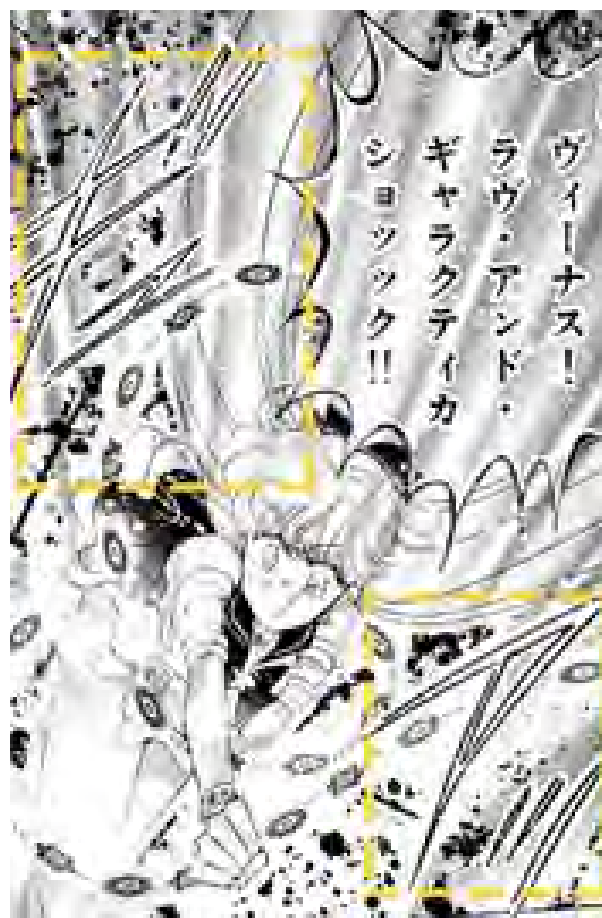

INTRODUÇÃO

Os mangás 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”, do Maurício de Sousa Produções. Braga Jr. (2019) destaca que o mangá nipônico possui algumas características próprias como a leitura invertida, a metalinguagem cômica, a onomatopeia, uma perspectiva beligerante, etc. A fim de estudar os elementos que são utilizados no mangá brasileiro, investigamos um dos elementos característicos do mangá nipônico, que foi transportado para o brasileiro, e que trata da linguagem, tanto verbal,

como pictórica e esquemática (TWYMAN, 1985), ou seja, a onomatopeia⁰¹.

A onomatopeia, por sua vez, é utilizada para representar o som, mas também pode transmitir um conceito mais amplo em relação aos efeitos sonoros de uma narrativa sequencial como uma história em quadrinho (HQ) (CAGNIN, 1975; BORLOTI, 2016). De acordo com Vergueiro (2017) e Petrovana (2018), nos mangás, as onomatopeias são aplicadas não apenas para expressar os sons reais, mas também para 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). Este processo de tradução/adaptação pode ser observado nas

figuras a seguir (Figuras 1 e 2) que apresentam como os ideogramas da língua japonesa (esquerda) são adaptados através de escolhas tipográficas que ultrapassam a mera tradução do sentido verbal, mas adequando o registro de seu correspondente ocidental na língua inglesa ao sentido oferecido pela narrativa.



01 Esclarecendo: Como “*mangá* nipônico”, nos referimos ao *mangá* original produzido no Japão. E, “*mangá* brasileiro”, o quadrinho feito no Brasil que se apropria dos elementos estéticos associados pela comunidade ao *mangá* nipônico.

Figura 1 - Onomatopeia “shokku” em katakana representando golpe.
Fonte: *Mangá Sailor Moon*, original.

Figura 2 - Onomatopeia “crack” e “whip” como adaptação inglesa da onomatopeia japonesa “shokku”. Fonte: *Mangá Sailor Moon*, adaptado para inglês.



