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

Janaina Freitas Silva de Araújo

A Comunicação através do som em mangás brasileiros

Uma proposta de análise gráfica para onomatopeias

Recife – PE
2025

Janaina Freitas Silva de Araújo

A Comunicação através do som em mangás brasileiros

Uma proposta de análise gráfica para onomatopeias

Tese apresentada à banca examinadora da Universidade Federal de Pernambuco, como exigência para obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco.

Orientadora: Doctrer. Eva Rolim Miranda.
Coorientador: Dr. Amaro Xavier Braga Junior.

Recife – PE

2025

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Araújo, Janaína Freitas Silva de.
A Comunicação através do som em mangás brasileiros: uma proposta de análise gráfica para onomatopéias / Janaína Freitas Silva de Araújo. - Recife, 2025.
304f.: il.

Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Design, 2025.
Orientação: Eva Rolim Miranda.
Coorientação: Amaro Xavier Braga Junior.
Inclui referências, apêndices e anexos.

1. Onomatopeias; 2. Design da Informação; 3. Histórias em quadrinhos; 4. Modelo de análise gráfica. I. Miranda, Eva Rolim. II. Junior, Amaro Xavier Braga. III. Título.

UFPE-Biblioteca Central

JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO

“A COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DO “SOM” EM MANGÁS BRASILEIROS: UMA NOVA PROPOSTA DE CLASSIFICAÇÃO PARA ONOMATOPEIAS.”

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, na área de concentração Planejamento e Contextualização de Artefatos, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Design.

Aprovada em: 30/05/2025.

BANCA EXAMINADORA

_____
Profª. Drª. Renata Amorim Cadena (Examinadora Interna)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco

_____
Prof. Dr. Guilherme Ranoya Seixas Lins (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Prof. Dr. Eduardo Antônio Barbosa de Moura Souza (Examinador Externo)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco

_____
Profª. Drª. Simone Cavalcante de Almeida (Examinadora Externa)
Universidade Federal de Alagoas

_____
Prof. Dr. Rafael de Castro Andrade (Examinador Externo)
Universidade Positivo

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 desde sempre.

Agradeço a minha esposa, Samiha, e aos nossos filhos de quatro patas, Fofurinha, Ellie, Qiqi, Ashley Galega, Beri, Kron e Nino. Muito obrigada também aos meus amigos que aturaram todas as minhas crises de ansiedade até aqui. Agradeço, inclusive, a minha psiquiatra Flávia, e ao meu psicólogo Gabriel, por lidarem comigo nessa loucura de aventura que foi o doutorado.

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 emails.

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!*

Sumário

Introdução | O que sabemos até o momento..... 5
A temática e o Design da Informação..... 6
A produção independente..... 8
Mangá no Brasil..... 8
As onomatopeias..... 9
O Silent Mangá Audition..... 10
O mestrado..... 11
As categorias propostas para as onomatopeias..... 13
O doutorado e a tese..... 15
Capítulo 01 | Quem pesquisa sobre onomatopeias no Brasil..... 20
1.1 | Revisão Sistemática da Literatura (RSL)..... 20
1.2 | A lacuna do Design nas onomatopeias..... 24
1.3 | Onomatopeia, Sound Effect e Kakimoji..... 26
Capítulo 02 | Afinal, o que é onomatopeia?..... 36
2.1 | A onomatopeia como elemento pictórico..... 37
2.2 | As características gráficas da onomatopeia através do Design..... 40
2.3 | Onomatopeia: Etimologia..... 51
2.4 | Onomatopeia: Definições..... 54
2.4.1 | Definições morfológicas..... 59
2.4.2 | Formação linguística arbitrária ou convencional?..... 61
2.4.3 | A linguagem primitiva e formação da ortografia..... 63
2.5 | Valores da Onomatopeia..... 67
2.5.1 | Linguístico..... 67
2.5.2 | Filológico..... 68
2.5.3 | Estilístico..... 71
2.6 | Onomatopeias nas histórias em quadrinhos..... 74
Capítulo 03 | Elementos da sintaxe gráfica nas onomatopeias..... 80
3.1 | A relação entre texto e imagem..... 81
3.2 | O traço..... 88
3.1.1 | Tipografia..... 91
3.1.2 | Lettering e Caligrafia..... 97
3.3 | A cor..... 101
3.4 | A escala..... 105
3.5 | O movimento..... 107
3.6 | A origem..... 110
Capítulo 04 | O caminho metodológico..... 117
4.1 | Parâmetros gráficos..... 121
4.1.1 | Categorias de análise gráfica..... 129
4.2 | Obras e autores selecionados..... 140
4.3 | Etapas da investigação..... 141
4.4 | Ferramentas metodológicas..... 143

4.4.1 | Pesquisas em plataformas e repositórios acadêmicos..... 144
4.4.2 | Ficha de categorização para Análise Gráfica..... 145
4.4.3 | Depoimento..... 147
4.5 | Novidades do trabalho.....147
4.6 | Possíveis falhas e incongruências..... 148
Capítulo 05 | Tools Challenge (2017).....152
5.1 | As obras de Max Andrade.....152
5.2 | Tools Challenge e Max Andrade.....192
5.3 | Onomatopeias em Tools Challenge.....206
5.3.1 | A origem das onomatopeias.....208
5.3.2 | O traço das onomatopeias..... 211
5.3.3 | A cor das onomatopeias.....214
5.3.4 | A escala das onomatopeias..... 216
5.3.5 | O movimento das onomatopeias..... 220
Capítulo 06 | Onomatopeias brasileiras: considerações finais.....227
Referências.....238
Anexo 01..... 246
Apêndice 01..... 252
Apêndice 02..... 297

Resumo

A lacuna na investigação da onomatopeia como elemento gráfico nas histórias em quadrinhos brasileiras independentes pela ótica do Design da Informação é a oportunidade de pesquisa abordada pela autora desde o mestrado (Araújo, 2021). Com base no método de análise da imagem proposto por Greimas (2002) e Thompson (1995); assim como através das considerações acerca da morfologia visual de Frascara (2004); Frutiger (2007); Miranda (2013); Lupton & Philips (2018); e Derdyk (2020); e sobre as narrativas gráficas sequenciais Braga Jr. (2005, 2011, 2019); Vergueiro (2017); Luyten (1984, 2000, 2003); Bari (2007); Chinen (2013); Ramos (2009); Magalhães (2007) e Petrovana (2025); propomos um modelo de análise gráfica para as onomatopeias em quadrinhos brasileiros independentes. Este modelo foi testado inicialmente na obra *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015) durante o mestrado (Araújo, 2021); e em *Tools Challenge* (2017), obra do quadrinista Max Andrade, um dos grandes expoentes do quadrinho brasileiro independente. Como resultado, observamos como as onomatopeias podem ser classificadas em: auxiliares ou principais, a depender da apresentação das características gráficas contempladas pelo modelo proposto, a origem; o traço; a cor; a escala; e o movimento. A partir de uma abordagem fundamentada no Design, o estudo destaca a importância de observar os quadrinhos como artefatos gráficos e culturais, cujas escolhas visuais estão profundamente ligadas à experiência dos autores e às transformações das mídias contemporâneas. Ao integrar o Design aos estudos das narrativas sequenciais, a pesquisa amplia o entendimento sobre a comunicação visual nos quadrinhos e abre caminho para investigações futuras sobre a linguagem gráfica em contextos autorais e independentes.

Palavras-chave: Onomatopeias, Design da Informação, Histórias em quadrinhos, Modelo de análise gráfica.

Abstract

The gap in research on onomatopoeia as a graphic element in independent Brazilian comics from the perspective of Information Design is the research opportunity addressed by the author since her master's studies (Araújo, 2021). Based on the image analysis method proposed by Greimas (2002) and Thompson (1995), as well as on the visual morphology considerations by Frascara (2004), Frutiger (2007), Miranda (2013), Lupton & Phillips (2018), and Derdyk (2020), and on the studies of sequential graphic narratives by Braga Jr. (2005, 2011, 2019), Vergueiro (2017), Luyten (1984, 2000, 2003), Bari (2007), Chinen (2013), Ramos (2009), Magalhães (2007), and Petrovana (2025), we propose a graphic analysis model for onomatopoeias in independent Brazilian comics. This model was initially tested in the work *Eruvë: O Conto da Dama de Vidro* (2015) during the master's research (Araújo, 2021); and *Tools Challenge* (2017), a work by comic artist Max Andrade, one of the leading figures in independent Brazilian comics. As a result, we observed that onomatopoeias can be classified as either auxiliary or main, depending on the presence of the graphic characteristics contemplated in the proposed model: origin, stroke, color, scale, and movement. From a design-based approach, the study highlights the importance of viewing comics as both graphic and cultural artifacts, whose visual choices are deeply connected to the authors' experiences and to the transformations of contemporary media. By integrating Design into the study of sequential narratives, this research expands the understanding of visual communication in comics and paves the way for future investigations into graphic language in independent and authorial contexts.

Keywords: Onomatopeias, Design, Comic books, Graphic analysis model.

Introdução | O que sabemos até o momento

Estas primeiras páginas da tese foram escritas em primeira pessoa, pois se trata de uma percepção acadêmica da autora, Janaina Araújo, enquanto pesquisadora e também quadrinista independente, sobre o universo dos quadrinhos no Brasil, o Design e a experiência em pesquisar sobre ambos há mais de 10 anos.

Desde 2018, quando finalizei a graduação em Design na Universidade Federal de Alagoas (UFAL), tenho pesquisado sobre mangás (histórias em quadrinhos japonesas) no Brasil. Enquanto quadrinista, o tema sempre me cativou, principalmente ao participar do grupo de pesquisa e produção de histórias em quadrinhos (HQs) do Prof. Dr. Amaro Xavier Braga Junior.

Cresci assistindo *animes* (desenhos animados japoneses) como *Pokémon* (no Programa da *Eliana & Alegria*); *Card Captor Sakura*, *Digimon* e *Dragon Ball* (na *TV Globinho*); *Tenchi Muyo*, *El Hazard*, *Slayers* e *Bucky* (na *Band Kids*); e *Sailor Moon* (no *Cartoon Network*). E essas animações influenciaram meu gosto pela estética do *mangá* que comecei a consumir, comprando nas bancas de revista sempre que possível.

Não demorou muito para que eu começasse a tentar copiar o desenho dos personagens, cenários, indumentárias e objetos das páginas de mangá que eu tanto amava ler (e ainda amo).

Por volta dos anos 2000, eu já estava participando de eventos voltados para o público que consome este tipo de conteúdo. Eventos como *Tadaima* (organizado no SESC Centro de Maceió-AL); *Daisuke* (organizado no antigo CEFET, hoje IFAL de Maceió-AL); e eventos de RPG (*role playing game*) (realizados no SESC Poço de Maceió-AL).

Em 2005, eu já estava participando da organização de um desses eventos na cidade, o *Nipponseito*. Esses eventos foram (e ainda são) importantes para a troca de informações entre quadrinistas e fãs desse tipo de conteúdo. Como nunca houve formação escolar ou acadêmica para aprendermos a como desenhar quadrinhos (Araújo, 2018), estes eventos nos proporcionaram construir laços com artistas mais antigos, aprender a aprimorar nosso desenho, colorir pelo processo de observação, até o ponto em que construímos nosso próprio traço (Derdyk, 2020).

Estou explicando minha própria jornada para deixar claro que esse processo não foi experienciado apenas por mim, mas por muitos outros quadrinistas no Brasil, incluindo aqueles que são citados como parte do recorte do objeto desta pesquisa.

Como evidenciaram Braga Jr. (2005, 2011, 2019) e Petrovana (2018), muitos dos quadrinhos brasileiros consumidos hoje são produzidos por pessoas que já foram assíduos consumidores destes durante a infância e adolescência. Tal como estes pesquisadores ressaltam o ciclo dos quadrinistas serem inspirados por algo e se tornarem produtores de conteúdo semelhante, Luyten (2003) destaca como ocorreu a exportação de mangás para o Brasil com o propósito inicial de auxiliar na alfabetização de imigrantes japoneses durante a década de 40, até o plano nacional de Getúlio Vargas (década de 50) proibir a veiculação de material literário no país que não fosse na língua portuguesa, impulsionando a tradução dos quadrinhos importados e favorecendo o consumo destes por não descendentes de japoneses.

A temática e o Design da Informação

Enquanto designer, eu sempre enxerguei o processo de tradução do *mangá* importado para o Brasil, e do consumo deste por brasileiros não descendentes de japoneses, como uma ampliação do público alvo que consome este tipo de artefato gráfico. Se antes apenas japoneses e descendentes eram os leitores dos mangás, com a tradução compulsória desses títulos, um novo público, que já possuía apreço pela estética do *mangá*, sentiu-se contemplado pelo conteúdo, agora em português.

No Design da Informação (Redig, 2004), costumamos dizer que toda informação é um dado, mas nem todo dado é uma informação. Em outras palavras, os dados compõem a informação, mas ela só se torna informação de fato se as pessoas possuem a habilidade de decodificá-la.

Para Postema (2018), os *mangás* apresentam camadas de linguagem, ou seja, sem o devido repertório, não é possível compreendermos todas as camadas disponíveis de significado. Durante o mestrado, apresentei a discussão sobre o termo ’alfabetização visual’ trazido por Dondis (2015) ao defender que nem todos os dados apresentados por um artefato visual podem ser interpretados pelas pessoas, a depender do repertório visual delas. Enquanto isso, Tyman (1985) corrobora com a leitura de Postema (2018) e de Redig (2004), destacando como a mancha gráfica presente no artefato visual pode conter distintos modos de simbolização que podem ser categorizados em **verbal** (o texto, propriamente dito), **pictórico** (as imagens, fotografias) e **esquemático** (simbólico, geralmente transita entre verbal e pictórico).

É importante destacar as categorias de Twyman (1985), pois, como observa Petrovana (2018), as traduções realizadas pelas editoras que importavam títulos de *mangá* para o Brasil não consideravam as onomatopeias, foco deste trabalho, como um elemento a ser traduzido, mas sim legendado. Muitos títulos só começaram a ter onomatopeias traduzidas por volta de 2015, quando

ocorre a primeira onda do mangá (Braga Jr., 2005, 2011, 2019), evento em que há um significativo aumento no número de publicações de quadrinhos independentes no Brasil.

O processo de tradução observado por Petrovana (2018) na análise de duas versões do mangá de *Card Captor Sakura* (lançado pela editora JBC no Brasil em 1997 e 2001) auxilia a ilustrar como, mais recentemente, o cuidado editorial com a forma como a onomatopeia é apresentada para os leitores mudou.

Na figura 01, podemos observar como a onomatopeia "HÃ?!" foi apenas legendada no mangá *Card Captor Sakura,* em 1997. No entanto, na versão de 2001, mais abaixo, a onomatopeia foi traduzida e até mesmo a tipografia aplicada para esta segue quase o mesmo padrão de sua antecessora, longilínea e sem serifas com o contorno preto e preenchimento branco.

Figura 01 - Duas versões da mesma onomatopeia do mangá Sakura Card Captors, a primeira, legendada (acima); e a segunda, adaptada (abaixo).

Fonte: Petrovana, 2018.

A discussão sobre como o cenário editorial nacional compreende a onomatopeia é, portanto, o que nos interessa, pois ela nos ajudará a compreender por que este elemento, a onomatopeia, é o nosso principal objeto de pesquisa. Como já foi mencionado anteriormente, aqueles que um dia foram consumidores destes *mangás*, tornaram-se criadores, quadrinistas. Logo, estamos nos propondo a investigar como quadrinistas apresentam suas próprias onomatopeias e, especificamente, o desenho delas. Neste recorte, nosso foco principal está na produção

independente nacional, pois esta é, a priori, livre de pressão editorial formal, de editoras já consolidadas no país; e apresentam um nicho de experimentação mais amplo quanto ao desenho.

A produção independente

A produção de histórias em quadrinhos (HQs) independentes no Brasil, principalmente durante o período de 2015 até meados de 2019, passou por um aumento no número de títulos publicados (Braga Jr., 2005, 2011, 2019).

Os quadrinhos independentes deste período destacado por Braga Jr. (2005, 2011, 2019), como observei durante o mestrado (Araújo, 2021), são fruto de uma gama de influências estéticas midiáticas: filmes, séries, jogos de videogame, de outros quadrinhos importados, de livros biográficos e contos, entre outras fontes midiáticas e de entretenimento. Assim como alguns autores concordam (Luyten, 2003; Chinen, 2013; Vergueiro, 2017; Braga Jr., 2005, 2011, 2019), podemos dizer que o quadrinho nacional é uma amálgama de influências estéticas que reflete um estilo miscigenado.

Mangá no Brasil

Compreendendo a produção brasileira como variada e numerosa, nesta pesquisa trataremos de abordar o recorte dos mangás nacionais. O termo ´*mangá* nacional´ é primeiramente evocado por Braga Jr. (2005, 2011, 2019) ao classificar o mangá no Brasil de três formas: mimético, híbrido e brasileiro.

Para Braga Jr. (2005, 2011, 2019), o mangá mimético é aquele que reproduz a estética de mangás japoneses, mas é produzido por um brasileiro. Por exemplo, uma história que trata da temática de samurais; histórias com o sentido de leitura aplicado em alguns países da Ásia (da direita para a esquerda, de cima para baixo); aplicação de termos textuais da língua japonesa apresentados em *romaji* (transcrição fonética da língua japonesa para o alfabeto latino) como *kawaii* ou *katana*; e onomatopeias em ideogramas japoneses.

O mangá híbrido, por sua vez, apresenta alguns elementos que são oriundos de mangás japoneses misturados a outros que são brasileiros no quadrinho. Por exemplo, um mangá que apresenta temática baseada na adaptação do livro *Helena* de Machado de Assis (Cf. Studio Seasons, 2014[1]), apesar de também ter todas as outras características de um mangá mimético, pode ser considerado como híbrido (Braga Jr., 2005, 2011, 2019).

[1] Helena. Adaptado da Obra de Machado de Assis. Mangá nacional lançado pela editora New Pop, produzido pelo Studio Seasons. Disponível em: <lojanewpop.com.br/helena>. Acesso em 18 de abril de 2025.

O mais complicado de exemplificar talvez seja o mangá brasileiro, pois este é aquele que mais passou por adaptações na forma e no conteúdo em sua apresentação. Ele pode vir com o sentido de leitura aplicado a obras na América Latina (da esquerda para direita, de cima para baixo); abordar temáticas do convívio comum de brasileiros; utilizar de expressões típicas da língua portuguesa no Brasil; assim como adaptar as onomatopeias para um formato que não seja apenas uma legenda, mas parte da mancha gráfica do quadrinho (Braga Jr., 2005, 2011, 2019).

Existem diferentes aspectos do mangá nacional que podem ser analisados para determinar se este de fato pode ser chamado como tal. Braga Jr. (2005, 2011, 2019) fala sobre aspectos como: (1) a estética do desenho; (2) o *layout* dos elementos gráficos; (3) a tendência a uma perspectiva beligerante; (4) a leitura gráfica com narrativa invertida; (5) os estereótipos e temas híbridos; (6) a metalinguagem de tendência cômica; e (7) a noção de tempo e o ritmo narrativo.

Segundo Braga Jr. (2019), ao abordar a leitura gráfica com narrativa invertida:

> Devido à própria extensão do alfabeto japonês e da contínua aprendizagem dos ideogramas, os quadrinhos japoneses, foram com o tempo sendo idealizados na tentativa de depender o menos possível dos textos para a compreensão da história. Isto contribuiu para que um elemento se destacasse na produção dos Mangás: **as onomatopeias**. (Braga Jr., p. 5, 2019) (Destaque nosso)

É perceptível como as onomatopeias, enquanto elemento comum a grande parte da produção de quadrinhos no mundo, é um ponto interessante para ser analisado, considerando a diferenciação entre o que é uma produção em quadrinhos brasileira, e como o processo de transição e amadurecimento dos quadrinistas nacionais se deu.

As onomatopeias

Durante o mestrado (Araújo, 2021), ao investigar primeiramente como a onomatopeia é compreendida pelos editores e quadrinistas japoneses, descobrimos que, assim como o termo onomatopeia é compreendido como SFX (*sound effects*), por produtores de *comics* (quadrinhos norte-americanos), a representação gráfica do som é compreendida como *kakimoji* no Japão. O *kakimoji* é uma forma visual de representar o som.

A origem do termo japonês vem da prática tradicional do teatro *kabuki*. Nele, não há falas como na maioria das peças europeias, norte-americanas ou latinas. O diálogo e a narrativa das peças do *kabuki* são expressos por meio de sons. Desse modo, a performance e o visual são muito importantes para que a narrativa seja transmitida aos espectadores. No Brasil, no entanto, a

onomatopeia é comumente compreendida como uma figura de linguagem que se reproduz por meio de construção fonética.

Neste ponto, podemos observar que a principal diferença entre as onomatopeias como a conhecemos no Brasil e o *kakimoji* seria a interpretação delas através de seus modos de representação, seja **verbal**, **pictórico e**/ou **esquemático** (Twyman, 1985). No entanto, não existem estudos suficientes na literatura brasileira sobre a onomatopeia enquanto um elemento pictórico e/ou esquemático e verbal, principalmente no campo do Design. Essa afirmação é confirmada na Revisão Sistemática da Literatura (RSL) desta pesquisa. Ela foi realizada considerando o recorte temporal de 2015 a 2021, que corresponde justamente ao período em que as duas ondas do mangá ocorreram no Brasil (Braga Jr., 2005, 2011, 2019), através da busca de palavras-chave como: (1) representação gráfica; (2) onomatopeia; (3) quadrinhos brasileiros; e (4) Design, nas publicações de produções acadêmicas em português e inglês.

O *Silent Mangá Audition*

Durante a graduação em Design, comecei a pesquisar sobre um concurso internacional realizado pela editora japonesa, *Comic Zenon*. O concurso é conhecido como *Silent Manga Audition* e é realizado desde 2012. Como já participei de diversas edições do concurso, acabei conhecendo alguns dos brasileiros premiados por este. E alguns dos quadrinistas brasileiros premiados chegaram a se destacar por suas produções peculiares, chamando a atenção inclusive dos editores da empresa japonesa. Quadrinistas como: Max Andrade, Heitor Amatsu, Kaji Pato, a dupla eudetenis, Ichiro, João Eddie, Yos, entre alguns outros.

As obras, ao serem submetidas, podem ser enviadas de qualquer lugar do mundo, de forma virtual, porém, como o nome do concurso sugere, devem ser silenciosas. Não é permitido o uso de elementos textuais na construção das páginas de mangá enviadas. Contudo, há algumas ressalvas sobre esta restrição imposta pelas regras do concurso.

Algumas representações gráficas que, a priori, são consideradas como elementos textuais, podem ser adaptadas como pictóricos e/ou esquemáticos (Twyman, 1985). Por exemplo, a equipe editorial da *Comic Zenon* realizou entrevista com o quadrinista brasileiro Heitor Amatsu, em 2018, parabenizando-o pela adaptação das onomatopeias aplicadas nas páginas dos mangás dele enviadas para o concurso (Cf. SMA 10 Interview #3 – Heitor Amatsu[2]).

[2] SMA 10 Interview #3 – Heitor Amatsu. Entrevista realizada com o quadrinista brasileiro Heitor Amatsu, premiado pelo concurso internacional *Silent Mangá Audition*. Disponível em: <manga-audition.com/sma-10-interview-3-heitor-amatsu/>. Acesso em 18 de abril de 2025.

A entrevista com Heitor Amatsu e a análise sobre a metamorfose da onomatopeia em mangás brasileiros apresentada no artigo de Petrovana (2018), apresentado nas Jornadas Internacionais de Quadrinhos da USP, foram os dois trabalhos que despertaram a inquietação sobre como o elemento da onomatopeia pode ser analisada enquanto um elemento pictórico/esquemático (Twyman, 1985) e como este estudo pode auxiliar investigações futuras que envolvem o processo editorial de quadrinhos, sejam eles independentes ou não, mas brasileiros.

É comum encontrar, em algumas obras, elementos que comumente podem ser interpretados como verbais (Twyman, 1985) como parte da composição da mancha gráfica do quadrinho, seja na forma de um letreiro; compondo um cartaz (Figura 02); uma mensagem abreviada de celular ou computador; ou, na forma que mais interessa a presente pesquisa: **onomatopeia** (Figura 03).

Figura 02 - Título do cartaz desenhado na página 2 do *mangá The Flying Mountain* da dupla brasileira Eudetenis, no *Silent Manga Awards* em 2018.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/takamori2018/flying-mountain-by-eudetenis/>. Acesso em 20 de fevereiro de 2023.

Figura 03 - Onomatopeia "FIZZ" criada por Heitor Amatsu, quadrinista brasileiro, premiado pelo Silent Manga Awards em 2019. A obra é intitulada *Reconciliation*, página 10.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/smaex5/reconciliation-by-heitor-amatsu/>. Acesso em 20 de fevereiro de 2023.

Estes exemplos são apenas alguns poucos de todos aqueles apresentados no decorrer desta investigação. No decorrer da análise de diversas obras categorizadas como mangá, tanto pelos seus autores quanto por leitores, encontramos vários registros de como a onomatopeia é integrada ao desenho da página nos quadrinhos. Esta integração não se trata apenas de uma escolha de gramática ou representação fonética, mas principalmente da forma como o desenho da onomatopeia é aplicado, considerando o contexto da narrativa do quadrinho.

O mestrado

Considerando a suspeita sobre a ausência de produções sobre como interpretar a onomatopeia enquanto elemento pictórico/esquemático, principalmente dentro do campo do

Design, analisamos uma amostragem inicial de 172 trabalhos. Estes foram revisados a fim de verificarmos se o conteúdo deles corresponde ao tema da presente pesquisa. No entanto, apenas 26 publicações (aproximadamente 15% dos trabalhos) apresentam alguma menção sobre como interpretar a onomatopeia, e quase nenhuma trata dela como um elemento pictórico e/ou esquemático, salvo os trabalhos publicados por esta mesma autora, e equipe de orientação.

Através da Revisão Sistemática da Literatura (RSL), encontramos 9 publicações no campo de Letras, Linguística e Literatura; 6 no campo do Design e Desenho Industrial; 2 no campo da Comunicação; 3 no campo da Educação; 1 no campo da Filosofia, Letras e Ciências Humanas; 1 no campo de Artes Visuais; 1 no campo do Cinema e Audiovisual; 1 no campo da Engenharia e Gestão do Conhecimento; e 1 no campo de Computer Science.

A RSL foi realizada através de buscas em plataformas como *Scopus*; Google Acadêmico; Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD); Anais do Congresso Internacional de Quadrinhos da USP; e em publicações dos núcleos de estudos e produções de quadrinhos das federais do Ceará, Rio Grande do Sul e Goiânia. No total, foram 26 publicações encontradas. E entre elas, algumas eram de nossa autoria, e outras não trataram da onomatopeia enquanto imagem, muito menos como elemento pictórico e/ou esquemático.

É importante destacar que, para entender melhor como pode funcionar a representação da onomatopeia enquanto imagem, buscamos nos aprofundar sobre o que é o *kakimoji*, ou as onomatopeias nos mangás japoneses.

A interpretação do *kakimoji* enquanto elemento pictórico/esquemático se torna ainda mais evidente quando nos deparamos com as categorias que os japoneses possuem para ele. Diferente das onomatopeias no Brasil, o *kakimoji* possui duas grandes categorias: (1) palavras miméticas e (2) onomatopeias propriamente ditas.

As palavras miméticas são dividas em *giseigo* (sons humanos e de animais) e *giongo* (sons que podem ser ouvidos, de objetos, por exemplo). E as onomatopeias propriamente ditas são divididas em *gitaigo* (representam o estado ou condição dos seres) e *gijogo* (representam emoções ou sentimentos humanos).

A priori, a categoria de palavras miméticas se parece mais com a nossa forma de interpretar as onomatopeias. Por outro lado, as onomatopeias propriamente ditas do *kakimoji* abrangem outro aspecto da representação visual que é pouco explorada por outros tipos de quadrinhos que não o mangá japonês, e até mesmo pelo mangá brasileiro.

Assim como alguns dos mais referenciados pesquisadores no campo das histórias em quadrinhos, McCloud (1994) e Eisner (2008) observaram que o mangá possui algumas características específicas. Luyten (2003), Vergueiro (2017), e Braga Jr. (2005, 2011, 2019), pesquisadores consolidados na investigação sobre o mangá no Brasil, também destacam o enfoque do nicho em temáticas cotidianas, assim como a ênfase na expressão dos personagens, tipicamente ilustrados com olhos expressivos e corpos em perspectivas de ângulos dinâmicos.

A representação do cotidiano, no entanto, não é silenciosa. O mundo ao nosso redor é repleto de pequenos sons (como o ruído de um ventilador, o barulho de uma máquina de lavar roupa, uma goteira, o chiado da televisão); sons que despertam nossa atenção (como um toque de celular, o soar de um alarme, o que de uma campainha, a buzina de um carro); e sons mais introspectivos, aqueles que apenas cada um de nós pode ouvir, como uma trilha sonora mental, estimulada por produções midiáticas diversas (como receber uma notícia importante e imediatamente lembrar da vinheta do Jornal Nacional para notícias de última hora; ou estar nadando na praia e pensar na trilha sonora do filme Tubarão).

Enquanto quadrinista, arrisco a afirmar que é um desafio desenhar o som nas páginas de um quadrinho. O registro gráfico do desenho na superfície do papel, ou na tela de um computador, implica em escolhas visuais que muitas vezes parecem ocasionais, feitas de acordo com o repertório e imaginário alimentados por anos de consumo de outras mídias e de outros quadrinhos. No entanto, é na criação das onomatopeias que podemos misturar a representação verbal com a pictórica/esquemática.

A questão observada nesta pesquisa é sobre a onomatopeia presente em, principalmente, mangás brasileiros independentes. Investigamos também como a forma dela representar emoções ou estados psicológicos e comportamentais na narrativa é algo comum nos mangás japoneses, mas estranho para leitores e quadrinistas brasileiros. Isso não significa que onomatopeias que representam emoções e estados mais subjetivos não existam em produções nacionais independentes em mangá, mas que elas não são compreendidas como tal. É incomum para nós, brasileiros, a prática de interpretar e representar graficamente o som de emoções (como a tensão de uma cena investigativa, ou um olhar apaixonado em determinado quadro).

As categorias propostas para as onomatopeias

Durante o mestrado, realizamos um estudo de caso sobre a obra da qual participei da produção: *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), volume 1, publicado de forma independente.

Neste estudo de caso, foram encontradas 182 onomatopeias no decorrer de 132 páginas. O quadrinho é classificado, pela principal autora, Mariana Petrovana, e pelos leitores, como um mangá brasileiro independente. As onomatopeias encontradas nele foram categorizadas de acordo com a origem do som e de como ele era representado visualmente, uma forma de investigar graficamente a onomatopeia que utilizamos neste estudo de caso.

Desse modo, as onomatopeias foram fotografadas e separadas em uma ficha que analisava algumas características gráficas como: **traço** (Derdyk, 2020); a **cor**, a **escala**, e o **movimento** (Frascara, 2004; Frutiger, 2007; Dondis, 2015; e Lupton & Philips, 2018).

Além disso, entramos em contato com a criadora do mangá e ela explicou a motivação da inserção de cada uma das onomatopeias na obra. As onomatopeias aplicadas através de fonte tipográfica foram separadas e analisadas, para que identificássemos as fontes utilizadas; e, para aquelas que foram desenhadas, destacamos o *lettering* aplicado pela autora principal.

Por fim, criamos quatro categorias para as onomatopeias de *Eruvë*: *o conto da dama de vidro* (2015). São elas: (1) **sons de objeto**; (2) **sons da natureza**; (3) **sons de personagem**; e (4) **sons de emoção** (Figura 04).

Figura 04 - Exemplo de categorização das onomatopeias encontradas em *Eruvë: O Conto da Dama de Vidro* (2015).

Fonte: Acervo da autora, 2021.

A onomatopeia “Atchim!” (à esquerda superior, na figura 04, representando o som de um espirro) foi categorizada como som de personagem, com traço regular, cor em alto contraste, escala média e movimento diagonal. A onomatopeia “THINN” (à direita superior, na figura 04, representando o som metálico de um brinco sendo movido) foi categorizada como som de objeto, com traço regular, cor em baixo contraste, escala média e movimento diagonal. “VHSSS” (à esquerda inferior, na figura 04, representando o som do vento) foi uma onomatopeia categorizada como som de natureza, com traço regular, cor em baixo contraste, escala pequena e movimento diagonal. E, o último exemplo, “Vergonha!” (à direita inferior, na figura 04, representando o sentimento de vergonha da personagem) foi categorizada como uma onomatopeia de som de emoção, com traço regular, alto contraste, escala pequena e movimento diagonal (Figura 04).

É sempre importante enfatizar que esta categorização, principalmente de onomatopeias de som de emoção, considerou o valor gráfico da representação do som nos quadrinhos. Tentamos não nos focar no significado das onomatopeias enquanto palavras, a fim de focarmos nos elementos da forma (traço, cor, escala e movimento). No entanto, em análises posteriores, percebemos como o contexto da aplicação da onomatopeia não pode ser ignorado, mesmo que se tratem de ideogramas japoneses, ou fictícios, que não podem ser lidos por pessoas que desconhecem a língua que os originou.

Essa categorização foi submetida à validação por um grupo de 20 entrevistados (10 quadrinistas brasileiros e 10 designers). Entre as categorias sugeridas (som de objeto, de personagem, da natureza e de emoção), a única categoria que não foi amplamente aceita pelo grupo foco da pesquisa foi a de som de emoção. Apenas 40% dos entrevistados concordou que as onomatopeias incluídas nesta categoria correspondem, de fato, a um som que representa graficamente uma emoção.

O doutorado e a tese

Na investigação desenvolvida durante o doutorado sobre os mangás independentes brasileiros, buscamos ampliar o estudo de caso sobre as onomatopeias em outras obras, replicando o processo de análise realizado em *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015).

Nosso principal intuito é demonstrar como o Design da Informação pode auxiliar na compreensão da onomatopeia em quadrinhos brasileiros independentes, propondo, inclusive, uma nova categorização para esta figura de linguagem, considerando que a interpretação dela nas produções acadêmicas encontradas na RSL é principalmente focada no modo de representação

verbal, e quase nunca na análise dela enquanto imagem - nosso foco nesta investigação. Depois de um amplo levantamento preliminar, identifiquei algumas publicações.

Diante da proposta de ampliação do estudo de caso, apresentamos outras produções nacionais. Citamos algumas onomatopeias encontradas em mangás independentes como *Terra & Windy* (2016) de Cah Poszar; em *Lampião* (2021) de Heitor Amatsu; em *Ledd* (2011) de Lobo Borges, J. M. Trevisan e Heitor Amatsu; em *Calendar* (2017) de Lígia Zanella; em alguns quadrinhos produzidos por grupos independentes e publicados por editoras, como *Zucker* (2010), do Studio Seasons; e quadrinhos independentes que não são classificados como mangá, como *Contos de Griô: a origem do tambor* (2022), de Jean Lins, Ana Cristina, Daiandreson Victor, e Ari Firmino; entre alguns outros que serão apresentados no decorrer dos capítulos.

No entanto, realizamos a categorização de todas as onomatopeias no mangá brasileiro independente: *Tools Challenge* (2016) de Max Andrade. Estas obras foram selecionadas pelo acesso que possuímos aos autores, e ao fato deles serem reconhecidos como quadrinistas brasileiros de mangá, não apenas pelos leitores, mas como também pelas editoras nacionais e algumas internacionais.

Nesta investigação, esperávamos validar a perspectiva proposta por Araújo (2021) para a classificação das onomatopeias através da análise de elementos visuais, propostos pelo Design da Informação, corroborando na interpretação delas enquanto representações pictóricas e/ou esquemáticas em quadrinhos independentes brasileiros. E também pela possibilidade de oferecer bases analíticas mais amplas daquelas observadas no estudo preliminar.

Esta inquietação quanto ao modo de abordar e interpretar o elemento da onomatopeia também possui respaldo no cenário editorial brasileiro para criação e adaptação de histórias em quadrinhos. O mercado de HQs independentes continua crescendo e impulsionando, junto com ele, títulos publicados por grandes editoras, como a Mauricio de Sousa Produções, que passou a contratar quadrinistas independentes com um alcance popular significativo para produzir as *graphic novels* de personagens específicos criados pelo criador da *Turma da Mônica*, Mauricio de Sousa.

Para se ter uma ideia de como o mercado de quadrinhos independente cresceu nos últimos anos, em 2016, o Catarse (Cf. CATARSE, 2019[3]), uma das plataformas mais utilizadas pelos quadrinistas independentes no Brasil, chegou a mais de 70 projetos financiados coletivamente na categoria ´Quadrinhos´.

[3] Cf. CATARSE. Números, curiosidades e projetos em destaque no Catarse, a maior comunidade de financiamento coletivo do Brasil! 2019. Disponível em:<https://ano.catarse.me/>. Acesso em 27 de fevereiro de 2021.

O número alto de quadrinhos financiados representou cerca de R$1.1 milhão destinado a diversos projetos. Em 2017, foram 99 novos projetos, R$1.6 milhão em publicações financiadas. Em 2018, foram 147 novos projetos, R$1.9 milhão em quadrinhos publicados por financiamento coletivo. Em 2019, 156 novos projetos, R$1.10 milhão em financiamento de quadrinhos. De 2020 a 2021, devido à pandemia e à suspensão de eventos presenciais, muitos quadrinhos tiveram seu lançamento adiado, visto que estes geralmente são programados para serem lançados em algum evento em que o autor possa ter contato com o público que apoiou a campanha de financiamento do seu quadrinho, que deseja adquirir o produto pessoalmente, ou até mesmo apenas busca interagir com o autor de uma obra nacional.

Destaco estes valores para enfatizar a importância que esta investigação possui. Compreender como o quadrinho independente brasileiro é criado, mesmo que seja apenas por meio da investigação da onomatopeia enquanto elemento gráfico, é importante para o cenário do Design que está inserido neste recorte editorial do país. Além disso, como os quadrinhos são uma forma de produção midiática a parte, reconhecidos como a 9ª forma de arte (na Europa, e como 'arte sequencial' nos Estados Unidos), é relevante, enquanto pesquisadores do campo do Design da Informação, compreender como os elementos verbais, pictóricos e/ou esquemáticos são criados neste tipo de material que gradualmente vem se tornando cada vez mais miscigenado no Brasil, integrando diferentes formas de representação estética de narrativas no mundo.

A questão que buscamos responder com esta investigação é se é possível propôr um modelo de análise gráfica das onomatopeias em quadrinhos independentes brasileiros, de modo a categorizá-las nas narrativas gráficas enquanto imagem. Nosso problema envolve uma grande massa de análise das onomatopeias enquanto construção fonética e linguística, contribuindo com uma perspectiva centrada no Design da Informação, campo que, geralmente, se encontra ausente nos modelos precedentes. Nosso objetivo geral é criar um modelo de análise gráfica para as onomatopeias que possa suprir esta lacuna. Além disso, consideramos outros objetivos específicos, como (1) confirmar, através da RSL, a provável lacuna de análise gráfica da onomatopeia no Brasil; e (2) validar o modelo de análise gráfica proposto com o recorte do objeto de pesquisa, as onomatopeias, em obras de quadrinistas brasileiros independentes.

Síntese da Introdução

A introdução apresentou uma trajetória de pesquisa sobre mangás no Brasil, com ênfase no design gráfico das onomatopeias. Partiu de uma vivência pessoal com animes e quadrinhos, passou por eventos e produções independentes, e avançou para uma análise acadêmica sobre como o

mangá foi traduzido, adaptado e reinterpretado no país. Destacou-se a onomatopeia como um elemento visual central para a narrativa dos mangás, frequentemente negligenciado pelas editoras. A pesquisa concentrou-se na produção independente brasileira, especialmente a partir de 2015, por proporcionar maior liberdade de experimentação estética e narrativa. Nesse contexto, foram discutidas as categorias de mangá nacional (mimético, híbrido e brasileiro) e o concurso *Silent Manga Audition* foi citado como exemplo da valorização internacional de artistas brasileiros que exploraram a onomatopeia de maneira visual, indo além do texto. O objetivo foi investigar como essas representações sonoras foram desenhadas no contexto dos quadrinhos nacionais contemporâneos.

A investigação abordou a onomatopeia como elemento gráfico em mangás brasileiros independentes, priorizando sua representação pictórica e esquemática, e não apenas verbal. A partir de uma revisão de literatura com 172 trabalhos, apenas 26 abordaram o tema, sendo raríssimos os que trataram a onomatopeia como imagem. Para aprofundar a análise, o estudo recorreu à noção de *kakimoji* nos mangás japoneses, que distingue entre sons miméticos e aqueles que expressam estados emocionais ou subjetivos. Um estudo de caso com o mangá *Eruvë: O conto da dama de vidro* (2015) permitiu a identificação e categorização de onomatopeias com base em traço, cor, escala e movimento, resultando em quatro categorias: sons de objeto, natureza, personagem e emoção. Esta última, no entanto, teve baixa aceitação entre os entrevistados.

No doutorado, a pesquisa foi ampliada para outra obra, *Tools Challenge* (2021), com o intuito de validar uma proposta de classificação visual das onomatopeias fundamentada no Design da Informação. Ao contextualizar a análise no crescimento do mercado de quadrinhos independentes no Brasil, o trabalho reforçou a importância de compreender como esses elementos gráficos operaram na linguagem dos quadrinhos, contribuindo para seu reconhecimento como forma de arte e mídia narrativa.

Capítulo 01

Quem pesquisa sobre onomatopeia no Brasil

Capítulo 01 | Quem pesquisa sobre onomatopeias no Brasil

Neste capítulo, a fim de apresentar quais são as outras áreas do conhecimento que mais se debruçaram sobre o objeto de estudo desta investigação, a onomatopeia, realizamos uma pesquisa em repositórios acadêmicos, a Revisão Sistemática da Literatura (RSL). Ela também auxilia a destacar a importância da investigação realizada e como o Design pode contribuir para uma análise multidisciplinar.

1.1 | Revisão Sistemática da Literatura (RSL)

Ao buscarmos outros trabalhos acadêmicos publicados que abordassem a discussão sobre a análise da representação gráfica da onomatopeia em quadrinhos brasileiros independentes, descobrimos possível lacuna nos estudos nacionais, no âmbito do Design, sobre esta temática.

