho "O gato de Whittington", número 242, 1910, "O Tico-Tico", pág. 12.



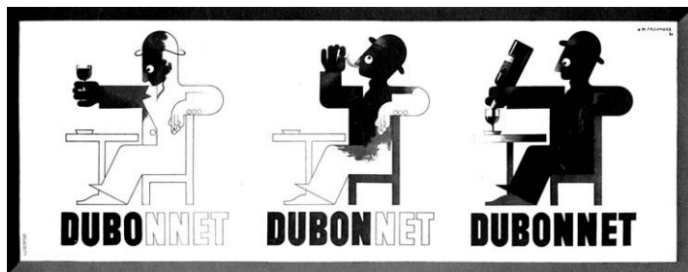
Fonte: Disponível em <hemerotecadigital.bn.br/acervo-digital/tico-tico/153079>. Acesso em 28 de fevereiro de 2023.

Na década de 20, as HQs no Brasil passaram a apresentar outros elementos visuais (linhas retas, estrelinhas, gotas, poeiras e espirais, por exemplo) para aumentar a expressão da ação na narrativa, destacando o movimento e os sentimentos dos personagens. O que marcou a produção nacional na época foi a importação de *O Gato Felix*, de Pat Sullivan, com a influência do cinema e da animação na construção da percepção de que o som, tal qual uma trilha sonora, auxiliava a compor a narrativa dos quadrinhos também (LUYTEN, 2000; VERGUEIRO, 2017). Como durante a década de

20 os jornais que publicaram revistas como *O Tico-Tico* utilizavam máquinas datilográficas para a produção das matérias, o mesmo texto era utilizado para a narração das HQs, não é por acaso que o mesmo tipo de elemento verbal é encontrado constantemente no decorrer das edições da revista desde décadas anteriores (Figuras 5 e 6). Compondo as imagens presentes nos quadros das HQs, no entanto, o tipo de elemento verbal encontrado é diferenciado, dependendo das características da escrita do próprio autor da obra. No registro realizado por Frascara (2004), durante a década de 20, as formas geométricas influenciadas por movimentos artísticos oriundos da Bauhaus, Dada, de Stijl, Cubismo, Construtivismo e Futurismo passaram a incorporar as produções gráficas. Nos quadrinhos brasileiros desta época, entretanto, ainda não era possível identificar a presença do cuidado tipográfico nas onomatopeias. Estas ainda sequer eram distintas do restante de outros elementos verbais presentes no diálogo da narrativa (Figura 4).

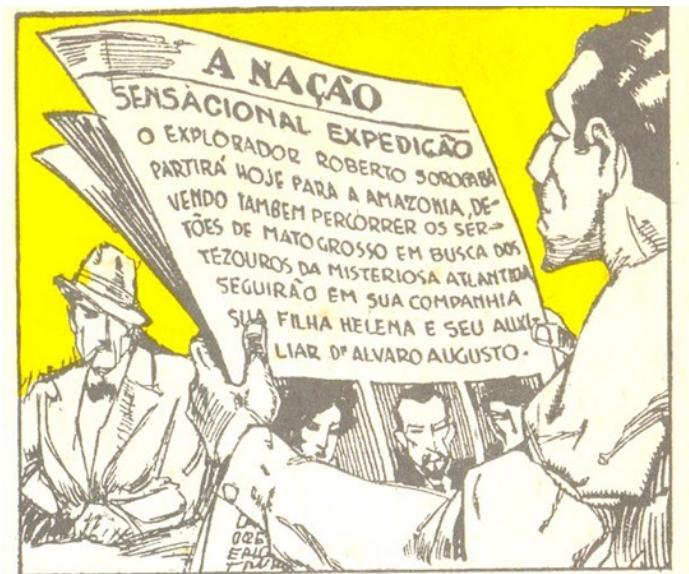
A **década de 30** é uma extensão do período anterior, sendo marcada pelo estilismo clássico de desenhos animados e quadrinhos influenciados por Walt Disney (Figuras 8 e 9). O mesmo tipo de traço que influenciou, do outro lado do mundo, Osamu Tezuka, conhecido como o deus do *mangá*, e suas produções em quadrinhos. É uma época na qual os estúdios Disney estão desenvolvendo o repertório sonoro que compõe a produção audiovisual deles, tal qual a construção imagética de toda uma geração. No Brasil, revistas como a *Tico-Tico* e o *Suplemento Juvenil* oferecem concursos para a descoberta de novos quadrinistas que possam reproduzir a estética importada norte-americana sob uma nova roupagem tropical brasileira. E, apesar da influência destas produções nas HQs brasileiras da época, não foram todos os que fizeram uso das onomatopeias em seus títulos. Os quadrinhos como *Flash Gordon* e *Tarzan* não apresentavam onomatopeias em suas páginas (LUYTEN, 2000; VERGUEIRO, 2017).