Em meio ao cenário da adaptação de títulos importados realizada por grandes editoras, houve o crescimento de quadrinistas nacionais independentes através da facilidade encontrada por plataformas de financiamento coletivo e da divulgação por meio de mídias sociais. 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 (Cf. CATARSE, 2019⁰²). Os títulos publicados de forma independente, portanto, não apenas precisavam de uma boa acuidade gráfica, mas também eram registros das influências

02 Cf. CATARSE. Estas informações sobre o crescente números de publicações independentes está disponível na plataforma do Catarse, a maior comunidade de financiamento coletivo do Brasil! 2019. Disponível em: <<https://ano.catarse.me/>>. Acesso em 27 de fevereiro de 2021

artísticas de seus respectivos autores, aglomerados em novas publicações. *Eruvë: O conto da dama de vidro*, assim como tantas outras obras independentes, é fruto de uma gama de influências de representação pictórica consumidas por Janaina Araújo e Mariana Petrovana (autoras da obra), repleta de elementos gráficos, dentre eles a onomatopeia, cujo conceito foi adaptado com o objetivo de atingir o público de leitores brasileiros. Esta adaptação ocorre, pois, de acordo com o processo de interpretação dos artefatos gráficos consumidos pela autora da obra, assim como pela resignificação da narrativa destes ao produzir a obra dela enquanto quadrinista, o elemento gráfico da onomatopeia pode manter aproximação com o significado dela no mangá nipônico e, ao mesmo tempo, ser interpretada de forma única e particular pelo leitor brasileiro.

Eruvë, por sua vez, é uma obra reconhecida pelo público brasileiro como mangá. Este reconhecimento é importante, pois valida a influência estética do nicho nipônico de quadrinhos que inspirou a autora da obra ao criá-la. O reconhecimento ocorre pelo consumo da obra pelo público de leitores que, ao adquirir a obra e atribuir comentários e opiniões sobre a mesma, denominam esta como “mangá”. Conforme o que foi observado, em eventos nos quais histórias em quadrinhos costumam ser lançados, destacamos a aproximação entre os quadrinistas e consumidores das obras nestas ocorrências. Ao participar de eventos como o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ) (2013-2019) e a Comic Con Experience (2017-2020), por mais de uma vez, Janaina e Mariana, se deparam com leitores que demonstram interesse em adquirir o mangá devido à obra possuir a aparência de um “mangá de verdade”. Este tipo de aproximação com a obra pelo leitor leigo de princípios editoriais e, principalmente, do design gráfico, ou da própria história *do mangá*, aponta como há elementos característicos na obra *Eruvë* que fazem com que o público a reconheça enquanto “mangá”, ainda que, de acordo com as características típicas do mangá apontadas por Braga Jr. (2019), a obra não as possui de forma mimética. Por exemplo, o sentido de leitura em *Eruvë* é ocidental, e não oriental.

Ao realizarmos levantamento bibliográfico, no *Google Scholar* e no Portal de Periódicos da CAPES, em busca de outras pesquisas cuja proposta fosse analisar a onomatopeia em mangás brasileiros

- com as palavras-chave “mangá”, “Brasil”, “onomatopeia” e “Design”
- encontramos 287 trabalhos. Entretanto, ao analisarmos os títulos, não encontramos conexão de fato com o “Design”, de maneira que a palavra era citada, mas a área do Design não era abordada. Os títulos que foram abordados e que faziam referência a esta área do conhecimento eram de minha autoria ou participação. Através desta oportunidade de pesquisa, entendemos que o estudo de caso de *Eruvë* também é relevante ao criar um modelo de análise que pode ser utilizado em outros títulos nacionais independentes.

A fim de evidenciar e fortalecer a ideia de que a compreensão do elemento da onomatopeia é distinta entre as origens nipônica e brasileira, destacamos algumas definições. O *Practical Guide of Japanese Onomatopoeia and Mimesis* (1989) caracteriza a onomatopeia na literatura japonesa com o termo *kakimoji*, ou a arte de desenhar emoções. Enquanto isso, Bortoli (2016), pesquisador ocidental, afirma que a onomatopeia é a representação visual e verbal do som, interpretada pelo leitor.