Realizamos busca de publicações no Google Acadêmico; no periódico CAPES; no Scopus; no repositório de trabalhos da Universidade Federal de Santa Catarina; e no repositório da Universidade de Brasília. Ao total, foram encontrados 26 resultados: 19 no Google Acadêmico; 1 no periódico CAPES; 1 no Scopus; 3 no repositório de trabalhos da Universidade Federal de Santa Catarina; 2 no repositório da Universidade de Brasília.

As produções acadêmicas encontradas foram divididas entre os anos de 2015 a 2021, por conta do período observado por Braga Jr. (2005, 2011, 2019). O autor destaca o crescente consumo de quadrinhos independentes, principalmente do mangá no Brasil, em 2015 e 2018. Os resultados encontrados envolvem artigos, monografias, dissertações e teses.

Entre os **critérios de inclusão**, procuramos por estudos acadêmicos sobre onomatopeias, independente da área de concentração da ciência; estudos sobre onomatopeia em quadrinhos brasileiros; e estudos sobre a 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 de cada publicação, mas ela completa); estudos duplicados; e estudos que não são artigos completos (apresentação em slides, resumos expandidos ou pôsteres).

Como podemos observar no quadro 1.01, os trabalhos acadêmicos encontrados pela Revisão Sistemática da Literatura foram nas áreas: Letras; Design; Comunicação; Educação; Cinema; Engenharia e Gestão do Conhecimento; e *Computer Science*.

Quadro 1.01 - Tabulação dos trabalhos acadêmicos encontrados na busca da Revisão Sistemática da Literatura, realizada em 2021.

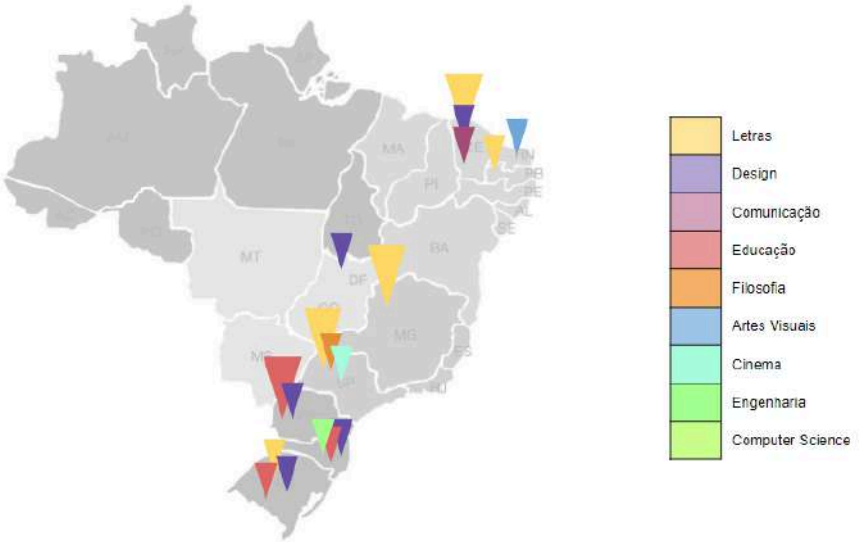
Área do Conhecimento	Ano	Título do trabalho acadêmico
Letras	2015	Leitura e Produção de Histórias em Quadrinhos: uma Proposta de Multiletramentos pautada na Gramática do Design Visual e em Aulas do Portal do Professor
	2016	Apropriações de elementos constitutivos do mangá: investigando Murakami e Nara.
	2017	Tiras e gramática do Design Visual: a produção de sentidos no gênero multimodal.
		Explorações Em Onomatopeias E Quadrinhos
	2018	A transposição didática do gênero história em quadrinhos (HQ) no 9º ano do ensino fundamental.
	2019	Análise da tradução de onomatopeias japonesas para o português do Brasil do mangá One Piece.
	2020	Tradução de Histórias em Quadrinhos japonesas: Análise do mangá “Cavaleiros do Zodíaco” no Brasil.
		Digital genres and literacy: proposals with comics. Autores: Ananias Agostinho da Silva.
	2021	A imagem da criança marginalizada nas novelas gráficas. A infância do Brasil, de José Aguiar, e Castanha do Pará, de Gidalti Jr.
Design	2015	Falando em Quadrinhos: A influência do letreiramento nas histórias em quadrinhos.
	2016	A onomatopeia como recurso narrativo: Uma história em quadrinhos contada através de ruídos.
	2017	O uso criativo dos elementos na nova fase das Histórias em Quadrinhos no Brasil.
	2018	Graphic Novel Hitomi: Uma análise visual
	2019	Integração entre texto e imagem no trabalho de jovens ilustradoras e designers brasileiras.
	2020	Cabeça de passarinho: a evolução dinâmica de um personagem através da apropriação da linguagem dos quadrinhos.
Educação	2016	A relação quadrinhos e livro didático: uma análise sobre a integração entre linguagem verbal e imagética.
	2017	Leitura de textos sincréticos verbovisuais: relações entre linguagens em (fan)zines brasileiros.
	2020	Multiple languages of comics in the teaching of the portuguese language in elementary school.

		Educational inclusion and audiodescription of comic books.
Comunicação	2016	À tela infinita… e além: um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais.
	2018	ONOMATOPEIAS : Análise de conteúdo nas histórias em quadrinhos Recrutinha.
Cinema	2016	O espaço nos quadrinhos: entre as formas diegética e gráfica.
Artes Visuais	2017	As histórias em quadrinhos e as mídias emergentes.
Computer Science	2017	Look at that sound!—visual representation of sound in Indian comics.
Filosofia, Letras e Ciências Humanas	2018	História em Quadrinhos: gênese, estrutura e sociedade.
Engenharia e Gestão do Conhecimento	2017	Ferramenta para identificação de emoções a partir de onomatopeias para pessoas com diferentes habilidades visuais.

Fonte: Acervo da autora, 2021.

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 1.01).

Figura 1.01 – Distribuição por cor das áreas do conhecimento das publicações encontradas através da Revisão Sistemática da Literatura, realizada no segundo semestre de 2021.



Fonte: Acervo da autora, 2021.

É possível observarmos, através do levantamento nacional das publicações pela Revisão Sistemática da Literatura, que há uma concentração de focos extremos de pesquisas sobre o tema

nas regiões nordeste e sul, correlacionando a representação gráfica do som através da onomatopeia 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 Estudos sobre Narrativas Gráficas não é uma área de concentração da ciência no Brasil tal como é abordada internacionalmente.

As áreas do conhecimento onde as publicações encontradas estão concentradas foram: Letras e Design. Destacamos, todavia, que **nenhuma das publicações encontradas apresentou abordagem da onomatopeia enquanto elemento pictórico e/ou esquemático.**

Tal lacuna serviu para enfatizar a importância desta investigação em relação ao cenário editorial atual no país. Há crescimento nos títulos de quadrinhos brasileiros independentes, ou seja, sem a necessidade do apadrinhamento da obra por alguma editora nacional. A independência das publicações brasileiras também passou a crescer em relação ao cenário internacional. Plataformas globais como *Social Comics* e Tapas (sites onde quadrinistas independentes podem publicar *online* suas histórias) proporcionam aos autores brasileiros o alcance aos leitores fora do Brasil.

Ao analisarmos as publicações encontradas através da Revisão Sistemática da Literatura, também realizamos catalogação sobre os autores presentes nas referências bibliográficas de cada uma das publicações encontradas. Nosso objetivo foi verificar quais eram aqueles autores mais citados pelos trabalhos encontrados.

Entre os autores mais citados, destacamos McCloud (1994), citado 19 vezes entre as publicações encontradas; e Eisner (2008), 14 vezes. McCloud (1994) e Eisner (2008) são autores norte-americanos pioneiros na discussão sobre quadrinhos. Todavia, Vergueiro (2017) foi encontrado, tal como Eisner, 14 vezes nas publicações. Vergueiro é um autor brasileiro e um dos professores responsáveis pelo Observatório de Quadrinhos da USP, evento popular no meio de Estudos sobre Narrativas Gráficas no país. Pillar (2009), autora citada 11 vezes, é professora na UFRGS, é pesquisadora nas áreas de Arte e Educação.

Como a RSL demonstra, existe uma lacuna no estudo sobre como analisar graficamente o conteúdo presente nos quadrinhos brasileiros, principalmente no que compete ao campo do Design. Além disso, também não é possível encontrar discussões sobre as relações antropológicas que o surgimento da representação miscigenada nos quadrinhos brasileiros independentes trouxe para o

formato editorial atual dos quadrinhos publicados com o acompanhamento editorial de empresas nacionais, ou até mesmo internacionais.

1.2 | A lacuna do Design nas onomatopeias

A fim de investigar quais pesquisadores no campo do Design investigam sobre o elemento da onomatopeia no Brasil, buscamos o acervo de publicações do Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI), o Blucher Design Proceedings. Entre os resultados obtidos, encontrados três publicações da mesma autoria desta investigação: *A representação visual do som em Eruvë através da onomatopeia* (Araújo, Miranda e Braga Jr., 2021); *A tipografia do kakimoji na produção de Lampião, um mangá brasileiro de Heitor Amatsu e Carlo* (Araújo e Miranda, 2024); e *A narrativa sequencial por meio de infográficos orientados através do Design* (Araújo, Miranda e Coutinho, 2022).

Além das publicações citadas, encontramos duas de autores diferentes. Em *A equivalência entre onomatopeias e cartões com emoções* (Berg et al, 2017), os autores criaram um protótipo onomatopaico de acordo com os resultados obtidos através da investigação sobre a acessibilidade em métodos de avaliação de interfaces digitais para participantes com deficiência visual. A pesquisa apresenta um interessante quadro de associação entre as onomatopeias, considerando as características fonéticas delas, e emoções humanas (Figura 1.02).

Figura 1.02 - Quadro de agrupamento de onomatopeias associadas a expressões da emoção humana.

0	1	2	3	4	5	6	7
Distress	**Displeasure**	**Depression**	**Slipiness**	**Arousal**	**Relaxation**	**Plerasure**	**Excitement**
aaaah	humf	oh	hm	oh	ziii	heheh	haha
aaaah	HUMPF	Ooow	hmm	oh	zzz	HEHEHE	haha!
aarrr	humpf	oum	hmm	oh	zzzz!	hehehe	HAHAHA
Aff...	hunf	ouuu	hmmm...	OH!	zzzzz	hehehe	hahaha
ah!	hunf	ow	HUM	oh!	zzzzz	hehehehe	Hahaha!

Fonte: Berg et al, 2017. Disponível em: <proceedings.blucher.com.br/article-details/a-equivalncia -entre-onomatopeias-e-cartes-com-emoes-25903>. Acesso em 24 de abril de 2025.

Apesar da figura 1.02 apresentar a associação feita pelos participantes com deficiência visual das onomatopeias com as expressões de emoções em cartões, os autores não consideram os aspectos visuais delas, visto que não são passíveis de percepção pelos participantes da pesquisa.

Outro artigo encontrado na Blucher Design Proceedings foi *Quadrinhos em sala de aula: contribuições de Design no letramento da educação básica* (Fernandes et al, 2016). Porém, o artigo apenas cita onomatopeias nas referências da pesquisa, ao abordar uma publicação de Bonino e Vergueiro (2014).

Pesquisamos sobre a onomatopeia em revistas nacionais e internacionais no campo do Design no Brasil, entre elas: Revista Design & Tecnologia (qualis A2), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul; Revista Estudos em Design (qualis A2), da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; Infodesign (qualis B1), da Sociedade Brasileira de Design de Informação; Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo FAUUSP (qualis B1), da Universidade de São Paulo; Revista Educação Gráfica (qualis B1), da Universidade Estadual Paulista; Strategic Design Research Journal (qualis B1), da Universidade do Vale do Rio dos Sinos; Ergodesign & HCI (qualis B3), da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; Human Factors in Design (qualis B3), da Universidade Estadual de Santa Catarina Universidade; Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade (qualis B3), do Centro Universitário Ritter dos Reis; Revista Projética (qualis B3), da Universidade Estadual de Londrina; REDIGE Revista Design, Inovação e Gestão Estratégica (qualis B5), do Centro da Indústria Química e Têxtil; Revista Arcos Design (qualis B5), da Universidade Estadual do Rio de Janeiro; Revista de Design, Tecnologia e Sociedade (qualis B5), da Universidade de Brasília; Tríades (qualis B5), da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Porém, não encontramos nenhuma pesquisa publicada sobre onomatopeias.

As informações encontradas através do aprofundamento da pesquisa por meio da RSL sobre a onomatopeia enquanto um elemento de características gráficas, também precisam ser correlacionadas com os dados presentes no processo de comunicação entre a mensagem no mangá independente brasileiro com o leitor de quadrinhos.

Por isso, além da discussão acerca das definições e conceitos das características gráficas propostas (origem, traço, cor, escala e movimento), é necessário considerar o repertório dos quadrinistas que são criadores das onomatopeias na narrativa. Frutiger (2007) defende que, ao analisarmos as características gráficas de artefatos, é essencial que seja considerado o contexto em que este artefato foi criado e ao que ele se referencia.

Tal como Frutiger (2007), Twyman (1985) defende o papel do leitor em relação à construção gráfica da informação. A crítica sobre os quadrinhos também considera o leitor como o condutor

final da narrativa, visto que é ele que realiza a interpretação final do conteúdo, até mesmo a representação gráfica das onomatopeias, seja o som baseado em imitações do mundo real ou idealizados para representar atmosfera específica.

Por isso, ainda que a análise proposta seja focada apenas na forma da onomatopeia, realizando análise sintática e, sobretudo, epistemológica, é importante considerar o leitor como indivíduo final da interpretação no processo. Neste ponto, discutimos a abordagem de Postema (2018) ao considerar como indivíduos que fazem parte de um grupo específico, de repertório particular, podem interpretar a onomatopeia de acordo com a intenção do autor e com as características gráficas dela.

Para Frascara (2004), o leitor participa de forma ativa na construção do significado da mensagem. Segundo o autor, a mensagem depende da união entre a intenção na representação gráfica oriunda do criador da onomatopeia e da experiência do público alvo.

Na produção acadêmica do campo do Design, a onomatopeia, entre outros elementos presentes nas histórias em quadrinhos brasileiras, é pouco ou quase nunca discutida. Os quadrinhos brasileiros independentes, de modo geral, consistem em uma vasta produção impressa e digital que, ano após ano, só aumenta e segue sem ser acompanhada pelos designers na produção acadêmica, tal como ocorre em outros campos, como os dos estudos linguísticos e literários, assim como os da educação e comunicação.

Buscamos, portanto, proporcionar investigação sobre o tema que também possa contribuir para o preenchimento desta lacuna no Design brasileiro, principalmente na área do estudo de artefatos gráficos e da informação. Porém, antes da discussão ser aprofundada, precisamos definir o que é a onomatopeia.

1.3 | Onomatopeia, *Sound Effect* e *Kakimoji*

A onomatopeia está presente em diferentes trabalhos em áreas distintas do país. No entanto, internacionalmente, ela também pode ser tratada por termos distintos. Entre eles: onomatopeia, como a conhecemos; *sound effect* (ou SFX); e *kakimoji*.

A fim de investigarmos os trabalhos que poderiam contribuir para a construção deste capítulo, realizamos também uma pesquisa na plataforma *Lens.org*. Esta plataforma consiste em um banco de dados que permite realizar análise comparativa de trabalhos acadêmicos publicados e patentes em todo o mundo. Além disso, a plataforma também é capaz de realizar comparações sobre os autores mais referenciados nos textos publicados; sobre a nacionalidade dos trabalhos; e instituições de ensino de onde estes saíram.

Destacamos que utilizamos apenas a primeira palavra-chave da nossa investigação: ´onomatopeia´ (Figura 1.03), a fim de encontrarmos resultados mais abrangentes. Contudo, também repetimos a mesma investigação com as palavras ´*sound effect*´ (ou SFX) e ´*kakimoji*´ que correspondem ao mesmo termo, porém em outras nacionalidades.

SFX (ou *sound effect*, efeito sonoro) (Figura 1.04) é como as onomatopeias são compreendidas nos *comics* (norte-americanos, principalmente); e *kakimoji* (Figura 1.05) é o termo utilizado para a representação gráfica do som nos mangás (japoneses, no caso).

Figura 1.03 - Onomatopeias "CLIC!" e "TCHAC!" em *DON Brothers: Suor, Stress e Cafeína* (2017) de Rafa Santos, Wagner Elias, Max Andrade e Kaji Pato.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 1.04 - *Sound effect* (SFX) "POOF!" em *Fables: Filhos do Império* (2011) de Mark Buckingham.

Fonte: Acervo da autora, 2018.

Figura 1.05 - *Kakimoji* em *DON Brothers: Suor, Stress e Cafeína* (2017) de *One Punch Man* (2012) de Yusuke Murata e ONE.

Fonte: Acervo da autora, 2022.

No quadro 1.02, podemos observar como, através da busca por ´onomatopeia´ na plataforma *Lens.org*, entre os pesquisadores mais citados estão as autoras desta investigação: Miranda (2013) e Araújo (2021), sendo a primeira mais citada. A origem dos trabalhos acadêmicos encontrados com a temática da onomatopeia se concentram no Brasil, sendo a instituição com maior registro deles a Universidade de São Paulo, onde fica o grupo de pesquisa Observatório de Histórias em Quadrinhos. Entre as revistas com maior número de publicações sobre o tema no Brasil, está a *Blucher Design Proceedings*. E o período mais frequente das publicações encontradas é de 2007 a 2022.

Eduardo Calil, outro dos pesquisadores mais citados sobre o tema da onomatopeia na busca, é um dos professores do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas. Segundo o próprio pesquisador, ele desenvolve pesquisas relacionadas à análise de materiais didáticos aprovados pelo

Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD), com foco em propostas de oralidade, leitura, produção textual, análise linguística e Educação Literária.

Raoni de Caldas, por sua vez, é autor da dissertação *Criação e uso de onomatopeias em língua alemã: proposta de estudo com a utilização de quadrinhos* (2014), publicada através do Departamento de Letras Modernas da Universidade Federal de São Paulo. Não foi possível encontrar outras colaborações do autor para o tema.

Ainda sobre o quadro 1.02, ao pesquisarmos na plataforma *Lens.org* sobre *´sound effect´* e *´comics´*, pois também existe a aplicação deste termo para produções audiovisuais, encontramos a predominância dos trabalhos de John Moldstad. O pesquisador atua na área de tecnologia da educação e entre seus trabalhos mais citados, encontra-se o *Doctoral dissertations in audio-visual education* (1956), uma pesquisa que possui três suplementos, publicada pela Indiana University.

G. M. Torkelson é o autor do livro *Educational Media* (1968), publicado pela Editora National Education Association. Marshall McLuhan é autor do livro *Understanding Media: The Extensions of Man* (1994), junto de Lewis H. Lapman. Trata-se de uma publicação que aborda teorias sobre como a tecnologia influencia o crescimento exponencial das mídias de massa. Marshall McLuhan também possui um livro publicado com Quentin Fiori entitulado *The Medium Is the Message: An Inventory of Effects* (2001). No livro, McLuhan sugere que audiências modernas preferem a mídia *mainstream*, considerando-a como relaxante e prazerosa, mas que isso muda com as mudanças entre a tecnologia e a sociedade, perpetuando no que o autor chama de Era da Ansiedade. Tanto G. M. Torkelson quanto Marshall McLuhan autores que abordam a investigação sobre produções midiáticas em suas publicações.

Os *sound effects* presentes nos *comics* possuem estudos mais frequentes nos Estados Unidos. No entanto, as instituições que mais se destacam na discussão sobre o tema são a Tilburg University, presente nos Países Baixos; a Columbia University, em Nova York, nos Estados Unidos; e a Indiana University, em Indiana, nos Estados Unidos também. A revista com o maior número de publicações sobre o tema é a *Children's Literature in Education*, da editora Springer com sede na Alemanha. O período com maior frequência das publicações sobre este tema é de 2008 a 2023.

A pesquisa sobre o tema *kakimoji* resultou em dois pesquisadores do campo da comunicação: Mitsuo Ikeda e Hiroshi Ohashi. Entre os países com maior frequência de publicações estão o Japão, a Eslovênia e os Estados Unidos. Entre as instituições que mais abordaram o tema, observa-se Aichi Prefectural University, no Japão; e a Faculty of System Information Sciences, Future University Hakodate, também no Japão. A revista com maior frequência de publicações sobre o

tema, encontramos o *Journal of Graphic Science of Japan*, sediado no Japão. O período de maior frequência de publicações vai de 1999 a 2018.

Quadro 1.02 - Resultado da busca realizada no banco de dados *Lens.org* em 19 de maio de 2024.

	Palavras-chave		
	Onomatopeia (173)	***Sound Effect* (SFX)** + *comics*[1] (283)	***Kakimoji*** (描き文字)[2] (185)
Pesquisadores mais citados	Eva Rolim Miranda (4) Eduardo Calil (3) Janaina Freitas Silva de Araújo (3) Raoni Naraoka de Caldas (3)	John Moldstad (5) G. M. Torkelson (1) Marshall McLuhan (1)	Mitsuo Ikeda (1) Hiroshi Ohashi (大橋 宏) (1)[3]
Nacionalidade	Brasil (36) China (4) França (3)	Estados Unidos (83) Inglaterra (22) Austrália (10)	Japão (2) Eslovênia (1) Estados Unidos (1)
Instituição	Universidade de São Paulo (4) Universidade Estadual de Maringá (3) Universidade Federal de Santa Catarina (3)	Tilburg University (5) Columbia University (4) Indiana University (4)	Aichi Prefectural University (1) Faculty of System Information Sciences, Future University Hakodate (1)
Revistas	Blucher Design Proceedings (3) Neophilologus (3) Journal of East Asian Linguistics (2)	Children's Literature in Education (19) Audiovisual communication review (8) International Journal for the Semiotics of Law - Revue internationale de Sémiotique juridique (7)	Journal of graphic science of Japan (6) Higher Brain Function Research (3) Journal of japanese Language and Culture (2)
Período de publicação	2007-2022	2008-2023	1999 e 2018

(1) É importante destacar que para o *Sound Effect* nas produções acadêmicas norte-americanas, o foco também poderia estar atrelado ao cenário audiovisual dos efeitos sonoros para televisão e cinema, portanto, adicionamos a esta palavra-chave o termo "*comics*", pois nossa pesquisa é focada nos quadrinhos.

(2) 描き文字 ou *kakimoji* foram os ideogramas utilizados na busca pelo termo, visto que a versão românica, ou *romaji*, do termo, não resultou na diversidade de trabalhos esperados, apenas no trabalho de nossa própria autoria que faz uso deste termo traduzido, ao invés do próprio ideograma.

(3) Mitsuo Ikeda e Hiroshi Ohashi foram os únicos autores encontrados do campo da comunicação em nossa busca, pois a grande maioria dos trabalhos estava relacionada ao campo da Ciência da Computação.

Ao investigarmos produções acadêmicas brasileiras no campo de Estudos de Narrativas Gráficas, observamos o trabalho da ASPAS - Associação de Quadrinhos em Arte Sequencial que atua de forma interdisciplinar em parceria com grupos de pesquisa como (1) Cult de Cultura: Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop; (2) NuPeQ-Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos; (3) Excelsior! (Grupo interdisciplinar de pesquisa em religião e cultura da mídia); (4)

ANZINE (Associação Nacional de Pesquisa em Fanzines); (5) Fanzinoteca IFF Macaé e iffanzine; (6) Lab_Arte: Núcleo de Vivências e Experimentações em HQ; e (7) The Ink Link, que se trata de um grupo internacional.

O grupo de pesquisa nacional Cult de Cultura: Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop possui uma lista extensa de publicações. No livro Vamos falar sobre cultura pop? Retratos teóricos a partir do Sul (2017), Krening e Silva (2017) abordam a onomatopeia de forma descritiva em relação ao audiovisual e à adaptação entre mídias, realizando um estudo de caso sobre o c*omic Batman: Arkham Origins – A DC Comics MultiVerse Graphic Novel* (2013); Francisco (2017) aborda o emprego de onomatopeias na prática da alfabetização infantil, justificando que estas são puro som no artigo HQs na sala de aula: uma ferramenta a ser utilizada.

No livro *Vamos falar sobre gibis? Retratos teóricos a partir do Sul* (2017), Silva (2017) cita onomatopeias de forma descritiva ao promover sua análise focada em *Calvin e Haroldo* (1985-1995), mas não realiza análise da sintaxe visual destas, no artigo *O telúrico em Calvin e Haroldo, de Bill Watterson - uma perspectiva Bachelardiana*.

No livro *Vamos falar sobre cultura pop? Episódio 2: a mídia contra-ataca*. Retratos teóricos a partir do Sul (2018), Longo (2018) aborda a onomatopeia a fim de citar como ela agrega valor à narrativa, acompanhando as ações no quadrinho e quebrando a regularidade dos quadros no mangá *Neon Genesis Evangelion* (1994-2013), no artigo *Esse (não) é o fim: timing e composição em the end of Evangelion*.

No livro *Vamos falar sobre gibis? Episódio 2: o retorno dos nerds. Retratos teóricos a partir do Sul* (2018), Costa (2018) cita que as onomatopeias sobrepõem as imagens para representar visualmente os sons e movimentos, no artigo *Uma janela aberta para outros mundos: relações entre espaço, perspectiva e diegese nos quadrinhos.* Almeida (2018) trata das onomatopeias apenas a fim de citar que o objeto de estudo analisado possui, no artigo *Webcomics ou narrativas híbridas? - Novas formas de narrar na era da internet*.

No livro *Vamos falar sobre cultura pop? Episódio 4: o pop não poupa ninguém* (2020), Olsen e Backes (2020) aborda a onomatopeia apenas enquanto elemento textual, no artigo *Histórias em quadrinhos no processo de formação literária: dinâmicas de leitura crítica com o projeto super leitores*. No livro *Sexo e gênero nos quadrinhos* (2020), Braga Jr. (2020) também trata da onomatopeia como elemento textual ao descrever a representação sonora enquanto barulho, no artigo *A imagética do sexo nos quadrinhos de super-heróis da Marvel*.

O grupo de pesquisa NuPeQ-Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos foi responsável por produzir cerca de 60 vídeos sobre narrativas sequenciais durante a pandemia. Entre eles, encontra-se o vídeo intitulado *Figuras de linguagem, onomatopeias e cores nos quadrinhos, com Nataniel Gomes*, publicado em 17 de agosto de 2022. No vídeo, Nataniel Gomes, pesquisador na área da literatura e linguística, explica como a onomatopeia é aplicada como representação sonora e pode estar associada a uma forma próxima, nunca exata, do som ao qual ela está vinculada. Ele cita o exemplo do latido do cachorro, o "au au" que pode ser escrito de outras formas a depender do idioma no qual a onomatopeia surgiu. O mesmo "au au" português é "woof woof" em inglês.

Não foi possível encontrar nos outros grupos de pesquisa associados a ASPAS trabalhos acadêmicos que abordassem a temática proposta desta investigação. Foram eles: *Excelsior!* Grupo interdisciplinar de pesquisa em religião e cultura da mídia; *ANZINE* - Associação Nacional de Pesquisa em Fanzines; *Fanzinoteca IFF Macaé e iffanzine*; *Lab_Arte: Núcleo de Vivências e Experimentações em HQ; e The Ink Link*.

Entre as publicações do grupo ASPAS, observa-se o trabalho de Nogueira, Braga Jr. e Almeida (2024), onde podemos encontrar o artigo de Silva (2024) que cita onomatopeias como parte dos recursos gráficos empregados na criação de histórias em quadrinhos, mas não aprofunda o conceito sobre elas. Outro artigo, de Dargel e Gomes (2024), trata da onomatopeia como elemento da comunicação, mas não a considera como imagem, chegando até mesmo a associá-la ao texto. O artigo de Rodrigues e Francisco (2024) conceitua as onomatopeias como signos que indicam sons e ruídos, porém não aprofunda o texto sobre elas. O artigo de Almeida (2024) apenas cita o uso de onomatopeias nos quadrinhos. O artigo de Gomes (2024) destaca que as onomatopeias são um elemento único dentro das histórias em quadrinhos e que utilizam da união da representação visual e sonora.

Em Nogueira, Braga Jr. e Almeida (2024) existe o artigo de Borges (2024) que trata, em alguns momentos, do papel de unidade estilística da onomatopeia que, segundo o autor, consegue se entregar muito melhor à imagem. Borges (2024) faz análise da obra Asterios Polyp (2009), obra do quadrinista norte-americano David Mazzucchelli.

O saber em quadrinhos: pesquisa, práticas e produção de conhecimentos, volume 1, (Gomes e Brésio, 2024) é outro livro do grupo ASPAS. Nele, o artigo de Gomes (2024) aborda como a onomatopeia reforça ´paisagens sonoras´ (Gomes, 2024; In: Gomes e Brésio, 2024, p. 33), destacando que ela pode ser incluída de modo verbal ou através de símbolos nas imagens estáticas. No entanto, o autor faz o estudo da transposição do conteúdo da narrativa presente no mangá para

o anime, destacando o papel da importância da onomatopeia na adaptação da sonoplastia do anime (ou animação japonesa). Gomes (2014), eu outro artigo, também trata a onomatopeia como um recurso gráfico nos quadrinhos e destaca que ela passou a ser aplicada em histórias em quadrinhos a fim de estimular a percepção sensorial entre o texto e os leitores. Albuquerque (2024), autora no mesmo livro, apenas cita o uso da onomatopeia para indicar o som de risadas em determinada cena de um dos quadrinhos que ela analisa.

Em outro livro da Associação ASPAS, *Quadrinhos & Conexões Intermídias* (Piovesan *et al*, 2022), a autora Alvarenga (2022) apenas cita a palavra onomatopeia como elemento componente das histórias em quadrinhos. No livro *Do lazer ao fazer: as histórias em quadrinhos na escola* (2022), Braga Jr. (2022) cita as onomatopeias ao destacar quais elementos tiveram impacto no material da Disney no Japão. No mesmo livro, Almeida (2022) cita as onomatopeias como parte da linguagem dos quadrinhos. Outro autor, Buzzoni (2022) define as onomatopeias como representações visuais e escritas de sons, o que é curioso, pois a linguagem escrita também é visual. Sierpinski (2022), última autora do livro a citar o elemento de investigação desta pesquisa, também aponta a onomatopeia como um elemento da linguagem dos quadrinhos e destaca como ela é utilizada na narrativa visual de forma a estabelecer uma relação direta com os sentimentos da protagonista na obra do selo Maurício de Sousa Produções, *Mônica: Força* (2016).

No livro *Imagem, pesquisa e criatividade: os quadrinhos como vetores de conhecimento* (2022), publicado pela associação ASPAS, Braga Jr., Borges e Nogueira (2022) citam a onomatopeia como aplicação da palavra na discussão do tópico *Balão, um quadro dentro do quadro*, presente na introdução do livro.

Em outro livro da associação ASPAS, de autoria de Braga Jr. e Reblin (2015), as autoras Bari e Santana (2015) apresentam artigo que aponta as onomatopeias como elementos disponíveis na semiologia dos quadrinhos.

No livro *Arte sequencial em perspectiva multidisciplinar*, de Reblin e Rodrigues (2015), Braga Jr. (2015) destaca o trabalho de John Byrne, roteirista de comics estadunidenses que, ao roteirizar a luta de dois heróis na neve, levou à produção de seis páginas em branco apenas com onomatopeias e texto em balões e legendas. O autor ainda destaca que, segundo este exemplo, imagens desenhadas não são indispensáveis para se criar um quadrinho imagético. É uma observação peculiar, considerando que a onomatopeia é constantemente enxergada como um elemento apenas textual.

No livro *Arte sequencial e suas sarjetas metodológicas* de Reblin e Nogueira (2018), Viana (2018) cita a onomatopeia como a escrita do som. No livro *Isto é um trabalho para... os quadrinhos:*

reflexões por trás dos balões, de Gomes, Silva e Barbosa (2020), eles citam a onomatopeia como um recurso aplicado para entreter o público infantil na obra *Batman* (1966). No mesmo livro, Guedes (2020) cita a onomatopeia como um dos elementos que promove estímulo visual capaz de aguçar a imaginação e promover o desenvolvimento de habilidades em diferentes áreas artísticas.

Modenesi e Braga Jr., integrantes da associação ASPAS, possuem uma série de livros chamada *Quadrinhos & Educação: procedimentos didáticos*. No volume 8 da série, Alves e Carvalho (2024) citam o emprego de uma onomatopeia, "VRUM" em um quadrinho produzido em sala de aula com um aluno surdo e outro ouvinte. No volume 2, Bari (2015) destaca que as onomatopeias são palavras indicativas de sons ambientais, ruídos, urros, interjeições humanas; mas que também adquirem status de símbolos gráficos, complementando e reiterando as ações descritas na narrativa. Ainda no volume 2, Margonari, Oliveira e Savietto (2015) destacam a importância das onomatopeias no ensino de línguas estrangeiras, mas aponta também para a falta de discussão sobre o tema.

Este panorama geral das publicações mais encontradas acerca do tema abordado nesta pesquisa, as onomatopeias, nos ajuda na atualização do texto desenvolvido por Aizen para o livro "*Shazam!*" de Moya (1977), a referência mais citada sobre onomatopeias no país. Através deste levantamento, apresentamos novas referências bibliográficas e pontos de vista mais contemporâneos sobre o emprego nas onomatopeias em histórias em quadrinhos, principalmente no que se refere a sua interpretação enquanto composição da narrativa enquanto **imagem**. O complemento do texto de Moya (1977) pode ser acompanhado no capítulo a seguir.

Síntese do capítulo

Este capítulo apresentou uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL) com o objetivo de mapear como a onomatopeia vinha sendo estudada academicamente e situar a presente pesquisa no campo do Design. A busca foi realizada em bases como Google Acadêmico, Periódicos CAPES, Scopus e repositórios de universidades federais, resultando em 26 publicações entre 2015 e 2021. A maioria dos estudos proveio das áreas de Letras, Comunicação e Educação, com escassa presença do Design, especialmente no que dizia respeito à análise gráfica das onomatopeias.

As publicações identificadas não abordaram a onomatopeia como elemento visual ou pictórico, evidenciando uma lacuna no campo do Design. A ausência foi ainda mais notável considerando o crescimento da produção nacional de quadrinhos independentes, também em plataformas digitais. A busca em periódicos nacionais de Design confirmou essa escassez, reforçando a originalidade da pesquisa ao propor uma abordagem gráfica e sintática da onomatopeia.

Autores como McCloud (1994), Eisner (2008) e Vergueiro (2017) foram amplamente citados nos trabalhos encontrados, destacando o caráter interdisciplinar dos estudos sobre HQs. No entanto, a análise visual da onomatopeia ainda foi pouco explorada. Mesmo reconhecendo sua função narrativa, os trabalhos analisados geralmente não aprofundaram seus aspectos gráficos. A recepção do leitor, o repertório cultural e o contexto de criação foram considerados importantes para a construção de sentido, conforme apontaram Frutiger (2007), Twyman (1985) e Postema (2018).

A investigação também incluiu a plataforma Lens.org e grupos de pesquisa ligados à ASPAS. Embora muitos desses núcleos tenham citado onomatopeias, poucas abordagens trataram da sua representação gráfica.

Capítulo 02

Afinal, o que é onomatopeia?

Capítulo 02 | Afinal, o que é onomatopeia?

A onomatopeia, de acordo com o que os autores apontaram no capítulo anterior, pode ter muitos conceitos e definições. Alguns consideram a onomatopeia como a escrita do som, a palavra do som, o desenho do som, entre outras concepções. No entanto, neste capítulo, consultamos aquele que foi o pioneiro a oferecer um estudo amplo sobre o que é a onomatopeia, principalmente considerando quadrinhos brasileiros, o pesquisador Naumin Aizen. Ele escreveu um capítulo sobre a onomatopeia em Moya (1977).

A linguagem visual, principalmente quando nos referenciamos à produção de material editorial, está presente na produção dos mangás no Japão através de grandes editoras como *Kodansha, Shueisha* e *Shogakukan*, as três maiores do país (Araújo, 2018). É a equipe técnica destas editoras que determina o que será produzido, quais artistas atendem à estética do mercado, quais títulos são mais rentáveis, etc. Por volta de 2012, elas passaram a expandir os concursos de mangás para artistas fora do Japão, o que ofereceu oportunidade para alguns quadrinistas brasileiros serem reconhecidos internacionalmente. Da mesma forma, o modo de fazer quadrinhos destes brasileiros, passou por um processo de produção mista, integrando elementos dos mangás japoneses com o que Braga Jr. (2011) chama de tempero brasileiro.

Enquanto isso, no Brasil, o processo ocorreu de forma distinta. Primeiramente, os mangás não foram trazidos como forma de entretenimento para o público geral (Luyten, 2000). Eles foram importados para auxiliar no processo de alfabetização de colônias nipônicas e, posteriormente, os descendentes destes imigrantes passaram a criar seus próprios mangás (Braga Jr., 2005, 2011, 2019). Na década de 50, o Brasil passou a impedir a circulação no país de obras que não fossem na língua portuguesa. Logo, as editoras brasileiras passaram a buscar adaptações gráficas para os títulos importados.

Desde a primeira década dos anos 2000, o país aperfeiçoou-se em criar projetos gráficos como propostas de adaptação para os mangás japoneses licenciados. Entretanto, em meio a diversos títulos importados, os mangás brasileiros independentes cresceram sem a intervenção direta das editoras nacionais. Braga Jr. (2005, 2011, 2019) pontuou, em seus estudos, que já presenciamos dois grandes momentos de crescimento de títulos em quadrinhos independentes no país - o primeiro em 2015; e o segundo em 2018. Em ambos períodos, o quadrinho nacional apresentou um grande número de quadrinhos independentes publicados, o que é empolgante para os pesquisadores deles e ao mesmo tempo assustador dado ao número de exemplares e possibilidades de investigação.

Como nossa proposta é alcançar uma proposta de classificação para as onomatopeias em *mangás* independentes brasileiros, que as considera não apenas enquanto elemento verbal, mas como imagem que compõem a narrativa, é necessário primeiramente compreender o que é a onomatopeia para outros pesquisadores. Este processo investigativo possui potencial para auxiliar não apenas o mercado independente de quadrinhos no Brasil, assim como o processo de produção de grandes editoras ao apostarem em títulos nacionais, e à própria academia ao considerar como o presente estudo pode ser um projeto pioneiro para a investigação sobre a formação estilística nos quadrinhos entre o campo do Design e o de estudos de narrativas sequenciais.

2.1 | A onomatopeia como elemento pictórico

A onomatopeia é um dos elementos característicos das narrativas sequenciais, ou as popularmente conhecidas histórias em quadrinhos. Não é diferente nos mangás. Contudo, neles, as onomatopeias compõem parte da narrativa enquanto imagem e não apenas como elemento textual.

Enquanto McCloud (1994, 2004, 2005), Eisner (2008, 2010), Groesteen (2013, 2015), Twyman (1985) e outros teóricos na América do Norte e Europa separam os elementos presentes em uma narrativa visual como pictóricos, verbais e esquemáticos, a onomatopeia é compreendida de uma forma mais ampla por estudiosos de quadrinhos oriundos da Ásia, visto que, para eles, o registro dela também faz parte do desenho e da mensagem visual presente na página do quadrinho.

Para os mangás no Japão, as onomatopeias possuem classificações de acordo com o tipo de emoção, sentimento ou som que se busca representar, seja ele real ou teatral. Existem as categorias: *giseigo* e *giongo* - palavras miméticas que representam sons humanos e de animais, e sons que podem ser ouvidos, respectivamente; *gitaigo* e *gijogo* - onomatopeias propriamente ditas que representam a condição de seres inanimados e sentimentos e emoções humanas, respectivamente, como já foi mencionado anteriormente (Luyten, 1984, 2000, 2003; Araújo, 2021).

É importante, todavia, destacar porque estamos investigando uma abordagem sobre a onomatopeia que, a priori, surgiu na Ásia. O registro mais antigo de uma onomatopeia presente em história em quadrinho nas Américas e Europa é de 1907, a HQ *Little nemo in slumberland*, de Winsor McCay, enquanto que, na Ásia, o formato do material que daria origem aos mangás, os primeiros *ê-makimonos*[4], surgiu no séc. XII. Eles apresentavam os primeiros ensaios para a representação dos *kakimoji* nos mangás contemporâneos.

[4] *Ê-makimonos*. Pergaminhos de contos ilustrados no Japão, surgem no século XII, pintados 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).

Os *ê-makimonos* são uma forma de narrativa que conta as histórias na forma horizontal, com ilustrações em pergaminhos, pintados por artistas especialistas neste tipo de projeto. Com origem nos pergaminhos chineses, os *ê-makimonos* combinam caligrafia e ilustrações, desenhados ou estampados em um tipo de papel seda que precisa ser desenrolado pouco a pouco, revelando a história.

Ainda se tratando de onomatopeias no geral, é pertinente apontar que existem diferenças entre o modo latino-americano de observá-las e o próprio *kakimoji*. Aizen (1977) destaca que, para os quadrinhos, as onomatopeias oferecem a qualidade da mensagem audiovisual, promovendo uma mensagem mais direta, mais densa. Isto ocorre pelo fato da onomatopeia, no cenário europeu e na América, possuir, por muitas vezes, a qualidade de enfatizar o fato que já está ocorrendo na narrativa, complementando o seu sentido.

Entretanto, nos *mangás*, as onomatopeias também são utilizadas como elemento pictórico e narrativo responsável por guiar o leitor pela narrativa. Este tipo de recurso é possível pela manipulação das características gráficas da onomatopeia, alterando seu sentido em relação à história que é contada na página.

Observamos este tipo de manipulação em alguns mangás brasileiros independentes. Na figura 2.01, por exemplo, a onomatopeia “POC!”, aplicada em escala pequena e com cor em alto contraste, se destaca como um som ornamental, ajudando a enfatizar o arremesso do pão no cesto. Na figura 2.02, a onomatopeia “TICH TICH TICH” em cor com baixo contraste, misturada à mancha gráfica do fundo e em repetição, ajuda a enfatizar a ação frenética da personagem ao fotografar. Na figura 2.03, a sobreposição da exclamação na onomatopeia “P!LASH” apresenta como a criação de palavras em alguma língua, de modo que esta faça sentido foneticamente para o leitor, não é imprescindível para as onomatopeias nos mangás brasileiros independentes.

Figura 2.01 – Onomatopeia “POC! em *Humanity's Taste* (2017), do Studio Seasons.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag .net/v/sma7/humanitys-taste-by-studio-seasons>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Figura 2.02 – Onomatopeia “TICH TICH TICH” em *Look Around!* (2016) de Roberto F.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag. net/v/smaex2mc/look-around-by-roberto-f>. Acesso em 25 de abril de 2025.