Figura 7 - A. M. Cassandre (1932), Dubonnet, anúncio.



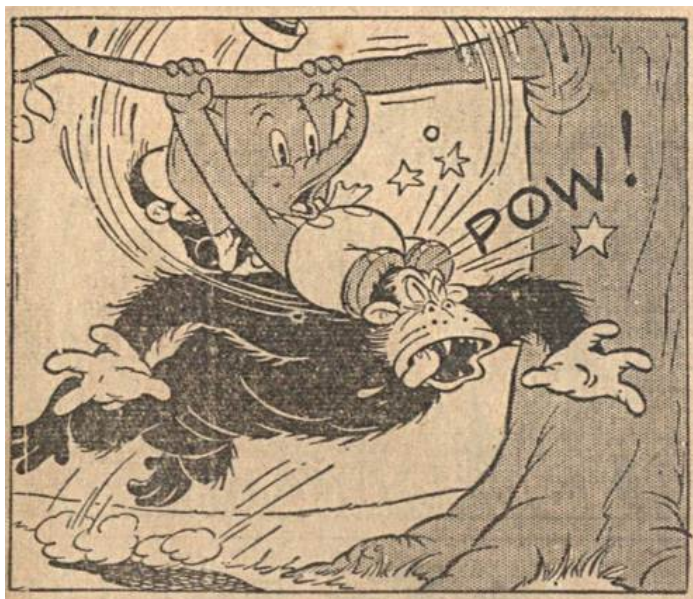
Fonte: FRASCARA, J. Pág. 87, 2004.

Figura 8 - Recortes do quadrinho "Os exploradores da Atlântida"
ou "As Aventuras de Roberto Sorocaba".



Fonte: Disponível em <blogdoantonico.daigreja.blogspot.com/2010/07/as-aventuras-de-roberto-sorocaba>. Acesso em 11 de março de 2023.

Figura 9 – Recorte do quadrinho “Aventuras do Elefante Bolinha”, edição de 31 de outubro de 1938, “O Suplemento Juvenil”, páginas 3 e 10.



Fonte: Suplemento Juvenil. Rio de Janeiro: Grande Consórcio Suplementos Nacionais e A Noite, 1937 a 1945. Disponível em <memoria.bn.br/docreader> Acesso em 3 de março de 2023.

As onomatopeias foram um recurso essencial na **década de 40** na disputa pela atenção dos leitores que, nesta época, passaram a dispor do entretenimento televisivo. Neste período, surgem as HQs de super heróis (Figura 11) e, assim como na década de 20, as onomatopeias são aplicadas a fim de conferir maior dinamismo às histórias. De acordo com Luyten (2000), elas eram uma solução gráfica para as HQs da época, conferindo efeito plástico que conseguia complementar, de forma eficiente, a imagem. No Brasil, a editora **EBAL** é uma das principais fontes de quadrinhos produzidos por brasileiros. Muitos dos quadrinistas contratados pelas editoras trabalharam reproduzindo o roteiro norte-americano sobre he-