Nossa discussão, portanto, parte do princípio de que **a onomatopeia é um dos elementos capazes de caracterizar o mangá e que pode ser analisada pela ótica do Design da Informação** em obras brasileiras como sendo um elemento de representação verbal/pictórica/esquemática. Este modelo de representação pode ser observado pelas características gráficas abordadas por alguns autores no campo do Design (FRASCARA, 2004; DONDIS, 2015; FRUTIGER, 2007; LUPTON; PHILIPS, 2018).

CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS

Ao realizarmos a revisão da literatura acerca de estudos que abordam 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 à obra (SOUSANIS, 2017).

A lacuna da qual falamos está relacionada, primeiramente, ao próprio estudo da crítica às narrativas sequenciais (termo utilizado por Luyten ao abordar a área de *Comic Studies* no Brasil), na qual podemos observar que tentam criar categorias para as onomatopeias japonesas em mangás que fossem equivalentes a produções ocidentais. Entretanto, esta categorização não levanta a perspectiva dos quadrinistas produtores de mangás brasileiros ou é significativa em relação a quantidade de material analisado no Brasil (LUYTEN, 2003; LEITÃO, 2011; BRAGA JR., 2019). Podemos observar na Figura 3 a seguir como as onomatopeias são classificadas no Japão nos mangás. Nos mangás nipônicos, as onomatopeias possuem quatro categorias distintas que são divididas entre palavras miméticas, ou que apenas imitam a representação do “som”, e onomatopeias propriamente ditas. As categorias de *giseigo* e *giongo* são palavras miméticas⁹³ que são utilizadas para categorizar a representação gráfica de sons de humanos, animais e sons que são ouvidos, como sons mecânicos de um sino batendo, por exemplo. As onomatopeias propriamente ditas são nomeadas como *gitaigo* e *gijogo*. Estas estão associadas ao estado ou condição de seres animados, inanimados, emoções e sentimentos humanos. Ou seja, “sons” que, na realidade, não existem, mas que o mangá permite que sejam representados.

03 Apesar de alguns autores ocidentais considerarem estas palavras miméticas, ou seja, que buscam imitar o som real ao qual o fonema em sua construção é referenciada, para o oriente, as palavras miméticas não são onomatopeias propriamente ditas, mas uma forma de representar o som, como apresenta o *Practical Guide of Japanese Mimesis and Onomatopoeia* (1989).



Figura 3 - Esquema que apresenta as quatro categorias para onomatopeias em *mangá* japonês.

Fonte: Autoras, 2021.

As informações foram adaptadas do *Practical Guide to Japanese Mimesis and Onomatopoeia*, 1975.

Braga Jr. (2019) e Luyten (2000) também discutem a classificação dos *mangás* no Brasil, propondo algumas classificações dependendo do formato gráfico do material (enquanto fanzine, revista ou livro) e através da aproximação, ou não, do *mangá* no Brasil com o *mangá* nipônico. Neste aspecto, adotamos a categorização de Braga Jr. (2019) que classifica a produção nacional em mimética, híbrida e nacional (podendo ser nacional propriamente dita, ou brasileira). Estas categorias diferenciam-se entre si de acordo com a aproximação tanto com o modo de fazer um *mangá* japonês como com a forma de apresentar as características que são típicas do *mangá* nipônico. O *mangá* nacional, ou brasileiro⁰⁴, é uma categoria que ainda consegue ser identificada

04 Para Braga Jr. (2019), os *mangás* que são produzidos no Brasil por brasileiros podem ser classificados como “nacionais” ou “brasileiros”. Estes *mangás* “brasileiros” são

enquanto “mangá”, mas que suas características, enquanto narrativa sequencial, são manipuladas e alteradas, aproximando-a com o universo da cultura brasileira.