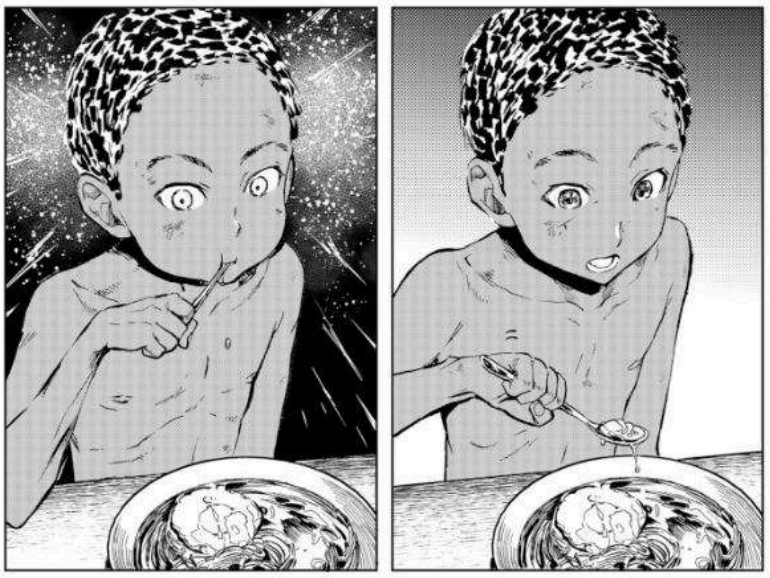
Figura 2.03 – Onomatopeia “P!LASH” em *Look Around!* (2016) de Roberto F.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag. net/v/smaex2mc/look-around-by-roberto-f>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Nos mangás, os sons representam grande parte da narrativa visual e sonora, assim como nos filmes e dramatizações de rádio. Esta proximidade narrativa é típica do mangá, como observa McCloud (1994, 2004, 2005) ao tratar das formas de transição entre quadros nas histórias em quadrinhos. O autor aponta como, apenas no mangá, encontramos a transição narrativa de aspecto-a-aspecto. Este tipo de suave mudança ocorre em comparação à narrativa presente no cinema em que um momento do filme é prolongado a fim de enfatizar sua importância.

Na figura 2.04, podemos observar como cenas com transições aspecto-a-aspecto podem funcionar em mangás independentes brasileiros. A narrativa enfatiza o momento especial em que o personagem, após um longo período de fome, tem a oportunidade de fazer uma refeição completa e experimentar uma boa comida feita pela senhora que o resgatou.

Figura 2.04 – Cena com narrativa aspecto-a-aspecto em *Grandma´s Flavor* (2017) da dupla eudetenis.



Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma7/grandmas-flavor-by-eudetenis>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Em *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), ao separarmos as onomatopeias em categorias, observamos como a categoria ´som de emoção´ foi a menos aceita pelo grupo de entrevistados da pesquisa. Este grupo, composto por designers e quadrinistas pré-selecionados, não conseguiu associar a onomatopeia apresentada ao desenho de uma emoção (40% deles). Sendo assim, levantou-se o questionamento sobre como a representação das emoções por meio da onomatopeia pode ser observada nos mangás independentes, visto que estes são produzidos visando, principalmente, o público brasileiro, ainda que a prática do *kakimoji* não seja conhecida por este ou pela maioria dos quadrinistas que produzem estes mangás.

A fim de descobrir como o desenho da onomatopeia pode ser manipulado para o uso na representação visual do som, passamos a investigar como as características gráficas presentes nas onomatopeias podem ser percebidas pelo campo do Design da Informação.

2.2 | As características gráficas da onomatopeia através do Design

Entendendo que a linguagem das onomatopeias nos quadrinhos independentes pode ser compreendida de forma distinta por diferentes grupos, a julgar pela diversidade de referências artísticas que o autor pode possuir ao criá-las, torna-se mais eficiente analisá-la por um ponto de

vista mais simples e generalista. Sendo assim, compreende-se também a necessidade de, no cenário latino-americano, separar a linguagem em duas grandes áreas: a escrita e a falada (Twyman, 1985). Deste modo, a linguagem adotada ao produzir e ler as onomatopeias em quadrinhos brasileiros costuma se dividir entre verbal e pictórica.

Destacamos o ponto de vista de McCloud (1994, 2004, 2005) e de Sousanis (2017) ao considerarem que alguns elementos presentes nas histórias em quadrinhos podem transitar entre estas duas áreas: escrita e falada. Além disso, os autores acreditam que eles podem ocupar um terceiro espaço: o esquemático. Neste último, o elemento assume uma representação gráfica simbólica ao seu correspondente real ou ao significado deste. Por exemplo, o desenho esquemático de um coração é simplificado em relação à representação pictórica, mais realista, dele; que, por sua vez, é diferente da palavra 'coração' que determina seu valor dentro da língua portuguesa.

Com o objetivo de prender a atenção do leitor, o quadrinista busca utilizar os elementos gráficos presentes na narrativa de maneira a guiar o olhar e a percepção deste. Da mesma forma, o designer procura atrair e reter a atenção do público, bombardeado de informações, através da comunicação visual.

Frascara (2004) destaca que as características da prática de manipular a atenção do leitor estão centradas no uso de formas claras e objetivas; a facilitação do estímulo visual à leitura; a consideração de aspectos culturais, econômicos, tecnológicos e ecológicos do projeto. De forma similar, a produção de um quadrinho independente no Brasil procura desenvolver estes aspectos, visto que adaptar a linguagem visual da narrativa para um formato capaz de prender a atenção do público também é um objetivo dos quadrinistas nacionais.

Para Twyman (1985), a linguagem pictórica pode apresentar tanto a função de descrição, quanto de narrativa. Logo, ainda que uma onomatopeia seja composta por uma palavra que descreve, enfatizando o que acontece, ela também é um elemento narrativo que compõe o desenho. Na figura 2.05, por exemplo, a onomatopeia "CLAP CLAP CLAP" está escrita em inglês. Caso o leitor conheça a língua inglesa, saiba que "CLAP" significa aplaudir e que a onomatopeia indica essa ação sendo realizada pela plateia no espetáculo do circo. Já na figura 2.06, a onomatopeia "ドッゴ" está escrita em japonês. Caso o leitor conheça a língua japonesa, ele pode compreender que o ideograma apresentado é uma onomatopeia utilizada em mangá japoneses para indicar um forte impacto, podendo ser traduzida como "POW!" ou "BAM!" na língua inglesa. No entanto, além do valor da informação verbal decodificada através do conhecimento sobre as línguas citadas, não podemos ignorar o valor pictórico/esquemático destas onomatopeias, compondo a narrativa.

Figura 2.05 – Onomatopeia “CLAP CLAP CLAP” em *ROAR* (2018) de Daniel Bretas.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma9/roar-by-daniel-bretas>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Figura 2.06 – Onomatopeia “ドッゴ” em *A modest rebellion* (2021) de Laica Chrose.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma15/a-modest-rebellion-by-laica-chrose>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Twyman (1985) também destaca que nem toda figura consegue alcançar o leitor através de um aspecto narrativo. Retomamos o conceito de camadas de linguagem proposto por Postema (2018) ao tratar da leitura dos mangás no Brasil. Quando Twyman (1985) afirma que nem toda figura consegue alcançar o leitor, ele também pode estar se referindo ao código do dado que é a imagem, visto que, no Design da Informação, para que haja informação, ela precisa ser decodificada, do contrário ela é apenas um aglomerado de dados. Postema (2018) reforça a premissa de que é a partir de repertório prévio que o indivíduo é capaz de interpretar os dados, seja de acordo com o objetivo de quem construiu os dados da mensagem ou não.

Nos quadrinhos, a organização visual dos elementos funciona a fim de estabelecer a narrativa sequencial que será interpretada pelo leitor. Esta organização visual também é abordada por Frascara (2004). O pesquisador destaca que ela serve para guiar a sequência de percepção da mensagem. Da mesma forma que um cartaz possui uma sequência de elementos que guiam a percepção do leitor, do título à assinatura do autor, por exemplo; a organização visual da onomatopeia influencia na forma como o leitor interpreta o mangá.

Este elemento, a onomatopeia, pode ser interpretado também como um aspecto simbólico. Frutiger (2007), por exemplo, destaca que, antes de existir a escrita, a comunicação ocorria por meio de um sistema de gestos e símbolos, compostos por sons de curta duração, associados a representações não ligadas, necessariamente, à capacidade auditiva. O autor também destaca a

importância da associação da associação do som com a representação visual de gestos e imagens a fim de auxiliar o discurso. Esta prática ainda é forte no mundo contemporâneo.

Neste processo de interpretar as onomatopeias enquanto elemento pictórico e/ou esquemático, nos deparamos com o conceito de alfabetização visual, abordado por Dondis (2015). A autora defende que, para se falar ou entender uma língua não se faz necessário ser alfabetizado. A capacidade de interpretação visual é uma qualidade intrínseca ao homem e, até certo ponto, pode se manifestar sem o auxílio de modelos.

Neste ponto, observamos a possibilidade do público brasileiro, não alfabetizado na língua japonesa, ter apresentado contato com os mangás japoneses (ainda com onomatopeias desenhadas por meio do alfabeto japonês) e, por sua vez, terem desenvolvido sua própria interpretação do sentido da narrativa gráfica presente no quadrinho.

Posteriormente, estes mesmos consumidores de mangás japoneses, tornaram-se produtores de seus próprios mangás, conferindo-lhes onomatopeias que não necessariamente são japonesas, mas cujo conceito surgiu da leitura de mangás e de outras referências visuais. Por isso, ao analisarmos o primeiro mangá brasileiro independente desta pesquisa, *Eruvë: o conto da dama de vidro*, foi imprescindível a participação da autora principal da obra, Mariana Petrovana, na pesquisa, de modo a pontuarmos o conceito, o intuito por trás da criação de cada onomatopeia, a fim de destacarmos o que a autora buscava transmitir para o leitor através de suas escolhas gráficas.

Dondis (2015) também defende que a transmissão de informações se torna mais eficaz por meio de figuras totalmente abstratas. Para a autora, as notas musicais, por exemplo, são um sistema simbólico abstrato que condensa a informação de maneira a registrá-la e transmiti-la ao público, um registro da comunicação através do som. No entanto, também é problemático a forma como a autora adota o termo ´alfabetização visual´, visto que mesmo que alguém não conheça todos os sistemas de decodificação da informação, não pode ser considerado um ´analfabeto visual´. Todos possuem capacidade de interpretação, seja ela oriunda de uma educação formal ou por meio da própria experiência empírica e repertório.

Frutiger (2007), por sua vez, utiliza o exemplo da escrita chinesa que, diferente do alfabeto latino, permaneceu figurativa. Para Frutiger (2007), a diferença entre a escrita chinesa e o alfabeto latino é o nível de simplificação, visto que a escrita ´alfabética´ um dia já foi composta por figuras.

Neste ponto, novamente, retornamos à Postema (2018) e como o abstrato pode ser interpretado como tal a depender do acesso ao sistema de códigos que o leitor possui acesso. Para um leigo, a partitura pode ser composta apenas por símbolos abstratos, para um músico, ela apresenta a possibilidade de uma leitura particular. Isto não significa que o leigo não pode atribuir

valores aos símbolos encontrados na partitura, todavia, estes valores são impregnados pela construção social e cultural deste indivíduo. Interpretamos onomatopeias enquanto “palavras”, pois o mundo europeu e americano as institui como tal.

Para interpretarmos uma obra visual, faz-se necessário decompor seus elementos (Frutiger, 2007; Dondis, 2015). Dondis (2015) sugere esta prática como método, decompondo as características visuais básicas da obra de maneira a explorar a expressão gráfica dela. É conveniente abordar estas características de modo individual, pois, desta maneira, podemos investigar quais foram as escolhas gráficas realizadas pelo quadrinista, como, por exemplo, ao aplicar a onomatopeia à narrativa.

Na análise realizada em *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015) em 2021, consideramos as seguintes características gráficas: (1) o traço (que é composto pelo ponto e pela linha); (2) a cor; (3) a escala; e (5) o movimento. Consideramos estas, pois elas foram respaldadas tanto por Frutiger (2007) e Dondis (2015), quanto por Lupton e Philips (2018).

O ponto e a linha são duas características unitárias, componentes de qualquer obra visual. Segundo Dondis (2015), a linha é oriunda do ponto e, em toda linha, encontram-se pontos, próximos demais para serem identificados enquanto unidade.

O ponto e a linha também podem ser associados ao conceito de movimento. Lupton e Philips (2018) explicam que o ponto pode indicar localização no espaço, enquanto a linha é localizada no limite de objetos. O desenho de uma letra, por exemplo, só é possível pela delimitação de sua forma através de linhas que, por sua vez, são compostas pelos pontos.

Derdyk (2020), ao tratar sobre a expressão gráfica do desenho, denomina esta união como traço. Para o desenho nos mangás, o traço é um aspecto constantemente abordado não apenas pelos quadrinistas, mas pesquisadores de estudos sobre narrativas gráficas. O traço pode ser caracterizado como delicado ou grosseiro a julgar pela densidade da linha e sua regularidade na forma do desenho.

Na figura 2.07, por exemplo, o traço da onomatopeia “PAN!” é um traço delicado que combina com o restante da composição da página do mangá brasileiro. Na figura 2.08, a onomatopeia “GROOOO” também faz parte de uma aplicação em mangá brasileiro, mas seu traço é mais grosseiro, riscado, harmônico com a cena e a proposta da narrativa.

Ao abordarmos a cor, nos deparamos com a relatividade da mesma ao considerarmos as variações de luz e tons aos quais possuímos acesso (Frutiger, 2007; Dondis, 2015; Lupton e Philips, 2018). Nos mangás, é muito comum encontrarmos páginas que são monocromáticas; nas produções independentes brasileiras, essa monocromia ocorre pelo uso de preto em contraste ao branco.

Figura 2.07 – Onomatopeia “PAN!” em *Humanity´s Taste* (2017) de Studio Seasons.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma7/humanitys-taste-by-studio-seasons>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Figura 2.08 – Onomatopeia “GROOOO” em *Heart is on fire* (2018) de Kaji Pato.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma9/heart-is-on-fire-by-kaji-pato>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Figura 2.09 – Exemplo de página rosa na revista Monthly Lala, janeiro 2014.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 2.10 – Ex. de página azulada na revista Monthly Lala, jan. 2014.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 2.11 – Ex. de pág. lilás-roseado na revista Monthly Lala, jan. 2014.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

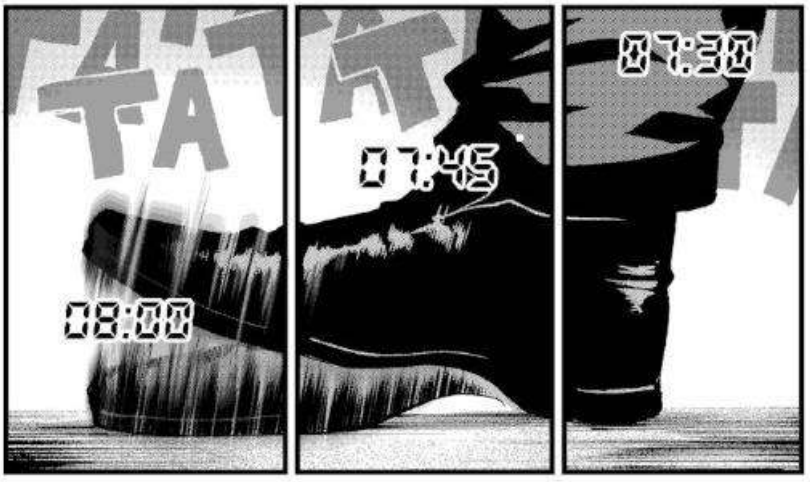
No Japão, a monocromia é utilizada não apenas para baratear a impressão dos mangás, mas também como uma forma de sinalizar as séries em cada impressão de grande volume. Revistas como a *Weekly Shonen Jump* imprimem suas páginas, oriundas de papel reciclado (ou *insatsu senkashi*), em três principais cores na monocromia: (1) branco-amarelado, (2) branco-esverdeado e (3) rosa

(Figura 2.09). Outras revistas chegam a usar as cores (4) azulada (Figura 2.10), (5) laranja e (6) lilás-roseado (Figura 2.11) (Cf. Nicolin, 2022)[5].

Segundo Frutiger (2007), Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018), a cor também está associada à percepção do sombrio e do brilho na narrativa. Nos mangás, isso se manifesta por meio de um efeito conhecido como *Notan*[6]. Através deste efeito, os elementos gráficos são sobrepostos na narrativa de modo a criar manchas em contraste.

No caso das onomatopeias, a monocromia presente nelas depende do fundo ao qual ela está sobreposta. Na análise realizada em *Eruvë: o conto da dama de vidro (2015)*, percebemos como as onomatopeias de cor branca e aplicadas em um fundo de tom cinza apresentavam baixo contraste e geralmente estavam alocadas em segundo plano, compondo a atmosfera da cena. Enquanto isso, as onomatopeias brancas em fundo preto, ou vice-versa, eram encontradas em alto contraste e faziam parte do plano principal da narrativa, chegando até, em alguns momentos, a sobrepor os personagens. A onomatopeia "TA TA TA" na figura 2.12, por exemplo, está aplicada em tons de cinza e fica como secundária à informação no primeiro plano, mesmo ao ser aplicada em um fundo claro.

Figura 2.12 – Onomatopeia "TA TA TA" em *BUS, STOP!* (2018) de Heitor Amatsu.



Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma10/bus-stop-by-heitor-amastsu>. Acesso em 25 de abril de 2025.

A escala, juntamente com a cor, é uma das características que auxilia a destacar a importância de cada onomatopeia na narrativa. Esta correlação ocorre, pois, para Frutiger (2007),

[5] Nicolin, L. Matéria *Por que as páginas da Weekly Shonen Jump são a cores?* Publicada em 03 de maio de 2022. Disponível em: <analiseit.com/2022/05/por-que-as-paginas-da-weekly-shonen-jump-sao-coloridas/>. Acesso em 25 de abril de 2025.
[6] *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).

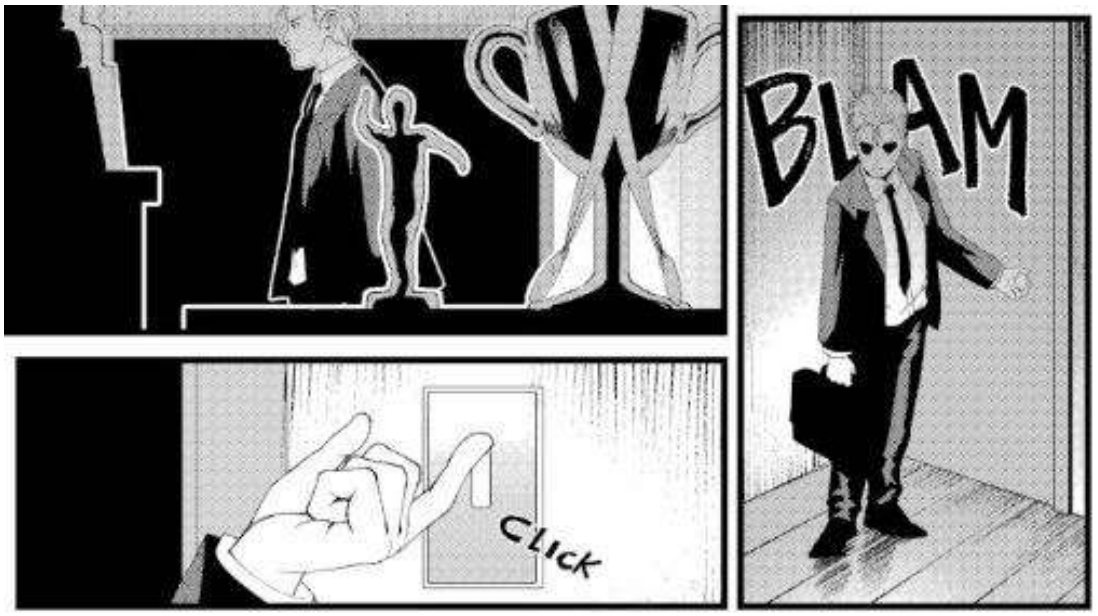
Dondis (2015) e Lupton e Philips (2018), existe uma percepção do tamanho dos elementos gráficos em detrimento da relação que estes possuem uns com os outros.

Em *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), por exemplo, uma onomatopeia considerada com escala grande só foi categorizada desta forma ao analisarmos as dimensões dela em relação às da página na qual ela se encontra inserida.

A percepção da escala das onomatopeias também auxiliou na interpretação da relevância destas para a narrativa no momento em que são encontradas. Ao tratarmos de sonoridade, por exemplo, quanto maior a escala da representação gráfica da onomatopeia, interpretamos que maior deveria ser o impacto sonoro do 'som' dela.

Observa-se, por exemplo, na figura 2.13, como a onomatopeia "BLAM" é grande em relação ao quadro onde está inserida, possui uma escala média em relação à página do quadrinho e, no entanto, é maior em relação à onomatopeia "CLICK", indicando que o som produzido pela ação de bater a porta é mais alto que o som produzido ao acender a luz do ambiente.

Figura 2.13 – Onomatopeias "BLAM" e "CLICK" em *BUS, STOP!* (2018) de Heitor Amatsu.



Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma10/bus-stop-by-heitor-amastsu>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Ainda sobre a aplicação da escala da onomatopeia na narrativa, Lupton e Philips (2018) apontam que esta característica gráfica também pode conferir um efeito exagerado ao plano de representação, visto que as dimensões do elemento podem extrapolar os limites pré-dispostos (Figura 2.14).

Figura 2.14 – Onomatopeia “KAPLOW” em *CatRun* (2019) de Hugo Votan.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma12/catrun-by-hugo-votan>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Na figura 2.14, a onomatopeia “KAPLOW” sobrepõe o limite dos quadros, indicando, não apenas o ruído alto do gato sendo agarrado pela coleira através da mordida do cachorro, mas também enfatizando a dramaticidade deste momento na narrativa do quadrinho, trazendo a onomatopeia para o primeiro plano.

Nos mangás, Luyten (2000, 2003) e Braga Jr. (2005, 2011, 2019) destacam a característica de uma narrativa mais fluida que se assemelha, em muitos momentos, ao cinema. Ao focarmos em como a onomatopeia contribui para esta percepção nos mangás, podemos destacar o emprego da escala exagerada em algumas onomatopeias, causando a impressão de que estas estão vazando de seus respectivos quadros de origem, enfatizando a sensação de impacto visual no leitor (Lupton e Philips, 2018).

O movimento é uma característica gráfica complexa, pois, como Dondis (2015) defende, ela depende do fenômeno fisiológico da persistência da visão. A autora trata da percepção visual, justamente pelo fato de não haver verdadeiro movimento nesta característica nos quadrinhos, o que há é a sugestão de movimento. O que ocorre é a movimentação guiada pelo olhar do leitor que percorre o elemento gráfico, levando à sensação, portanto, de movimento.

Figura 2.15 – Onomatopeia “AAAAAAAAAAAAA” em *Do it!* (2018) de Heitor Amatsu.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma11/do-it-by-heitor-amatsu>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Figura 2.16 – Onomatopeia “AAAAAAAAAAAAA” e “PLIN” em *Do it!* (2018) de Heitor Amatsu.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma11/do-it-by-heitor-amatsu>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Nas figuras 2.15 e 2.16, é possível observar exemplos de como a onomatopeia “AAAAAAA” pode ser aplicada de modo a indicar movimento. Na figura 2.15, a onomatopeia acompanha a visão do leitor desde o quadro superior, fazendo o movimento de espiral em diagonal para representar a tontura da personagem ao tentar resistir às comidas que ela gosta durante uma dieta. Na figura 2.16, no mesmo quadrinho, a mesma onomatopeia é aplicada novamente, guiando o olhar do leitor até a onomatopeia “PLIN” quando a personagem desliga a televisão que a estava tentando com distrações enquanto ela tentava fazer exercícios para se manter em forma. É importante também destacar que o sentido deste quadrinho é inverso ao nosso latino-americano, ou seja, ele é lido da direita para a esquerda, de cima para baixo.

Lupton e Philips (2018), no entanto, correlacionam o movimento também à característica gráfica de tempo. O movimento e o tempo são definidos pelas autoras como subjetivos ou literais, contudo, podem ser exploradas de forma gráfica bidimensionalmente.

Para McCloud (1994, 2004, 2005), Eisner (2008, 2010), Sounsanis (2017), Groesteen (2013, 2015) e tantos outros críticos de narrativas sequenciais, o tempo é um elemento crucial a ser

representado nos quadrinhos, de modo que a percepção deste é manipulada através dos quadros e do intervalo entre eles.

Para os mangás, até mesmo a presença do vazio é muito importante para que o leitor perceba o que é relevante no respectivo momento da narrativa. Na aplicação das onomatopeias, o movimento delas ocorre ao nos depararmos com o sentido do desenho destas acrescido ao sentido da leitura visual da página. Por exemplo, uma onomatopeia que é desenhada diagonalmente pode seguir o sentido da leitura latino-americana, da esquerda para a direita, de cima para baixo, colaborando para que o leitor a perceba na área nobre da página.

Além da análise mais aprofundada sobre estas quatro características gráficas que estão presentes nas onomatopeias em mangás brasileiros independentes, vale destacar que a onomatopeia também está condicionada à sua origem na narrativa.

Na análise de *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2021), percebemos como as onomatopeias categorizadas como som de personagem foram as mais recorrentes no *mangá* e a personagem com o maior número de onomatopeias era a protagonista da história. Considerando esta informação, ao analisarmos a onomatopeia dentro da narrativa, e não apenas isolada em seus aspectos gráficos, também pontuamos a fonte do som ou da representação gráfica da emoção ou sentimento, geralmente associada ao personagem, a um objeto ou a uma fonte do cenário, como o som do vento nas árvores, ou da água se movendo.

Diante do contexto apresentado, analisamos o material disponível em Aizen (1977). Em 1977, Álvaro de Moya lançou o livro "*Shazam!*", cujo um de seus capítulos, escrito por Naumin Aizen (diretor da EBAL, Editora Brasil-America, na época), é focado na apresentação, abordagem e tentativa de dicionarização das Onomatopeias.

É comum, no decorrer da leitura do capítulo criado por Aizen (1977), fazer algumas associações com a investigação acerca do surgimento e desenvolvimento das onomatopeias no Brasil. Entretanto, pretendemos aprofundar a pesquisa realizada por Aizen (1977), atualizando suas referências e adicionando uma nova perspectiva de abordagem acerca da construção da onomatopeia enquanto imagem, e não apenas como texto.

Ao analisar o que é tratado como um ´pequeno levantamento de tudo o que há de mais importante sobre onomatopeia´ (p. 269, Aizen *in* Moya, 1977), Aizen (1977) se compromete em não apenas apresentar a onomatopeia enquanto componente das histórias em quadrinhos, mas também partindo da ótica de distintos campos de linguagem.

Entretanto, apesar da disposição do autor em abordar tal tema, o mesmo destaca que o assunto é extenso, variado e apaixonante e, portanto, não poderá ser esgotado em apenas um capítulo. A proposta de Aizen (1977) nunca foi apenas apresentar os conceitos e diferentes abordagens sobre a onomatopeia, mas também evocar as primeiras discussões acerca do tema, estudando e aprofundando-o de modo que, ao final do capítulo, ele chega a propor uma espécie de dicionário inglês-português para o emprego das onomatopeias nos quadrinhos. Nossa indagação já se inicia neste ponto, visto que os quadrinistas de mangás brasileiros também utilizam *kakimojis* em suas produções, como é o caso de Heitor Amatsu, por exemplo, um dos quadrinistas que observaremos mais a frente.

O dicionário ensaiado por Aizen (1977) não é uma fórmula engessada e pura de apresentação das onomatopeias para o período em que o mesmo o desenvolveu. Acreditamos que, acima de qualquer emprego deste dicionário, ele apresenta um levantamento rico e abrangente de exemplos onomatopaicos empregados para o período no qual foram analisados e condensados neste guia (Anexo 01).

É importante destacar, também, que a escolha pela proposta de atualização do trabalho de Aizen (1977) não é aleatória, visto que, ao realizarmos uma investigação sob o método de referencial bibliográfico bola de neve, chegamos às citações em comum acerca deste autor, sendo ele, o precursor da discussão acerca das onomatopeias no Brasil. A seguir, veremos como Aizen (1977) abordou a onomatopeia em diferentes conjecturas, e como novos autores corroboram, ou discordam, dos apontamentos feitos pelo autor.

2.3 | Onomatopeia: Etimologia

De acordo com Aizen (1977), onomatopeia vem do grego *Onomatopeia* (ação de imitar uma palavra por imitação do som - ou criação de palavras), pelo latim *Onomatopeia*, por via semi-erudita.

Já o pesquisador dinamarquês Otto Jespersen (1860-1943) abordou tal prática de imitar o som como ecoísmo; este, por sua vez, considerava a linguística a conexão entre o som e o sentido original das palavras, mantendo, portanto, a sobrevivência destas. Em 1966, o autor Raymond Firth, trata da **função fonética** pelo simbolismo sonoro no livro *Tongues of Men and Speech*, publicado pela Universidade de Oxford.

A partir de Firth e da dimensão plurissensorial da função fonética de certos jargões ou onomatopeias, foi possível abordar também como a sonoridade destes pode fazer parte da identidade visual de marcas e ser protegida através da lei brasileira. Este fenômeno também é apontado pelo campo do Design, visto o número de marcas internacionais famosas que

reconhecemos apenas pelo simples som marcante de suas identidades. A Netflix, por exemplo, além da letra “N” em caixa alta e vermelha no fundo preto, sempre aparece com um som característico, o clássico “TU DUM” na animação da logo.

Quanto a Jespersen, é interessante apontar que outro autor, já na década de 60, Bolinger, destaca a analogia realizada por Jespersen em relacionar o estudo fonético dos sons que configuram as sílabas e palavras aos sons da natureza, criando correlações entre tons altos e a luz ou brilho; e entre tons baixos e o escuro; entre o ‘tamanho’ de tons, correlacionando tons altos com tamanhos pequenos. Esta mesma percepção foi observada em nossas primeiras investigações acerca da onomatopeia em *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), por exemplo, onde estabelecemos uma correlação entre a representação gráfica do tamanho das onomatopeias com o sentido do som.

Ao aplicar o termo *sound symbolism*, ou simbolismo sonoro, Jespersen chama a atenção para a observação de que não é possível que todas as palavras, em distintas civilizações e momentos do tempo, mantenham a mesma conexão entre o som e o sentido. Desse modo, pode-se dizer que, em alguns momentos, o som pode ser simbólico se seu sentido.

Entretanto, ao tratar especificamente das onomatopeias, Jespersen destaca que, ainda que possam ser imitações direta de sons, não são passíveis de serem sempre sonorizadas por nós humanos, logo, realizamos **convenções com combinações** a fim de chegarmos a uma representação gráfica equivalente ao acordado pelos leitores. Destacamos, portanto, o valor que o aspecto gráfico, presente no desenho das onomatopeias nos quadrinhos, agrega ao simbolismo do som, tornando-o não apenas uma mera representação textual do som, mas uma imagem por si só, como, por exemplo, as onomatopeias criadas por Ziraldo (1932-2024) que, entre as décadas de 50 e 60, produziu diversos materiais, entre quadrinhos e peças publicitárias, para jornais, revistas, livros e até para o audiovisual (Figuras 2.17 e 2.18).

Nas figuras 2.17 e 2.18, podemos ver alguns exemplos de como as onomatopeias criadas por Ziraldo apresentam variação de formas e cores. Na figura 2.17, é possível observar o personagem interagindo com as onomatopeias como se o desenho do som fosse também um personagem. Na figura 2.18, especificamente a onomatopeia “ZAS!”, transmite a ideia de velocidade, não apenas pela sonoridade da palavra, mas pela apresentação gráfica também. A onomatopeia “ZAS!” encontra-se sobreposta a um fundo com muitas linhas de ação, tem sombra projetada no fundo, oferecendo a percepção de profundidade ao observador, além da variação de cores entre as letras que reforça a interpretação do dinamismo do som desenhado.

Figura 2.17 - Onomatopeias “CRASH”, “BUM”, “GULP” e “TOEEENNNGG” em Ziraldo interativo - Mundo Zira (2022), lançado pelo Ministério do Turismo.

Fonte: Ministério do Turismo. Livro da exposição Ziraldo Interativo - Mundo Zira, Brasília, 2022.

Figura 2.18 - Onomatopeias “ZAS!” e “ZAP” em Ziraldo interativo - Mundo Zira (2022), lançado pelo Ministério do Turismo.

Fonte: Ministério do Turismo. Livro da exposição Ziraldo Interativo - Mundo Zira, Brasília, 2022.

Segundo Cirne (1972) e Ramos (2009), no Brasil, as edições do quadrinho *Pererê* de Ziraldo chegaram a 149 diferentes onomatopeias. Enquanto isso, no campo da literatura convencional, estes autores afirmam que **Umberto Eco** (1932-2006) foi um dos grandes expoentes do uso das onomatopeias. Em 1969, em uma amostra de 39 revistas dele, 173 variedades onomatopeias diferentes foram encontradas. No entanto, devemos destacar que a variedade gráfica destas onomatopeias não corresponde à variedade fonética apontada pelos autores sobre a produção de Umberto Eco.

Um acontecimento interessante ao retomarmos o conceito da função fonética das onomatopeias abordada por Raymond Firth, linguista do estruturalismo oriundo de Saussure (1857-1913), é que desde 1996, o Reino Unido e a Comissão das Comunidades Europeias registraram **marcas sonoras**.

Nos Estados Unidos, por sua vez, em 2003, passou a rever este tipo de registro de acordo com as normas estabelecidas na Europa, ao considerar a descrição do som, ainda que onomatopaico, insuficiente para a configuração de uma marca sonora, considerando que a representação fonética dos sons pode variar de cultura para cultura. No Brasil, por exemplo, a onomatopeia do miado de um gato é representada por “miau miau”, enquanto que nos mangás japoneses, é “nyah”.

A fim de aprofundarmos mais a discussão acerca do que se compreende como onomatopeia, abordaremos as definições a seguir, também encontradas no capítulo de Aizen (1977), complementadas através de nossas observações.

2.4 | Onomatopeia: Definições

Uma das primeiras referências apresentada por Aizen (1977) é a visão do teórico alemão da literatura, Kayser (1967), que, de forma bastante objetiva define que a onomatopeia se trata de uma formação linguística capaz de imitar certos sons da natureza.

O professor e gramático francês, Grammont (1965), por sua vez, concorda com Kayser ao dizer que a onomatopeia ´imita ruídos da natureza´ (apud Aizen, 1977, p. 270). Contudo, o gramático também destaca que as onomatopeias também são capazes de, através de fonemas, fazer referência aos sons da natureza e não somente imitá-los.

Ele também destaca que ´(...) a onomatopeia nunca é uma reprodução exata, mas uma aproximação.´ (apud Aizen, 1977, p. 270). Com seus estudos focados na análise fonética, Grammont defende que a língua humana e a natureza possuem capacidades distintas de reproduzir ruídos e que nem sempre é possível imitar, de forma fidedigna, os sons reproduzidos pela natureza.

Não distante do ponto de vista de Grammont, o linguista e filósofo dinamarquês, Nyrop (s/d), concorda com a perspectiva fonética deste, mas também adiciona que ´(...) A onomatopeia é sempre uma aproximação e nunca uma reprodução exata, como nem de outra forma poderia ser. Os fonemas da voz humana diferem no seu timbre, e noutras qualidades dos ruídos da natureza que procuram imitar.´ (apud Aizen, 1977, p. 270).

Aizen (1977), por sua vez, adiciona seu ponto de vista ao registro de Nyrop (s/d), destacando que as onomatopeias nem sempre são palavras, muitas vezes não possuem estrutura vocabular ou são acompanhadas de uma vogal de apoio. “**Tcs**”, por exemplo, é uma onomatopeia encontrada em *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), e denota o estalo da língua em sentido de desaprovação.

O linguista brasileiro, Câmara Jr. (1953), concorda com os autores anteriores, destacando que a onomatopeia busca criar um efeito acústico que melhor se aproxima do ruído que busca representar. Ele ainda complementa: ´(...) Não se trata, portanto, de imitação fiel e direta do ruído, mas da sua interpretação aproximada com os meios que a língua oferece.´ (apud Aizen, 1977, p. 270).

Ou seja, podemos começar a observar como os autores citados anteriormente, Jespersen e Kirth, estavam corretos ao considerar, inclusive, que a onomatopeia é variável a depender da cultura

de onde ela se origina, pois sendo esta dependente das limitações que determinada língua oferece, o processo de adaptação da linguagem para diferentes versões da mesma onomatopeia é uma prática aceita e recomendável.

Os quadrinhos de Walt Disney, por exemplo, que fizeram muito sucesso a partir da década de 40, apresentam uma variedade generosa de onomatopeias que, nas edições publicadas ao redor do mundo, passaram por um processo de tradução, alterando as expressões acústicas a depender da língua do país onde ela seria lançada.

Como é possível observar nas figuras 2.19 a 2.28, a mesma onomatopeia publicada em uma história em quadrinhos da Disney sobre um de seus icônicos personagens, o Pato Donald, pode sofrer alterações, não apenas na construção fonética dela, mas também no desenho.

Nas figuras 2.19, 2.20 e 2.21, a mesma onomatopeia, que indica o som de alguém batendo na porta, possui diferentes aplicações, ainda que a grafia das letras seja o mesmo “TOC! TOC! TOC!”. Na França (Figura 2.19), a onomatopeia está em preto no fundo azul; na Itália (Figura 2.20), ela ficou menor e com um traço mais grosso, no fundo laranja; no Brasil (Figura 2.21), a onomatopeia mudou de cor, passou a ser vermelha no fundo amarelo.

Na figura 2.22, a onomatopeia sofre alteração na grafia, sendo desenhada como “BANK BANK”, a linha escura no fundo verde na versão publicada na Dinamarca; na figura 2.23, a onomatopeia “KLOPF KLOPF” é menor, com traço mais grosso, também em fundo laranja como a versão italiana da onomatopeia, sendo que esta versão foi publicada na Alemanha; na figura 2.24, a onomatopeia “KNACK KNACK” é a versão sueca do som desenhado, agora em tamanho maior em relação a anterior, traço escuro em fundo azul saturado.

Figura 2.19 - Onomatopeia “TOC! TOC! TOC!” em *Donald e seus sobrinhos* publicado na França.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Figura 2.20 - Onomatopeia “TOC! TOC! TOC!” em *Donald e seus sobrinhos* publicado na Itália.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Figura 2.21 - Onomatopeia “TOC! TOC! TOC!” em *Donald e seus sobrinhos* publicado no Brasil.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Figura 2.22 - Onomatopeia “BANK BANK” em *Donald e seus sobrinhos* publicado na Dinamarca.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Figura 2.23 - Onomatopeia “KLOPF KLOPF” em *Donald e seus sobrinhos* publicado na Alemanha.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Figura 2.24 - Onomatopeia “KNACK KNACK” em Donald e seus sobrinhos publicado na Suécia.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Na figura 2.25, a onomatopeia “KNOCK KNOCK” aparece como uma segunda versão da onomatopeia publicada na Alemanha, sendo que, dessa vez, em uma versão preto e branco, em monocromia; na figura 2.26, a onomatopeia com a mesma grafia “KNOCK KNOCK” aparece no Reino Unido, sendo colorida, traço escuro em um fundo amarelo.

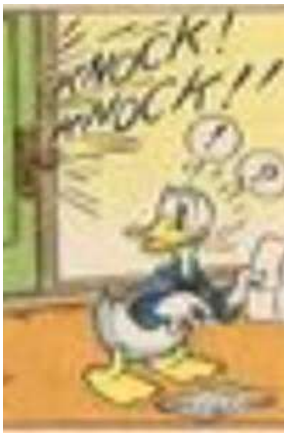
As versões da onomatopeia que representa o som de alguém batendo na porta que mais destoam das outras, tanto na grafia quanto no desenho, são as das figuras 2.27 e 2.28. Na figura 2.27, a onomatopeia “BONr BONr” (um registro da grafia holandesa feito por nós, mas que não

podemos afirmar com certeza, pois a qualidade da imagem está baixa), apresenta o traço mais grosso de todos, escuro e com duas manchas brancas ao fundo, indicando a origem do som, vindo da porta. A onomatopeia "BONr" pode ser uma versão de "BOEM" que é a representação da grafia holandesa do som de batida forte; e o "r" pode ter sido adicionado a fim de oferecer eco ao som. Na figura 2.28, a onomatopeia finlandesa "KOP KOP" é aplicada com um traço também grosso, porém bem menor que a versão anterior, e com a mesma mancha branca ao fundo, indicando a origem e o movimento do som desenhado.

Figura 2.25 - Onomatopeia "KNOCK KNOCK" em *Donald e seus sobrinhos* publicado na Alemanha.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Figura 2.26 - Onomatopeia "KNOCK KNOCK" em *Donald e seus sobrinhos* publicado no Reino Unido.



Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Figura 2.27 - Onomatopeia "BONr BONr" em *Donald e seus sobrinhos* publicado na Holanda.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

Figura 2.28 - Onomatopeia "KOP KOP" em *Donald e seus sobrinhos* publicado na Finlândia.

Fonte: Scans do site e banco de dados Inducks. Disponível em: <inducks.org>. Acesso em 26 de abril de 2025.

O filósofo espanhol, Carreter (1968), abordado por Aizen, vai além da natureza, afirmando que a onomatopeia também é capaz de imitar o som de objetos e de descrever a ação que estes realizam; como, por exemplo, a ação de andar, a onomatopeia "tap tap tap", também encontrada em outros quadrinhos independentes brasileiros (como *Eruvë: o conto da dama de vidro*, 2015, e *Tools Challenge*, 2017), que advém do inglês bater ou tocar, indicando o ruído de passos no quadrinho.

Para Luyten (1984), as onomatopeias são capazes de identificar a reprodução de sons e ruídos, de maneira a criar uma espécie de 'trilha sonora' para os quadrinhos, sendo, inclusive, equivalente ao mesmo recurso utilizado para o cinema. De acordo com a autora, muitas das onomatopeias norte-americanas foram incorporadas nos quadrinhos brasileiros. Além disso, elas incorporam, enquanto elemento característico, o repertório visual dos quadrinhos contemporâneos.