róis em terras brasileiras. Neste período, portanto, foi importante que as editoras brasileiras fossem estabelecidas para que o modo de se desenhar e se publicar uma HQ no Brasil pudesse ser conhecido e replicado para consumidores deste material. Durante este mesmo período, os primeiros *mangás* passam a chegar no Brasil com o intuito de estimular a alfabetização na língua japonesa dos filhos de imigrantes. Os ideogramas nestes *mangás* importados, gradualmente, serão reproduzidos no formato de onomatopeias pela geração de descendentes e leitores japoneses (LUYTEN, 2000; VERGUEIRO, 2017).

Figura 10 - F. Adametz (1931), Charlie Chaplin, Tipografia geométrica, Vienna.



Fonte: FRASCARA, J. Pág. 54, 2004.

Figura 11 – Recorte da capa da edição 3 da revista O Herói, 1947.



Fonte: Capa da edição 3 da revista O Herói, publicada pela EBAL em 1947. Disponível em:

guiadosquadrinhos.com/edicao/hero-i-o-1-serie-n-3/he00101/63493. Acesso em 15 de maio de 2023.

Curiosamente, é entre os anos de 30 e 40 que os designers passam a experimentar novas formas tipográficas (FRASCARA, 2004) (Figura 10), o mesmo período no qual a influência norte-americana dos *comics* e de Walt Disney se torna mais presente nos quadrinhos brasileiros. Entretanto, as mesmas fontes tipográficas exploradas entre suas versões serifadas ou

não serifadas, nas onomatopeias dos quadrinhos não são encontradas. Ao invés disso, as onomatopeias são registradas em desenhos mais arredondados, algumas vezes vazados, presentes principalmente nos quadrinhos da Disney.

Na **década de 50**, uma das maiores editoras de quadrinhos no Brasil, a editora *Abril*, passa a contratar quadrinistas brasileiros para que aprendam a reproduzir o estilo norte-americano dos *comics*. Além disso, os quadrinhos no mundo passam a ter uma perspectiva introspectiva, promovendo a reflexão social e filosófica dos leitores com obras como *Peanuts*, por exemplo (LUYTEN, 2000). Durante esta época, os *mangás* importados passaram pelo processo de tradução impulsionado pela política nacional do plano Vargas que determinou que todas as HQs publicadas no país deveriam ser acessíveis na língua do mesmo. O curioso é que as onomatopeias, entretanto, foram ideogramas que não passaram, a priori, por este processo de tradução (PETROVANA, 2018).

A década de 50, de acordo com Frascara (2004), é a época em que ocorre a busca por simplicidade e qualidade, além da prática do desenvolvimento de variações de linha dentro da mesma família tipográfica, com construções *regular*, *bold*, *italic*, e suas possíveis combinações. Nos quadrinhos brasileiros, todavia, as onomatopeias passaram a ser fortemente influenciadas pelo efeito plástico do desenho das letras em harmonia com as imagens a fim de conferir maior destaque ao ritmo narrativo e aos sentimentos dos personagens (LUYTEN, 2000).

A **década de 60**, por sua vez, foi marcada pela produção de *Pererê*, do quadrinista brasileiro Ziraldo. As onomatopeias criadas por Ziraldo (Figura 12) para suas produções refletem não apenas o emprego de fonética na representação do som de forma a abordar a percepção nacional deste, mas também da integração deste elemento à composição da imagem. Neste período, muitos quadrinistas se rebelaram contra as normas dos *Syndicates*, criando, portanto, quadrinhos considerados como *under-*

ground. Este tipo de produção permitiu a experimentação no fazer de uma HQ (LUYTEN, 2000; VERGUEIRO, 2017). Na **década de 70**, Maurício de Sousa passa a ter maior visibilidade através de suas tirinhas publicadas na *Folha*. A *Turma da Mônica* possui certas similaridades com a produção de Ziraldo no emprego da onomatopeia, porém, é mais influenciada pela produção da representação gráfica de sons oriundos quadrinhos norte-americanos que de fato a adaptação estilística realizada por Ziraldo para estas (LUYTEN, 2000; VERGUEIRO, 2017).