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, pictórico e esquemático (TWYMAN, 1985); o análogo e o linguístico (CAGNIN, 1975); e o mimético e o icônico (AIZEN, 1970). Neste ponto, podemos inferir que não basta analisar a onomatopeia pelo seu sentido verbal, composta por fonemas, mas faz-se necessário interpretá-la também enquanto “mancha gráfica” presente em quadrinhos. O elemento da onomatopeia também 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 (COHN, 2013; MIRANDA, 2015).

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 formais/visuais desta podem influenciar na percepção do leitor (KHORDOC, 2007; OYOLA, 2011; GUYNES, 2014).

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 e esquemático cujas características de representação gráfica são responsáveis por criar o sentido deste dentro da narrativa de uma HQ (como “Eruvê”, um mangá brasileiro). A fim de entendermos melhor quais são as características que podemos analisar nas onomatopeias, observamos alguns dos aspectos básicos de toda representação gráfica presente em algum artefato visual. Realizamos, portanto, uma análise sintática por estas características nas onomatopeias.

De acordo com Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018), observamos como o ponto é uma destas características, assim como a linha, e que ambos podem ser assimilados enquanto traço. O ponto é a unidade de comunicação visual mais simples e irreduzível, e a linha, por sua vez, pode surgir de pontos próximos entre si, a ponto de não conseguirmos mais identificá-los; ou, ainda de

classificados desta forma por apresentarem temática narrativa que aborda elementos culturais nacionais, utilizando cenários brasileiros, representando modos de vida de brasileiros, etc. Os mangás “nacionais” são produzidos por brasileiros, mas não possuem apelo à temática brasileira.

modo independente do ponto, apresentando identidade própria. No âmbito da tipografia, o ponto também pode significar uma parada, enquanto que a linha auxilia na limitação dos tipos, restringindo e compondo sua forma. 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”.

Outra característica gráfica das onomatopeias observadas nos mangás é a cor. Como afirmam Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018), a cor pode ser interpretada por meio de representações monocromáticas que substituem as variações tonais desta. Portanto, como o mangá é apresentado em sua maioria por páginas monocromáticas, é pertinente que a análise desta característica neste artefato gráfico considere as variações de contraste pelo valor da cor. Estas variações, ao serem aplicadas, podem fornecer um sentido distinto para a onomatopeia, visto que a leitura da mesma depende do papel do leitor e de sua visão. Braga Jr. (2019) destaca que o efeito visual promovido pela monocromia pode ser utilizado como recurso narrativo, e este é denominado como *Notan*. Este efeito é característico pela composição da “mancha gráfica” da página no mangá que contrapõe o preto e branco de maneira a criar um equilíbrio entre as variações de valor. 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.

A escala é a característica responsável por promover a relação entre todos os elementos visuais presentes na composição da página. Ela pode ser compreendida de forma subjetiva ou objetiva através da relação entre os elementos da representação gráfica como um todo ou pela relação deles entre si. Ela também é capaz de estimular a percepção visual do leitor de modo que este é convidado a criar uma hierarquia de dados ao ler uma página pela escala de seus componentes (DONDIS, 2015; LUPTON; PHILIPS, 2018). A escala pode ser classificada de acordo com o tamanho da mesma em relação às dimensões da página de uma HQ e seus respectivos quadros, dividida entre pequena, média ou grande. Ela promove percepções distintas ao leitor, pois quanto maior é a onomatopeia em relação à página, mais intenso pode ser o “som” percebido pelo

leitor, e seu impacto é maior enquanto elemento gráfico na narrativa. Enquanto isso, quanto menor é a onomatopeia em relação à página, mais discreto torna-se o “som” que compõe a narrativa.

A última característica gráfica que foi observada enquanto pertinente para a análise do elemento da onomatopeia em *Eruvë*, foi a do movimento. Esta característica, por sua vez, 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 e Philips (2018) correlacionam o movimento com a sequência da passagem do tempo. Ela consegue correlacionar a ideia de um ponto de origem a um ponto de chegada na narrativa. Em *Eruvë*, por exemplo, quando algum personagem está passando o dedo sobre a superfície do papel, o “som” produzido por este movimento segue a trajetória do mesmo. No exemplo, 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 papel.