Mais recentemente, Chinen (2013) destacou que a onomatopeia se trata da representação gráfica do som nos quadrinhos, como, por exemplo ´explosões, latidos, freadas, pancadas, tiros, enfim, toda espécie de ruído natural ou criado pelo homem podem ser simbolizados, com maior ou menor fidelidade pelas onomatopeias.´ (Chinen, 2013, p. 20-21). Para ele, a onomatopeia está associada a uma questão também simbólica, sendo a representação gráfica proporcionada por ela pode variar a depender do quão fiel ela é em relação ao que se busca representar no quadrinho.

Santaella (2004), por sua vez, destaca os estudos de Earl R. Anderson ao apresentar a abordagem do autor no livro *Uma Gramática do Iconismo* (1999). Segundo ela, as onomatopeias são abordadas por Anderson considerando sua sinestesia e algumas outras formas de iconismo. De acordo com Santaella (2004), Anderson aprofundou-se no conceito do iconismo a fim de demonstrar como certos sons e seus padrões são aplicados de forma repetitiva a fim de serem capazes de referenciar fenômenos idênticos ou similares.

Vergueiro (2017) aponta que a linguagem dos quadrinhos é a união entre dois códigos possíveis, o verbal e o visual. O código verbal, para Vergueiro (2017), corresponde aos balões de fala dos personagens, às legendas e onomatopeias; enquanto que o código visual é identificado como os quadros, o formato da montagem e outros recursos. Apesar de separar estes códigos em descrições distintas, o autor defende que eles devem ser lidos de forma integrada, destacando que separá-los é uma prática para critérios didáticos. Dessa forma, a onomatopeia, para Vergueiro (2017), é um elemento verbal que, integrado ao código visual, é aplicada na tentativa de representar elementos da oralidade.

Para Cagnin (2015), a onomatopeia é um dos principais elementos da linguagem encontrada nos quadrinhos que, enquanto meio de comunicação, assume o repertório do leitor. Mais uma vez, nos deparamos com a apresentação da discussão sobre a formação do repertório dos leitores de quadrinhos, esta é a ´alfabetização´ da qual muitos autores tratam, sendo ela intrinsecamente conectada à formação do imaginário coletivo destes leitores.

De acordo com o autor, a forma como a onomatopeia é empregada pode mudar a maneira como o leitor interpreta a mensagem. Um dos exemplos oferecidos por ele é a onomatopeia aplicada para representar o som de uma porta sendo fechada: “BLAM!” sendo o som de uma porta fechada com força e “Click” dela sendo fechada normalmente.

Cagnin (2014) defende que o quadrinista, ao aplicar as onomatopeias, conta com a cumplicidade do leitor para interpretar a cena. Além disso, o autor também compara esta prática com a de um ator ao encenar em um filme, sendo sua atuação livre de interpretação pelo leitor. Esta

comparação dos quadrinhos com o cinema é algo que perdura até a contemporaneidade, pois os quadrinhos mudaram a partir do surgimento do cinema e da televisão, principalmente no que diz respeito ao desenvolvimento e emprego das onomatopeias.

Meireles (2015) acredita que as onomatopeias também são códigos capazes de transmitir ideias, mostrando emoções e reações dentro da narrativa dos quadrinhos. Para a autora, as onomatopeias possuem dois aspectos: analógico, que corresponde à conformação das letras; e o linguístico, relacionado à qualidade do som representado. Para ela, a onomatopeia nos quadrinhos é a união entre a palavra e a imagem que, ao se complementarem, permitem a apresentação de um sentido denotativo, interpretado a fim de atribuir-lhe significado.

Alguns autores são objetivos em suas concepções sobre como definir a onomatopeia ao ponto de serem restritos à ideia de que se trata da representação linguística do som (Kayser, 1967; Grammont, 1965). Outros chegam a enfatizar a capacidade que a onomatopeia possui de representar o som da natureza, destacando que nem todos estes sons são passíveis de serem mimetizados (Grammont, 1965; Nyrop, s/d). Estes mesmos autores concordam que a onomatopeia trata-se de uma aproximação da linguagem com o que ela representa, visto que o som real não pode ser reproduzido por palavras que nem sempre tão palavras, visto que algumas onomatopeias nem vogais possuem (Nyrop, s/d; Câmara Jr., 1953). No entanto, alguns outros (Carreter, 1985) afirmam que a onomatopeia é capaz de não só imitar o som de objetos, mas também de descrever suas ações.

Apenas na literatura mais recente, passou-se a discutir a qualidade gráfica da onomatopeia, o valor visual que ela possui além da grafia e da representação fonética (Luyten, 1984; Santaella, 2004; Chinen, 2013; Meireles, 2015; Cagnin, 2015). É possível que devido ao surgimento relativamente recente do campo do Design, integrado ao estudos das narrativas gráficas, a investigação da qualidade visual da onomatopeia foi deixada de lado, visto que nenhuma das definições encontradas aproxima-se da proposta de considerá-la também como desenho, compreendendo sua composição tipográfica e elementos gráficos.

A seguir, apresentaremos algumas definições morfológicas que foram abordadas por Aizen (1977) sobre as onomatopeias.

2.4.1 | Definições morfológicas

Para Aizen (1977), a análise das onomatopeias é uma questão muito mais linguística e estrutural que relacionado ao significado visual da representação gráfica. Para o autor, as onomatopeias, abordadas pelo ponto de vista morfológico, podem ser interpretadas de duas formas:

(1) onomatopeias que apresentam estrutura vocabular; e (2) onomatopeias que, sem vogais de apoio, não chegam a constituir vocábulos.

Como exemplo de onomatopeias com estrutura vocabular, que o autor chama de ´vocabulizadas´, o mesmo cita Nogueira (s/d), do capítulo *Tratado de Fonética Portuguêsa*, que aponta "Pumba!", "Bom-ba!", "Bumba!", "Catrapuz!", "Grim-grim!", "Bique-Bique!"; em contrapartida, aquelas que não possuem estrutura de vocábulos, são "Brrr!", "Pfff!", "Zzz!", "Vvv!". É pertinente destacar que algumas dessas onomatopeias podem ter sido vistas apenas na literatura dos livros e não nos quadrinhos, onde a plasticidade gráfica é significativamente maior, visto que a onomatopeia é um elemento característico dessa forma de arte, integrada ao desenho.

Além disso, Nogueira (s/d) também aponta que as onomatopeias podem ser (1) puramente fonéticas; ou (2) fonético-ideológicas. As que são puramente fonéticas são aquelas baseadas na imitação, mais próxima possível, dos sons representados. Exemplos: "Trrrim!" (da campainha) e "Cri-cri" (do grilo). As onomatopeias fonético-ideológicas são aquelas que buscam imitar os sons, mas são capazes de promover essa mimese através de expressões. Por exemplo: "Que te vi, não vi!" (pretendendo imitar a voz da cotovia).

Ullmann (s/d), autor de *Semântica (Uma Introdução à Ciência do Significado)*, evocado por Aizen (1977), é apresentado a fim de evocar a classificação semântica das onomatopeias. Para ele, as onomatopeias possuem duas categorias, (1) Primária, na qual a onomatopeia é um 'eco do sentido', ou seja, busca imitar o som através da repetição da estrutura fonética da palavra referente à ação do som. Por exemplo: "crack" (rachar, estalar) ou "growl" (rosnar); e (2) Secundária, categoria na qual o som não busca representar a experiência acústica, mas sim a ação ou qualquer estado físico moral. Por exemplo: (a) ação: "quiver" (tremer); e (b) estado físico ou moral: "gloom" (melancolia) e "grumpy" (irritado).

Podemos observar que já na década de 70, Aizen (1977) observou, através de Ullmann (s/d), como a onomatopeia pode ser apresentada de uma forma semântica a fim de representar ação ou estado físico ou moral. Entretanto, na investigação que realizamos sobre as onomatopeias presentes no quadrinho brasileiro *Erüve: O Conto da Dama de Vidro* (2015), exemplos de onomatopeias com características similares que servem para representar uma ação, estado físico ou moral - classificadas na pesquisa como **sons de emoção** - não foram consideradas como onomatopeias por mais da metade do público entrevistado, entre designers e quadrinistas brasileiros.

2.4.2 | Formação linguística arbitrária ou convencional?

Ao abordar o tema da formação linguística das onomatopeias, Aizen (1977) aborda autores distintos: Grammont (1965), autor de *Traité de Phonétique*, Câmara Jr. (1968), autor de *Princípios de Linguística Geral*, e, novamente, Ullmann (s/d).

O primeiro, Grammont (1965), explica que a conformação de uma onomatopeia pode ser considerado um processo de tradução, ou adaptação. O autor aponta que a fidelidade fonética, a palavra que representa a origem ou a ação do som, nem sempre é a mesma que a sua onomatopeia representada.

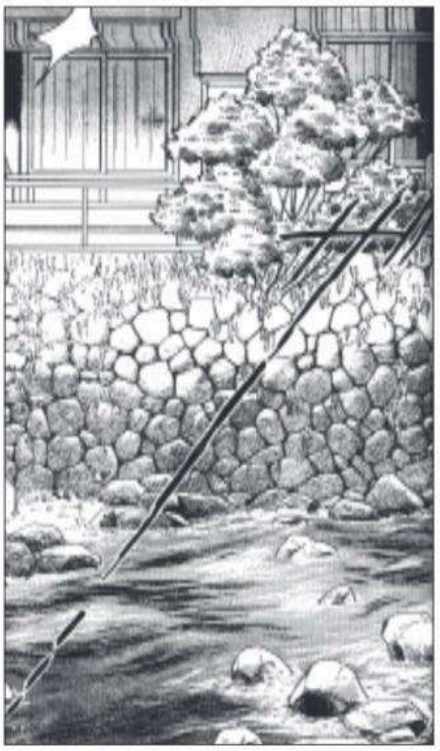
Grammont (1965) exemplifica com a palavra "cuco" que é usada como onomatopeia também para o pássaro do mesmo nome, mas o som que este reproduz, na íntegra, é foneticamente representado por "u-u", e não "cuco". O autor ainda defende que, nas línguas faladas na Terra, os elementos fônicos (como fonemas, acentos e tons) geralmente não possuem valor semântico próprio e, além disso, até mesmo as palavras (que são aglomerados fônicos) apresentam significados arbitrários.

Entretanto, é importante ressaltar que a análise sobre outras línguas, principalmente a japonesa, um dos idiomas que perpetuou a representação das onomatopeias assim que os primeiros mangás foram importados para o Brasil a fim de que a alfabetização das colônias nipônicas no país fosse estimulada, não é considerado na investigação de Aizen (1977).

A análise da onomatopeia japonesa, ou *kakimoji*, em mangás no Brasil, é apresentada por Luyten (2002) no artigo *Onomatopeia e mímesis no mangá: a estética do som*. Na análise realizada por Luyten (2002), as onomatopeias japonesas são apresentadas em um quadro com equivalência com a sua versão ocidental. Nele, existem as divisões: (1) sons da natureza; (2) sons de animais; (3) sons humanos; (4) sons mecânicos; e (5) emoções.

Como podemos observar na figura 2.29, o quadro proposto por Luyten (2002) considera o significado da representação de cada onomatopeia com o significado equivalente ao dela na língua portuguesa. No entanto, a autora não faz menção nos quadros ao valor gráfica do som desenhado, visto também que este não é o objetivo dela. É possível perceber, inclusive, que a equivalência não é perfeita em questão de número de exemplos, visto que para o vento (aspecto de 'sons da natureza') possui muito mais exemplos de onomatopeias para ele em japonês que em português; e isso é esperado, considerando que a interpretação da onomatopeia também possui interferência cultural, além de uma mera junção fonética.

Figura 2.29 - Recorte do quadro de equivalência entre onomatopeias japonesas e em português no artigo de Luyten (2002).



I – SONS DA NATUREZA

1 – Vento

Forma japonesa	Forma ocidental
Hyuu-Hyuu!	Swooish!
Hyu-ruru!	Whoosh!
Suu-suu!	Woosh!
Sara-sara!	Vu-uu-uu!
Byun-byun!	Woouihh!
Pyuu-pyuu!	
Zawa-zawa!	
Gooo!	

2 – Trovão

Forma japonesa	Forma ocidental
Goro-goro!	Barumm!
Bara-gara!	Brrrbum!
Bari-bari!	Bum!
Pika-dokan!	Baroom!
Bishi!	Brr-buum!
Pishaan!	Crasss!
	Craac!

Fonte: Luyten (2002).

Por outro lado, Câmara Jr. (1968) e Ullmann (s/d) falam sobre a formação linguística convencional das onomatopeias. De acordo com os autores, a onomatopeia é uma convenção de sons vocais padronizados da língua, combinados de acordo com as normas desta.

Ullmann (s/d), especificamente, fala sobre termos onomatopaicos que são formações icônicas da representação gráfica do som. Desse modo, o autor defende que as onomatopeias que imitam as palavras referentes à origem do som não servem porque são boas, mas pelo fato de já serem uma conversão convencional. Por exemplo: “sniff” (sorver, fungar) ou “hiccup” (soluçar). É importante sempre destacar que esta é uma visão muito norte-americana e europeia acerca das onomatopeias, visto que, em narrativas na Ásia, a representação do som varia bastante. Além disso, nos mangás, existe a condição de se criar *kakimojis* que não possuem significado fonético algum, mas ainda são lidos como onomatopeias.

Muito do convencionalismo abordado por Câmara Jr. (1968) e Ullmann (s/d) é abordado na configuração contemporânea das onomatopeias em quadrinhos. Tal como a própria língua brasileira falada no cotidiano, as onomatopeias buscam criar a atmosfera de um ambiente real, como Luyten (1984) afirma, a 'trilha sonora' dos quadrinhos. Desse modo, é comum que, entre os quadrinistas, por convenção, algumas onomatopeias sejam aplicadas não por ineditismo, mas pelo repertório do próprio artista que, ao consumir outras obras, escolhe representar o som de uma maneira convencional.

2.4.3 | A linguagem primitiva e formação da ortografia

De acordo com Aizen (1977), Ribeiro (1963) fala que a linguagem, em sua forma mais elementar, começou a partir da expressão de animais e seres humanos. O que antes eram apenas gestos, misturou-se com vozes e sons mais expressivos que ele, então, chama de onomatopeias.

Para Ribeiro (1963), a onomatopeia veio antes da formação das palavras e, portanto, são reconhecidas enquanto **representação primitiva** da sonoridade destas. O autor ainda oferece exemplos da forma primária das onomatopeias, oriundas do tupi antigo, como "tek" (quebrar-se, estalar) e "guym" (sair depressa, voando, zunindo).

Bringhurst (2002), no livro *Elementos do estilo tipográfico*, defende que nenhum sistema de escrita é permanente, mudando de acordo com as inovações da gramática e ortografia de línguas que estão em constante mudança, como o inglês, ou, até mesmo, o português brasileiro. Além disso, o autor também destaca que muitas das linguagens podem ser históricas na forma de falar, mas que sequer ainda estabeleceram uma forma grafada. A criação de um estilo tipográfico, portanto, depende não apenas da representação gráfica de um alfabeto, mas da compreensão de como alguns símbolos fonéticos podem ser combinados a depender da linguagem aplicada.

De acordo com Câmara Jr. (1968), o efeito que a onomatopeia reproduz na narrativa é oriundo de uma combinação e modulação de valores sonoros. Estes valores, no entanto, podem ser intensificados por efeito de aplicação de **ritmo**, **assonância**, **rima**, **aliteração** e **alternância vocálica**. Estes efeitos sonoros são reproduzidos na construção linguística das onomatopeias, entretanto, não necessariamente estão correlacionados a representação gráfica, por meio da tipografia, por exemplo, da onomatopeia.

Podemos observar nas figuras 2.30 e 2.31 exemplos de como aplicações da onomatopeia em assonância, "VUP! VUP!" (Figura 2.30); e em aliteração, "FLUP!" e "PLUP!" (Figura 2.31). Nos dois exemplos, a mudança fonética é aplicada, mas pouco se observa sobre o desenho da onomatopeia em relação ao contexto da narrativa. Na figura 2.30, a onomatopeia "VUP! VUP!" é aplicada com alto

contraste em relação ao fundo e, apesar de ter uma escala pequena, fica destacada como uma ação de repetição do personagem. Na figura 2.31, a onomatopeia “NHAC!” chega a passar despercebida na cena, pois a mancha gráfica do desenho da onça sobre a qual ela está aplicada faz com que o contraste seja baixo. As onomatopeias “FLUP!” e “PLUP!”, no entanto, estão sobre uma parte mais clara do desenho, oferecendo mais destaque para estes sons.

Figura 2.30 - Onomatopeia “VUP! VUP!” em *Folklore Warriors 98* (2020), de Ricardo Mango.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma14/folklore-warriors-98-by-ricardo-mango >. Acesso em 25 de abril de 2025.

Figura 2.31 - Onomatopeias “NHAC!”, “FLUP!” e “PLUP!” em *Folklore Warriors 98* (2020), de Ricardo Mango.

Fonte: Acervo do *Silent Manga Audition*. Disponível em: <smacmag.net/v/sma14/folklore-warriors -98-by-ricardo-mango>. Acesso em 25 de abril de 2025.

Câmara Jr. (1968), de acordo com Aizen (1977), também defende que a estrutura fonética das onomatopeias pode apresentar traços especiais. Exemplifica o autor: ´(...) assim, em português, a terminação consoante oclusiva, que inclui a epítese da vogal anterior, átona final, de apoio.´ (p. 276, Aizen, 1977, in Moya, 1977).

Neste ponto, destacamos a profundidade das análises no campo da Linguística que, há anos, se debruça para a análise da estrutura, fonética e ortografia das onomatopeias. Entretanto, o objetivo de nossa investigação, é o enfoque nos elementos visuais da construção de uma onomatopeia, principalmente aqueles que abrangem as características tipográficas delas.

No entanto, Aizen (1977) ao abordar a ortografia das onomatopeias, diz que esta ainda não foi estabelecida em definitivo e, arrisco afirmar, nunca será, pois elas são adaptadas de acordo com o

ponto de vista de cada quadrinista, principalmente no que diz respeito a capacidade de cada um escolher a trilha sonora de suas narrativas.

Alguns autores brasileiros, como Lobo Borges, criador de Ledd (2011-2018), não adicionou onomatopeias nas cenas de combate do primeiro volume, ainda que existam onomatopeias em outros pontos da narrativa. Em 2013, ao realizar oficina com o quadrinista, apontei este detalhe sobre o quadrinho e Lobo Borges explicou que não queria adicionar onomatopeias nas cenas de luta para dar a ideia de que as armas eram usadas de uma forma tão rápida que nem mesmo o som seria passível de ser ouvido.

Ju Loyola, autora de *The Witch Who Loved* (2015), não utiliza onomatopeias ou diálogos em nenhum momento do mangá brasileiro. É pertinente apontar que a quadrinista é surda e, portanto, a compreensão fonética não é algo simples para ela como é para a maioria das pessoas ouvintes. No entanto, em 2024, a autora passou a produzir quadrinhos novos com aplicações de onomatopeias.

Abaixo, na figura 2.32, podemos observar como Ju Loyola costumava fazer as páginas de seus quadrinhos, com alguns exemplos de *chobo chobo* (Braga Jr., 2005, 2011, 2019), como estrelinhas, gotas de suor saindo no ar indicando o nervosismo do personagem, bolinhas para indicar o estado de tontura de outro, traço com curvas para indicar atenção, e corações para indicar afeto. Em 2024, a autora postou, em suas redes sociais (Bluesky), duas páginas do quadrinho *Um sonho perdido*, com onomatopeias aplicadas por ela mesma, como “CABRUM!!” e “BOM!” (Figura 2.33).

Figura 2.32 - Elementos de *chobo chobo* utilizados por Ju Loyola no quadrinho *Compass of the Stars* (2019), de Ju Loyola.

Fonte: Acervo da autora, 2019.

Figura 2.33 - Onomatopeias "CABRUM!!” e “BOM!” aplicadas por Ju Loyola em seu quadrinho *Um sonho perdido* (2024).

Fonte: Página postada nas redes sociais de Ju Loyola, Bluesky. Disponível em: <bsky.app/profile/loyolaju.bsky.social/post/3l6t3jmyee42w>. Acesso em 27 de abril de 2025.

Ao conversar com Ju Loyola, a autora afirmou que ´[...] comecei usar onomatopeias no ano passado. Vou continuar isso e melhorar o trabalho.´ (Ju Loyola em 18 de outubro de 2024, em rede social, Bluesky[7]). Ou seja, já em 2023, a autora já estava experimentando produzir páginas de quadrinhos com o emprego de onomatopeias. Ju Loyola é uma quadrinista muito versátil e que sempre está se aprimorando na prática de produzir HQs. Premiada pelo *Silent Manga Audition* (SMA), ela também já foi uma das artistas convidadas pela *Comic Con Experience* no Brasil para estar na *Artist´s Alley*, ou Beco dos Artistas, uma vitrine importante para qualquer quadrinista nacional poder estar. Em relação à prática de aplicar onomatopeias em seus quadrinhos, é importante também destacar que estas são desenhadas pela quadrinista que sempre teve um apreço por produções com material tradicional, papel e nanquim, ainda que ela também faça a edição no material digitalmente a fim de melhorar a qualidade gráfica do produto final.

Retomando os estudos de Aizen (1977), observamos o autor, após exemplificar que o som representado do cantar de um galo pode ser feito de diversas formas (exemplos do autor: “có-córó-có!”, “có-có-ró-có!” ou “có... có... ró… có …”), ainda destacar que existe a tendência moderna de subordinação das onomatopeias às leis ortográficas vigentes.

Neste ponto, é pertinente citar que o autor fala do emprego do hífen, recurso ortográfico, para constituir as onomatopeias e separá-las em seus vocábulos. Exs.: “tique-taque” e “có-có-ró-có”. No entanto, destacamos que muitos quadrinistas não fazem uso do hífen para aplicação das onomatopeias.

Nos quadrinhos, é incomum encontrar o hífen sendo aplicado para a separação, quando a plasticidade da página de uma HQ permite a sobreposição dos vocábulos, como é apresentado no exemplo do quadrinho de Ziraldo (Figura 2.34), apresentado por Aizen (1977).

Nas figuras 2.34 e 2.35, podemos observar a série de onomatopeias "PRE", "QUE", "TE", "PRO", "CO", "TO", "PLE", "CLE" e "TLE" aplicadas no quadrinho *The Supermãe* de Ziraldo. Na versão monocromática, as onomatopeias se destacam em uma variação de sons de cinza, mas o desenho do som é característico de Ziraldo, com muitas arestas e linhas prolongadas.

Na figura 2.35, podemos observar, na mesma série *The Supermãe* de Ziraldo, a variedade tipográfica do quadrinista. A experimentação gráfica de Ziraldo nas onomatopeias, com a aplicabilidade de cores e o uso de formas geométricas, é possível de ser acompanhada em outras produções do autor, visto que o mesmo desenhava as letras aplicadas nelas.

[7] Ju Loyola em 18 de outubro de 2024, em rede social, Bluesky. Disponível em: <bsky.app/profile/loyolaju.bsky.social/post/3l6t3jmyee42w>. Acesso em 27 de abril de 2025.

Figura 2.34 - Onomatopeias "PRE", "QUE", "TE", "PRO", "CO", "TO", "PLE", "CLE" e "TLE" em recorte do quadrinho The Supermãe, de Ziraldo.

Fonte: Aizen in Moya, 1977.

Figura 2.35 - Diversidade tipográfica em recorte da série The Supermãe de Ziraldo, publicado na década de 80.

Fonte: Blog de Fábio, *Assuntos 1000*, publicado em 11 de maio de 2014. Disponível em: <assuntos-1000.blogspot.com/2014/05/da-serie-oitentolatria-parte-18-supermae>. Acesso em 27 de abril de 2025.

2.5 | Valores da Onomatopeia

Este tópico, descrito por Aizen (1977) aborda três valores que o autor acredita que a onomatopeia carrega: o linguístico, o filológico e o estilístico. Como o intuito com este capítulo é complementar e atualizar a bibliografia já disponível acerca da onomatopeia, manteremos estes tópicos na mesma ordem, adicionando as informações mais contemporâneas para a discussão.

2.5.1 | Linguístico

Neste tópico, Aizen (1977) destaca o processo de origem das palavras através de processos onomatopaicos por meio da analogia. Como exemplo, o autor destaca, mais uma vez, o cantar de um galo, o mesmo “có-có-ri-có” que, adaptado para a formação linguística da palavra, originou os verbos cacarejar, cocorejar, cucuricar e cucuritar.

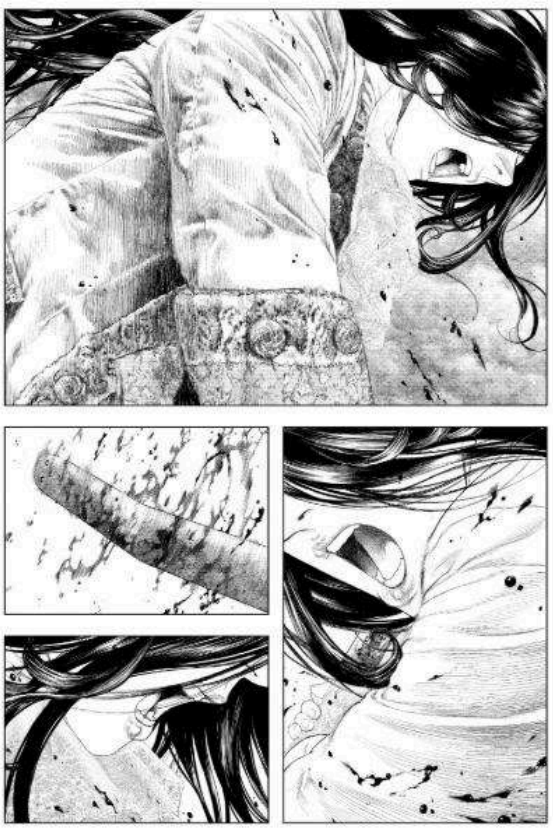
Um dos aspectos interessantes da representação cognitiva do som através da analogia entre os fonemas é uma prática que, na contemporaneidade, é aplicada de modo a simbolizar sons através de experiências visuais representadas.

Um bom exemplo do caso, são os sons representados graficamente no mangá japonês *Innocent* (2013), de Shinichi Sakamoto. Nele, o autor não aplica onomatopeias com o emprego de

vocábulos ou ideogramas, no caso de mangás japoneses. O som, todavia, é representado por meio de analogias com representações gráficas de sons similares ao que está acontecendo na narrativa.

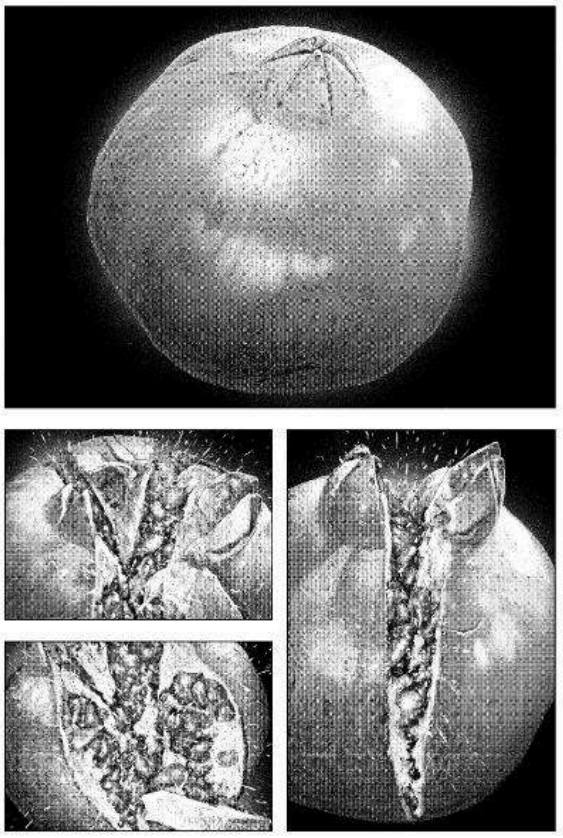
Nas figuras 2.36 e 2.37, por exemplo, vemos uma sequência das páginas 17 e 18 do capítulo 9 de *Innocent* (2013). Na figura 2.36, o protagonista golpeia o alvo na tentativa de cumprir seu objetivo de concluir uma decapitação mal executada. Na figura 2.37, a imagem de uma romã é apresentada sendo esmigalhada a fim de realizar uma analogia, menos expressivamente violenta, com a cabeça humana. É uma forma de representação que concedeu destaque ao autor por sua escolha narrativa. Os sons não são desenhados em palavras, mas representados em momentos específicos através de analogias.

Figura 2.36 - Página 17 do capítulo 9, volume 1 de *Innocent* (2013) de Shinichi Sakamoto.



Fonte: Acervo da autora, 2024.

Figura 2.37 - Página 18 do capítulo 9, volume 1 de *Innocent* (2013) de Shinichi Sakamoto.



Fonte: Acervo da autora, 2024.

2.5.2 | Filológico

Neste tópico, Aizen (1977) destaca que as onomatopeias devem ser separadas de palavras da linguagem infantil que, por repetição das sílabas, não possuem, a priori, significado algum. Neste ponto, o autor destaca a transformação das onomatopeias através do emprego de uma etimologia

popular. E, abordando este termo, ele conclui que o sentimento evocado pela onomatopeia pode variar de acordo com a língua da qual ela se origina e para qual tipo de leitor ela é destinada. Portanto, a onomatopeia contempla um acordo subjetivo entre a representação gráfica do som e a ideia que este busca transmitir.

É importante, todavia, salientar que, durante o processo de adaptação, ou tradução (alguns autores chamam de **transliteração,** como Petrovana, 2025), com os mangás japoneses lançados no Brasil, principalmente durante a década de 50, as onomatopeias não eram transcritas para o português e muitos dos termos japoneses, presentes em diálogos nestes quadrinhos, eram referenciados em notas de rodapé na base das páginas das publicações. Citando este tipo de ocorrência, destacamos que alguns autores, como Braga Jr. (2005, 2011, 2019) e Postema (2018), defendem que houve um processo de **instrumentalização** dos leitores de mangás no Brasil.

Essa instrumentalização pode ser exemplificada nas figuras 2.38 e 2.39 com exemplos de legendas aplicadas às páginas do mangá *Runouri Kenshin* (1997). Nele, os tradutores e editores da JBC adicionavam notas de rodapé, ou podemos chamá-las de legendas também, para os termos japoneses que eram mantidos em *romaji*, um sistema de escrita que utiliza o alfabeto latino para representar a língua japonesa. Na figura 2.38, a legenda explica sobre o significado de *onmitsu* (ninja) e *kodashi* (espada média). Na figura 2.39, a legenda explica o que é *juppon gatana* (*As Dez Espadas*, grupo do período Edo no Japão); e outra explica também sobre a origem de outro termo aplicado anteriormente, *Kotetsu*, uma arma que aparece no mangá e que foi referenciada ao *Shinsengumi*, tropa especial que serviu ao xogunato.

Figura 2.38 - Legenda do mangá *Runouni Kenshin* (1997), volume 16, publicado pela JBC no Brasil.

Fonte: Acervo da autora, 2019.

Figura 2.39 - Legenda do mangá *Runouni Kenshin* (1997), volume 17, publicado pela JBC no Brasil.

Fonte: Acervo da autora, 2019.

Outro prático exemplo de como esta instrumentalização acontece já foi apresentado anteriormente. Trata-se do emprego das páginas nos primeiros *mangás* importados para o Brasil, que ensinavam ao leitor qual era a forma correta de leitura dos quadrinhos trazidos do Japão - da direita para a esquerda, de cima para baixo. É curioso que, até mesmo em quadrinhos independentes brasileiros que se inspiram no estilo mangá, produzam suas primeiras páginas também, explicando para leitores desavisados sobre o sentido correto da leitura japonesa em seus quadrinhos com texto em português brasileiro.

A premissa que gostaríamos de alcançar aqui é que, além do texto, esse sentido de leitura também altera a percepção estética dos leitores, aproximando mais um quadrinho brasileiro do tradicional mangá, e o mesmo ocorre ao contrário. Em um quadrinho que possui o sentido de leitura oposto ao do mangá tradicional - ou como chamamos, de sentido de leitura latino-americano - e o desenho possui traços que assemelha a publicação ao estilo mangá, o leitor pode ficar confuso, e até mesmo chegar a questionar se o quadrinho foi, de fato, construído no sentido de leitura correto, justamente por ser um mangá e, portanto, o esperado é encontrar uma narrativa no sentido de leitura invertido.

É curioso observar, no entanto, a afirmação de Aizen (1977) sobre as onomatopeias precisarem ser separadas de palavras da linguagem infantil, sendo que a repetição das sílabas não oferece significado algum para elas. É evidente que o autor justifica esta afirmação sobre a ausência do significado com a presença da prática popular de atribuir este às onomatopeias ainda que as sílabas não formem algo explicitamente significativo. No entanto, destacamos o papel da representação gráfica destas onomatopeias na interpretação do leitor, seja ele pertencente ao público infanto-juvenil ou adulto.

Nos mangás brasileiros, por exemplo, há histórias com teor adulto que utilizam onomatopeias e um traço mais comumente encontrado em narrativas infanto-juvenis. A plasticidade das onomatopeias não é exclusivamente definida pela sonoridade das sílabas agregadas, mas também da expressão gráfica que elas possuem dentro da narrativa.

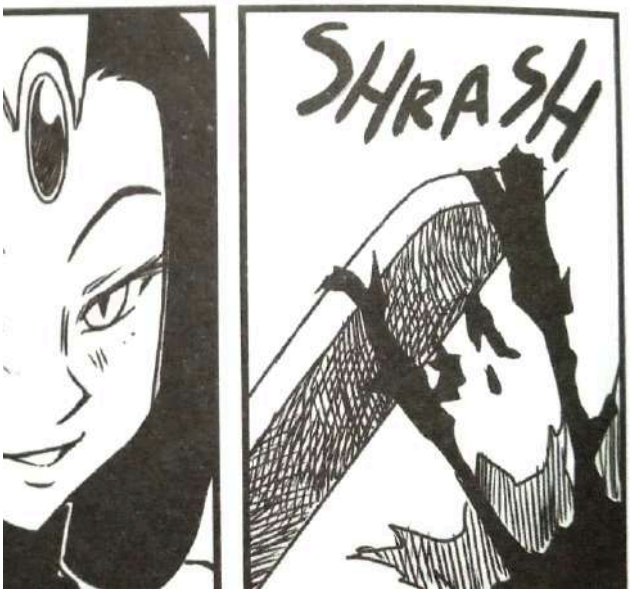
Na figura 2.40, por exemplo, a onomatopeia em *kakimoji* aplicada em *Lampião* (2022), representa o som da criatura lobisomen devorando um ser humano. Mesmo sendo um ideograma, sem sílabas como conhecemos no alfabeto latino, está em um mangá brasileiro proibido para menores de 16 anos, em uma cena de violência explícita. No segundo exemplo, na figura 2.41, a onomatopeia “SHRASH” pode parecer aplicada a um quadrinho infantil, mas ela representa o som da personagem rasgando as calças de outro para ter relações sexuais com este. Não se trata de uma

história infantil, e a onomatopeia desenhada não possui sílabas ou uma fonética específica apontada pelos estudos daqueles que observam a análise linguística dos quadrinhos. No entanto, o desenho do som é destacado pelo alto contraste com o fundo branco, pela regularidade do traço, na origem do objeto cortante, apesar da escala pequena e movimento horizontal em relação à narrativa.

Figura 2.40 - Onomatopeia em *kakijomi* aplicada em *Lampião* (2022), volume 2, de Heitor Amatsu e Carlo.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 2.41 - Onomatopeia "SHRASH" em *DON Brothers - Suor, Stress e Cafeína* (2017) de Max Andrade, Rafa Santos, Wagner Elias e Kaji Pato.



Fonte: Acervo da autora, 2024.

2.5.3 | Estilístico

Ao tratar do valor estilístico da onomatopeia, Aizen (1977) aborda este elemento como parte integrante de produções da literatura além dos quadrinhos, contemplando a característica sonora em relação a conformação do conteúdo e da motivação oferecida pela onomatopeia para o estilo literário no qual ela está inserida.

Segundo Aizen (1977), a onomatopeia é o elemento que confere expressividade na narrativa linguística. Contudo, logo em seguida, o autor apresenta definições do que pode ser compreendido como **vocábulos onomatopaicos** e **vocábulos expressivos**.

De acordo com Aizen (1977), em (2) vocábulos expressivos, a estrutura do fonema é o que carrega o significado; e em (1) vocábulos onomatopaicos, o significado é derivado da onomatopeia. É intrigante como em ambos os casos, o som representado através da construção fonética e gráfica permite a apreensão do valor semântico, contudo, o tipo expressivo é aquele que primeiro apresenta

a estrutura fonológica e conta com a cumplicidade do leitor para interpretá-lo; enquanto que o onomatopaico já é oriundo de uma convenção semântica que apresenta conexão da onomatopeia com o verbo ou substantivo de onde ela se origina. Por exemplo: “zumbido” e “zum-zum”.

Neste aspecto, gostaríamos de ressaltar o ponto de vista, mais uma vez, de Bringhurst (2002) ao abordar o desenvolvimento e a evolução da tipografia que permite que muito deste conteúdo descrito por Aizen (1977) seja consumido em tempos contemporâneos.

Bringhurst (2002) fala sobre o estilo não alfabético e defende que o tipógrafo precisa lidar com um grande número de manchas, ondulações, pontos e ideogramas que acompanham o alfabeto, ainda sem serem pertencentes a ele.

Bringhurst (2002) ainda cita que traços modulados permanecem serifados, assim como os não-modulados não permanecem, tanto na escrita oriunda da Ásia, quanto na Europa. O autor ainda cita dois exemplos, um com serifas pinceladas transitivas e outro tipo não serifado. Ambos são semelhantes por se tratarem do mesmo ideograma em desenhos distintos do tipo, mas é possível observar nuances no modelo tipográfico.

Na figura 2.42, os dois exemplos apresentados por Bringhurst (2002) estão presentes. O primeiro (à esquerda), é o tipo *mincho* desenhado por Takaichi Hori, um modelo serifado. O segundo (à direita) corresponde ao tipo *mincho katsuji*, desenhado por Yasubumi Miyake, representando um modelo não-seriado.

Figura 2.42 - Diferença entre tipos *mincho* serifado e não serifado em Bringhurst (2022).

Fonte: Adaptado pela autora de Bringhurst (2002), p. 88.

O ponto desta discussão que buscamos alcançar é que considerar o valor estilístico das onomatopeias, observando a estrutura linguística dos fonemas e das palavras, como ocorreu durante a década de 70 e nos anos posteriores no Brasil, é uma investigação que carece de complementação

do ponto de vista do campo editorial de estudos tipográficos e da imagem, principalmente considerando a ótica dos estudos em Design.

Além da carência de discussões no campo do Design da Informação sobre elementos como a onomatopeia, e quadrinhos de modo geral, também lidamos com a realidade do universo digital, estimulado pelas redes sociais, onde os quadrinhos brasileiros só crescem. Após a pandemia de covid-19, que atingiu o Brasil em 2020, ficou claro como ficamos dependentes do digital, não apenas para realizar trabalhos, reuniões remotas, pedir comida, fazer as compras, mas também para o entretenimento e educação, e nestes campos, podemos encontrar as histórias em quadrinhos.

O ponto é que o consumo digital de quadrinhos aumentou nas últimas décadas (Cf. Rocha e Barros, 2021[8]) e, da mesma forma, a produção e tradução de títulos estrangeiros também. Este processo globalizou o acesso aos quadrinhos para a grande maioria do público nacional que, antes, precisava sair de casa para comprar um exemplar ou fazer a assinatura de alguma editora para receber sua cópia do quadrinho em sua residência.

Ao mesmo tempo, a produção de quadrinhos impressos também vem crescendo ao decorrer dos anos conforme cada vez mais quadrinistas independentes aparecem. Segundo matéria publicada pela Redação Volts (2024)[9], o mercado brasileiro de quadrinhos impressos apresentou um aumento significativo, ultrapassando o valor de 2.130 títulos diferentes, publicados em 2021, para 2.262 títulos em 2022. Este crescimento representa uma alta de 6,19% no número de publicações.

Neste ritmo, podemos especular que o repertório imagético dos leitores aumentou e assim, como a inserção de novos termos estrangeiros vem se popularizando na língua portuguesa brasileira, pode-se considerar que o mesmo vem acontecendo com as onomatopeias.

Desde a época de Aizen (1977), convivemos com a discussão sobre a onomatopeia ser capaz de permear outros gêneros literários. Em pleno século XXI, acreditamos que é possível afirmar que as onomatopeias desempenham seu papel enquanto elemento de comunicação não apenas nos livros de contos, romances e poemas, mas também nas histórias em quadrinhos (que é uma mídia própria) e no audiovisual, com a ascensão dos filmes sobre super heróis ganhando as telas do cinema e séries de serviço de *streaming*.

---

[8] ROCHA, M; BARROS, A. Matéria *Dia do Quadrinho Nacional: Artistas contam como ano pandêmico impactou nas produções: como o isolamento pode influenciar a criatividade dos quadrinistas brasileiros*. Publicada em 30 de janeiro de 2021. Disponível em: <cultura.uol.com.br/entretenimento/noticias/2021/01/30/473_o-que -2020-deixa-para-as-proximas-producoes-de-quadrinhos-nacionais.html>. Acesso em 27 de abril de 2025.

[9] Redação Volts. *Matéria Mercado de publicações de quadrinhos no Brasil cresce 6,19% em dois anos Relatório Quadrinhopédia destaca a ascensão do mercado editorial de quadrinhos e a concentração de publicações nas mãos de poucas editoras*.Publicada em 03 de setembro de 2024. Disponível em: <sitevolts.com/2024/09/mercado-de-publicacoes-de-quadrinhos-no-brasil-cresce-619-em-dois-anos>. Acesso em 27 de abril de 2025.

2.6 | Onomatopeias nas histórias em quadrinhos

Aizen (1977) afirma, ao citar Marco (1968), que as onomatopeias não são criação original das histórias em quadrinhos, visto que podem ser encontradas em outros tipos de literatura e na fala de línguas mais antigas, como o tupi. Quando as histórias em quadrinhos surgiram, as onomatopeias ainda não estavam presentes nos quadros ou balões, até mesmo o texto de falas e a descrição da narrativa era colocado abaixo dos quadros, tal como uma legenda, misturados.