Figura 12 - Exemplo de onomatopeia em página de revista de histórias em quadrinhos de Ziraldo.



Fonte: *A Explosão Criativa dos Quadrinhos de Moacy Cirne*, 1970.

Figura 13 – Wes Wilson (1967), pôster de Buffalo Springfield, concerto popular musical.



Fonte: FRASCARA, J. Pág. 45, 2004.

Segundo Frascara (2004), no decorrer das décadas de 60 a 70, observou-se duas tendências: uma estava preocupada em continuar a exploração da variação de tipos nas famílias tipográficas já existentes; e outra partiu de Frutiger (2007) e seu trabalho. O desenvolvimento de Frutiger (2007) na criação de pôsteres e da experimentação na integração entre tipogra-

fia e imagem permitiu que finalmente encontrássemos fontes mais orgânicas, expressivas e de fácil aproximação, similar ao que encontramos nos quadrinhos brasileiros da época (Figura 13).

Na **década de 80**, a *Turma da Mônica* já fazia sucesso e, pode-se dizer, é uma das produções gráficas que melhor se adaptou às gerações de seus leitores, chegando a ser um dos quadrinhos mais populares no Brasil até a contemporaneidade. O emprego da cor nas páginas da *Turma da Mônica* e nas obras de Ziraldo, utilizada na apresentação das onomatopeias, auxiliou na exploração gráfica da representação dela. Entretanto, se por um lado estávamos dispendo do colorido das onomatopeias nestas obras, por outro, os *mangás* brasileiros produzidos por descendentes e quadrinistas fãs da cultura nipônica, exploravam os traços dos ideogramas na mistura de onomatopeias na língua japonesa com balões repletos de texto na língua portuguesa. As animações japonesas também começaram a ser transmitidas na televisão (LUYTEN, 2000; VERGUEIRO, 2017). A **década de 90** foi uma época marcada pelo aumento do consumo dos *mangás* pelos leitores, criando um público cativo e instrumentalizado no modo de leitura invertida deste formato. Editoras como a *JBC* e a *Conrad* passaram a publicar as onomatopeias nos *mangás* com legendas sobre o significado desses ideogramas. Os *fanzines*, HQs de formato mais experimental, também passaram a ser produzidos de forma caseira e amadora desde a década anterior, e tornando-se populares neste período. As onomatopeias nestas produções experimentais, no entanto, apresentam os registros mais variados, apresentando o fruto da miscigenação de influências diversas (*comics*, *mangás*, banda desenhada europeia) (LUYTEN, 2000; VERGUEIRO, 2017).

Durante a década de 80 e início dos anos 90, Frascara (2004) destaca o surgimento de fontes digitais. A mesma época é equivalente ao surgimento dos *fanzines* (década de 90) e o movimento underground dos quadrinhos (década de 80). Este tipo de fonte também podia ser encon-

trada nas produções gráficas, principalmente pelo impacto da influência midiática que ocorre no final dos anos 90 e início dos anos 2000 com produções em filmes e músicas que tratam da evolução tecnológica para o uso de celulares e computadores pessoais com internet.

Os **anos 2000** é um período de transição entre a influência estética sobre a produção das HQs brasileiras pelas editoras nacionais, e o crescimento de produções independentes, oriundas da iniciativa dos *fanzines*. A popularização do acesso a impressoras caseiras, digitalizadoras e computadores pessoais, fez com que a qualidade gráfica das produções independentes chegasse a competir com os títulos publicados por grandes editoras consolidadas. Além disso, o processo de tradução e adaptação dos títulos importados se tornou mais detalhado, e as onomatopeias, inclusive aquelas em *mangás*, foram substituídas por versões tipográficas traduzidas (BRAGA JR., 2019) (Figuras 14 e 15).