Através do levantamento desta literatura, produzimos um método de investigação para *Eruvë* que é focado na análise gráfica do elemento da onomatopeia. Este método considera não apenas a construção e aplicação das onomatopeias na obra, como também analisa a percepção do leitor ao interpretá-la.

METODOLOGIA DO ESTUDO DE CASO

Para demonstrar como os conceitos foram apropriados do Design da Informação e aplicados na análise do elemento gráfico da onomatopeia em *Eruvë*, apresentamos a seguir o processo metodológico (Figura 4), 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). Os objetivos deste estudo de caso envolveram: 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.

Após a definição do problema e a revisão da literatura, na Fase 1 da pesquisa, a bibliografia abordada sobre mangá nos auxiliou na categorização do mangá no Brasil de acordo com as classificações abordadas por Luyten (2003) e Braga Jr. (2019). Através da análise da literatura da área do Design da Informação, associamos as características gráficas (traço, cor, escala e movimento), com a intenção de Mariana Petrovana ao idealizar a representação gráfica das onomatopeias em *Eruvë*. Após a obtenção destes dados, na Fase 3, catalogados as onomatopeias de acordo com as características gráficas observadas nestas e aplicamos questionário ao grupo de foco pré-selecionado composto por dez designers

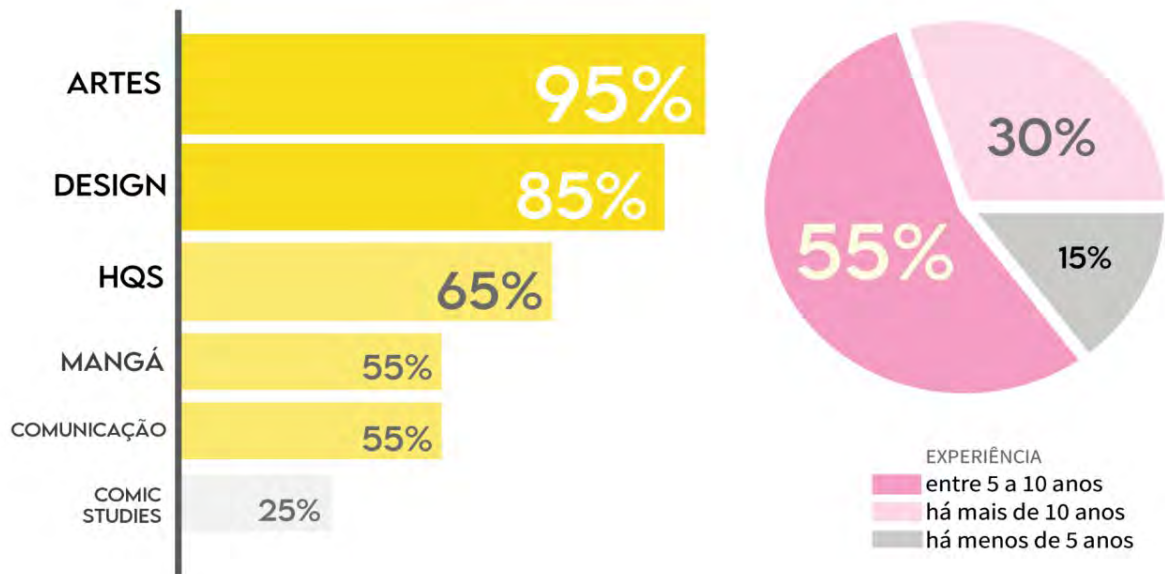
e outros dez quadrinistas a fim de validar, ou não, o significado da representação gráfica criada por Petrovana. Por fim, através deste processo de validação, utilizamos a bibliografia que foi levantada na Fase 2, ao investigarmos a classificação das onomatopeias no oriente e ocidente, para propôr uma nova classificação destas em *Eruvë*, enquanto estudo de caso de um elemento gráfico.