Com o surgimento e crescimento posterior do cinema, a partir de 1895 com Lumière, há quadrinhos como *Yellow Kid* (1895) e *Buster Brown* (1902), criados por Richard Felton Outcault, que passam a utilizar o elemento do balão em produções norte-americanas para indicar as falas dos personagens.

Na década de 20, as histórias em quadrinhos passam a utilizar traços simbólicos para indicar sons e movimentos específicos, como traços que acompanham o personagem para indicar sua movimentação em determinado sentido, ou gotas e estrelas indicando nervosismo ou tontura após um golpe. É a mesma época em que Pat Sullivan faz sucesso com a animação do *Gato Félix* (1919) e a produção audiovisual começa a influenciar os quadrinhos, visto que são duas mídias no entretenimento que disputam a atenção do leitor/espectador.

De acordo com Aizen (1977): ´O cinema mudo obriga a achar equivalentes visuais para todos os tipos de ruídos; utilizam-se, assim, numerosos signos convencionais para apontar a explosão, o choque ou o movimento´ (p. 291, Aizen in Moya, 1977).

Entre os anos de 1927-1930, a produção do cinema norte-americano, Hollywood, força os quadrinhos a encontrarem um elemento que pudesse oferecer maior movimentação nas narrativas, exprimindo sons e ruídos que não poderiam estar apenas presentes nos balões por meio do diálogo.

Neste período, segundo Aizen (1977), surge a onomatopeia, a variante do código sonoro capaz de oferecer aos quadrinhos a característica de transmitir mensagens audiovisuais por meio da comunicação mais direta.

Aizen (1977) ainda explica que, neste período, havia uma distinção do uso da onomatopeia, sendo este elemento visto como adequado apenas para histórias infantis, cômicas, de amor, de terror, de heróis. Neste período, obras de natureza biográfica, romances e assuntos mais sérios não eram narrativas adequadas para a aplicação das onomatopeias.

Desse modo, é compreensível que, ao buscarem conferir seriedade aos seus trabalhos, alguns autores não tenham mostrado interesse em experimentar a aplicação de onomatopeias em

suas narrativas. Este tipo de preconceito com o uso da onomatopeia, nos quadrinhos do século XXI, não é mais tão constante. *Maus* (2003), de Art Spiegelman, por exemplo, apresenta algumas onomatopeias como "OW!", "GROAN", "OY!" e "OUCH!" (Figura 2.43), algumas no balão e outras fora. Em *Palestina* (2001), de Joe Sacco, também apresenta onomatopeias, como "slap slap slap", dentro de quadros separados (Figura 2.44).

Figura 2.43 - Onomatopeias "OW!", "GROAN", "OY!" e "OUCH!" em *Maus* (2003) de Art Spiegelman.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 2.44 - Onomatopeias "slap slap slap" em *Palestina* (2001) de Joe Sacco.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

O ciclo de consumo de quadrinhos, apreensão dos dados visuais e gráficos e reprodução de novos quadrinhos por indivíduos que um dia foram assíduos leitores deles, torna-se uma prática comum em todo o mundo, seja no berço dos *comics* (Estados Unidos), mangás (Ásia) e banda desenhada, ou *bande dessinée* (Europa).

A questão é que, com o avanço de um mundo cada vez mais conectado e das *webcomics* (quadrinhos digitais), as influências estilísticas dos diferentes tipos de quadrinhos se misturam,

tornando-se um amalgamado de informações visuais que podem ter um significado específico para diferentes grupos de leitores.

Aizen (1977) propôs uma tentativa de criar um dicionário inglês-português de onomatopeias mais utilizadas nos quadrinhos (Anexo 01). No entanto, o próprio autor destaca que o trabalho é insuficiente e que se trata apenas de uma tentativa de criar um dicionário para as onomatopeias.

A proposta de um dicionário para as onomatopeias no Brasil é uma abordagem interessante, não pela necessidade de criarmos regras ortográficas, fonéticas, a fim de representarmos os sons no quadrinho, sejam eles mais próximos ao som real que buscam representar, ou abstratos; mas pela relevância do registro da experiência da representação gráfica do som em determinado período.

Outro aspecto importante a ser considerado ao tentarmos criar um registro dessas onomatopeias ao longo do tempo é a qualidade visual da onomatopeia, e não apenas linguística ou fonética. Se antes as onomatopeias eram escritas com a caligrafia de seus respectivos criadores a fim apenas de serem parte do texto enquanto elemento verbal (Twyman, 1985), hoje os quadrinistas desenham suas onomatopeias, criam tipografias próprias com o uso do computador e de aplicativos, utilizam fontes tipográficas já prontas, alteram as letras, tudo para manipular a experiência visual do leitor com a presença das onomatopeias em suas obras.

Desconsiderar estas características da onomatopeia é o mesmo que esperar que “Boom!” e “Booooom!” tenham o mesmo significado para o leitor. Ou que os exemplos presentes da figura 2.45 transmitam a mesma mensagem. A escolha tipográfica influencia na interpretação do sentido da onomatopeia, assim como a forma com a qual o quadrinista deseja inseri-la na narrativa gráfica, desenhando-a, por exemplo.

Figura 2.45 - Versões da onomatopeia “BOOM!” em três versões diferentes]
com as fontes Gogono Cocoa Mochi, Agency FB e Chillar.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

É possível observar como a onomatopeia “BOOM!” na fonte *Gogona Cocoa Mochi* de Goma Shin (2018) possui um traço mais grosso, sem muitas arestas e extremidades abauladas. A fonte *Agency FB*, de M. F. Benton (1932), possui arestas mais proeminentes, dimensões mais estreitas e um

traço mais fino. A fonte *Chillar*, criada por Andrew Smith (1995), por sua vez, tem um efeito desenhado, simulando um acabamento em pincel ou caneta estourada, evocando um aspecto mais orgânico e de suspense para a onomatopeia, podendo remeter a sugestão de sangue ou mancha, de fato.

Em seu livro, Aizen (1977) aponta o trabalho de Ullmann (s/d) que, de acordo com seus estudos em Semântica, defende que a onomatopeia é permeável para falas emocionais e retóricas, reforçando a expressão da narrativa, atendendo ao ambiente de linguagens espontâneas como a fala infantil, a linguagem popular, o calão e a gíria. Este é um tipo de pensamento que, de certo modo, concorda com o que é defendido por Luyten (2002) quando a autora fala sobre a 'trilha sonora' dos quadrinhos.

No campo do Design, entretanto, é ao exercer o papel de enfatizar as emoções e o diálogo das narrativas, assim como algumas representações gráficas do som, nos quadrinhos, que a onomatopeia alcança destaque ao ser empregada, principalmente, incorporada às páginas das HQs.

Este processo de incorporação da onomatopeia pode ser feito após o desenho das páginas, mas boa parte delas, quando pensadas enquanto elemento chave da narrativa, são adicionadas já na confecção do roteiro ou no rascunho delas.

É pertinente destacar que o foco de Aizen (1977), ao analisar o cenário e a discussão de diferentes campos do conhecimento sobre a onomatopeia, acaba por se focar, principalmente, no campo de análise da Literatura e Linguística. Nosso intuito, todavia, é encarar a onomatopeia enquanto imagem, corroborando com a discussão já realizada há anos pelos campos citados.

Sintese do capítulo

O terceiro capítulo da pesquisa propôs uma reflexão aprofundada sobre o conceito de onomatopeia, especialmente em sua manifestação visual nos quadrinhos, com foco nos mangás brasileiros independentes. A onomatopeia foi apresentada como um elemento de múltiplas definições, podendo ser entendida como palavra, som ou desenho. Essa multiplicidade foi examinada à luz da contribuição de Naumin Aizen (in Moya, 1977), autor pioneiro na discussão sobre onomatopeias nos quadrinhos brasileiros, particularmente em sua contribuição para a obra de Álvaro de Moya. A investigação partiu da distinção entre a abordagem ocidental, que tende a compreender a onomatopeia como reforço verbal da narrativa, e a abordagem asiática, notadamente japonesa, que a integrou ao campo visual por meio dos *kakimojis*. Nos mangás, as onomatopeias foram classificadas segundo o tipo de som ou emoção que representavam.

A pesquisa salientou o valor das onomatopeias enquanto elemento gráfico ativo, parte constituinte da narrativa visual, e não meramente texto decorativo. Isso se evidenciou em produções independentes brasileiras que se inspiraram nos mangás japoneses, mas que desenvolveram linguagens visuais próprias, adaptadas ao repertório local. A representação gráfica das onomatopeias foi analisada a partir de parâmetros do Design da Informação, como traço, cor, escala e movimento. Cada um desses aspectos influenciou diretamente a leitura e interpretação do som pela audiência.

O repertório gráfico do leitor também foi uma questão central, pois o entendimento de uma onomatopeia desenhada não dependia exclusivamente do conhecimento da língua, mas do repertório visual e cultural. Isso se tornou evidente na forma como os leitores brasileiros compreenderam *kakimojis* em japonês sem necessariamente dominar o idioma. Assim, os consumidores de mangás passaram a produzir suas próprias obras incorporando esses elementos gráficos, reinterpretando-os dentro de um novo contexto cultural.

O capítulo também revisitou a contribuição de Aizen (in Moya, 1977), destacando sua tentativa de sistematizar as onomatopeias por meio de um dicionário inglês-português e discutindo as limitações e atualizações possíveis a partir de uma abordagem contemporânea, que considerou a onomatopeia também como imagem. Na perspectiva etimológica e morfológica, a onomatopeia foi entendida como aproximação sonora e não como reprodução exata, e pôde ou não possuir estrutura vocabular. Reforçou-se a noção de que a onomatopeia é culturalmente condicionada, variando em forma e grafia entre línguas e regiões.

Além disso, o capítulo argumentou que as onomatopeias não deveriam ser consideradas apenas formações linguísticas arbitrárias, mas também convencionais, ou seja, dependentes dos sistemas linguísticos e das práticas gráficas compartilhadas entre autores e leitores. Essa convenção foi moldada pelo repertório cultural e pelo histórico de leitura de cada público, o que influenciou diretamente nas escolhas feitas pelos quadrinistas. Por fim, discutiu-se como a linguagem onomatopaica se originou de práticas primitivas de comunicação, ligadas à oralidade e à gestualidade, antecipando o surgimento da linguagem escrita. A representação gráfica dos sons, portanto, envolveu não apenas recursos linguísticos e fonéticos, mas também escolhas visuais e simbólicas que ampliaram seu potencial comunicativo dentro das narrativas gráficas contemporâneas.

Capítulo 03

Elementos da sintaxe gráfica nas onomatopeias

Capítulo 03 | Elementos da sintaxe gráfica nas onomatopeias

O ser humano, dotado de uma natureza simbólica e social, constrói-se por meio de uma intrincada rede de linguagens. Além da linguagem verbal, falada ou escrita, ele se comunica através de inúmeras outras formas de expressão, incluindo as visuais, que utilizam signos configurados por cores e formas. Essas linguagens visuais manifestam-se em superfícies por meio de elementos gráfico-pictóricos, como pontos, linhas, manchas e planos, que traduzem sensações formais e cromáticas (Perassi, 2010).

A organização desses elementos possibilita a representação de símbolos e figuras variadas, como letras, números, gráficos e imagens. As linguagens visuais também abrangem expressões faciais, gestos, vestuário e outros meios de comunicação, como as histórias em quadrinhos e seu formato gráfico de representação narrativa. Paralelamente, sons, aromas e sensações táteis compõem um repertório diversificado que reflete a complexidade do ser humano e de suas formas de expressão (Santaella, 2003). Essa riqueza de recursos é fundamental para a comunicação, evidenciando como as diversas linguagens interagem no contexto sociocultural.

No quadrinho brasileiro *Bom dia, Socorro* (2021) de Paulo Moreira, podemos observar, por exemplo, como o autor faz uso constante do texto lado a lado com as imagens, criando uma mancha gráfica de informações que se complementam e, ainda que o leitor não compreenda a língua portuguesa, é possível, pelo recorte temporal e cultural que faz parte do contexto da obra, que se trata de um aglomerado de mensagens que estão partindo de um personagem para outro (Figura 3.01).

Figura 3.01 - Recorte da página do gibi *Bom dia, Socorro* (2021) de Paulo Moreira.

Fonte: Matéria de Érico Assis, Enquanto Isso | Mais um ano lendo gibi, publicada em 29 de dezembro de 2021. Disponível em: <omelete.com.br/quadrinhos/enquanto-isso-mais-um-ano-lendo-gibi>. Acesso em 22 de março de 2025.

A obra de Paulo Moreira é um ótimo exemplo de como o recorte temporal e cultural influenciam na compreensão de como o texto e a imagem transmitem a informação por meio da decodificação da linguagem. *Bom dia, Socorro* (2021) é um gibi sobre a troca de mensagens por meio do aplicativo *WhatsApp*, um dos mais usados no país, entre duas senhoras que passam o dia enviando figurinhas, vídeos e mensagens entre elas, algo comum ao brasileiro contemporâneo do ano em que a obra foi publicada.

Compreender essa complexidade implica desconstruir os processos comunicativos e culturais, analisando as especificidades de cada linguagem, incluindo a sintaxe visual. Essa análise não apenas organiza as informações contidas nas mídias, mas também as destaca como instrumentos de transmissão de conhecimento, possibilitando uma compreensão mais ampla e estruturada dos meios de comunicação.

Embora o olhar seja uma capacidade inata de origem biológica, ele é profundamente moldado pela cultura. Essa interação cultural possibilita a educação dos sentidos e sentimentos, promovendo o desenvolvimento estético, além de favorecer a cognição e o entendimento lógico na interpretação dos códigos visuais. Assim como no Design da Informação, tudo pode ser compreendido como dado, este só se torna informação após ser decodificado.

Neste capítulo, apresentamos como a onomatopeia pode ser analisada por meio da sintaxe gráfica e como os elementos desta se comportam, tanto do ponto de vista do Design como dos estudos sobre histórias em quadrinhos, ou narrativas gráficas.

3.1 | A relação entre texto e imagem

De acordo com Miranda (2013), ao tentarmos estabelecer uma relação entre texto e imagem, é necessário compreender primeiro o que são os artefatos gráficos comunicacionais. Segundo a autora, eles possuem dois tipos principais: (1) aqueles compostos exclusivamente por imagens e esquemas; e (2) aqueles que combinam imagem, esquemas e texto. Para ela, cada categoria apresenta características distintas, pois a função do texto e da imagem em cada contexto não é, naturalmente, a mesma. O contexto, portanto, é de suma importância para a interpretação da relação entre texto e imagem, entre o verbal e o pictórico (Twyman, 1985).

As imagens são particularmente eficazes para transmitir informações espaciais, apresentar estruturas, fornecer detalhes ou indicar a localização de objetos, eventos e ações. Em contrapartida, o texto se mostra mais apropriado para representar processos, condições e conceitos abstratos (Miranda, 2013). A onomatopeia, por sua vez, muitas vezes sendo classificada como uma

metalinguagem, possui características que abraçam tanto a característica dos artefatos gráficos de comunicar algo por meio da imagem, assim como pelo texto.

Na HQ independente alagoana *Contos de Griô* (2022), observa-se alguns exemplos de como a onomatopeia é aplicada tanto como texto quanto como imagem. A onomatopeia “POW” na Figura 5.02, é sequente a um quadro em que o personagem está prestes a dar um soco, e logo em seguida, o quadro preto com a onomatopeia em destaque indica que o golpe foi desferido. As letras são desenhadas, com traço irregular e em alto contraste com o fundo claro, dando ênfase ao ruído que o golpe provocou.

No segundo exemplo (Figura 3.03), a onomatopeia “BOOM” foi desenhada com as mesmas curvas do desenho da nuvem da explosão causada pela personagem, o Baobá. A onomatopeia apresenta um traço também irregular com contraste suficiente para que seja possível reconhecer o desenho das letras no mesmo tom de cor que a nuvem a qual ela se une, representando graficamente uma explosão.

Figura 3.02 - Recorte na HQ *Contos de Griô* (2022), conto *Porquê os cães cheiram uns aos outros* de Daiandreson Victor, p. 11.

Fonte: Acervo da autora, 2024.

Figura 3.03 - Recorte na HQ *Contos de Griô* (2022), conto *O coração de Baobá* de Ari Firmino, p. 15.

Fonte: Acervo da autora, 2024.

A escolha do desenho da onomatopeia, seja pelo emprego de tipografia, *lettering* ou caligrafia, é intencional e com impacto gráfico na narrativa. Nos exemplos citados, as onomatopeias “POW” e “BOOM” poderiam não proporcionar a mesma interpretação caso fossem aplicadas com outro desenho. A fim de explicitar a sugestão de mudança de interpretação, alteramos os recortes nos quadros dos exemplos apresentados, como é possível observar nas figuras 3.04 e 3.05.

Figura 3.04 - Alteração no recorte da HQ *Contos de Griô* (2022), conto *Porquê os cães cheiram uns aos outros* de Daiandreson Victor, p. 11.

Fonte: Acervo da autora, 2024.

Figura 3.05 - Alteração no recorte da HQ *Contos de Griô* (2022), conto *O coração de Baobá* de Ari Firmino, p. 15.

Fonte: Acervo da autora, 2024.

Como é possível observar na figura 3.04, alteramos o desenho da onomatopeia “POW”, mantendo seu alto contraste em relação ao fundo, mas cortando o traço mais regular e arredondado, oferecendo a ideia de algo fofo, contrastante com a ideia de violência promovida pelo recorte anteriormente e com a proposta sequencial do quadro anterior. Já na figura 3.05, a onomatopeia foi apagada, permitindo que o leitor apenas tenha o apoio do desenho da nuvem e do texto abaixo que descreve a ação em andamento como uma explosão.

Segundo pesquisadores de histórias em quadrinhos no Brasil, como Luyten (2003), Braga Jr. (2005, 2011, 2019), Waldomiro (2019) e outros, destacam que um dos papéis da onomatopeia, além de representar o som na narrativa gráfica, é enfatizar o que está acontecendo no quadrinho. Esta função fica clara no que observamos no exemplo anterior. Na ausência da onomatopeia “BOOM”, a explosão se torna mesmo clara e enfática no momento da narrativa oferecida no quadro.

Segundo Barthes (1964, *apud.* Miranda, 2013), o texto pode funcionar como um elemento de ancoragem quando reforça a mensagem transmitida pela imagem, ou como complemento quando adiciona novos significados à representação visual, ou vice-versa; uma percepção da interpretação sobre o papel do texto que corrobora com a visão sobre a onomatopeia pelos pesquisadores citados.

Miranda (2013), por sua vez, destaca que, em muitas situações, designers e autores precisam integrar imagens ao texto, seja para atender a necessidades de transmitir a informação por meio de muitas linguagens, ou para comunicar informações a pessoas que possuem pouca ou nenhuma proficiência na linguagem verbal.

No mangá brasileiro (Braga Jr., 2005, 2011, 2019), as onomatopeias aplicadas ainda no formato de ideogramas, tornam evidente a necessidade de analisá-las em relação ao contexto. Como o público brasileiro não possui, em sua maioria, proficiência na língua japonesa, precisamos interpretar o desenho das onomatopeias em relação ao contexto em que estão inseridas.

No mangá *Furutsubaki no Rei* (2018) (Figura 3.06), da dupla brasileira eudetenis, os ideogramas japoneses foram aplicados, ainda que os autores sejam brasileiros e que o quadrinho seja silencioso - um *silent manga*, um modelo de quadrinho em que não devem existir informações textuais, principalmente diálogos, a narrativa se dá prioritariamente pelas imagens. No entanto, ainda que não seja explícita a tradução destes ideogramas, é possível interpretar que, pelo contexto em que eles estão aplicados, sendo um *kakimoji* (onomatopeia japonesa), se referem ao alto e crescente ruído dos fogos de artifício.

Figura 3.06 - Onomatopeia no mangá *Furutsubaki no Rei* da dupla brasileira eudetenis, publicado pelo SMA-EX3 MasterClass Contribution, em 2018.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/smaex3mc/furutsubaki-no-rei-by-eudetenis>. Acesso em 22 de março de 2025.

Miranda (2013) explica que é possível, na associação entre imagem e texto, favorecer a compreensão, a assimilação da informação e o aprendizado do conteúdo. Segundo a autora, ao citar Bateram (1980), as imagens são recomendadas para demonstrar relações estruturais entre diferentes objetos ou grupos. Da mesma forma, as onomatopeias são passíveis de interpretação de acordo com o contexto das imagens nas quais estão inseridas, ou na narrativa na qual se encontram, como nos exemplos que foram apresentados anteriormente.

Miranda (2013) afirma que as imagens são mais adequadas para transmitir detalhes e descrever a aparência de um objeto, pois, em geral, o observador inicialmente foca na estrutura geral antes de se atentar aos detalhes específicos. Este tipo de iniciativa de interpretação pelo leitor tem se tornado cada vez mais comum com o avanço da tecnologia e das mídias sociais que, a fim de manter o foco do observador nas telas, procura capturar sua atenção através de, principalmente, imagens, fotografias, vídeos e animações.

Observa-se, em contrapartida, que, ao se tratar de um texto, o observador precisa decodificar a informação, conhecendo a linguagem deste e, portanto, sendo capaz de interpretá-lo. As **camadas da linguagem** (Postema, 2018), portanto, são o que permitem diferentes interpretações visuais do leitor diante do conteúdo apresentado.

Miranda (2013) destacou que a relação entre o texto e imagem ocorre em, pelo menos, quatro níveis de leitura: (1) o **nível do texto**, que segue uma organização sequencial; (2) o **nível da combinação texto-imagem**; (3) o **nível da percepção simultânea** das imagens; e (4) o **nível da análise individual** de cada imagem. Segundo a autora, a sequência desses níveis pode variar, e a interação entre texto e imagem pode gerar novos significados, dependendo da função do texto na composição gráfica.

No caso das onomatopeias, esta sequência de níveis também é variada, pois, em muitos casos, o leitor pode não possuir repertório ou vocaculário para interpretar a relação entre texto e imagem a nível do texto. O nível da combinação entre texto-imagem pode não estar presente em um único quadro do quadrinho, sendo a onomatopeia o único elemento gráfico presente nele, como observamos anteriormente no caso do conto *Porquê os cães cheiram uns aos outros* (2022). A percepção simultânea e a análise individual correspondem aos níveis mais constantes na interpretação das onomatopeias em quadrinhos brasileiros, visto que elas correspondem a um elemento verbal e pictórico integrado à narrativa sequencial.

De acordo com Paivio (1969, 1971, 1978, apud Miranda, 2013) há a **teoria do duplo código**, segundo a qual as informações são armazenadas tanto na forma verbal quanto visual. O autor

defende que a memorização de um conteúdo é mais eficaz quando há codificação nesses dois formatos. Para ele, objetos concretos são facilmente representados mentalmente por imagens, enquanto conceitos abstratos são mais frequentemente codificados verbalmente. Dessa maneira, a combinação entre código visual e verbal melhora significativamente a retenção da informação.

Um exemplo de como funciona a teoria do duplo código é imaginar uma partida do jogo *Imagem e Ação*. Duas duplas podem ser formadas, por exemplo, sendo que apenas um deles pode sortear uma palavra de um acervo delas e, depois, deve tentar fazer o parceiro tentar adivinhar a palavra, produzindo um desenho que represente ela. Quando a palavra é 'casa' ou 'bola', o nível de dificuldade é baixo. Porém, quando a palavra sorteada é 'sorte' ou 'saudades', o desenho se torna complexo de ser concebido. Algo importante em relação à teoria do duplo código e ao exemplo do jogo citado é que, a depender do repertório e imaginário dos participantes, a representação e interpretação gráfica do texto também se torna mais complexa. Afinal, um metrônomo não é um objeto de comum conhecimento social.

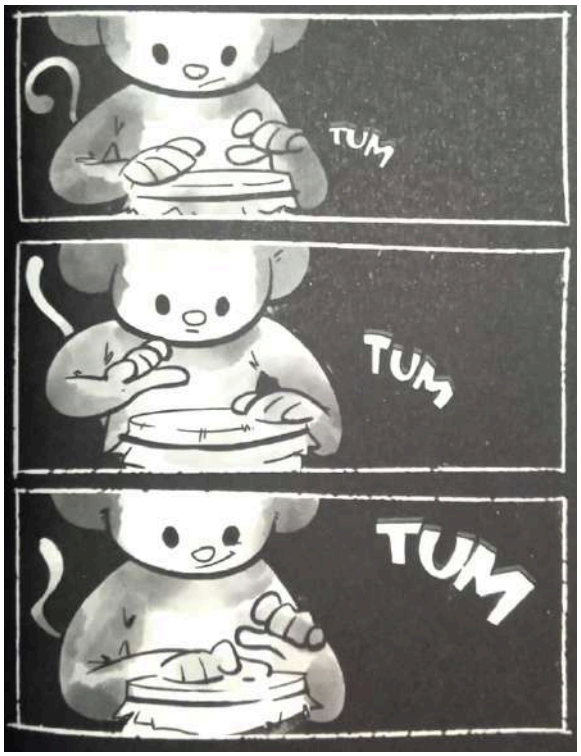
No que diz respeito à representação de conceitos abstratos, Sadoski (1999, *apud*. Miranda, 2013) defender o uso de meios pictóricos combinados a elementos textuais. A teoria do duplo código corrobora essa ideia ao demonstrar que informações são mais bem memorizadas quando codificadas tanto de forma verbal quanto visual, ou pictórica e esquemática (Twyman, 1985).

Segundo Miranda (2013) e Spinillo (2000), a informação presente no conteúdo dos artefatos gráficos comunicacionais em sequência pode ser (1) **procedimental**, quando as etapas necessárias para a realização de uma tarefa ficam claras, podendo incluir informações qualificativas, que especificam ações ou estágios do processo; ou (2) **não procedimental**, quando estas etapas não são evidentes, mas a ênfase é da informação é dada à descrição do objeto ou da tarefa. No caso dos quadrinhos, estas informações ficam amalgamadas em meio à narrativa sequencial que se foca, principalmente, em um contexto que pode variar de natureza a depender do quadrinista, autor da obra.

As onomatopeias, por sua vez, são amplamente utilizadas em artefatos gráficos comunicacionais, como é destacado por Miranda (2013), com o intuito de simular sons e efeitos visuais. Algumas expressões, inclusive, são capazes de ajudar a representar dimensões sonoras inexistentes no meio impresso. Elas podem estar dentro dos quadros ou inseridas em balões de fala, e servem para destacar movimentos, reações emocionais e elementos concretos, como dinheiro "$", ou abstratos, como a ação de dormir, "ZZZ".

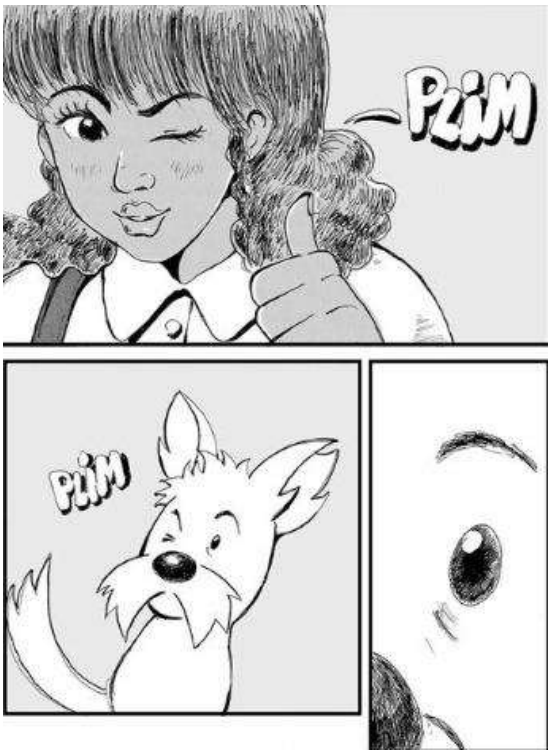
Além disso, as onomatopeias também podem auxiliar na percepção do ritmo narrativo e da direção do movimento, apresentando uma sequência de pegadas, ou de um ruído que cresce com o decorrer do tempo passado pelos quadros na página, como na figura 3.07 em que a onomatopeia do som do tambor aumenta de tamanho conforme o tempo passa pelos quadros, indicando que o ruído do instrumento está aumentando. Onomatopeias também podem indicar emoções, como tristeza, admiração, entre outros sentimentos, como é mostrado no exemplo da figura 3.08, em que a onomatopeia "PLIM" indica um som abstrato de oferecer uma piscadela, mas também, diante do contexto da página, apresenta a emoção de confiança, cumplicidade, enfatizada pela ação e onomatopeia.

Figura 3.07 - Recorte da HQ *Contos de Griô* (2022), conto *A Origem do Tambor* de Ana Cristina e Jean Lins, p. 9.



Fonte: Acervo da autora, 2024.

Figura 3.08 - Onomatopeia no mangá *Dog Days* do brasileiro João Eddie, p. 4, publicado pelo SMA 11, em 2019.



Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma11/dog-days-by-joo-eddie>. Acesso em 22 de março de 2025.

De acordo com Miranda (2013), as imagens de fundo também desempenham um papel essencial ao fornecer contexto, tornando-se parte integrante da narrativa e, portanto, na interpretação das onomatopeias. De acordo com a autora, os quadrinhos combinam diversos elementos visuais e textuais para garantir a eficácia da comunicação, tornando a informação mais acessível e compreensível para diferentes tipos de público.

As onomatopeias em quadrinhos brasileiros possuem variações em relação ao contexto no qual estão inseridas e às características gráficas que apresentam, como traço, cor, escala e movimento. Além dessas características, a onomatopeia, sendo uma forma metalinguística e gráfica da representação sonora, funcionando quase como uma 'trilha sonora' para a história em quadrinho (Luyten, 2003), ela também apresenta uma origem que auxilia na interpretação do papel visual dela na narrativa. A fim de esclarecer como estas características podem ser observadas nas onomatopeias, apresentamos os tópicos posteriores deste capítulo.

3.2 | O traço

O traço é uma característica oriunda da junção entre as formas sintáticas da representação gráfica - o ponto e a linha. Podemos observar na figura 3.09 como a onomatopeia "BLÉM! BLÉM! BLÉM!" apresenta um traço regular de espessura uniforme, enquanto que na figura 3.10, à direita, a onomatopeia "PAH!" apresenta um traço de espessura irregular, oferecendo um efeito tremido e mais grave no ruído.

Figura 3.09 - Onomatopeia "BLÉM! BLÉM! BLÉM!" no recorte do quadrinho Zucker (2010), do Studio Seasons.

Fonte: Acervo da Autora, 2015.

Figura 3.10 - Onomatopeia "PAH!" no recorte do quadrinho Zucker (2010), do Studio Seasons.

Fonte: Acervo da Autora, 2015.

Lupton e Philips (2018) apontam que o ponto representa a unidade mais elementar e indivisível da comunicação visual. A linha, por outro lado, surge quando diversos pontos se aproximam tanto que se tornam indistinguíveis. Dessa forma, a linha é responsável pela construção das formas. No campo da tipografia, entretanto, o ponto também pode indicar uma pausa, enquanto a linha exerce a função de delimitação dos tipos. Na presente pesquisa, essas duas características foram unificadas sob um único conceito: o traço.

As autoras Lupton & Phillips (2018) também falam sobre o conceito de **mancha de texto**. Esta mancha gráfica é composta por um plano que resulta da disposição de pontos e linhas de tipos. Esse plano tipográfico pode apresentar diferentes características, sendo mais denso ou mais aberto, rígido ou irregular. Os designers exploram aspectos como o espaçamento entre linhas, o tamanho das fontes e o alinhamento tipográfico para gerar formas distintas.

Segundo Leborg (2015), ao abordar relações entre objetos em composição, aponta que o refinamento ou a grosseria das formas são determinados através da distância entre as linhas estruturais destas. As linhas, portanto, podem variar em espessura e preenchimento, conferindo ao leitor uma interpretação distinta a depender da apresentação do que chamamos de traço.

De acordo com Derdyk (2020), o traço é a maneira como a linha se expressa graficamente. O conceito de linha pode assumir diversas qualidades, como curva ou pontilhada. O termo **traço**, portanto, foi adotado por ser a característica que melhor representa a expressão da linha nas onomatopeias analisadas.

É possível observar nos exemplos das figuras 3.11 e 3.12 a seguir que onomatopeias com traços e aplicação diferentes podem causar uma percepção distinta de uma mesma ação: o riso. Ambos os exemplos retratam uma risada descontrolada, mas a primeira onomatopeia (à esquerda) possui um traço de espessura maior, preenchendo o plano de fundo do quadro e passando a impressão de ser um som mais alto em comparação à onomatopeia no segundo exemplo; a onomatopeia (à direita) apresenta uma espessura irregular, o que indica um som mais esganiçado, arranhado, pausado entre as separações de espaço entre as manchas gráficas da onomatopeia fragmentada. Além do traço, os exemplos apresentados também possuem variação de escala e movimento, mas estas são características que serão observadas mais a frente.

Figura 3.11 - Onomatopeia “HAHAHA” em Ledd (2018), vol. 5, de J. M. Trevisan, Lobo Borges e Heitor Amatsu.

Fonte: Acervo da autora, 2019.

Figura 3.12 - Onomatopeia “HA HA” em *BUS, STOP!* (2018), de Heitor Amatsu.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma10/bus-stop-by-heitor-amastsu>. Acesso em 22 de março de 2025.

Segundo Frutiger (2007), a principal característica do traço nas onomatopeias é a largura. No que diz respeito à espessura, traços mais finos geralmente recebem denominações como *light* ou delicados enquanto traços mais grossos são associados a classificações como *bold* ou *semibold*. Quanto à inclinação, as letras podem adotar um formato cursivo ou itálico. O uso do itálico no texto normalmente indica ênfase, destacando elementos importantes, o que não necessariamente se aplica no caso das onomatopeias.

Para Braga Jr. (2005, 2011, 2019), nos mangás, a construção visual costuma exibir traços limpos, sem excesso de hachuras ou sombreados. Os detalhes finais, como sombras e texturas, não são desenvolvidos na fase inicial do desenho, mas adicionados posteriormente na arte-finalização, com a aplicação de retículas. É possível observar em alguns registros da onomatopeia em quadrinhos a aplicação destes efeitos no traço (Figuras 3.13 e 3.14). No exemplo à esquerda (Figura 3.13), podemos observar como a espessura regular da onomatopeia ajuda a enfatizar o efeito de impacto do som, assim como o efeito de gradiente com retícula nela. Já à direita (Figura 3.14), observamos uma onomatopeia de traço irregular que se molda ao movimento de vôo do personagem e ao conceito de eletricidade do golpe dele.

Figura 3.13 - Onomatopeia “DON” no mangá *TAZO* (2017), de Daniel Bretas.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma10/bus-stop-by-heitor-amastsu>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.14 - Onomatopeia “SHOO..” em *No pain no love* (2018), de Kaji Pato.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma10/bus-stop-by-heitor-amastsu>. Acesso em 22 de março de 2025.

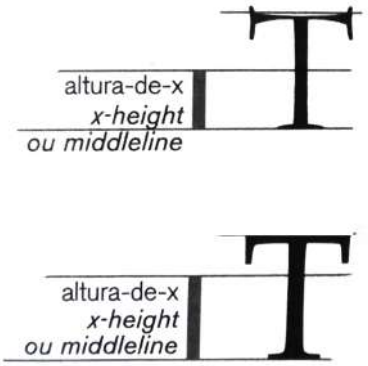
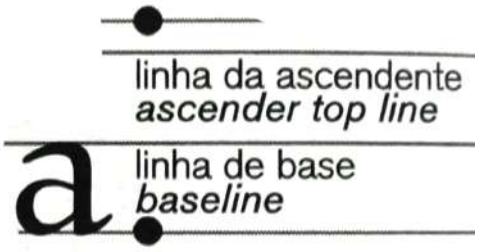
De acordo com Nagado (2007), algumas onomatopeias são desenhadas de forma a integrar a linguagem gráfica da obra. Por exemplo, a representação de um som de arranhão na parede pode ser ilustrada com um traço irregular, imitando o movimento instável do arranhado.

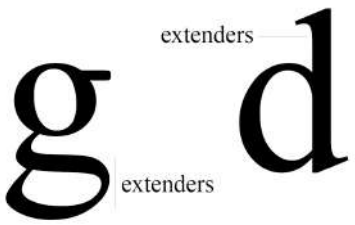
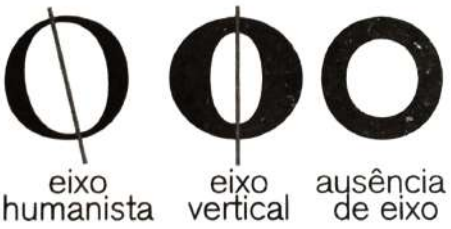
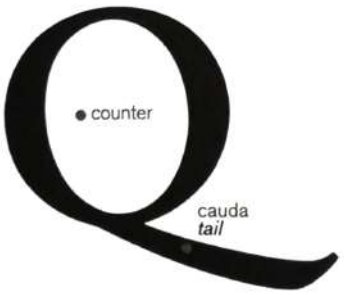
A classificação das onomatopeias quanto ao traço foi dividida entre **regular** e **irregular**, considerando a continuidade da linha e a disposição dos pontos dentro da forma gráfica analisada. No entanto, o traço envolve características que são mais pertinentes ao campo do Design, considerando o estudo dos tipos através da Tipografia e a prática da *caligrafia* e do *lettering*, muito comuns ao exercício editorial de um designer.

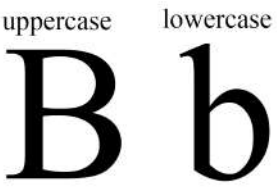
3.1.1 | Tipografia

Para o Design, a tipografia é um campo de nomenclatura própria específica, esta que se mistura entre termos em inglês e português. No desenvolvimento tipográfico, encontramos estruturas de conhecimento essencial para qualquer designer: *x-height* (ou a altura de x); *arm* (ou barra); ascendente; descendente; *extenders*; axis ou stress (também chamado de eixo); terminais; counter, *stem* (ou haste); *spur* (ou espora), *shoulder* (ou ombro); *uppercase* e *lowercase*; em *space* ou em *square* (Quadro 3.01) (Rocha, 2002).

Quadro 3.01 - Nomenclaturas da anatomia tipográfica.

Nomenclatura	Definição	Índice visual
altura-de-x ou *x-height*	Varia de fonte para fonte. Influencia na percepção do tamanho das fontes, pois este tamanho de corpo é definido pela distância entre a linha de caixa-alta e a linha das descendentes.	
barra (ou *arm*)	Traço horizontal que aparece nas letras **A, E, F, H, L, T, e, f, t.**	
ascendente	É a parte que se prolonga acima da altura-de-x nas letras **b, d, f, k, l, t.**	
descendente	É a parte que se prolonga para baixo da linha de base nas letras **g, j, p, q, y** e, às vezes, **J.**	

extenders	Representam partes estendidas para cima e para baixo (ascendentes e descendentes) das letras minúsculas do alfabeto.	
eixo (axis ou stress)	Ângulo de inclinação das letras **b, c, e, g, o, p** e **q**.	
terminais	Formas em semicírculo encontradas no final das letras **a, c, f, j, r, s** e **y**.	
counter	Espaço interno de algumas letras do alfabeto, como **a, d, o** e **b** (fechado); **e h, n, u** e **c** (aberto).	
haste (ou *stem*)	Traço vertical das letras ou a diagonal principal na letra **N**.	

espora (ou *spur*)	Pequena projeção na haste de algumas letras como **G, d, b, l, h**.	
ombro (*shoulder*)	Traço curvo das letras **h, m, n**.	
uppercase* e *lowercase	caixas-altas (maiúsculas) e caixas baixas (minúsculas).	
em *space* ou em *square*	Unidade relativa ao corpo da letra. Nome derivado da largura da letra M, mais larga do alfabeto na maior parte dos tipos. Em space (Em) é igual ao tamanho da fonte, por exemplo, Arial, 12pt, tamanho 12 Em.	

Fonte: Adaptado pela autora de Rocha (2002).

Além desta nomenclatura específica utilizada pelos designers no desenvolvimento e estudo acerca da tipografia, também é necessário compreender a diferença entre o espaçamento e o ***kerning***. Segundo Rocha (2002), a definição do espaço ideal entre os caracteres de determinada fonte é uma questão de percepção, e pode ser ajustado de acordo com o kerning. O *kerning* advém de *kern*, e significa a parte de uma letra que avança sobre a outra.

De acordo com Rocha (2002), o alfabeto latino, infelizmente, apresenta inconsistências no ajuste entre letras. E, portanto, destaca-se este como um dos motivos pelos quais os quadrinistas costumam ajustar livremente, de acordo com suas percepções, este espaçamento entre os caracteres nas fontes que utilizam nos quadrinhos.

Segundo Frutiger (2007), 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 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.

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 no quadrinho.

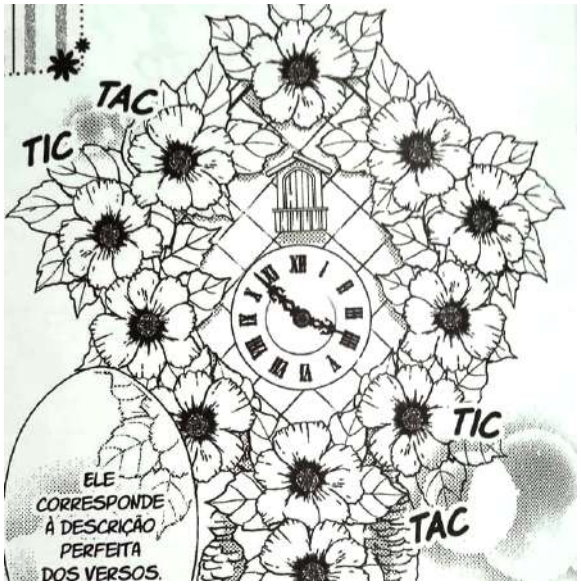
A visão de Frutiger (2007) se refere às regras de produção de uma família tipográfica, contudo, muitos são os quadrinistas que utilizam fontes prontas, disponíveis de forma gratuita, ou não, *online*, para a criação de suas onomatopeias. Nos exemplos a seguir, nas figuras 3.15 e 3.16, podemos observar as onomatopeias “TIC TAC” e “TCHAK” aplicadas em momentos distintos para enunciar os sons produzidos pelo relógio de cuco.

Como é possível notar, ambas onomatopeias foram aplicadas com o emprego da mesma tipografia. Ao tentarmos identificá-la, reconhecemos a fonte *Komika Slick + Slim*[10] (Figura 3.17), uma das famílias tipográficas comum aos quadrinistas brasileiros, principalmente pela liberdade de poder adquirir e usá-la de forma gratuita.