Figura 14 – Estudo sobre a adaptação de tradução realizada por Mariana Petrovana, 2018.



Fonte: PETROVANA, M. F. 2018.

Figura 15 - Juquinha, produzido por Max Andrade.



Fonte: Editora Draco, Juquinha – o solitário acidente da matéria, Max Andrade, 2021.

No que diz respeito às onomatopeias, pode-se observar que os quadrinhos brasileiros enfim passaram a explorar o emprego tipográfico delas, aproveitando a aproximação fonética com termos regionais e nacionais, mas também no emprego do desenho delas na composição das páginas, aproximando-se, inclusive, de uma representação vernacular. Foi apenas ao fim da década de 90 e no início do novo milênio que, por meio da popularização dos meios de produção editorial dos quadrinhos, que a qualidade gráfica, o design, presente nas publicações impressas destes passou

a valorizar o emprego e a experimentação de diferentes famílias tipográficas. No período mais contemporâneo dos anos 2000, atravessamos o processo em que a produção digital desses mesmos quadrinhos se torna essencial, não apenas para a divulgação dos títulos, mas também para impulsionar a produção independente destes. Em contrapartida, a presença de novas onomatopeias, repletas de expressões idiomáticas, regionais e temporais, se tornou frequente, da mesma forma que a construção de fontes tipográficas próprias para o emprego em HQs específicas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante destacar que o desenvolvimento da onomatopeia nos quadrinhos brasileiros não se prestava a seguir as tendências artísticas da evolução da tipografia no mundo, de acordo com os movimentos observados por Frascara (2004). Este elemento da representação do som, no entanto, evoluiu primeiramente de acordo com a identidade da escrita dos criadores dos quadrinhos, sendo inicialmente mais próxima de uma linguagem cursiva, seguida da escrita de forma, até novos desenhos similares à prática da caligrafia técnica até ousadas formas integradas à composição da imagem na narrativa. É apenas durante o final dos anos 90 e início dos anos 2000, com a popularização da tecnologia digital e das técnicas de editoração que o mercado independente e as grandes editoras passam, de fato, a fazer uso da aplicação tipográfica nas onomatopeias dos quadrinhos nacionais. Por fim, concluímos que o Design se tornou mais acessível aos principais produtores das HQs, os quadrinistas, através do acesso aos meios de produção destas. E, além disso, diferente de outros elementos, considerados verbais, na composição dos quadrinhos, como os textos de diálogo e legendas das páginas, a onomatopeia, tanto influenciada pela estética dos *comics* quanto dos *mangás*, não chegou a seguir as tendências da evolução da tipografia no mundo tal qual o que foi apresentado por Frascara (2004) e Frutiger (2007).

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco pela oportunidade de permanecer pesquisando o Design em quadrinhos nacionais independentes.

REFERÊNCIAS

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. **Histórias em Quadrinhos Japonesas: História, representação gráfica e Impactos Sociais**. São Leopoldo: Núcleo de Educação a Distância da Faculdades EST, 2019.

DUARTE, I. C. M. **A relação quadrinhos e livro didático : uma análise sobre a integração entre linguagem verbal e imagética**. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Extremo Sul Catarinense, Programa de Pós-Graduação em Educação. Criciúma, SC : Ed. do Autor, 2016.

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.

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

MATTOSO CÂMARA JR., J. **Dicionário de Filologia e Gramática**. Rio de Janeiro, RJ: J. Ozon Editor, 1968.

MOYA, A. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

NASCENTES, A. **Dicionário Etimológico Resumido**. Rio de Janeiro, RJ: Instituto Nacional do Livro, 1966.

PETROVANA, M. F. **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.

VERGUEIRO, W. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo. Peirópolis. 2017.

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.