Há preocupação com *feedback* no decorrer das etapas da pesquisa devido à necessidade de validar a criação da onomatopeia pelas autoras, como pela interpretação do grupo de foco participante. Observamos na Figura 5, a seguir, como o perfil do grupo de foco foi apresentado de acordo com as respostas dadas pelos participantes ao questionário da pesquisa. Mais da metade dos participantes possui entre 5 a 10 anos de experiência profissional. As três maiores áreas de experiência destes participantes foram, de forma decrescente, Arte (95%), Design (85%) e HQs (65%).

Figura 4 - Perfil dos participantes pré-selecionados, designers e quadrinistas para a presente pesquisa.
Fonte: Produzido pelas autoras, 2020.

BLOCO TEMÁTICO 1 PERFIL DO GRUPO DE FOCO



Através das características gráficas observadas nas onomatopeias e a intenção de representação visual aplicada nelas pelas autoras, realizamos a tabulação de 182 exemplos em quatro categorias. A distinção do “som” representado ficou dividida em: som da personagem, som da natureza, som do objeto e som da emoção. Categorizamos as onomatopeias considerando a conceituação delas nos mangás japoneses, aplicando abordagem similar ao mangá brasileiro (LUYTEN, 2000; GRAVETT, 2006; CHINEN, 2013; BRAGA JR., 2019). Não as categorizamos nos formatos japoneses (*giseigo*, *gijogo*, *giongo* e *gitaigo*) por se tratar de uma produção brasileira. Ao invés disso, resolvemos propor uma nova categorização que será apresentada a seguir.

Figura 5 - Modelo de estudo metodológico estruturado para a presente pesquisa.
Fonte: Produzido pela autora, 2020.

Figura 6 - Modelo de grade de análise com a tabulação da onomatopeia “Paf”. Fonte: Produzido pela autora, 2020.

ESTUDO DE CASO

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 de *Eruvê* 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 (Figura 6), dividida em três partes: o tipo da onomatopeia e qual a tipografia utilizada; as características gráficas do Design observadas (traço, cor, escala e movimento); e a intenção da representação gráfica da onomatopeia criada por Petrovana.



As aplicações das onomatopeias como estão em *Eruvê* não foram realizadas imitando outras produções gráficas no formato de quadrinhos consumidos pelas autoras, mas sim pela familiarização com a ideia por trás da aplicação das onomatopeias. Elas foram aplicadas de acordo com o repertório das autoras, sendo um elemento utilizado para enfatizar emoções, situações, ações e personalidades.

Frutiger (2007), ao abordar a construção gráfica pela ótica do Design, afirmou que os símbolos também podem ser compostos por letras. Esta composição por elementos que são categorizados como verbais por Twyman (1985) pode indicar que os mesmos elementos, em determinado momento, também podem ser interpretados como pictóricos.