Nem todas as onomatopeias são desenhadas nas páginas, principalmente quando representam sons discretos, mas significativos para a narrativa em andamento. Ao observarmos as várias produções brasileiras independentes em histórias em quadrinhos, foi possível aferir, inclusive, que é possível tratar estas aplicações gráficas como **onomatopeias ornamentais**, que compõem o cenário e a atmosfera dentro da narrativa.

[10] Fonte *Komika Slick + Slim*, criada por *Vigilante Typeface Corporation*. Disponível em: <www.dafont.com/komika-slim>. Acesso em 23 de março de 2025.

Figura 3.15 - Onomatopeia “TIC TAC” no recorte do quadrinho *Zucker* (2010), do Studio Seasons.

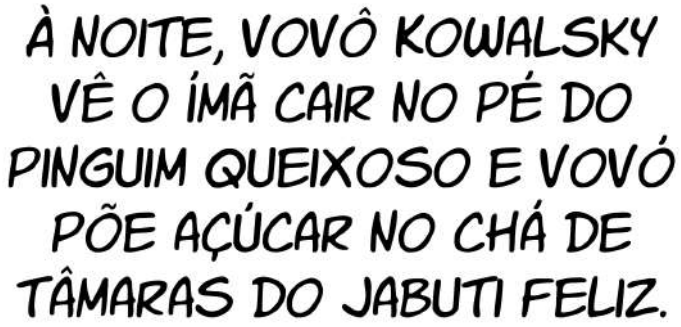


Fonte: Acervo da Autora, 2015.

Figura 3.16 - Onomatopeia “TCHAK” no recorte do quadrinho *Zucker* (2010), do Studio Seasons.

Fonte: Acervo da Autora, 2015.

Figura 3.17 - Pangrama criado com o uso da fonte gratuita *Komika Slick + Slim*, criada por *Vigilante Typeface Corporation.*



Fonte: Acervo da Autora, 2025.

De acordo com Caplin (2012), o traço consiste em uma linha simples com espessura variável, também conhecida como **peso da linha**, e que, digitalmente, pode ser medida em pontos, da mesma forma que o tamanho da fonte. O autor também destaca que o traço pode apresentar cor, sendo esta outra categoria gráfica da análise da sintaxe das onomatopeias neste estudo.

A tipografia é uma das escolhas gráficas que pode ocorrer até de forma desintencional pelos quadrinistas, é uma prática que se estabelece muito mais pelo consumo e observação de outras obras comercializadas no país que de fato algo consciente que demanda de um conhecimento prévio sobre quais são as regras de criação para uma família tipográfica, como afirmou Frutiger (2007). É

evidente que se trata de uma investigação com foco na produção independente de quadrinhos brasileiros, no entanto, para os quadrinistas, é muito mais prático utilizar uma fonte gratuita indicada pela editora para a qual estão prestando algum serviço, ou pelos colegas de profissão. Contudo, as onomatopeias também podem ser criadas por meio de um desenho próprio, semelhante ao processo de *lettering* e caligrafia.

3.1.2 | *Lettering* e Caligrafia

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. A onomatopeia pode ser produzida através de uma fonte pronta (instalada em *software*) ou pode ser desenhada, como em processo semelhante ao *lettering*. *Lettering*, por sua vez, é um termo que abrange a arte de desenhar letras que podem ser consideradas uma forma de arte, onde cada letra atua como um desenho.

Em *softwares* como *ClipStudio*, *IbisPaint*, e aqueles fornecidos pela *Adobe* (*Photoshop* e *Illustrator*, por exemplo), famosos entre os quadrinistas, tanto para o desenvolvimento de pincéis digitais próprios, como para o compartilhamento e uso de pincéis criados por terceiros, é comum o emprego de traços variados para a criação de onomatopeias através do *lettering* e da caligrafia.

Segundo Caplin (2012), são os pincéis que conseguem fazer com que o traçado do desenho mais simples possa se tornar uma criação complexa. Nos *softwares*, há recursos para que estes traços possam ser redimensionados, repintados e retorcidos de maneira infinita. De acordo com o autor, isso possibilita experimentar diversas pinceladas a fim de escolher qual é o melhor pincel que se adapta à proposta artística do desenho.

Caplin (2012) também explica que os pincéis digitais personalizados são capazes de muito mais que imitar mídias naturais. O autor cita o software *Illustrator* da *Adobe*, por exemplo, e destaca que qualquer objeto desenhado nele pode ser definido como um pincel. Caplin (2012) explica que existem, nos *softwares*, os pincéis artísticos e os de dispersão e que, estes últimos, possuem uma gama de variações que permite ao quadrinista, no caso, mudar o tamanho, espaçamento, rotação e dispersão do objeto desenhado que atua como demarcador para o pincel.

Na figura 3.18, a onomatopeia “KRIIINSH!!” foi desenhada e reticulada para representar a quebra de um objeto de porcelana. Na figura 3.19, a onomatopeia “TAP TAP” foi desenhada com alguns ´cabelos´ assanhados nas letras, correspondendo ao personagem ao qual ela se refere. Ambos

os exemplos são registros de como as onomatopeias podem aparecer nos quadrinhos como um *lettering* peculiar.

Figura 3.18 - Onomatopeia "KRIIINSH!!" no recorte do quadrinho Zucker (2010), do Studio Seasons.

Fonte: Acervo da Autora, 2015.

Figura 3.19 - Onomatopeia "TAP TAP" no recorte do quadrinho Zucker (2010), do Studio Seasons.

Fonte: Acervo da Autora, 2015.

As onomatopeias podem ser criadas por meio de um desenho próprio, no qual as letras apresentam características próprias (Frutiger, 2007). De acordo com Lupton & Phillips (2008), o traço pode ser compreendido através do *lettering* aplicado à onomatopeia (Araújo, 2021).

Rocha (2002), ao tratar do desenvolvimento da caligrafia, defende o valor da busca pela elegância da escrita manual e de suas qualidades orgânicas, e destaca que o instrumento utilizado na escrita é capaz de definir o estilo das letras. A fluidez e a resposta podem sugerir uma expressão gráfica mais formal ou informal.

Ainda segundo Rocha (2002), a prática de comprar fontes tipográficas, ainda que caligráficas, não é uma prática comum no Brasil. O autor defende que, na ausência de cursos formais para o uso de *softwares* específicos para o desenvolvimentos de fontes tipográficas, é necessário se deter aos manuais e procurar informações com aqueles que já sabem algo sobre os programas. Neste aspecto, muito pode ser descoberto através de plataformas como o Youtube, em que tutoriais são disponibilizados para que curiosos aprendam como desenvolver seus próprios estudos em *lettering* e caligrafia.

É importante salientar que, ainda que exista uma bibliografia específica para o estudo tipográfico, alguns autores brasileiros, como Rocha (2002), chamam a atenção para a carência de

material de português sobre o assunto. Neste ponto, é notória a aproximação entre o Design a produção dos quadrinhos independentes no país, assim como especificamente sobre o estudo das onomatopeias, nos quais, muito do que é produzido se sustenta no empirismo e na busca por informações de terceiros, veteranos, que podem transmitir algum conhecimento sobre o modo de criar uma narrativa sequencial.

Nas figuras 3.20 e 3.21, a quadrinista Ju Loyola disponibilizou a página de rascunho e a versão final dela, apresentando não apenas como é a construção narrativa dela para uma história em quadrinho, mas o processo criativo para inserção de onomatopeias desenhadas nos quadros.

Figura 3.20 - Rascunho da tirinha *Caixa desconhecida* (2024), por Ju Loyola.

Fonte: Bluesky de Ju Loyola, disponível em <bsky.app/profile/loyolaju.bsky.social/post/3l3z744tcfv2l> . Acesso em 24 de março de 2025.

Figura 3.21 - Tirinha *Caixa desconhecida* (2024), por Ju Loyola.

Fonte: Bluesky de Ju Loyola, disponível em <bsky.app/profile/loyolaju.bsky.social/post/3l3ysnvr5tc2y> . Acesso em 24 de março de 2025.

A criação de um *lettering* específico para a aplicação da onomatopeia é escolha criativa do quadrinista e autores da obra, caso haja mais de um. Estas onomatopeias desenhadas através de um processo tradicional, no papel, ou por meio de instrumentos digitais, como uma *tablet*, mesa

digitalizadora ou *display*, podem apresentar diferentes características artísticas a depender do traço com o qual ela é aplicada.

A fim de ilustrar como estas variações estéticas podem estar presentes na onomatopeia a depender da escolha gráfica dos autores, observamos a figura 3.22, na qual é possível perceber cinco opções com o mesmo elemento verbal com diferentes pincéis para desenho digital em *software* de ilustração. Alguns quadrinistas, inclusive, fazem uso de pincéis, ou *brushes*, para simular acabamentos artísticos tradicionais, como o efeito de pintura à óleo ou aquarela, por exemplo.

Figura 3.22 - Alguns exemplos de onomatopeia desenhada
com pinceis diferentes em *software* de ilustração e edição digital.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

É pertinente apontar que, na comunidade mundial de quadrinistas, é muito comum a difusão do saber e a troca de informações acerca do uso de pincéis digitais. Em *softwares* como o *ClipStudio* e o *Ibis Paint*, famosos pelos quadrinistas brasileiros e estrangeiros como alguns dos mais utilizados para produção e edição de quadrinhos, é comum encontrar pacotes e tutoriais de pincéis para acabamentos específicos. Existem opções dos mais variados tamanhos, espessuras e complexidade, desde pincéis para aplicação de fios de cabelo em personagens até pincéis para criar com maior facilidade o efeito de nuvens no cenário.

Apesar de muitos quadrinistas não possuírem prática em criar fontes tipográficas próprias, é comum encontrar aqueles que produzem seus próprios *brushes*. O pincel digital costuma apresentar configurações específicas: dureza, fluxo, transparência, tamanho de partícula; assim como depende da sensibilidade de pontos que a caneta e o *display*, ou superfície de contato da mesa digitalizadora,

possuem. Quanto maior o número de pontos de sensibilidade, mais precisa é a configuração de pressão da caneta para o desenho digital. A pressão ao desenhar, exercida pelo quadrinista, é o que determina a espessura e a precisão do traço, determinando se este será regular ou irregular.

Ao abordar textos e ruídos, Barbieri (2017) destaca que a relação entre texto e linguagem gráfica nos quadrinhos é fundamental do ponto de vista gráfico, e não somente do narrativo. O autor aponta 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.

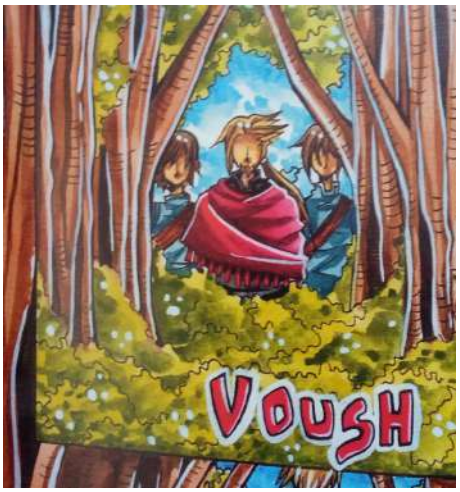
3.3 | A cor

A cor é uma característica complexa nas onomatopeias em histórias em quadrinhos, pois ela pode ser encontrada tanto em **monocromia** (Figura 3.23) como em **policromia** (Figura 3.24). Como é possível observar nos exemplos do mangá *Teerra & Windy* (2016), a mesma onomatopeia "VOUSH" pode ser apresentada de diferentes formas, tanto colorida (policromia) como em preto e branco (monocromia). As duas versões foram aplicadas pela quadrinista Cah Poszar que desenhou cada uma delas em um processo tradicional[11] de produção das páginas do quadrinho.

Figura 3.23 - Onomatopeia "VOUSH" no mangá *Teerra & Windy* (2016), p. 08, de Cah Poszar.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 3.24 - Onomatopeia "VOUSH" colorida no mangá brasileiro *Teerra & Windy* (2016), p. 02, de Cah Poszar.



Fonte: Acervo da autora, 2025.

[11] O processo tradicional de produção é realizado através de meios analógicos, com o emprego de técnicas que são consideradas tradicionais para a prática do desenho pelos quadrinistas, como o uso de papel, lápis e nanquim - sem o auxílio de *softwares* digitais.

Um aspecto importante sobre a categoria da cor que deve ser considerado é a aplicação desta em meios digitais. Caplin (2012) explica que existe diferença entre o modo de visualização da cor na tela de um dispositivo digital, como um computador ou *smartphone*, e uma superfície impressa, ou seja, no caso das onomatopeias, a forma como estas são apresentadas ao serem visualizadas digitalmente é diferente de quando as encontramos impressas na página de um quadrinho. Isto ocorre por conta da visualização digital em telas trabalhar com o emprego de **cores aditivas**, enquanto que em modelos impressos, o modelo utilizado é o de **cores subtrativas** (Caplin, 2012). As cores digitalmente funcionam em relação ao espectro da luz; nele, a junção das cores produz o branco em intensidade máxima, e são expressas por meio do conjunto de *red, green* e *blue* (ou RGB). Cores que são impressas utilizam um sistema de cores que, ao serem unidas, dão origem ao preto. Este modelo de cores é conhecido como CMYK, e funciona pela sobreposição dos pigmentos de ciano, magenta, *yellow* e o preto "k", para que este não seja confundido com o "b" de *blue* (Caplin, 2012).

Quando um quadrinho é impresso, a fim de baratear o custeio de impressão, que é alto no país, as páginas costumam ser impressas em monocromia. No entanto, esta monocromia nem sempre precisa ser apenas de preto e branco, mas ela também pode ser apresentada com o preto de outra cor que não o preto. A monocromia de rosa e verde, por exemplo, é muito comum no Japão para diferenciar o gênero das histórias em mangás que são produzidas.

Ao realizar a aplicação de onomatopeias no quadrinho também é possível considerar a aplicação de retículas para oferecer alguma gradação tonal dentro da espessura da representação gráfica do som. As retículas são um recurso eficiente na aplicação de cores nas páginas de quadrinhos, pois é pelo afastamento de pontos nas retículas que o quadrinista oferece um efeito de mais claro ou mais escuro na onomatopeia. Este efeito, portanto, é o que permite a interpretação do contraste.

Em muitos casos, é o contraste entre a onomatopeia e o fundo onde ela está inserida que permite 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.

De acordo com Hurlburt (2002), o contraste não é algo que precisa de várias imagens em um layout, visto que ele pode ser expresso nos valores ou em tons de uma só imagem. Para o autor, há dois fatores que influenciam na percepção do contraste: (1) a ilusão de que um objeto escuro nos parece mais próximo que um claro; e (2) o modo como estes se correlacionam com o fundo, visto

que o objeto escuro em uma superfície clara parece mais escuro, e um objeto claro em uma superfície clara, parece ainda mais claro.

O contraste é evidente principalmente em páginas em monocromia, pois com a redução do emprego de cores, o contraste é capaz de tornar a onomatopeia evidente ou não na narrativa. A onomatopeia pode deixar de ser uma onomatopeia ornamental pelo emprego de um alto contraste em relação ao fundo. Como é possível observar nas figuras 3.25 e 3.26, nas quais a mesma onomatopeia, “DUTOOM THU DOM” é apresentada em diferentes momentos, sendo que, à esquerda, em alto contraste, dando mais destaque ao som representado; e, ao centro, com menor contraste, incorporando o som ao cenário.

Em casos de policromia, que são menos frequentes em quadrinhos independentes que são impressos devido ao alto custo de produção destes, a onomatopeia pode se tornar evidente na narrativa devido à escolha tonal para aplicação destas e seu contorno, seja ele por linha ou pelo fundo (Figura 3.27).

Figura 3.25 - Onomatopeia em alto contraste “DUTOOM THU DOM” em *Taiko* (2018), de Roberto F.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/smaex3/taiko-by-roberto-f>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.26 - Onomatopeia em baixo contraste “DUTOOM THU DOM” em *Taiko* (2018), de Roberto F.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/smaex3/taiko-by-roberto-f>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.27 - Onomatopeia colorida em *Lampião* (2021), vol. 1, de Heitor Amatsu e Carlo.

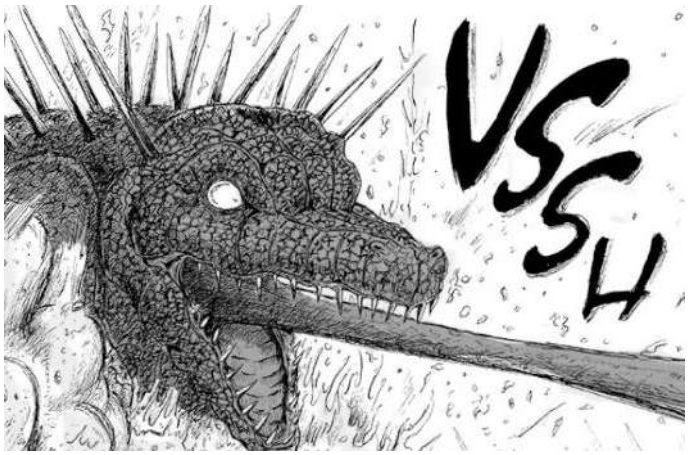
Fonte: Acervo da autora, 2025.

No entanto, é importante destacar que há quadrinistas que fazem escolhas tonais de acordo com o gradiente de tons de cinza, de modo que, ao imprimir as páginas do quadrinho em monocromia, a narrativa não sofre muitas alterações por conta da ausência da cor.

De acordo com Lupton & Phillips (2018), a cor consiste na expressão de determinada atmosfera, descrevendo a realidade ou codificando a informação. ‘Sombrio’, ‘pardo’ ou ‘brilhante’ evocam uma paleta de cores e um clima de relações. Neste processo, o designer aplica as cores de maneira a destacar e camuflar alguns elementos.

Nos mangás, como concorda Braga Jr. (2005, 2011, 2019), este processo ocorre principalmente pelo efeito de monocromia. O destaque pode ocorrer através de um efeito conhecido como **notan**. Segundo a língua japonesa, ´No´ significa ´concentrado, escuro´ e ´tan´ significa ´claro´. Este efeito está associado a uma técnica de desenho que faz uso de contraste entre o claro e o escuro para a representação visual no mangá. Como podemos observar nas figuras 3.28 e 3.29, à esquerda, a onomatopeia “VSSH” apresenta um contraste maior em relação ao fundo branco; enquanto que, à direita, a onomatopeia “GRAACK” apresenta maior contraste em relação ao fundo escuro. Ambas as onomatopeias possuem aplicações apostas de relação figura-fundo, porém apresentam o mesmo efeito de contraste, destacando a representação do som no momento da narrativa.

Figura 3.28 - Onomatopeia “VSSH” em *Black Birds* (2028) de João Eddie.



Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma10/black-birds-by-joao-eddie>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.29 - Onomatopeia GRAACK em *Black Birds* (2028) de João Eddie.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma10/black-birds-by-joao-eddie>. Acesso em 22 de março de 2025.

Outro aspecto interessante, é a presença de onomatopeias associadas às palavras como ‘brilho’ (“plim plim”, por exemplo), apresentadas 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 (Lupton & Phillips, 2018). Foi estabelecido, portanto, um vocabulário entre

designers ao se tratar da cor. Ao se tratar da monocromia, portanto, é necessário considerar os aspectos de escurecimento e clareamento, relacionados ao valor da cor, sua luminosidade ou brilho.

Assim como aponta Meireles (2007), as onomatopeias aplicadas nas Américas e parte da Europa são diferentes daquelas aplicadas no Japão devido a presença de características do aspecto grafoestilístico. *Comics* costumam ser impressos em páginas coloridas, logo a variação tonal é um elemento característico de suas onomatopeias. Os mangás são impressos em monocromia, logo suas onomatopeias não apresentam uma variação cromática tão abrangente.

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; se for baixo, a onomatopeia geralmente é encontrada em segundo plano, ou, como denominamos anteriormente, se torna ornamental.

Para Hurlburt (2002), no entanto, a palavra contraste pode estar relacionada tanto à cor, como ao tamanho. O autor destaca como o construtivismo russo foi marcante na criação de cartazes que utilizavam o contraste de tamanho para criar um forte impacto nos observadores através da mensagem nos impressos.

Hurlburt (2002) ainda trata do contraste de sentimentos e das relações de formas e intensidade. Contudo, o contraste de sentimentos é algo subjetivo a cada perfil de público-alvo, não é algo que consideramos como ponto da sintaxe gráfica da onomatopeia. Em relação ao contraste de formas e intensidade, estes estão contemplados na análise do traço, visto que o traço regular ou irregular considera as variações entre curvas e retas, côncavas e convexas. As variações horizontais e verticais da forma são pontuadas na categoria de movimento da onomatopeia.

O contraste de tamanho (Hurlburt, 2002) pode ser compreendido através da análise gráfica da onomatopeia em relação a categoria que denominamos como escala. Nela, é possível não apenas considerar a onomatopeia em relação ao quadro onde ela está inserida, mas também, e principalmente, em relação à proporção que esta assume na superfície da página.

3.4 | A escala

A escala é uma característica capaz de identificar, principalmente, a relevância da onomatopeia para a narrativa na qual ela está inserida; além de auxiliar no reconhecimento de ritmo em sequências quadro a quadro, ou ainda por repetição da mesma onomatopeia em uma cena.

Ao tratar de desenvolvimento tipográfico e tamanho, Bringhurst (2011) aponta que não é adequado desenvolver os caracteres sem a definição de uma escala. De acordo com o autor, é a variação entre notas da escala que permite a percepção de ritmo e inflexão das composições tipográficas. Estas que, após aplicadas as variações de notas, possuem caracteres maiúsculos e minúsculos. No entanto, o Bringhurst (2011) destaca que não são todos os alfabetos que possuem tais variações. Nos quadrinhos independentes e contemporâneos, os caracteres costumam ser aplicados em caixa alta, ou *uppercase*, uma característica que advém de muitos anos desde a origem da onomatopeia em produções brasileiras, mas nem sempre foi este o caso.

Segundo Lupton & Phillips (2018), 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, priorizando algumas informações ao invés de outras.

Como é possível observar nas figuras 3.30 e 3.31, a mesma onomatopeia “ZA”, ao ser aplicada em diferentes escalas (pequena à esquerda e média à direita) possui um efeito gráfico diferente. Em escala pequena, a onomatopeia “ZA” possui efeito ornamental, compondo a cena, mas sem ser o centro da narrativa ou o som mais alto da cena; ao ser aplicada em outra cena com escala média, é conferido maior destaque para a onomatopeia “ZA”.

Figura 3.30 - Onomatopeia “ZA”, escala pequena, em Ledd (2018), vol. 5, de J. M. Trevisan, Lobo Borges e Heitor Amatsu.

Fonte: Acervo da autora, 2019.

Figura 3.31 - Onomatopeia “ZA”, escala média, em Ledd (2018), vol. 5, de J. M. Trevisan, Lobo Borges e Heitor Amatsu.

Fonte: Acervo da autora, 2019.

Ainda segundo Lupton & Philips (2018), a escala 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 quadrinhos, por exemplo, podem extrapolar os limites da página, causando uma sensação de impacto visual no leitor (Figuras 3.32 e 3.33).

A onomatopeia presente na figura 3.32 apresenta uma escala média em relação ao tamanho da página na qual ela está inserida. No entanto, a mesma onomatopeia em ideograma japonês sobrepõe os quadros, permanecendo em primeiro plano e, portanto, ganhando mais destaque. Já no exemplo da figura 3.33, a onomatopeia "ZUUUU" apresenta escala grande, ocupando, inclusive, uma página dupla do quadrinho *Ledd* (2018), recebendo destaque pelo tamanho desta na cena.

Figura 3.32 - Onomatopeia em *Personal Fight* (2018), da dupla eudetenis.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/smaex4/personal-fight-by-eudetenis>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.33 - Onomatopeia "ZUUUU" em *Ledd* (2018), vol. 5, de J. M. Trevisan, Lobo Borges e Heitor Amatsu.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

3.5 | O movimento

O movimento é passível de ser percebido de acordo com o sentido e o ritmo da leitura que o quadrinho apresenta. Os quadrinhos independentes costumam apresentar alguns tipos de sentido de leitura, como o **sentido tradicional** para países nas Américas (de cima para baixo, da direita para esquerda); o **sentido invertido**, comum em alguns mangás brasileiros (de cima para baixo, da esquerda para direita); e o **sentido experimental**, que costuma não apresentar uma ordem clara de como os quadros devem guiar o leitor na narrativa.

Segundo Lupton & Philips (2018), a característica movimento surge de forma implícita na representação gráfica da página. Ela ocorre por meio do estímulo causado pela informação visual que é estática. As autoras correlacionam o movimento com a sequência da passagem do tempo. Já Bringhurst (2011) destaca, ao abordar o desenvolvimento tipográfico, os movimentos horizontais e verticais ao se manipular caracteres, sendo o movimento horizontal correlacionado ao espaço entreletras, ao kerning, e outros espaçamentos de sentenças; enquanto o movimento vertical está associado ao espaçamento entrelinhas, ao ajuste de respiro entre as linhas que ajuda a evitar o sufocamento das páginas.

Miranda (2013) também aborda a percepção da passagem do tempo nos quadrinhos ao abordar os aspectos de transição da narrativa quadro a quadro, aspecto a aspecto (McCloud, 2005, apud Miranda, 2013). De acordo com Waldomiro (2019), estas transições são encontradas com mais frequência nos mangás, visto que o estilo gráfico destes quadrinhos possui influência do cinema. A escolha de transições mais lentas costuma ser realizada em momentos em que o quadrinista deseja enfatizar algum pedaço da narrativa importante, seja para exaltar informação chave para o enredo, ou enfatizar alguma emoção ou atmosfera.

Na figura 3.34, à esquerda, podemos observar a onomatopeia “TATATATA” em movimento horizontal e com escala crescente, indicando os passos rápidos da criatura em fuga. A onomatopeia “UN EE”, na figura 3.35, desenhada para preencher o quadro com o choro do bebê em movimento diagonal, representando o choro copioso dele. O movimento destas onomatopeias enfatiza a atmosfera de cada cena, e, devido ao desenho de cada som representado, elas promovem uma certa harmonia visual com a narrativa.

Figura 3.34 - Onomatopeia “TATATATA” em *Karakasa* (2018), de Heitor Amatsu.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/smaex3/karakasa-by-heitor-amatsu>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.35 - Onomatopeia “UN EE” em *Seca* (2023), de Dani Bolinho e Carlo.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma19/seca-by-carlo>. Acesso em 22 de março de 2025.

O movimento correlaciona a ideia de um ponto de origem a um ponto de chegada na narrativa. As letras que compõem a onomatopeia, portanto, não são aplicadas apenas em seu sentido verbal e fonético, elas podem ser apresentadas de forma separada a fim de conferir um movimento ao som que acompanha a linha de visão do leitor, capaz de auxiliar a guiá-lo através dos quadros, estabelecendo ritmo de acordo com o momento que a narrativa busca destacar.

Por exemplo, na figura 3.36, a onomatopeia “AHHH!!” segue o movimento vertical, indicando o ruído crescente conforme os olhos do leitor são guiados pelo sentido da leitura. Na figura 3.37, no entanto, a onomatopeia “TÁ-DÁ!” apresenta movimento horizontal, indicando um ruído forte, porém momentâneo, visto que linhas paralelas e horizontais costumam indicar cenas menos dinâmicas e mais estáticas (Braga Jr., 2005, 2011, 2019). Na figura 3.38, o movimento do sininho que guarda a porta de uma padaria possui um som peculiar representado pela onomatopeia “TIRIN”, em movimento diagonal, concordando com o movimento do objeto.

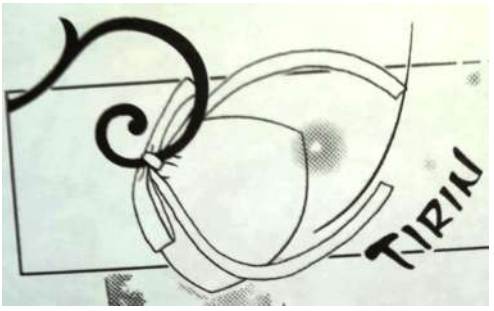
Figura 3.36 - Onomatopeia “AHHH!!” no recorte do quadrinho *Zucker* (2010), do Studio Seasons.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 3.37 - Onomatopeia “TÁ-DÁ!” em *Ledd* (2018), vol. 5, de J. M. Trevisan, Lobo Borges e Heitor Amatsu.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 3.38 - Onomatopeia “TIRIN” no recorte do quadrinho *Zucker* (2010), do Studio Seasons.



Fonte: Acervo da autora, 2025.

É pertinente destacar que o sentido da leitura aplicada ao quadrinho influencia na percepção do movimento das onomatopeias, mas não é prioritário, visto que consideramos esta categoria com variações específicas: vertical, diagonal e horizontal. Seja no sentido de leitura aplicado ao Brasil, seja aquele oriundo do Japão, uma onomatopeia horizontal apresenta posicionamento como tal, o mesmo pode ser dito acerca das outras subclassificações. Contudo, a fim de interpretar a onomatopeia no contexto da página e do enredo, faz-se necessário analisar o movimento em relação ao sentido da página.

3.6 | A origem

Esta característica gráfica está sendo apresentada por último devido a sua complexidade oriunda das análises de Araújo (2021) ao observar a tipologia dada às onomatopeias analisadas no quadrinho independente, um mangá brasileiro, *Eruvë, O conto da dama de vidro* (2015). Ao analisar

esta obra, a autora da pesquisa criou uma nova proposta de categorização para as onomatopeias, tipificando-as em ‘som da natureza’, ‘som de objeto’, ‘som de personagem’ e ‘som de emoção’.

Porém, ao investigar a recepção desta classificação para as onomatopeias da obra entre os leitores (um grupo focal de quadrinistas e designers), percebemos que o ‘som de emoção’ é uma classificação majoritariamente rejeitada. Isso se justifica devido a pouca ou nenhuma instrumentalização dos leitores em relação ao emprego dos *kakimoji* para os mangás tradicionais. Além disso, o público nacional não consome apenas mangás, mas também *comics* norte-americanos, *graphic novels* europeias, gibis nacionais, além de fanzines de produção independente e experimental.

Nos exemplos abaixo, podemos observar algumas ocorrências de como as onomatopeias são aplicadas em quadrinhos independentes brasileiros. A figura 3.39 apresenta a onomatopeia “SHWAAAAAA” como um som representado com a origem em cenário, indicando a queda da água da chuva; na figura 3.40, é possível observar a onomatopeia “TAC” que indica o som com origem em objeto, o impacto da roda com o solo; e na figura 3.41, a onomatopeia “PA PA PA” indica um som com origem em uma personagem, representando o bater de palmas dela ao realizar um exercício.

Figura 3.39 - Onomatopeia com origem em cenário “SHWAAAAAA” em *Karakasa* (2018), de Heitor Amatsu.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/smaex3/karakasa-by-heitor-amatsu>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.40 - Onomatopeia com origem em objeto “TAC” em *Seca* (2023), de Dani Bolinho e Carlo.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma19/seca-by-carlo>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.41 - Onomatopeia com origem em personagem “PA PA PA” em *Do it!* (2018), de Heitor Amatsu.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma11/do-it-by-heitor-amatsu>. Acesso em 22 de março de 2025.

Bringhurst (2011) destaca que todo alfabeto é uma cultura e, portanto, cada um possui sua própria história e tradições. O autor cita outros alfabetos e silabários, além do latino, como exemplos, entre birmaneses e coreanos, guzerates e cheroquis; e cita o alfabeto logográfico chinês. Na interpretação da onomatopeia, também observamos esta divergência, principalmente ao considerarmos a origem da representação gráfica do som em um quadrinho com exemplos oriundos de um alfabeto americano e latino (como é o caso da obra *Tools Challenge* de Max Andrade).

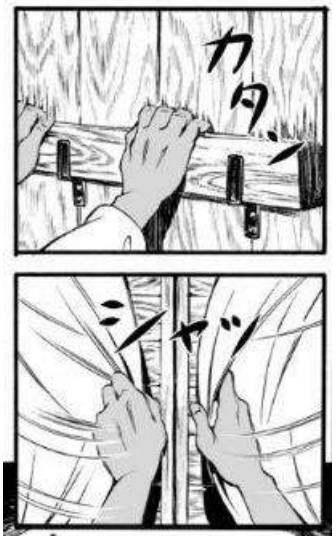
É a convergência da tipografia multilíngue (Bringhurst, 2011) que permite a miscigenação entre as diferentes expressões gráficas das onomatopeias em histórias em quadrinhos. Para Lupton (2017), é a capacidade humana de perceber com o olhar e comunicar através do que se observa. Segundo a autora, procurar com o olhar a narrativa é uma atividade ativa do ser humano, e isso também se estende à atividade de leitura dos consumidores e produtores de histórias em quadrinhos.

Um dos aspectos do Design observados por Lupton (2017) que muito se aplica à construção dos quadrinhos e à percepção da origem nas onomatopeias é a construção empática da narrativa pelo quadrinista para o leitor. A forma como os criadores de histórias em quadrinhos interpretam a representação gráfica do som parte de uma construção por meio de repertório e imaginário destes que advém de anos de consumo e exploração de outras produções midiáticas, desde filmes, séries, até outros quadrinhos e referências culturais locais não necessariamente midiáticas, mas que fazem parte de um universo experienciado pelo quadrinista.

Para que a origem seja compreendida em sua complexidade, é necessário que seja possível interpretá-la em relação ao contexto. Sem o contexto oferecido pela narrativa criada pelo quadrinista, determinar a origem da onomatopeia se torna uma atividade complexa que demanda, além do conhecimento gráfico sobre a aplicação desta, a interpretação dos dados tipográficos enquanto alfabeto presentes nestas.

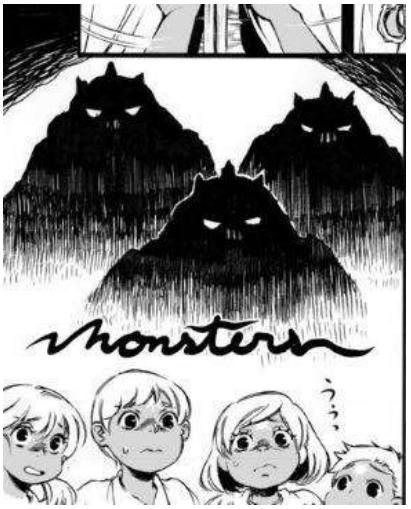
Nesta investigação, ao analisarmos quadrinhos brasileiros independentes que são caracterizados como mangá e que escolhem representar o som graficamente por meio de *kakimojis*, e não onomatopeias oriundas de nosso alfabeto latino, a análise da origem se torna mais árdua. É possível observar, nos exemplos oferecidos a seguir, como estes *kakimojis* podem ser confusos em relação à origem do som (Figuras 3.42 e 3.43).

Figura 3.42 - Onomatopeias em japonês com origem em objetos em *Neither Bright Nor Dark* (2020), por Laica Chrose.



Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma13/neither-bright-nor-dark-by-laica-chrose>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.43 - Onomatopeia “monsters” com origem em cenário em *Neither Bright Nor Dark* (2020), por Laica Chrose.



Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma13/neither-bright-nor-dark-by-laica-chrose>. Acesso em 22 de março de 2025.

Um dos mangás silenciosos (Figuras 3.42 e 3.43), sem a adição de diálogo prioritariamente verbal, que foi produzido por uma brasileira e chegou a ser premiado no Japão, é *Neither Bright Nor Dark* (2020), de Laica Chrose. No primeiro recorte, à esquerda, podemos observar que as onomatopeias aplicadas estão associadas à ação de um personagem, mas que também podem ser associadas aos objetos - como a tranca do portão e o ruído da roupa sendo puxada. Já no recorte à direita, observamos o registro de “monsters” como uma onomatopeia, visto que a mancha gráfica, no mangá silencioso, não necessariamente deve estar associada a uma palavra de determinado alfabeto, mas deve ajudar o leitor a associá-la quanto parte indicativa do significado da imagem a qual esta se refere.

A proximidade entre a onomatopeia identificada com os personagens, objetos ou cenários, é um fator determinante para interpretar a origem desta, visto que a representação gráfica do som não costuma aparecer distante dela nos quadrinhos, salvo alguns casos em que a origem dela não está presente no mesmo quadro, mas na sequência narrativa (Figuras 3.44 e 3.45).

Figura 3.44 - Onomatopeia “CRASH” em *My weird roommate* (2020), de Heitor Amatsu.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma13/my-weird-roommate-by-heitor-amatsu>. Acesso em 22 de março de 2025.

Figura 3.45 - Quadros pós-onomatopeia “CRASH” em *My weird roommate* (2020), de Heitor Amatsu.

Fonte: Disponível em <smacmag.net/v/sma13/my-weird-roommate-by-heitor-amatsu>. Acesso em 22 de março de 2025.

Na figura 3.44, à esquerda, a onomatopeia “CRASH” está em uma página anterior à origem do som, que é um objeto quebrado na próxima página (Figura 3.45). De acordo com Leborg (2015), ao abordar relações entre formas e desenho, a atração entre objetos em uma superfície pode ocorrer devido à composição, a mesma que também pode proporcionar a percepção de uma relação de repulsão.

Arnheim (2017), ao abordar a orientação no espaço, destaca que esta pressupõe uma moldura de referência, considerando que, no espaço vazio, sem quaisquer forças de atração, não se é possível perceber o alto e o baixo, nem a horizontalidade, verticalidade ou inclinações. Ou seja, é a relação entre as estruturas que permite ao leitor interpretá-las. A onomatopeia, no caso, não está solta no espaço da página, ela sempre estará ligada à alguma origem na narrativa, seja ela um personagem, um objeto ou cenário.

Os elementos abordados (traço, cor, escala, movimento e origem) não são engessados e livre de interpretação. É justamente através da percepção do observador sobre estas características gráficas da onomatopeia que a compreensão sobre o papel da mesma na narrativa é possível.

O intuito de compreender visualmente a onomatopeia é perceber que os valores gráficos delas não se tratam apenas de uma tabulação ocasional, mas de um registro da memória apreendida pelos quadrinistas brasileiros, espresso artisticamente em uma construção tipográfica peculiar e individual, capaz de ser transmutada em representações de um som, real ou fantástico, como uma trilha sonora para as histórias em quadrinhos.

Síntese do capítulo

O quinto capítulo investigou como a onomatopeia pôde ser compreendida a partir da sintaxe gráfica, considerando sua estrutura visual nos quadrinhos brasileiros independentes contemporâneos. Foi proposta uma abordagem que transcendeu a visão puramente linguística ou sonora da onomatopeia, analisando-a como artefato gráfico, dotado de cor, traço, escala, movimento e origem contextual. Nesse sentido, o capítulo articulou fundamentos do Design da Informação, da interpretação visual e dos estudos sobre HQs para evidenciar que as onomatopeias funcionaram como elementos narrativos visuais e não apenas sonoros.

A análise partiu da relação entre texto e imagem, destacando que a onomatopeia operava em ambos os níveis – verbal e pictórico/esquemático. O estudo mobilizou conceitos como o duplo código (Paivio, 1969, 1971, 1978, apud Miranda, 2013), o contraste (Hurlburt, 2002) e a leitura visual sequencial (Miranda, 2013) para mostrar que a recepção da onomatopeia dependia tanto do contexto narrativo quanto do repertório visual do leitor.

A autora propôs uma sistematização da sintaxe gráfica da onomatopeia a partir de cinco elementos: o traço (regular ou irregular, com efeitos tipográficos e caligráficos); a cor (monocromia/policromia e seus efeitos de contraste); a escala (relação entre o tamanho da onomatopeia e sua importância narrativa); o movimento (direção visual que acompanhava ou reforçava o ritmo da leitura); e a origem, também analisada como categoria visual interpretativa, relacionando a onomatopeia a seu agente (cenário, objeto e personagem).

O capítulo evidenciou que, nos quadrinhos independentes brasileiros, especialmente os de influência do mangá, as onomatopeias foram frequentemente desenhadas à mão, manipuladas em softwares com pincéis digitais personalizados e usadas como recursos expressivos integrados à narrativa. A análise revelou que tais práticas visuais foram, muitas vezes, empíricas e baseadas em repertórios compartilhados entre quadrinistas, que aprenderam por observação, troca de experiências e tutoriais informais. Com isso, a onomatopeia emergiu como uma construção gráfica que sintetizou som e imagem, sendo não apenas uma palavra escrita, mas uma representação gráfica essencial à linguagem das HQs.

Capítulo 04

O caminho metodológico

Capítulo 04 | O caminho metodológico

Antes de iniciarmos a apresentação dos frutos desta pesquisa, faz-se necessário guiar o leitor com o caminho da investigação, a fim de que fique claro o passo a passo tomado para descobrirmos como a onomatopeia pode ser analisada graficamente.

Destacamos que termos estrangeiros à língua portuguesa, assim como títulos de histórias e empresas ou instituições estão destacados em *itálico*. As onomatopeias apresentadas e analisadas no decorrer desta investigação estão registradas com letras maiúsculas e/ou minúsculas de acordo com a forma como estão registradas nos quadrinhos onde foram encontradas, citadas entre aspas (exemplo: “Poof!”, “bum” e “AAAH!”). E trechos ou termos que buscamos enfatizar, estão escritos em **negrito**.

Neste capítulo, portanto, foram apresentados os procedimentos metodológicos, metodologia aplicada e ferramentas utilizadas no decorrer da pesquisa, assim como a conexão entre o que foi demonstrado durante a execução do mestrado e a continuidade da investigação deste no doutorado sobre o elemento gráfico da onomatopeia em quadrinhos brasileiros independentes.

Visto que o objetivo geral desta pesquisa é apresentar uma nova proposta em formato de modelo de categorização gráfica das onomatopeias em quadrinhos brasileiros independentes enquanto um elemento visual e não apenas textual, apresentamos como as etapas de execução desta investigação ocorreram a fim de que chegássemos em um modelo final de análise.

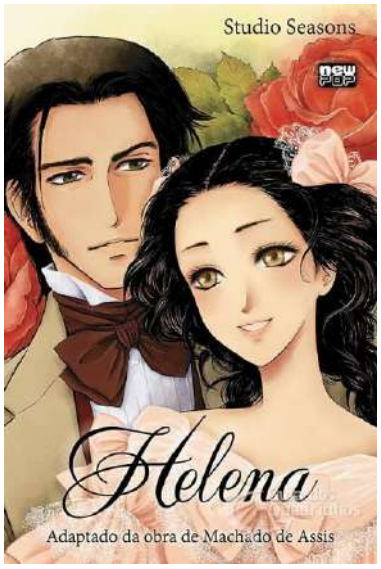
Tratamos de investigar principalmente os quadrinhos brasileiros independentes, pois estamos abordando o cenário nacional de quadrinhos. As produções independentes são obras financiadas pelo próprio autor e/ou através de plataformas de financiamento coletivo (como Catarse, *Kickstarter*, entre outras). Na criação destes quadrinhos, o autor, ou autores, costumam trabalhar em toda a cadeia de produção: desde a concepção do roteiro, rascunhos e finalização da obra; até a execução de planilha financeira com os custos de impressão, divulgação da campanha de financiamento e de lançamento, até o envio da obra para leitores e participação em eventos nacionais a fim de popularizarem o quadrinho.

No caso de produções não-independentes, consideramos aquelas que são assessoradas diretamente por uma editora. Desse modo, não é possível afirmarmos até qual ponto a onomatopeia é aplicada pela liberdade criativa do quadrinista, ou se sofreu interferência de outros profissionais destas empresas. É comum, inclusive, que algumas editoras selecionem obras independentes que fizeram sucesso com o público de leitores, e relancem estas sob seus selos, republicando-as com um acabamento mais rebuscado. *Tools Challenge* (2016) de Max Andrade, por exemplo, foi relançado

pela editora JBC como uma versão definitiva de dois volumes. Com lombada quadrada e acabamento metálico na capa, a versão definitiva de *Tools Challenge* (2016) apresenta uma escolha editorial que encarece o processo de impressão, mas que é mais viável para uma grande editora como a JBC.

Produções não-independentes costumam ser assessoradas por editores de pequenas e grandes editoras no Brasil, como é o caso de *Zucker* (2010), produzido pelo Studio Seasons, um grupo independente composto por mulheres: Montserrat, Sylvia Feer, Simone Beatriz e Marcia Hajime. *Zucker* (2010) foi publicado pela editora NewPop, assim como a obra *Helena* (2014) (Figura 5.01), do mesmo grupo. Outros mangás do Studio Seasons também foram publicados por outra editora, como *Oiran* (2002) (Figura 5.02) e *Sete Dias em Alesh* (2002) (Figura 5.03), publicados pela HQM Editora.

Figura 5.01 - *Helena* (2014) publicado pela editora NewPop, produzida pelo Studio Seasons.



Fonte: Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <guiadosquadrinhos.com/edicao/helena>. Acesso em 19 de abril de 2025.

Figura 5.02 - *Oiran* (2002) publicado pela HQM Editora, produzida pelo Studio Seasons.

Fonte: Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <guiadosquadrinhos.com/edicao/oiran-n-1>. Acesso em 19 de abril de 2025.

Figura 5.03 - *Sete Dias em Alesh* (2002) publicado pela HQM Editora, produzida pelo Studio Seasons.

Fonte: Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <guiadosquadrinhos.com/edicao/sete-dias-em-alesh-n-1>. Acesso em 19 de abril de 2025.

Primeiramente, devemos destacar que, de acordo com Gil (2008), a pesquisa possui essencialmente uma fase teórica que envolve a formulação do problema dentro de uma perspectiva mais ampla. Assim sendo, é compreensível o desenvolvimento de capítulos anteriores à fase de análises por conta do aprofundamento no contexto e no cenário contemporâneo no qual o elemento gráfico que é a onomatopeia está inserido.

É possível, portanto, classificar esta pesquisa como de natureza exploratória a priori, e explicativa, após a problemática ser amadurecida durante o período de investigação no doutorado.

De acordo com Gil (2008), a pesquisa exploratória é uma etapa inicial na investigação que visa proporcionar uma maior familiaridade com o problema em questão, buscando torná-lo mais claro e fundamentar hipóteses. Segundo o autor, o principal objetivo dessas pesquisas é o desenvolvimento de ideias ou a descoberta de novas intuições.

Esta pesquisa se iniciou como uma forma de descobrir o diferencial gráfico entre um quadrinho classificado como mangá brasileiro (Braga Jr., 2005, 2011, 2019), e o mangá tradicional, produzido no Japão. Neste período, notamos que a onomatopeia era um dos principais elementos gráficos que representava a interpretação visual do som nestes quadrinhos brasileiros, reconhecida inclusive pelos produtores de mangás japoneses como um elemento capaz de criar uma trilha sonora e adicionar dramaticidade à narrativa (Luyten, 2000).

Segundo Gil (2008), a pesquisa exploratória envolve: (1) revisão de literatura; (2) entrevistas com indivíduos que possuem experiência prática no problema abordado; e (3) análise de casos que favorecem a compreensão do tema.

Gil (2008) ainda destaca que, mesmo sendo flexível, o planejamento da pesquisa exploratória geralmente se organiza em forma de revisão bibliográfica ou estudo de caso. Estas etapas e características metodológicas foram atendidas no decorrer do desenvolvimento da pesquisa no mestrado. Em Araújo (2021), foi realizada revisão da literatura sobre a origem do mangá no Brasil e sua história no mundo; levantamento bibliográfico sobre autores no campo do Design e quais seriam os possíveis elementos gráficos presentes na onomatopeia passíveis de análise; foi analisada a obra *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), e todas as 182 onomatopeias nela foram catalogadas e classificadas; e a categorização destas onomatopeias foi validada através de questionário aplicado em um grupo foco de vinte indivíduos, sendo metade deles quadrinistas, e a outra parte designers.

Em Araújo (2021), foram sugeridas as categorias gráficas: (1) som de personagem; (2) som de objeto; (3) som de natureza; e (4) som de emoção. Nesta investigação, portanto, buscamos analisar outros mangás brasileiros independentes a fim de replicar o modelo de categorização aplicado a *Eruvë: o conto da dama de vidro (2015)*, e concretizar a validação destas categorias como uma forma de classificar, graficamente, as onomatopeias.

Ao investigar como a onomatopeia era concebida no Brasil em contraste à aplicação dela no Japão, descobrimos como este elemento possui interpretações distintas entre os países. No Japão, a onomatopeia não possui este nome, ela é mais conhecida como *kakimoji*, uma forma de criar representação sonora através da grafia de ideogramas, prática oriunda do teatro *kabuki* como foi abordado na introdução desta pesquisa.

A comparação entre o *kakimoji* e as onomatopeias brasileiras em quadrinhos independentes classificados como mangá, não apenas por seus respectivos autores, como também pelo público de leitores destes, guiou esta nova fase da investigação em que, após o levantamento bibliográfico realizado no mestrado, e atualizado de 2022 a 2025, observamos que não é possível encontrar um modelo de análise gráfica que é passível de categorizar, de forma visual, enquanto imagem, e não apenas como texto, um elemento misto como a onomatopeia.

É pertinente salientar que, apesar do levantamento do termo pictórico através da categorização preconizada por Twyman (1985), consideramos a aplicação da expressão ´análise gráfica´, pois a onomatopeia não pode ser considerada apenas como um elemento verbal, pictórico e/ou esquemático apenas, e esta é a principal fonte do problema desta pesquisa.

Ao investigarmos a literatura, principalmente a nacional, sobre a onomatopeia, encontramos diversos trabalhos que classificam este elemento enquanto uma construção verbal, textual, não apenas em quadrinhos, mas também em livros de poesia, poemas, romances, entre outras criações. No entanto, não foi possível encontrar uma pesquisa que propusesse uma categorização deste elemento através de uma ótica gráfica, considerando os aspectos pictóricos/esquemáticos (Twyman, 1985), e não apenas o verbal que compreende a onomatopeia como uma construção fonética, capaz de expressar uma possível representação sonora, seja ela real ou teatral.

Tal conclusão após o mestrado só foi possível através da pesquisa bibliográfica. De acordo com Gil (2008), a principal vantagem deste tipo de pesquisa é a permissão ao investigador de contemplar um grande número de fenômenos de forma muito mais ampla. Segundo o autor, tal vantagem é importante, pois auxilia ao pesquisador compreender melhor sobre seu objeto de pesquisa quando este envolve variáveis dispersas em diferentes áreas do conhecimento.

No decorrer do desenvolvimento desta pesquisa, caracterizamos a investigação inicial como um estudo de caso sobre a obra de mangá *Eruvë: O conto da dama de vidro* (2015). Segundo Yin (2001), o estudo de caso passou a ser visto como a melhor opção de delineamento para investigar fenômenos contemporâneos em um real contexto. Foi necessário o desenvolvimento inicial deste estudo de caso a fim de compreendermos melhor a relação entre o cenário do quadrinho independente no país e a criação das onomatopeias na obra. Diferente do que se espera de um processo editorial formal em que editores trabalham lado a lado com os quadrinistas de modo a instruir sobre a escolha das onomatopeias e como elas devem ser aplicadas nas páginas de uma história em quadrinho, o produtor independente possui esta escolha criativa que, no caso da obra de

Eruvë: O conto dama de vidro (2025), reflete a influência estética e narrativa da autora principal da obra, Mariana Petrovana.

Visto que a pesquisa atual possui como preocupação central conseguir identificar os **parâmetros gráficos** que nos permitem criar um modelo de categorização visual da onomatopeia, validando, ou não, a categorização proposta em Araújo (2021), esta é, portanto, uma **pesquisa explicativa** (Gil, 2008)**.**

Segundo Gil (2008), a pesquisa explicativa permite ao investigador aprofundar o conhecimento adquirido através da investigação da realidade, explicando a razão e os eventos que definem o porquê das coisas. Ainda segundo o autor, as pesquisas explicativas costumam se valer de método experimental. Logo, compreende-se que a investigação proposta possui esta natureza, com a finalidade não apenas de investigar a onomatopeia no recorte delimitado pela pesquisa, mas de propor experimentações com estas e possíveis definições para sua categorização.

4.1 | Parâmetros gráficos

Apenas recentemente, a partir do boom dos quadrinhos independentes em 2015 (Braga Jr., 2005, 2011, 2019), surgiram novas abordagens preocupadas em investigar sobre as relações narrativas das histórias em quadrinhos com os elementos formais nelas observados, assim correlacionando o contexto da obra com a relação dela com o leitor, considerando ele pode alcançar as camadas de linguagem presentes no quadrinho (Postema, 2018).

Produções como histórias em quadrinhos são capazes de oferecer representações da realidade, assim como também podem sugerir caminhos para serem interpretadas. Por outro lado, os leitores são indivíduos capazes de interpretações dependentes de seu respectivo imaginário e repertório visual. Os quadrinhos, portanto, convidam estes leitores a interpretarem seu conteúdo de acordo com regras propostas, mas não impostas. A leitura, por exemplo, como esperada pelo quadrinista, criador da obra, costuma ocorrer de forma planejada: conforme o leitor aceita as regras sugeridas, ele passa a compreender o contexto do quadrinho, obedecendo ao sentido de leitura do quadrinho, na maioria dos casos.

Neste ponto, alguns aspectos podem ser analisados de forma separada: (1) o conhecimento prévio que o autor possui sobre o leitor; (2) a estética proposta pelo quadrinho, como é o caso da estética do mangá independente que é inspirado no mangá japonês; (3) e o repertório visual que os leitores possuem no momento do contato com a primeira leitura do quadrinho.

Luyten (2000) e Braga Jr. (2005, 2011, 2019) falam sobre a instrumentalização dos leitores de mangás no Brasil, um processo que levou anos, apoiado pelas editoras no país que publicaram títulos importados, traduzidos por elas. Segundo Petrovana (2018), era comum para os leitores encontrarem nos mangás publicados pelas editoras JBC, Conrad e Panini, em meados da década de 90, a primeira imagem do quadrinho anunciando para eles que não deveriam começar a ler naquela página (Figura 04). Isso acontecia porque o sentido de leitura dos mangás é conhecido popularmente no Brasil como ´inverso´, pois se trata do modo de leitura aplicado há alguns países da Ásia, como o Japão, de onde vieram os mangás, Coreia e China. Essa primeira página, portanto, é um dos exemplos de como os mangás, impressos por editoras no país, foram utilizados para instrumentalizar o processo de leitura dos consumidores do nicho na época (Figuras 5.04, 5.05 e 5.06).

Na figura 5.04, podemos observar um exemplo de um quadrinho japonês, traduzido e lançado no Brasil em 2002, *A princesa e o cavaleiro*, pela editora JBC; a página de instruções orienta o leitor a como ler o mangá no sentido invertido. Na figura 5.05, o mangá japonês *O cara que estou a fim não é um cara?!* (2023), traduzido e publicado pela editora NewPop; com a mesma proposta de página de instrução para o leitor. E na figura 5.06, podemos observar o mangá independente *Lampião* (2021), produzido por Heitor Amatsu e Carlo, por apresentar o sentido inverso de leitura, também oferece o mesmo modelo de página de instruções para o leitor.

Figura 5.04 - Página de instruções em *A princesa e o cavaleiro* (2002) pela editora JBC.

Fonte: Acervo da autora, 2013.

Figura 5.05 - Página de instruções em *O cara que estou a fim não é um cara?!* (2023) pela editora NewPop.

Fonte: Acervo da autora, 2021.

Figura 5.06 - Página de instruções em *Lampião* (2021), mangá independente.

Fonte: Acervo da autora, 2024.

Em meados dos anos 2000, já era comum que grupos de jovens leitores estivessem transmitindo o conhecimento sobre o sentido de leitura invertido para outros, principalmente com a facilidade de divulgação que a internet trouxe, impulsionando a popularização dos mangás nas redes sociais, e em sites não oficiais de tradução feita por fãs de algumas obras, os *scanlations*[12]. Também se tornou comum a troca de informações entre fãs do nicho sobre termos japoneses e seus significados, como *kawaii* (fofo), *baka* (ofensa, idiota), *ohayo* (bom dia), sufixos como *sama, chan, kun* e *san* (utilizados como formas de tratamento para pessoas diferentes), entre outros.

No entanto, um aspecto preocupante sobre a investigação contemporânea acadêmica sobre histórias em quadrinhos, é o fato de que áreas como o Design possuem poucos estudos delas, se comparado aos campos de Comunicação, Linguística e da Semiótica. Esta questão empobrece as pesquisas sobre quadrinhos que precisam cada vez mais de investigações mais completas, aliando a análise discursiva, sobre o texto e a narrativa, com a interpretação gráfica dos elementos que compõem as HQs.

O método de abordagem desta investigação corresponde ao método hermenêutico. A maioria dos pesquisadores no campo das Narrativas Gráficas costuma trabalhar uma abordagem fenomenológica, considerando o objeto da pesquisa, ou o fenômeno, como foco da investigação. Os procedimentos analíticos podem ser vários, do ponto de vista histórico, como um estudo de caso, estatístico quantitativo-qualitativo, comparativo, etc. A **abordagem hermenêutica**, por sua vez, compreende uma modalidade especializada na interpretação dos quadrinhos e de suas formas de representação, tanto em texto quanto através do desenho, da imagem.

Para áreas como o Design, a hermenêutica contemporânea pode ser contemplada pela teoria da interpretação através da sociologia da mídia de John Thompson (1995), principalmente no que se refere à interpretação de mensagens dos meios de comunicação, como podem ser as histórias em quadrinhos. Thompson (1995) compreende que os processos devem ser vistos como uma dimensão metodológica que não exclui radicalmente a análise formal e objetiva, mas aceita esta como componente da análise. Thompson (1995), portanto, parte do princípio da compreensão de forma representativa no dia a dia do leitor, ou receptor.

Thompson (1995) criou uma metodologia geral de interpretação para discursos em meios de comunicação, conhecida como **Abordagem Tríplice**. Esta mesma que, para esta investigação, foi adaptada (Quadro 5.01) de modo a analisar o papel do elemento da onomatopeia de acordo com seu valor gráfico, visual, na obra analisada: *Tools Challenge* (2016).

[12] *Scanlation* ou a contração de *scan* e *translation*. Trata-se da escaneação, tradução, edição e distribuição de histórias em quadrinhos de língua estrangeira para a língua do distribuidor.

A etapa de **análise sócio-histórica da produção e transmissão** funciona para analisar as condições sociais e históricas de circulação das formas representativas investigadas. A análise editorial do objeto considera as condições que influenciaram para a circulação deste. Nesta etapa, consideramos, portanto: (1) o contexto social e cultural da onomatopeia nos quadrinhos analisados, visto que alguns sons podem ser criados através da grafia sem que signifiquem algo na língua portuguesa, japonesa, ou qualquer outra; (2) a configuração de tempo e espaço da produção das onomatopeias, visto que alguns registros se repetem em outras obras do mesmo autor do quadrinho analisado; (3) quais são os campos de interação da forma, considerando que estas onomatopeias são oriundas de um processo de consumo e reprodução, por meio da interpretação individual, de cada quadrinista; e (4) quais os meios técnicos de transmissão da mensagem, como ele é fixado e reproduzido, visto que muitas produções independentes, desde o início dos anos 2000, passaram a ser publicadas em blogs ou em plataformas específicas para divulgação delas (como *Social Comics*, *Webtoon*, *Tapas*, entre outros).

Quadro 5.01 - Modelo de interpretação da Abordagem Tríplice proposta por Thompson (1995).

objeto	etapa	métodos conjugados	resultado
quadrinista (emissor)	análise sócio-histórica da produção e transmissão	(1) história geral do objeto (2) história editorial do objeto (3) história técnica: estilos, formatos, principais artistas; (4) momentos dramáticos; (5) esgotamento da fórmula; (6) melhores estórias; (7) reviravoltas narrativas; (8) histórias escolhidas para análise.	síntese hermenêutica
onomatopeia (mensagem)	análise formal ou discursiva	(1) análise visual; (2) análise discursiva (textual e narrativa).	
leitor (receptor)	análise sócio-histórica da apropriação	(1) interpretação das mensagens; (2) mapa das diferentes interpretações; (3) re-interpretação da interpretação.	

Fonte: Adaptado de Thompson (1995) pela autora, 2025.

No entanto, este mesmo modelo pode ser adaptado (Quadro 5.02), como sugere o próprio Thompson (1995). Para analisar a onomatopeia, um elemento do quadrinho como objeto de pesquisa, é possível realizar adaptação dos níveis de análise da seguinte maneira:

Quadro 5.02 - Adaptação do modelo de interpretação da Abordagem Tríplice proposta por Thompson (1995).

objeto	etapa	métodos conjugados
onomatopeia (mensagem)	análise sócio-histórica da produção e transmissão	(1) história geral, editorial, técnica (estilos, formatos, principais artistas) da onomatopeia, ressaltando o contexto social mundial; (2) principais enredos e momentos dramáticos em que as onomatopeias podem ser aplicadas; (3) esgotamento da fórmula através da apresentação dos elementos que compõem a onomatopeia (traço, cor, escala, movimento e origem); (4) história escolhida para análise (*Tools Challenge*, 2016).

Fonte: Adaptado de Thompson (1995) pela autora, 2025.

A história geral, editorial, técnica (estilos, formatos, principais artistas) da onomatopeia, ressaltando o contexto social mundial, são observadas nos três primeiros capítulos desta pesquisa, considerando a Revisão Sistemática da Literatura (RSL), a conceituação da onomatopeia, e a apresentação dos elementos da sintaxe gráfica abordadas nesta pesquisa.

Os principais enredos e momentos dramáticos em que as onomatopeias podem ser aplicadas são apresentados no capítulo trêss que aborda os elementos da sintaxe gráfica delas. Nele, é discutido e oferecidos exemplos sobre como os elementos identificados na forma da onomatopeia podem ser analisados em diversos exemplos de produções nacionais. Nesta mesma perspectiva, abordamos o esgotamento da fórmula através da apresentação dos elementos que compõem a onomatopeia (traço, cor, escala, movimento e origem).

Por fim, um dos últimos capítulos aborda a análise aprofundada sobre a história escolhida para análise nesta pesquisa: o mangá brasileiro *Tools Challenge* (2016), de Max Andrade, um dos mangás brasileiros mais reconhecidos pelo público deste nicho, republicado por duas editoras, Draco e JBC, em versões de impressão distintas.

É pertinente destacar, no entanto, que nosso foco é na análise da forma da onomatopeia, seu conteúdo enquanto imagem que transmite uma mensagem, e não necessariamente em seu processo de interpretação pelos leitores.

Na área da Comunicação, existem, de modo geral, alguns tipos de estudos distintos: (1) a sociologia dos meios de comunicação, centrada no contexto de transmissão da mensagem, focada na indústria cultural ou na funcionalista, destacando a comunicação de massa; (2) os estudos sobre linguagem verbal e visual, retórica, filosofia analítica, análise discursiva e semiótica; e (3) os estudos

das diferentes formas de recepção da mensagem, como análise de conteúdo, pesquisas quanti-qualitativas, análise de grupo focal, entrevistas, questionários, análise bibliográfica, etc. Neste campo, é evidente que o foco da investigação está nos estudos sobre a linguagem verbal e visual, ainda que façamos uso de algumas ferramentas que caracterizam os estudos de diferentes formas de recepção da mensagem, visto que, ao seu criada, a onomatopeia é composta de dados que dependem do leitor para serem compreendidos enquanto informação.

Esse modelo de síntese criado por Thompson (1995) (Quadro 5.01) foi muito utilizado durante a década de 90, porém, como ele é muito extenso em questão de percurso metodológico, os estudiosos do campos da Comunicação partiram a aplicar um novo modelo que diferenciava o estudo das práticas focadas no contexto sócio-histórico da transmissão da mensagem e na linguagem desta; das investigações sobre produção de sentido, que foram focados na relação entre a linguagem da mensagem com o leitor.

Algumas investigações sobre histórias em quadrinhos costumam combinar a análise iconográfica com a análise linguística do texto, porém, mais recentemente, estas pesquisas são focadas na análise entre artes visuais, literatura e discursiva, entre o texto e a narrativa.

Visto que as histórias em quadrinhos são uma junção entre as artes visuais e artes literárias, faz-se necessário procedimento metodológico que abrange tantos os recursos analíticos das duas áreas. Thompson (1995), portanto, também passou a considerar a interpretação criativa sobre o significado das formas simbólicas em distintos contextos. Desse modo, o autor já chegou à conclusão de que, por mais rigorosos que sejam estes métodos e técnicas, eles não são capazes de anular a liberdade de interpretação dos leitores e das situações tempo-espaço na qual estão inseridos.

A hermenêutica de Thompson (1995), diferente das outras que a antecederam, não enfatiza apenas o texto, mas ela considera também o significado intrínseco das mensagens, assim como a condição do enunciado e a apropriação do sentido. Para o autor, o que é conhecido como **autonomia semântica** é algo secundário à análise do contexto sócio-histórico da transmissão e da recepção da mensagem. Desse modo, Thompson (1995) criou a adaptação da teoria da interpretação para que a análise dos discursos de mídia considerassem a interação social no processo de comunicação, o que parece ser desconsiderado por Dondis (2015) ao abordar o termo ´analfabetismo visual´ ao definir que alguns sujeitos não são capazes de decodificar determinada linguagem que lhes é apresentada. O fato é que, a depender da camada da linguagem (Postema, 2018) que acessamos, é possível interpretar tanto texto quanto imagem. No entanto, se a interpretação estará de acordo com o esperado pelo criador da mensagem, isso é outra questão.

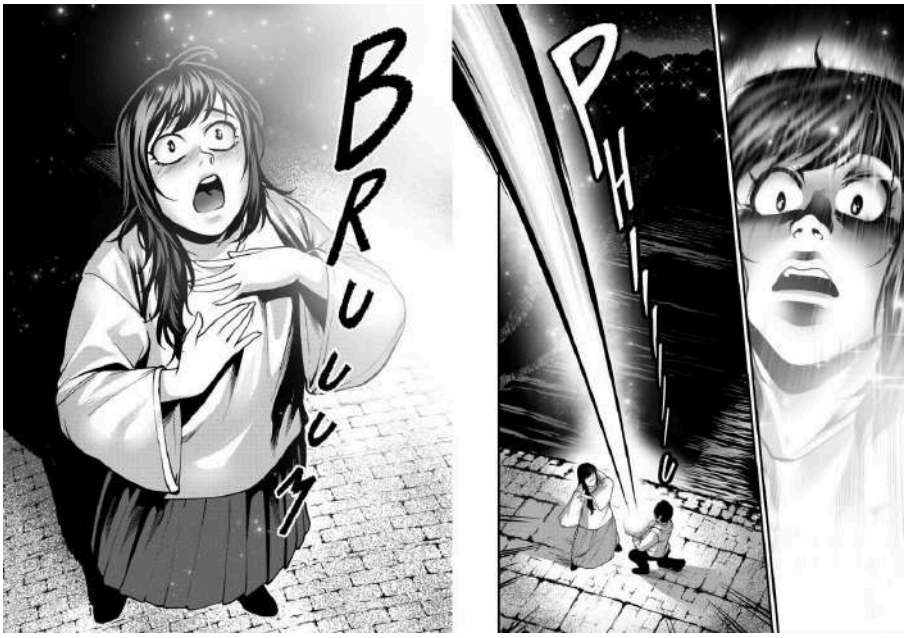
Ao tratarmos de semântica, observamos o trabalho de Greimas (2002) ao tratar da semântica estrutural por meio da apresentação da relação entre significado e significante, abordada por Saussure (2004). Greimas (2002), por sua vez, propõe uma análise duplicada da semântica, tratada como uma relação entre **expressão** e **conteúdo**. No caso da onomatopeia, observam-se as características da forma que é apresentada pelo desenho dela e o que ela representa enquanto palavra a depender da língua na qual ela está escrita.

Segundo Greimas (2002), o plano da expressão consiste na manifestação da informação em um sistema de **significação verbal, não-verbal** ou **sincrético**. Algo similar ao que observou Twyman (1985) ao tratar da análise dos elementos gráficos como verbais, pictóricos ou esquemáticos. Já o plano do conteúdo consiste no modo como a informação atribui significado, o que os dados dizem e de que forma fazem isso.

Diferente do que propõe Todorov (2020) ao abordar o estruturalismo russo na construção do significado, considerando o aspecto narrativo da informação como uma modalidade discursiva desta, Greimas (2002) propõe que o nível discursivo se trata da enunciação do nível narrativo, sendo as estruturas narrativas anteriores e mais abrangentes que as discursivas do texto. Desse modo, mesmo em mangás silenciosos (Figura 5.07), uma categoria de mangás que não possuem o texto como forma principal para se contar uma história, o desenho presente nas páginas, inclusive o desenho das onomatopeias, são passíveis do modelo de análise proposto por Greimas (2002).

Como podemos observar na figura 5.07, as onomatopeias “BRUUUM” e “PHIIIIIIU” no mangá silencioso *Reconciliation* (2019), do brasileiro Heitor Amatsu, não são consideradas enquanto texto, mas como parte da imagem em página dupla desenhada pelo quadrinista.

Figura 5.07 - Exemplo de página em mangá silencioso, *Reconciliation* (2019), produzido por Heitor Amatsu.



Fonte: *Silent Manga Audition* site. Disponível em: <smacmag.net/v/smaex5/reconciliation-by-heitor-amatsu>. Acesso em 19 de abril de 2025.

O plano da expressão, por sua vez, aborda os níveis narrativos e discursivos como manifestações das formas verbais e não verbais; ele é material, linguístico, formado por imagens e palavras no que o autor chama de **estruturas de superfície**. O plano do conteúdo trata da qualidade mental, metalinguística e da representação do significado semântico. No caso da investigação proposta, não consideramos o plano do conteúdo como principal objetivo, visto que o foco dela é tentar propor um modelo de categorização gráfica das onomatopeias, ou seja, algo relacionado à forma delas, variável presente no plano da expressão.

Este modelo que considera os planos de expressão e conteúdo, proposto por Greimas (2002), é interessante e útil para análise de produções como histórias em quadrinhos que possuem uma apresentação múltipla de representação dos dados visuais, ou seja, apresentação de dados que podem ser interpretados de diferentes formas a depender do foco do receptor da informação. Alguns autores, como Picado (2004), ao tratar da análise destes dados, considerando inclusive o formato de quadrinhos, defende que é necessário estabelecer **parâmetros gráficos** específicos para investigá-los, ou, pelo menos, agregá-los ao modelo da análise da representação na narrativa. Ele ainda sugere tomar emprestado parâmetros técnicos de outros formatos da informação, como a cor, textura, escala, entre outros. Desse modo, o autor concorda que conceitos fundamentais da história da arte, e do Design, podem ser também aplicados à análise da imagem em quadrinhos.

Outros autores como Canguçu (2007), por exemplo, abordam estes conceitos fundamentais do Design de forma pareada, oferecendo a ideia de uma análise casada entre o linear e o pictórico. Para Canguçu (2007), o modo de representação linear é capaz de delimitar os objetos por meio de contornos que são perceptíveis, através de silhuetas definidas ou pela impressão da superfície tátil do que é representado. Já o modo de representação pictórica aborda o objeto em relação ao contexto, considerando manchas, a atenuação de margens ou a impressão de movimento; ele, por sua vez, representa os efeitos visuais e a aparência do objeto, ou dados, para nossa percepção, mimetizando a percepção visual do ser humano.

Canguçu (2007) aborda parâmetros como plano e profundidade; pluralidade e unidade; formas fechadas e abertas; clareza a obscuridade; todos são aspectos da representação pictórica no campo do Design, mas que também podem ser observados no texto. A análise proposta pelo autor, no entanto, é ampla demais para a produção de quadrinhos, considerando a narrativa sequencial como um todo e não apenas o elemento que estamos a investigar, que é a onomatopeia.

Em investigação anterior a esta, observa-se como elementos morfológicos da imagem podem ser considerados em uma análise do conteúdo e da expressão, sendo eles o traço, a cor, a escala, e o movimento. Autores como Twyman (1985), Frascara (2004), Frutiger (2007), Dondis (2015) e Lupton & Philips (2018) foram apontados em levantamento prévio a esta investigação (Araújo, 2021), considerando a escolha de quais parâmetros gráficos poderiam ser abordados na análise de onomatopeias em histórias em quadrinhos enquanto elementos não delimitados por sua qualidade verbal.

A seguir, apresentaremos de forma detalhada como estes elementos são propostos para a criação de categorias de análise gráfica das onomatopeias e, por consequente, a criação de um modelo de análise visual para elas nas histórias em quadrinhos brasileiras.

4.1.1 | Categorias de análise gráfica

As categorias de análise gráfica são aquelas aplicadas, de acordo com o que é preconizado pela literatura analisada anteriormente (Araújo, 2021), e reforçada nesta pesquisa, a fim de categorizar as características gráficas das amostras de onomatopeias obtidas através da catalogação delas na obra dos autor pré-selecionado por esta pesquisa (*Tools Challenge,* volume 1, 2017, de Max Andrade).

Entre as categorias gráficas analisadas, existem cinco categorias principais que podem possuir algumas variações em relação à natureza aferida à onomatopeia após análise dela em relação

ao desenho e contexto narrativo. As categorias gráficas são: (1) **origem**; (2) **cor**; (3) **traço**; (4) **escala**; e (5) **movimento**.

A **origem** é uma característica gráfica que optamos por destacar como tal por conta da categorização prévia das onomatopeias no estudo de caso realizado com a obra *Eruvë: O conto da dama de vidro* (2015). Neste mangá brasileiro, como as onomatopeias foram catalogadas baseando-se em categorias utilizadas para o *kakimoji* (ou onomatopeia japonesa, de modo grosseiro), acabamos por separá-las de acordo com a classificação de onomatopeias da natureza (*giseigo*); onomatopeias de objetos (*giongo*); onomatopeias de personagens (*gitaigo*); e onomatopeias de emoções (*gijogo*).

O problema com esta classificação é que as onomatopeias brasileiras possuem uma inspiração muito mais fonética que gráfica. Elas, em quadrinhos brasileiros, inicialmente foram criadas através de expressões fortemente verbais (abordadas no capítulo dois, sobre a História das Onomatopeias no Brasil), até o ponto em que a expressão gráfica delas passou a ser mais experimental para quadrinistas, principalmente para os independentes (Figura 5.08).

Na figura 5.08, podemos observar o exemplo da onomatopeia “PAFT!!” no quadrinho *48 Km* (2023) de Iara Naika. A onomatopeia é colocada tanto em primeiro quanto no segundo plano, oferecendo uma perspectiva tridimensional do quadro, como se a onomatopeia para o som do tapa que a personagem se dá não apenas tivesse a origem nela mesma, como destaca a representação gráfica da onomatopeia na narrativa.

No caso do *kakijomi*, as onomatopeias possuem uma origem mais expressivamente gráfica, pois assim como cada movimento da dança no teatro *kabuki* é realizado, com os sons provocados pelos atores, cada traço aplicado nas onomatopeias japonesas costuma possuir intenção de compor a narrativa de modo que esta representação sonora faça parte da imagem e não necessariamente funcione como uma legenda para o som aplicado à cena.

Na figura 5.09, podemos observar como o *kakimoji* aplicado no mangá *One Punch Man* (2012) apresenta um desenho particular em relação à cena na narrativa. Os ideogramas japoneses são aplicados em perspectiva, em escala grande, e com cor em alto contraste, representando o ruído alto que o gigantesco enxame de mosquitos possui acima dos protagonistas.

Figura 5.08 - Onomatopeia “PAFT!!” no quadrinho independente *48 Km* (2023) de Iara Naika.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 5.09 - Onomatopeia em ideograma no mangá japonês *One Punch Man* (2012) de Yusuke Murata e ONE.

Fonte: Acervo da autora, 2022.

Partindo de tal princípio, observamos também, ao analisarmos *Eruvë: O conto da dama de vidro* (2025), como tanto quadrinistas quanto designers e leitores de quadrinhos, possuem dificuldade em identificar o que categorizamos como onomatopeias de emoção. Desse modo, conjecturamos que esta ausência de validação de nossas percepções pode ter ocorrido devido ao fato das emoções não serem representadas de uma forma sonora na maioria dos quadrinhos brasileiros, visto que esta é muito mais atenuada em outras formas de mídia de massa.

Por exemplo, em produções do audiovisual, como novelas e filmes, é comum que, em momentos importantes, seja enfatizado algum tipo de emoção para o espectador. A emoção pode ser adicionada através de uma trilha sonora na cena, destacando a atmosfera que precisa ser ressaltada, como medo, amor, humor, etc.

Deste modo, destacamos que, para caracterizar inicialmente a representação gráfica do som nos quadrinhos entre onomatopeias de natureza, de objetos, de personagens e de emoções; faz-se necessário que seja observada a origem deste som, ou seja, é preciso investigar o que dá origem à onomatopeia dentro da narrativa.

É importante enfatizar que, para os *kakimoji*, as categorias apresentadas anteriormente (*giseigo, giongo, gitaigo* e *gijogo*) são divididas entre palavras miméticas, ou seja, aquelas que são propostas a imitar a representação fonética do som como ele é na realidade; e onomatopeias

propriamente ditas. Estas onomatopeias propriamente ditas são as representações sonoras criadas a fim de dramatizar a narrativa sem que estes sons necessariamente existam na realidade em que vivemos. Um bom exemplo deste tipo de onomatopeia propriamente dita é o som do bater do coração que, aos nossos ouvidos, não é perceptível à distância; porém, nas histórias em quadrinhos, ele é aplicado graficamente a fim de destacar a emoção que certo personagem pode estar sentindo em determinado momento da narrativa.

Figura 5.10 - Onomatopeia "TU DUM TU DUM" no quadrinho independente *48 Km* (2023) de Iara Naika.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 5.11 - Onomatopeia em ideogramas traduzida como "ANIMADA" no quadrinho *O cara que estou a fim não é um cara?!* (2023) de Sumiko Arai.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

Ainda sobre onomatopeias de emoção, podemos observar nos dois exemplos acima (Figuras 5.10 e 5.11), como a representação gráfica do som é aplicada a fim de enfatizar certas emoções em cenas no quadrinho. Na figura 5.10, a onomatopeia "TU DUM TU DUM" representa o batimento acelerado do coração da protagonista da história. E na figura 5.11, o ideograma traduzido como "ANIMADA" representa o humor da personagem no quadrinho.

Assim sendo, quanto à origem, as onomatopeias serão categorizadas em: (1) **origem de cenário**; (2) **origem de objeto**; e (3) **origem de personagem**.

Figura 5.11 - Onomatopeia “BRAM!” no quadrinho independente *DON Brothers: Suor, Stress e Cafeína* (2017) de Rafa Santos, Wagner Elias, Max Andrade e Kaji Pato.

Fonte: Acervo da autora, 2017.

Figura 5.12 - Onomatopeia “FSHHHH…” no quadrinho independente *Calendar* (2017) de Lígia Zanella.

Fonte: Acervo da autora, 2017.

Figura 5.13 - Onomatopeias “ÊÊÊÊÊII!!!” e “SUSTO!” no quadrinho independente *48 Km* (2023) de Iara Naika.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

A onomatopeia com origem de cenário é aquela que representa graficamente uma manifestação da natureza, seja ela a gota de água da chuva caindo no chão ou um temporal se aproximando, o ruído do vento nas árvores; ou da atmosfera que o cenário está evocando, como um ambiente de terror que inspira tensão, ou um ambiente tranquilo que deve inspirar calma no leitor; um efeito especial que ocorre na cena, como um golpe, poder fantástico e/ou efeito místico. Esta subcategoria da origem foi criada a fim de substituir a de som de natureza, pois observamos que, a depender do cenário em que a história em quadrinhos se passa, pode não haver uma natureza tal qual a que compreendemos, mas um espaço hipertecnológico, por exemplo, com aspectos alienígenas, ou fantástico e mágico, mas que possui um cenário também composto por onomatopeias que compõem a narrativa de forma gráfica.

Na figura 5.11, por exemplo, onomatopeia “BRAM!”, no quadrinho independente *DON Brothers: Suor, Stress e Cafeína* (2017), representa graficamente um som alto de explosão no cenário da narrativa do quadrinho, sendo, portanto, um som com origem de cenário

As onomatopeias com origem de objeto são aquelas provenientes de, como a própria nomenclatura diz, um objeto, seja ele uma vestimenta (som das botas sendo calçadas), de um acessório (um brinco balançando ao vento), de um artefato (uma espada sendo brandida em uma batalha), ou outro tipo de representação material que não esteja diretamente ligada ao personagem e suas características físicas e emocionais. A onomatopeia com origem de objeto também pode estar conectada à mobiliários, meios de transporte, máquinas e utensílios.

Na figura 5.12, por exemplo, as onomatopeias “ÊÊÊÊÊII!!!” e “SUSTO!”, no quadrinho independente *48 Km* (2023), representam graficamente dois sons distintos: o grito da protagonista correndo; e o susto da outra protagonista em primeiro plano. Ambos são, portanto, sons de origem de personagem.

As onomatopeias com origem de personagem são aquelas que advém dos personagens. São representações sonoras oriundas de características físicas e emocionais destes como, por exemplo, um suspiro, o roncar, passos na areia, o bater do coração, o chorar, o riso, entre outras manifestações. É importante destacar que nem todo personagem que é apresentado nas histórias em quadrinhos possui uma representação humanóide, portanto, não estamos restritos aos humanos. Um robô, por exemplo, pode ter onomatopeias com sons de luzes piscando, botões sendo apertados; animais, inclusive, podem ser personagens dentro da narrativa também.

Na figura 5.13, por exemplo, as onomatopeias “FSHHHH…”, no quadrinho independente *Calendar* (2017), representa graficamente o som do ovo sendo frito em uma frigideira, sendo, portanto, um som com origem de objeto.

A **cor** é uma categoria deveras complexa, pois envolve toda uma gama de variáveis cromáticas que podem ser aplicadas aos quadrinhos. No entanto, como nossa proposta aqui é focar na análise do miolo destes quadrinhos, cuja esmagadora maioria é monocromática, decidimos focar em subcategorizá-la em: (1) **onomatopeia de alto contraste**; e (2) **onomatopeia de baixo contraste**.

A cor ao ser aplicada nas páginas de uma história em quadrinhos pode abranger diferentes características como a matiz, a saturação empregada, a relação entre os tons empregados na paleta de cores escolhida, o uso da cor de forma simbólica para destacar algum elemento narrativo, como a cor vermelha de um batom. Como no exemplo a seguir (Figura 5.14), no quadrinho *As sereias do*

Haarlem (2024), a cor do batom vermelho se destaca como um elemento narrativo em meio a monocromia das páginas.

Figura 5.14 - Destaque do batom na personagem Truss em As Sereias do Haarlem, página 4 do Prólogo.

Fonte: Sereias do Haarlem, roteiro de Felipe Pan e arte de Giovanna Guimarães, editora Nemo, 2024. Disponível em < issuu.com/grupoautentica/docs/as_sereias_de_haarlem>. Acesso em 04 de fevereiro de 2025.

No entanto, nosso intuito com as subcategorias da cor nas onomatopeias é abordar principalmente a relação figura/fundo, pois, diante do contexto, é mais adequado considerarmos o contraste dela em relação ao fundo da página na qual ela está inserida. Este tipo de subcategorização nos ajuda a compreender se a onomatopeia está sendo aplicada como um elemento de composição da cena, ou se é um elemento que precisa estar em destaque na narrativa.

Figura 5.15 - Onomatopeia “GONC” no quadrinho independente *Calendar* (2017) de Lígia Zanella.

Fonte: Acervo da autora, 2017.

Figura 5.16 - Onomatopeias “SHUUU”, “SUC” e “PLOP” no quadrinho independente *Zucker* (2010) do Studio Seasons.

Fonte: Acervo da autora, 2013.

Onomatopeias com cor em alto contraste (Figura 5.15) geralmente são onomatopeias importantes no contexto da narrativa e para o desenvolvimento da cena, agregando-lhe um valor gráfico maior, seu destaque é essencial para a cena desenvolvida. Na figura 5.15, a onomatopeia

“GONC”, no quadrinho independente *Calendar* (2017), apresenta cor em alto contraste, com traço escuro em relação ao fundo claro.

Onomatopeias com cor em baixo contraste (Figura 5.16), no entanto, são registros gráficos que costumam compor a cena, não necessariamente sendo distinguidas do fundo no qual são empregadas. Na figura 5.16, “SHUUU”, “SUC” e “PLOP”, no quadrinho independente *Zucker* (2010), apresentam cor em baixo contraste, com traço escuro e escala pequena em relação ao fundo em mancha gráfica com desenhos diversos, sem oferecer destaque para as onomatopeias que compõem a cena.

O **traço** é uma categoria que é subdivida em: (1) **onomatopeia de traço regular**; (2) **onomatopeia de traço irregular**. É uma categoria criada através da união de dois elementos: o ponto e a linha (Derdyk, 2020; Araújo, 2021).