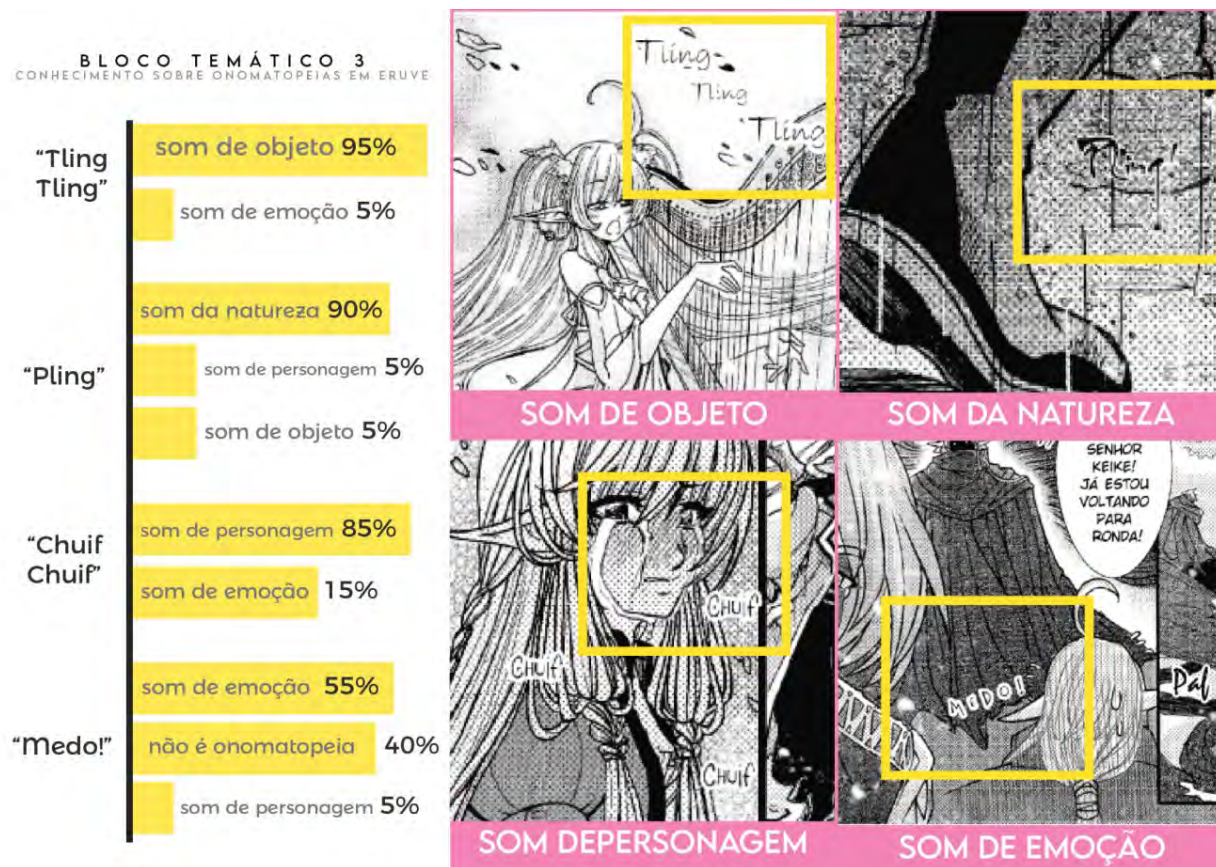
Além disso, observamos que as onomatopeias analisadas também podem ser consideradas conforme os níveis propostos por Dondis (2015), representacional, abstrato e simbólico (Quadro 1). Ao observarmos como as onomatopeias no *mangá* japonês podem ser classificadas em palavras miméticas ou onomatopeias propriamente ditas (INOSE, 2007), é possível criar associação entre os níveis propostos por Dondis (2015). O nível de representação esquemático, proposto por Twyman (1985) foi considerado de acordo com as observações feitas por McCloud (1994) que, ao observar como ocorre a representação gráfica nos quadrinhos, aponta que o nível esquemático é transitório entre o verbal e o pictórico.

Autores	Relações na representação de onomatopeias		
Frutiger (2007)	SÍMBOLOS		LETRAS
Dondis (2015)	SIMBÓLICO	ABSTRATO	REPRESENTACIONAL
Inose (2007)	ONOMATOPEIAS		PALAVRAS MIMÉTICAS
Twyman (1985)	PICTÓRICO	ESQUEMÁTICO	VERBAL

Quadro 1 -
Representação entre os
conceitos apresentados
pelos autores: Frutiger
(2007), Dondis (2015),
Inose (2007) e Twyman
(1985). Fonte: Produzido
pela autora, 2021.

Figura 7 - Bloco Temático 3 com o resultado da tabulação das onomatopeias e com a porcentagem de validação pelo grupo de foco ao sentido atribuído a elas. Fonte: Produzido pela autora, 2020.

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. Sendo assim, observamos a seguir (Figura 7) como as onomatopeias foram interpretadas, contrapondo a nossa proposta de categorização com a validação pela interpretação do grupo de foco. Foram selecionadas quatro onomatopeias do capítulo 1 de *Eruvê*, aquele com o maior número de exemplos, e cada uma delas é referente a uma das categorias propostas.



Podemos observar como as categorias som da natureza e som de objeto foram as mais aceitas pelo grupo de foco (95% concordou com a categorização das onomatopeias de “som da natureza” e 90% concordou com as de “som de objeto”). Contudo, 85% concordou com a categorização das onomatopeias de “som de personagem” e 55% concordou com as de som de emoção. Estas últimas duas categorias foram as mais complexas de análise, pois além de seu número ser maior em relação às outras (82 onomatopeias em relação ao total de 182), tanto a categoria “som de personagem” e “som de emoção” são complexas por fazerem parte da interpretação visual das condições dos personagens presentes na narrativa. Estas categorias consideram como os personagens andam, como produzem alguns sons específicos (despedidas, cumprimentos), e como se sentem em relação à situação apresentada. Entre os participantes do grupo de foco, 40% não considera os exemplos incluídos na categoria de “som de emoção” como onomatopeias. Consideramos, enquanto autoras, a onomatopeia “Medo!” (Figura 7) pertencente à categoria “som de emoção”, não pelo sentido verbal desta, mas pela representação gráfica da mesma. Contudo, a discussão acerca desta ser considerada, ou não, uma onomatopeia, nos faz atentar para o processo de interpretação visual que, no ocidente, parece ser mais focado no nível verbal da onomatopeia que no pictórico/esquemático.

DISCUSSÕES E CONCLUSÃO

É pertinente ponderar sobre a onomatopeia enquanto elemento cultural e simbólico, visto que Twyman (1985), Frascara (2004), Dondis (2015), Frutiger (2007), Miranda (2015) e Lupton e Phillips (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.

Eruvê é uma obra que foi produzida e influenciada tanto por mangás japoneses traduzidos e adaptados para o Brasil, como pelo cinema norte-americano e japonês, e também por mangás brasileiros de produção independente que já estavam sendo comercializados no país. 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 como ocorre na linguagem japonesa.

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, e analisarmos este elemento pelas suas características gráficas, 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.

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 *Eruvê*: traço; cor; escala; e movimento. Um mangá como *Eruvê* 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 Crítica às Narrativas Sequenciais. 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”. O 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.

Destacamos também a ideia de “harmonia visual” que é citada por Luyten (2003) acerca das produções em mangá. Ela ocorre devido à 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 repertório das autoras enquanto consumidoras de HQs (mangás principalmente).

REFERÊNCIAS

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

AIZEN, N. *Onomatopéias nas Histórias em Quadrinhos*, in MOYA, A. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1970. p. 269-306.

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

CAGNIN, A. L. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CHINEN, N. *Linguagem Mangá conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2013.

CIRNE, M. *Para ler os quadrinhos*. 2ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

COHN, N. *A visual lexicon*. Toronto: The Public Journal of Semiotics, 2007.

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.
- GRAVETT, P. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad Editora, 2006.
- GROESTEEEN, T. *Comics and Narration*. Jackson: University of Mississippi Press, 2013.
- INOSE, H. *Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words*. Falun: Dalarna University, 2007.
- 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.
- 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.
- LOPES, J. H. *Elementos do Estilo Mangá*. Belém: Edição do Autor, 2010.
- 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.
- LUYTEN, S. B. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2ª ed. São Paulo: Hedra, 2000.
- MIRANDA, E. R. *Focus group reading of a sequential narrative involving the representation of time*. In: VII Information Design International Conference, 2015, Brasília. <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/cidi2015-255/list/development#articles>. São Paulo: Blucher Proceedings, 2015. v. 2. p. 129-141.
- NAGADO, A. *Almanaque da cultura pop japonesa*. São Paulo: Via Lettera, 2007.
- 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 quadinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.

SILVA, E. L. MENEZES, E. M. *Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação*. 3ª ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

SOUSANIS, N. *Desaplanar*. Tradução de Érico de Assis. São Paulo: Veneta, 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.

TWYMAN, M. A. *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.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo incentivo a esta pesquisa.