O traço é o elemento que pode variar de acordo com a tipografia que foi empregada para a onomatopeia, mas também, pode ser feito como *lettering* ou através de caligrafia, desenhado unicamente para o emprego de uma onomatopeia específica no quadrinho. Este elemento pode variar de acordo com a pressão e a precisão aplicadas pelo quadrinista ao desenhá-lo.

Figura 5.17 - Onomatopeia “ABLUBLUBLÉ” no quadrinho independente *48 Km* (2010) de Iara Naika.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 5.18 - Onomatopeia “ZAH!” no quadrinho independente *DON Brothers: Suor, Stress e Cafeína* (2010) de Rafa Santos, Wagner Elias, Max Andrade e Kaji Pato.

Fonte: Acervo da autora, 2024.

Onomatopeias de traço regular (Figura 5.17) geralmente são encontradas em casos de aplicação de fonte tipográfica, exceto por alguns casos em que o quadrinista desenha a onomatopeia aplicando pressão e precisão constantes, criando uma linha contínua, de espessura uniforme e sem

muitas falhas nos ligamentos. Estas onomatopeias costumam ser aplicadas em cenários que denotam um som sem ruído, geralmente mais alto, de sonoridade mais intensa, assim como podem também ser aplicadas em repetições sonoras, como sons de batimentos de coração, passos, o badalar de um sino, etc. Na figura 5.17, a onomatopeia "ABLUBLUBLÉ", no quadrinho *48 Km* (2023), possui traço regular, de espessura constante, linhas com formação de arestas e contorno branco, indicando o possível uso, inclusive, de fonte tipográfica pronta.

Onomatopeias de traço irregular (Figura 5.18) geralmente são aplicadas por desenho do quadrinista, algumas costumam parecer aplicações em *lettering* ou caligrafia. Elas são aplicadas com pressão inconstante e sem muita precisão de movimento, criando um efeito irregular no traço. Este efeito pode denotar um som ou cena com ruído, assim como representações sonoras mais baixas ou artificiais, como o som de um rádio, um sussurro, a onomatopeia de uma cena de suspense, representando a aura fúnebre de algum ambiente, etc. Elas também podem ser aplicadas em maior frequência em representações orgânicas do som. Na figura 5.18, "ZAH!", no quadrinho *DON Brothers: Suor, Stress e Cafeína* (2017), apresenta traço irregular, preenchimento em branco e contorno escuro com linhas irregulares, indicando que a onomatopeia, inclusive, pode ter sido desenhada.

A **escala** é uma categoria dependente das dimensões da superfície onde o quadrinho se encontra. Ou seja, a escala de uma onomatopeia depende do tamanho da página ou tela digital, onde ela é apresentada. Nesta categoria, a onomatopeia está dividida em (1) **onomatopeia de escala grande**; (2) **onomatopeia de escala média**; (3) **onomatopeia de escala pequena**.

As onomatopeias de escala grande (Figura 5.19) são aquelas que geralmente apresentam protagonismo na narrativa do quadrinho. Elas costumam ser empregadas em primeiro plano, aplicadas em *lettering* específico para a cena e representam um som ou uma atmosfera importante no enredo. Por exemplo: o barulho de uma grande explosão, o efeito especial de um golpe de luta, a qualidade exuberante de um presente, etc.

As onomatopeias de escala média (Figura 5.20) são aquelas que costumam compor a página com representações do som em cenas proporcionais ao tamanho dos quadros onde estão inseridas. São a maioria das onomatopeias encontradas em quadrinhos, são as mais comuns.

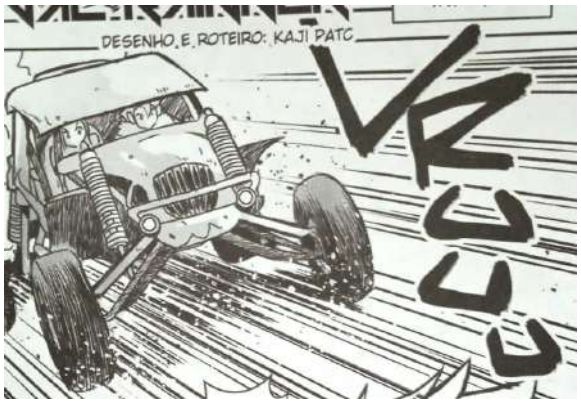
As onomatopeias de escala pequena (Figura 5.21) são encontradas de forma discreta nas páginas, geralmente empregadas em sons de fundo ou para compor o cenário onde a narrativa se encontra. Em alguns casos, ela apresenta importância narrativa para a trama, quando o autor intencionalmente aplica a onomatopeia em escala menor a fim de tornar a informação oculta, mas

não ao ponto de eliminá-la da narrativa. Por exemplo: o ruído discreto de passos se aproximando, o comum som do vento passando no cenário, etc.

Figura 5.19 - Onomatopeia "WAAAAH" no quadrinho independente *Lampião* (2022), vol. 2, de Heitor Amatsu e Carlo.

Fonte: Acervo da autora, 2022.

Figura 5.20 - Onomatopeia "VRUM" no quadrinho independente *DON Brothers: Suor, Stress e Cafeína* (2010) de Rafa Santos, Wagner Elias, Max Andrade e Kaji Pato.



Fonte: Acervo da autora, 2024.

Figura 5.21 - Onomatopeia "ZIIIP" no quadrinho independente *48 Km* (2010) de Iara Naika.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

O **movimento**, por sua vez, é uma categoria que indica o sentido da onomatopeia. Ele está associado ao sentido de leitura do quadrinho onde a onomatopeia é introduzida. Quando a onomatopeia está em um quadrinho que possui o sentido de leitura invertido ao utilizado no Brasil (geralmente encontrado em mangás e manhwas, produções coreanas, japonesas e chinesas, por exemplo), o movimento do olhar do leitor costuma ser de cima para baixo, da direita para esquerda. As onomatopeias também podem ser aplicadas em quadrinhos com o sentido de leitura diferente: de cima para baixo, da esquerda para direita, assim como é o sentido de leitura comum aos

brasileiros na maioria dos livros e construções literárias. O movimento da onomatopeia, portanto, é dividido em: (1) **onomatopeia de movimento horizontal**; (2) **onomatopeia de movimento vertical**; e (3) **onomatopeia de movimento diagonal**.

Figura 5.22 - Onomatopeia "CHUUUUAAA" no quadrinho independente *48 Km* (2010) de Iara Naika.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 5.23 - Onomatopeia "PRAFT! PRAFT!" no quadrinho independente *48 Km* (2010) de Iara Naika.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 5.24 - Onomatopeia "POFT!" no quadrinho independente *48 Km* (2010) de Iara Naika.

Fonte: Acervo da autora, 2023.

A onomatopeia de movimento horizontal (Figura 5.22) geralmente é associada à ideia de estagnação. São onomatopeias que costumam estar paralelas às linhas dos quadros, indicando sons e atmosferas mais duras, ou representações prolongadas de um único som. Exemplos: a indicação de uma atmosfera pesada, um som de um apito, da chuva, etc.

A onomatopeia de movimento vertical (Figura 5.23) costuma indicar queda, guiando o leitor para baixo na leitura. Também pode indicar uma onomatopeia com representação sonora de atmosfera ascendente, como um som ou sensação que atravessa o plano do quadro para quadros superiores. Exemplos: o som de uma moeda caindo, o ruído do fogo e da fumaça subindo, a pisada forte no chão, etc.

A onomatopeia de movimento diagonal (Figura 5.24) é a mais dinâmica desta categoria. Geralmente são utilizadas em situações que requerem muito movimento nas cenas e, portanto, sua construção diagonal permite ao leitor um acompanhamento mais fluído do som e da atmosfera. Este tipo de movimento é aplicado comumente em onomatopeias orgânicas, relacionadas à natureza e ações humanas. Exemplos: sons de animais como pássaros, água fluindo, um espirro, o bater de palmas, etc.

Abaixo é possível observar no quadro 5.03 um breve resumo de como a categorização das onomatopeias nas obras selecionadas por esta pesquisa foi realizada.

Quadro 5.03 - Representação da categorização das onomatopeias de acordo com modelo de análise visual estabelecido por esta pesquisa.

categoria	**subcategoria**		
origem	cenário	objeto	personagem
cor	alto contraste	baixo contraste	
traço	regular	irregular	
escala	pequena	média	grande
movimento	horizontal	vertical	diagonal

Fonte: Autoras, 2025.

É importante salientar que, ainda sendo uma categorização baseada na observação de parâmetros gráficos, ela, por si só, não indica o papel da onomatopeia no quadrinho, apenas a análise deste elemento no contexto da narrativa, associada à investigação por categorização feita pelos parâmetros gráficos, pode oferecer uma resposta consistente, considerando a onomatopeia enquanto um elemento visual, pictórico/esquemático, e não apenas verbal.

4.2 | Obras e autores selecionados

As obras e autores que são investigados nesta pesquisa foram selecionados devido à proximidade da autora deste texto, Janaina Araújo, também quadrinista, com estes. Além disso, alguns dos autores selecionados são estudados por ela desde 2018, ano em que a pesquisadora

concluiu a graduação com a monografia intitulada *O processo editorial miscigenado: Silent Manga no Brasil* (Araújo, 2018).

Os autores selecionados possuem uma forte tendência à estética do mangá, visto a influência deste tipo de quadrinho relatada por eles e presente na monografia da autora.

O selecionado para esta investigação e sua respectiva obra é: *Tools Challange* (2017), vol. 1 (2010) por Max Andrade. Heitor Amatsu e Max Andrade são dois quadrinistas, autores de mangá no Brasil, que são reconhecidos mundialmente graças ao trabalho deles, premiado e divulgado pela editora japonesa *Comic Zenon*, do concurso internacional *Silent Manga Audition*.

As obras e autores selecionados partiram da percepção decorrente de um levantamento preliminar que identificou valor qualitativo nelas, sendo *Tools Challenge* (2017) uma das três obras mais significativas de Max Andrade.

O último capítulo trata da apresentação detalhada da investigação desta obra, apresentando o resultado da catalogação sobre as onomatopeias nela, além de informações sobre a produção de quadrinhos do seu respectivo autor.

Além destes títulos, também são apresentados alguns exemplos de quadrinhos nacionais, a maioria sendo de mangás independentes do acervo da autora. São eles: *Ledd* (2018), por J. M. Trevisan, Lobo Borges e Heitor Amatsu; *Terra & Windy* (2022), vol. 1, por Cah Poszar; *Calendar* (2017), vol. 1, de Lígia Zanella; *Don Brothers: Suor, Stress e Cafeína* (2010) de Rafa Santos, Wagner Elias, Max Andrade e Kaji Pato; *Zucker* (2010) do Studio Seasons; *48 Km* (2023) de Iara Naika; *Lampião* (2022), vol. 2, de Heitor Amatsu e Carlo; entre outros.

4.3 | Etapas da investigação

As etapas desta investigação foram organizadas de acordo com a linearidade cronológica na qual consideramos que elas deveriam ser realizadas.

Assim como a grande maioria das metodologias propostas no campo de Design, as primeiras etapas compreendem uma fase de pré-produção, cujo foco é a ideação, concepção e análise do problema contemplado pela hipótese da pesquisa; a segunda fase, sendo esta de produção, atende às etapas de investigação do recorte do nosso objeto de pesquisa que são as os quadrinhos e seus respectivos criadores pré-selecionados, com foco nas onomatopeias encontradas; e, por fim, a última fase, a pós-produção da pesquisa, contempla à análise dos dados obtidos com a fase anterior, discussão sobre eles e apresentação da conclusão acerca da possível resposta encontrada para a hipótese-problema (Quadro 5.04).

É pertinente destacarmos que esta pesquisa busca investigar e propor um modelo de análise gráfica da onomatopeia enquanto um elemento pictórico/esquemático em quadrinhos brasileiros.

Quadro 5.04 - Distribuição das etapas da investigação, correlacionando-as com seus respectivos objetivos e ferramentas metodológicas desta pesquisa.

Etapa		Objetivo	Ferramenta metodológica
Pré-Produção	**Capítulo 1:** Revisão Sistemática da Literatura (RSL)	Levantar dados de pesquisas anteriores sobre o objeto de estudo desta investigação (onomatopeia) e quais são as principais áreas do conhecimento que discutem sobre ele.	Pesquisa exploratória em: Google Acadêmico; Periódico CAPES; Scopus; repositório de trabalhos acadêmicos da Universidade Federal de Santa Catarina; da Universidade de Brasília; da Universidade Federal de Pernambuco; da Universidade Federal de Alagoas; na Universidade de São Paulo; e na Universidade Federal de Alagoas. Pesquisa exploratória na plataforma Lens.org (banco de dados para análise comparativa de produções acadêmicas sobre quaisquer tema).
	Capítulo 2: Investigação sobre a tipografia das onomatopeias em quadrinhos brasileiros	Levantar dados sobre a origem da onomatopeia em produções impressas no Brasil.	Consulta bibliográfica aos autores do campo de Estudos sobre Narrativas Gráficas no Brasil.
	Capítulo 3: Definição das categorias para análise gráfica	Discutir, através da bibliografia apreendida, sobre quais categorias gráficas serão analisadas nas histórias em quadrinhos selecionadas.	Consulta bibliográfica aos autores do campo de Design no Brasil.
	Capítulo 4: Pré-seleção dos quadrinistas e obras brasileiras independentes	Definir o recorte sobre o objeto de investigação desta pesquisa, a onomatopeia, e obras independentes brasileiras a serem analisadas.	A pré-seleção foi realizada de acordo com a importância do trabalho dos quadrinistas brasileiros independentes no país e no cenário contemporâneo, assim como pela proximidade que a autora possui com estes.
	Capítulo 4: Criação do modelo de ficha de categorização para análise gráficas das onomatopeias	Definir um modelo para investigação das categorias para análise gráfica das onomatopeias de modo que este possa ser aplicado aos quadrinhos independentes brasileiros.	O modelo foi criado através do levantamento de características gráficas durante o mestrado (Araújo, 2021) e pelo passo a passo no quadro analítico proposto por Thompson (1995), apoiado no modelo de Greimas (2002).

Produção	**Capítulos 5:** Aplicação da ficha de categorização	Identificar, nas onomatopeias separadas na etapa anterior, as categorias gráficas investigadas (origem, traço, cor, escala e movimento).	Etapa realizada com a colaboração do Prof. Matheus de Carvalho Freitas; e de Gabriel Omena Cabral (nível de proficiência N1 no *Nouryoku Shiken*, JLPT), que atualmente reside como estudante de mangá no Japão. Ficha de Categorização.
	Capítulos 5: Coleta de depoimento	Coletar depoimentos do quadrinista Max Andrade, questionando-o de acordo com o que foi observado ao investigar as onomatopeias da obra dele.	Depoimento.
Pós-Produção	**Capítulo 6:** Discussão e conclusões sobre as informações interpretadas	Correlacionar e interpretar os dados obtidos até esta fase final da investigação, apontando as possíveis contribuições do processo de pesquisa para o campo do Design.	-
	Capítulo 6: Modelo de análise gráfica da onomatopeia	Apresentar o modelo de análise enquanto ferramenta metodológica para investigação gráfica de onomatopeias.	-

Fonte: Autora, 2025.

A seguir, detalharemos mais sobre o emprego das ferramentas metodológicas indicadas no quadro acima, apresentando a correlação entre elas e o objetivo das etapas às quais estão correlacionadas.

4.4 | Ferramentas metodológicas

Ferramentas metodológicas são aquelas aplicadas no processo de desenvolvimento da metodologia de cada processo investigativo. As ferramentas são aplicadas de acordo com a necessidade de cada etapa da pesquisa. Elas, assim como a definição e aplicação de metodologia pré-definida e delimitada, permitem que o processo de desenvolvimento da pesquisa possa ser refeito posteriormente, a fim de ser atualizado, confirmado ou refutado.

No campo do Design, as ferramentas metodológicas são diversas, e muitas delas são compartilhadas com outras áreas do campo das Ciências Sociais. Não é incomum observar análise de dados qualitativos e/ou quantitativos em pesquisas na área de Design, assim como a aplicação de questionários, entrevistas e outras técnicas de investigação sobre o público-alvo da pesquisa. A

seguir, apresentaremos mais detalhadamente sobre cada uma das ferramentas metodológicas aplicadas.

4.4.1 | Pesquisas em plataformas e repositórios acadêmicos

A pesquisa em repositórios acadêmicos (Google Acadêmico; Repositório da CAPES; Scopus; etc.) e plataformas (Lens.org) é comumente realizada quando se busca investigar acerca do suposto ineditismo da pesquisa, assim como também serve para criar arcabouço discursivo teórico sobre os conceitos, definições e observações realizadas por outros autores que investigam este mesmo tema, ou correlacionados.

A **Revisão Sistemática da Literatura (RSL)** é uma ferramenta utilizada a fim de estabelecer uma conexão entre o passado e o futuro da produção acadêmica acerca de um determinado assunto. Ela é feita através de depósitos confiáveis de pesquisa, como repositórios acadêmicos, de instituições de ensino superior, plataformas de acervo de publicações acadêmicas em formatos de artigos em congressos e seminários, sendo um ótimo recurso para situar em qual momento do tempo e espaço se encontra a investigação proposta. Da mesma forma, ela busca investigar quais são as formas e condições nas quais dissertações, teses, publicações em revistas e comunicações em eventos acadêmicos foram produzidas e difundidas.

No caso da RSL aplicada à esta investigação, esta foi focada na busca por pesquisas e publicações em um recorte temporal a partir de 2015, ano que, segundo Braga Jr. (2005, 2011, 2019), foi um dos ápices da produção de quadrinho independente no Brasil, até os anos mais recentes a esta investigação. Foram aplicadas palavras-chave como: (1) representação gráfica; (2) onomatopeia; (3) quadrinhos brasileiros; e (4) Design, nas publicações de produções acadêmicas em português e inglês. Também decidimos adotar variações da palavra-chave (2) onomatopeia: *kakimoji* e *sound effects*, para a busca nas plataformas de pesquisa e repositórios. O resultado da aplicação desta ferramenta foi observado no capítulo um com a apresentação das áreas da ciência em que o tema foi mais discutido, além do destaque para a carência de produções no campo do Design.

A técnica **bola de neve**, ou *snow ball*, é um método de amostragem que permite ao pesquisador encontrar populações que ele não conseguiria através de outros métodos. As referências de autores que abordam o tema e que já foram escolhidos pelo pesquisador são cruzadas e quanto mais determinados autores são referenciados, mais importante é a pesquisa deste determinado autor. Entre os autores abordados, citamos Braga Jr. (2005, 2011, 2019); Vergueiro (2017); Luyten (1984, 2000, 2003); Bari (2007); Chinen (2013); Ramos (2009); Magalhães (2007) e Silva (2015).

A **investigação sobre a tipografia** da onomatopeia pode ser observada no decorrer de todo o capítulo dois desta investigação, ao tratarmos da origem da onomatopeia no Brasil em publicações importadas até chegar em títulos nacionais e outros, posteriormente, independentes, de 1837 até depois dos anos 2000.

A definição das **categorias para análise gráfica** foi realizada com base em levantamento bibliográfico de autores no campo de Design, principalmente, e áreas afins ao tema da pesquisa com o objetivo de definir quais seriam os parâmetros para a confecção posterior da ficha de categorização das onomatopeias encontradas nos quadrinhos analisados. A discussão sobre a definição das categorias para análise gráfica pode ser encontrada no capítulo três com a investigação dos elementos da sintaxe gráfica para as onomatopeias.

No decorrer do capítulo cinco, a análise das onomatopeias aplicadas na língua japonesa foi realizada com auxílio profissional do Prof. Matheus de Carvalho Freitas; e de Gabriel Omena Cabral (nível de proficiência N1 no *Nouryoku Shiken*, JLPT), que atualmente reside como estudante de mangá no Japão. Ambos auxiliaram no processo de tradução das onomatopeias em japonês identificadas, visto que as autoras desta investigação não possuem tal proficiência na língua japonesa. A colaboração consistiu em enviar para os colaboradores os recortes das onomatopeias em japonês de alguns quadrinhos, como *Tools Challenge* (2017), e de outras obras ao decorrer da produção desta investigação, de forma virtual (via aplicativo *WhatsApp*), para que estas fossem traduzidas.

4.4.2 | Ficha de categorização para Análise Gráfica

A **ficha de categorização** das onomatopeias para análise gráfica segue a adaptação do modelo criado previamente na investigação do estudo de caso sobre o mangá brasileiro independente *Eruvë: O Conto da Dama de Vidro* (2015), publicado por Araújo (2021).

Nesta nova proposta, o quadro 5.06 considera as variações dos elementos gráficos (traço, cor, escala e movimento), assim como propõe uma nova categoria de análise, que é a origem, visto que ela, anteriormente, serviu como declaratória para classificar as onomatopeias entre *som de personagem, som de objeto, som da natureza* e *som de emoções*.

Quadro 5.06 - Modelo de Ficha para Análise Gráfica das Onomatopeias.

<table>
<tr><td colspan="2">HQ:
Autor(es):</td><td colspan="2">Editora (se houver):
Ano de publicação:</td><td>Volume:
Capítulo:
Quadro:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Onomatopeia:</td><td rowspan="2">origem</td><td>( ) personagem</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="11"></td><td>( ) objeto</td></tr>
<tr><td rowspan="2">origem</td><td>( ) cenário</td></tr>
<tr><td rowspan="2">traço</td><td>( ) regular</td></tr>
<tr><td>( ) irregular</td></tr>
<tr><td rowspan="2">cor</td><td>( ) alto contraste</td></tr>
<tr><td>( ) baixo contraste</td></tr>
<tr><td rowspan="3">escala</td><td>( ) pequena</td></tr>
<tr><td>( ) média</td></tr>
<tr><td>( ) grande</td></tr>
<tr><td rowspan="3">movimento</td><td>( ) horizontal</td></tr>
<tr><td>( ) vertical</td></tr>
<tr><td>( ) diagonal</td></tr>
</table>

Fonte: Autoras, 2025.

No entanto, ao percebermos a dificuldade que o público alvo (leitores, quadrinistas e designers) da primeira investigação (Araújo, 2021) apresentou em compreender as onomatopeias como *som de emoção*, foi tomada a decisão de alterar a ficha de categorização, adicionando a origem como uma das variáveis de análise. Suspeita-se que esta interpretação do público alvo ocorre visto que a representação gráfica da escrita no Brasil é mais conectada à interpretação textual que pictórica e/ou esquemática; diferente do que acontece com os *kakimoji* no Japão. Optamos, portanto, por remover a nomenclatura *som de emoções* e unificá-la ao *som de personagem* como uma variável de origem, sendo ambas nomeadas como *onomatopeias de origem de personagem*.

As onomatopeias categorizadas anteriormente como *som de natureza*, passaram à categoria de *onomatopeias de origem de cenário*. A representação da nomenclatura de *som da natureza* indicava a representação gráfica do som para os quadrinhos como simplesmente algo orgânico, mas o cenário é mais abrangente, considerando a variedade de nichos temáticos que as obras possuem,

podendo haver *onomatopeias de origem de cenário* de ficção científica, ou de outros universos fantásticos, mágicos.

As onomatopeias que eram nomeadas como *som de objeto* permaneceram de forma similar, apenas com a variação de que, nesta atualização, não são uma classificação, mas uma variação da categoria origem, oferecida pela tabela que, como é possível conferir a seguir (Quadro 06).

4.4.3 | Depoimento

O depoimento do quadrinista do mangá *Tools Challenge* (2021), e vários outros títulos, Max Andrade, foi coletado através de conversa realizada no aplicativo WhatsApp em 1º de abril de 2025, às 09h12. Ao quadrinista, foram direcionadas três perguntas para que ele pudesse dissertar livremente sobre. Foram elas:

1) Quais são os trabalhos da sua carreira que mais foram significativos para você (não precisa ser o mais famoso, mas o que mais te marcou de alguma forma, pode ser até *fanzine*).
2) Você chegou a conhecer a editora *Comic Zenon* no Japão quando foi convidado pelo *Silent Manga Audition,* e chegou a notar alguma diferença naquilo que você já costumava fazer quadrinhos pra o jeito que fazem lá?
3) Me explica, por favor, como é que você faz as suas onomatopeias, porque tem muito material desenhado nos seus quadrinhos. Eu vi que você não usa muitas fontes prontas, e tem onomatopeia para muita coisa (passos, barulho de bolsa caindo, golpes, suspiro, estalo de língua, etc.).

As respostas do quadrinista foram enviadas no formato de áudio que, posteriormente, foram transcritos pela autora desta pesquisa. E estão disponíveis no apêndice 02.

4.5 | Novidades do trabalho

A investigação em questão propõe um **modelo de análise gráfica** que possa ser aplicado para categorizar as onomatopeias, auxiliando em sua interpretação visual de modo que estas possam ser aplicadas em histórias em quadrinhos independentes de uma forma mais objetiva e clara, de acordo com o intuito do quadrinista.

Diante do que é apresentado, é possível aferir que a onomatopeia é analisada por pesquisadores no campo da literatura, linguística, comunicação, estudos midiáticos e sobre narrativas sequenciais, enquanto um elemento majoritariamente verbal/textual. No entanto, é nesta lacuna que o Design pode contribuir.

De acordo com o que é observado no processo de tradução das onomatopeias em títulos que são importados para republicação e leitura no Brasil, a onomatopeia também passou a sofrer adaptação gráfica. Logo, além de ser um elemento de representação textual, a onomatopeia também representa graficamente um som, ou um conceito de som, considerando que nem todos os sons representados são miméticos a sua representação no mundo real.

A onomatopeia funciona como um elemento que agrega uma trilha sonora à história em quadrinho. Diferente do audiovisual que possui a dimensão sonora em que o som é claramente perceptível, a onomatopeia oferece uma representação visual deste para as histórias em quadrinhos. Desse modo, a forma como ela é desenhada, aplicada, além da interpretação fonética, influencia na compreensão do leitor sobre a forma da mensagem que o quadrinista cria.

Sendo assim, o modelo de análise gráfica oferece a possibilidade de categorizar graficamente este elemento híbrido (verbal, pictórico e/ou esquemático) que é a onomatopeia.

4.6 | Possíveis falhas e incongruências

O modelo de análise gráfica pode não servir para todos os formatos de histórias em quadrinhos observadas na grandiosa produção independente brasileira. A possibilidade do modelo não ser universal é real, visto que a natureza experimental da produção gráfica, principalmente a independente de editoras, é imprevisível.

O quadrinho *The Witch Who Loved* (2015), de Ju Loyola, é um quadrinho silencioso, também chamado pela autora e pelos leitores de *silent* mangá, de narrativa livre de elementos textuais. Neste caso, é possível que o modelo de análise gráfica não atenda à investigação sobre a natureza visual da representação sonora. Este tipo de obra pode levar à discussão sobre a identificação, a priori, da onomatopeia. A indagação permanece sobre o que é perceptível primeiro para a categorização da representação do som nos quadrinhos: se é necessário observar primeiro o elemento textual e depois interpretá-lo enquanto mancha gráfica; ou se a mancha gráfica é independente da identificação da onomatopeia enquanto um elemento verbal.

Outra incongruência possível de ser observada é a aplicabilidade deste modelo de análise gráfica em *webtoons*, que são um tipo de história em quadrinho publicada de forma principalmente virtual, *online*, em plataformas específicas (Tapas, Social Comics e Webtoon, por exemplo). Em algumas publicações específicas, o quadrinista pode adicionar uma playlist, trilha sonora, para o capítulo específico da *webtoon* que está sendo publicada. Em alguns outros casos, o quadrinho virtual se torna interativo e, conforme o leitor passa pela barra de rolagem lateral, os sons podem ser ouvidos no quadrinho, promovendo uma maior imersão no aspecto dimensional da narrativa. Nestes

casos, o modelo de análise gráfica é limitado apenas para a categorização das onomatopeias que estão representadas visualmente no quadrinho.

A seguir, convidamos os leitores para a jornada investigativa sobre a onomatopeia nos quadrinhos brasileiros, mangás, gibis, independentes e sob a orientação de alguma editora, nacional ou internacional.

Síntese do capítulo

Este capítulo da pesquisa apresentou a metodologia adotada para investigar as onomatopeias em quadrinhos brasileiros independentes, com o objetivo de criar um modelo de categorização gráfica para essas representações sonoras. A pesquisa iniciou-se de forma exploratória, com o intuito de familiarizar-se com o problema e, posteriormente, tornou-se explicativa, buscando aprofundar a compreensão das relações gráficas e visuais das onomatopeias. A pesquisa distinguiu entre quadrinhos independentes, financiados pelos próprios autores ou por plataformas de financiamento coletivo, e quadrinhos não-independentes, com destaque para a influência da liberdade criativa nos quadrinhos independentes, que impactou diretamente o design das onomatopeias.

O estudo começou com a análise do mangá brasileiro *Eruvë: O conto da dama de vidro* (2015), que revelou a falta de modelos gráficos capazes de categorizar onomatopeias visualmente. Esse diagnóstico justificou a proposição de um modelo de categorização gráfica. A pesquisa utilizou uma abordagem metodológica mista, combinando análise bibliográfica, estudo de caso e os métodos de Gil (2008) e Yin (2001). A metodologia hermenêutica de John Thompson (1995) e Greimas (2002) também foi empregada para interpretar os elementos gráficos, levando em conta o contexto social e cultural das obras analisadas.

O objetivo central foi propor uma categorização gráfica das onomatopeias, com base em variáveis como origem (personagem, objeto, cenário), traço (regular ou irregular), cor (alto ou baixo contraste), escala (pequena, média, grande) e movimento (horizontal, vertical, diagonal). Essa categorização buscou preencher uma lacuna na pesquisa acadêmica, pois as onomatopeias, além de representações textuais, funcionaram como elementos gráficos que atuaram como uma trilha sonora visual para as narrativas em quadrinhos. A maneira como foram desenhadas e aplicadas influenciou a compreensão do leitor e a dinâmica da história.

A pesquisa reconheceu, no entanto, que o modelo proposto poderia não ser universal, especialmente em obras como o mangá silencioso *The Witch Who Loved* (2015), onde a ausência de

texto dificultava a identificação da onomatopeia. Além disso, em plataformas de webtoons, onde a interatividade e a possibilidade de incluir trilhas sonoras alteravam a experiência do leitor, o modelo de categorização limitava-se à análise visual das onomatopeias. A pesquisa avançou em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção, com o objetivo de consolidar um modelo gráfico aplicável às onomatopeias em quadrinhos brasileiros.

Por fim, a pesquisa propôs-se a explorar a evolução e o papel das onomatopeias nas narrativas gráficas, destacando a importância do Design da Informação na construção visual dessas representações sonoras e a relação delas com a narrativa nos quadrinhos independentes brasileiros. A utilização de métodos de análise diacrônica, levantamento bibliográfico e depoimentos de quadrinistas permitiu consolidar o modelo gráfico, embora reconhecendo suas limitações em certos formatos de quadrinhos.

Capítulo 05

Tools Challenge (2017)

Capítulo 05 | *Tools Challenge* (2017)

Neste capítulo, abordaremos o principal objeto de estudo desta pesquisa: a obra Tools Challenge, produção do quadrinista brasileiro, Max Andrade. Assim como também são apresentados os resultados oriundos da investigação gráfica através do modelo proposto no mangá brasileiro selecionado.

5.1 | As obras de Max Andrade

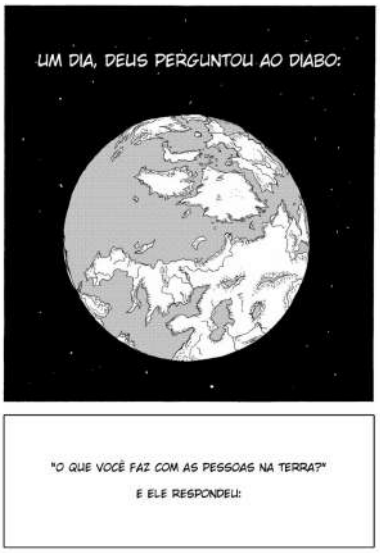
Max Andrade Duarte, nasceu em Uberlândia, em Minas Gerais, em 19 de abril de 1991. Quadrinista brasileiro, ele é leitor de quadrinhos desde a infância. Max Andrade teve contato com títulos como *Turma da Mônica*, *Disney*, *Marvel Comics* e *DC Comics*, todos aqueles títulos citados em capítulos anteriores que abordam como os quadrinhos, e o elemento da onomatopeia, atravessou um longo processo de importação até que fossem produzidos os primeiros títulos nacionais.

Nos anos 2000, foi com o mangá Dragon Ball, de Akira Toriyama, publicado pela Conrad Editora, que Max Andrade passou a se inspirar nos quadrinhos japoneses, assim como muitos outros jovens aspirantes a quadrinistas na época. Ele chegou a cursar dois anos da faculdade de Design, porém abandonou o curso ao perceber que este não era direcionado a desenhos da maneira que ele procurava. Em 2008, lançou a HQ *Interhigh Fight* em estilo mangá (Figura 5.01) e a HQ *Trato Feito* (Figura 5.02).

Figura 5.01 - Capa da HQ *Interhigh Fight* (2008) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Interhigh Fight, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/interhigh-fight.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.02 - Capa da HQ *Trato Feito* (2008) de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Trato Feito, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/trato-feito.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

É interessante observar, já nos primeiros trabalhos de Max Andrade, a busca por temas cotidianos para jovens adolescentes, visto que *Interhigh Fight* (2008) é uma história que se passa no colégio e aborda não apenas o dia a dia dos estudantes, mas as lutas entre eles. As onomatopeias, inclusive, já estavam presentes nas produções do autor, como podemos observar nos exemplos das figuras 5.03 e 5.04.

Na figura 5.03, a onomatopeia "BLAM" parece ter sido aplicada por meio de algum lettering ou fonte tipográfica específica que pode indicar sangue, intensificando o nível do impacto sofrido pelo personagem na cena. Na figura 5.04, a onomatopeia "DON!" aparece para enfatizar um momento de tensão na trama do quadrinho, um recurso que se tornaria marcante na forma de Max Andrade criar suas histórias.

Figura 5.03 - Onomatopeia "BLAM" na HQ *Interhigh Fight* (2008) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Interhigh Fight, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/interhigh-fight.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.04 - Onomatopeia "DON!" Na HQ *Interhigh Fight* (2008) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Interhigh Fight, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/interhigh-fight.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Uma das formas de identificar a origem das onomatopeias aplicadas por Max Andrade é observar as linhas de ação aplicadas a cada cena. Geralmente, elas mostram o ponto de foco da narrativa. Como é possível perceber nas figuras 5.03, 5.04 e 5.05, são as linhas de ação que auxiliam a destacar qual é o ponto de origem do som graficamente representado.

Na figura 5.05, a onomatopeia "POW" é aplicada para indicar um golpe desferido por um personagem contra o outro, considerando as linhas de ação como guias visuais para o centro da ação realizada. As onomatopeias aplicadas por Max Andrade nesta história possuem uma característica

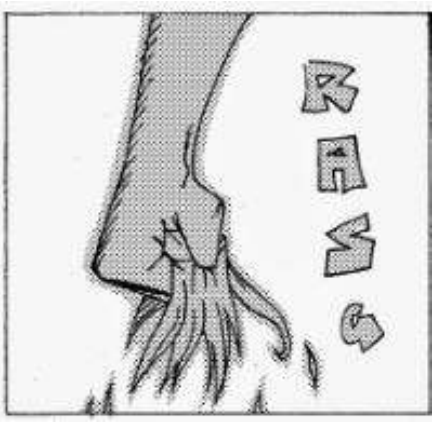
peculiar em relação ao traço destas, visto que a maioria apresenta um registro irregular que muito se assemelha à prática de aplicação em *lettering*, ao invés do emprego de fontes tipográficas prontas. Esta escolha gráfica, ao longo dos anos, aparece com alguma frequência, indicando a possibilidade ao autor possuir esta preferência por onomatopeias desenhadas em relação a outras aplicadas por meio de fontes prontas.

Na figura 06, no entanto, não há linhas de ação. No entanto, é interessante observar a aplicação da onomatopeia "RASG" em movimento vertical, seguindo a direção da mão que puxa e arranca os cabelos de um dos personagens no quadrinho *Interhigh Fight* (2008).

Figura 5.05 - Onomatopeia "POW" na HQ *Interhigh Fight* (2008) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Interhigh Fight, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/interhigh-fight.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.06 - Onomatopeia "RASG" Na HQ *Interhigh Fight* (2008) de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Interhigh Fight, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/interhigh-fight.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2009, Max Andrade lançou o quadrinho *Mondai* (Figura 5.07), outro quadrinho que se passa no universo colegial sob uma perspectiva de relação entre estudantes e professores. Em 2010, *Blue Hair Brothers* (Figura 5.08) foi lançado *online*, uma história em quadrinho mais extensa que *Mondai* (2009) de apenas 12 páginas. Blue Hair Brothers possui 45 páginas e também aborda um universo de conflitos e batalhas em um cenário estudantil.

Um dos aspectos dos quadrinhos de Max Andrade até então é a construção da narrativa de acordo com o sentido oriental de leitura, aquele que guia o olhar do leitor da direita para esquerda, de cima para baixo, uma prática muito comum nos mangás importados para o Brasil, como *Dragon Ball*, que inspirou o trabalho do quadrinista brasileiro.

A abordagem do cotidiano colegial é uma prática comum em mangás, visto que boa parte das produções japonesas está focada em abordar momentos com os quais a maioria da população,

consumidores de quadrinhos como forma de entretenimento, possa se identificar. Por isso, é comum que até em quadrinhos com figuras fantásticas como Goku, personagem de *Dragon Ball*, um alienígena *sayajin*, seja desenhado em diversas páginas em sua vida cotidiana: fazendo refeições com amigos; em problemas domésticos com a esposa; com dificuldades de criar o próprio filho; etc.

O sentido de leitura parece ter sido apenas um dos aspectos apreendido por Max Andrade dos mangás importados para o Brasil, além do traço simplificado e característico dos desenhos japoneses. As onomatopeias, por sua vez, seguem uma estética de forma similar aos *kakimojis*, as onomatopeias japonesas, ainda que representadas com letras do alfabeto latino-americano. A forma que as onomatopeias são desenhadas é similar àquelas encontradas em *Interhigh Fight* (2008) do mesmo autor.

Figura 5.07 - Capa da HQ *Mondai* (2009) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Mondai, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/mondai.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.08 - Capa da HQ *Blue Hair Brothers* (2010) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Blue Hair Brothers, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/blue-hair-brothers.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

A onomatopeia “GAK” observada na figura 5.09 é uma daquelas desenvolvidas por Max Andrade que também aparece na série *Tools Challenge*, objeto de principal análise desta pesquisa. Na figura 5.09, no entanto, ela aparece já em 2010, no quadrinho *Blue Hair Brothers*, desenhada em segundo plano, uma aplicação da forma que o autor também realiza em outras obras no decorrer de sua carreira enquanto quadrinista.

Figura 5.09 - Onomatopeia “GAK” na da HQ *Blue Hair Brothers* (2010) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Blue Hair Brothers, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/blue-hair-brothers.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

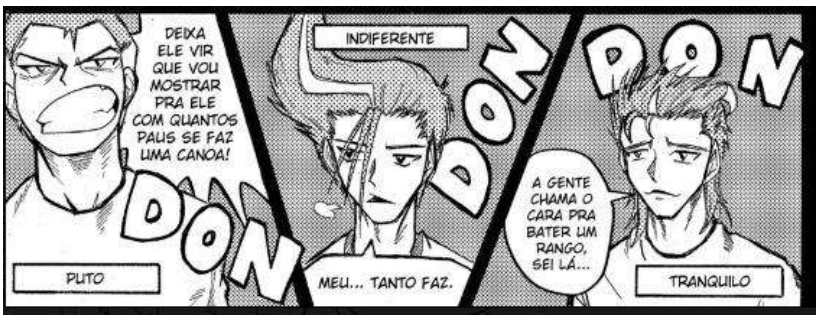
Figura 5.10 - Onomatopeia “DOK” na da HQ *Blue Hair Brothers* (2010) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Blue Hair Brothers, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/blue-hair-brothers.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Na figura 5.10, a onomatopeia “DOK” está represente em movimento vertical, paralela às linhas de ação da cena de luta, destacada pelo alto contraste dela em relação ao fundo e com construção similar aos ideogramas japoneses, considerando o cruzamento das linhas na letra **D** no início da onomatopeia. É comum que a escrita dos *kakimoji* seja realizada no plano vertical, visto que escritas como a japonesa, chinesa e coreana costumam aplicar ideogramas neste sentido. A adaptação da onomatopeia “DOK” em *Blue Hair Brothers* à construção vertical pode ter sido feita de forma inconsciente pelo autor, mas ainda assim demonstra a influência que os mangás possuem nas escolhas estéticas dele.

Na figura 5.11, a onomatopeia em sequência “DON DON DON” apresenta como o efeito de repetição da representação gráfica do som é aplicado por Max Andrade. Em muitos quadrinhos, a repetição da onomatopeia em sequência costuma indicar a presença de um ritmo que, neste caso, é aplicado como efeito para apresentação dos protagonistas de *Blue Hair Brothers*.

Figura 5.11 - Onomatopeia “DOK” na da HQ *Blue Hair Brothers* (2010) de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Blue Hair Brothers, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/blue-hair-brothers.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Max Andrade faz uso de algumas onomatopeias, como “DON” como um recurso dramático para a narrativa, similar a escolha da aplicação de um som de impacto para cada apresentação de personagem, no caso da figura 5.11. A associação das onomatopeias com sons de uma trilha sonora não é um conceito novo, visto que muitos autores, como Luyten (2003), Vergueiro (2017), Braga Jr. (2005, 2011, 2019), e outros pesquisadores brasileiros, já destacaram a proximidade dos mangás com a construção cinematográfica norte-americana. Esta aproximação fica evidente quando observamos os trabalhos de Osamu Tezuka, considerado o ´deus do mangá´ (Vergueiro, 2017), e Walt Disney.

Em 2011, Max Andrade finalmente lançou *Tools Challenge* no formato de *webcomic*. A série logo foi impressa graças ao financiamento coletivo através da plataforma Catarse, sendo mais tarde republicada pela Editora Draco e pela Editora JBC. Em dezembro do mesmo ano, Max Andrade venceu o concurso da revista Almanaque Ação Magazine, da Lancaster Editorial, com o *oneshot*, ou edição única, do quadrinho *Pré O Drama da Escolinha* (Figura 5.12). uma tentativa de criar uma antologia semelhante às revistas japonesas. Em 2012, passou a atuar, ao lado do roteirista Marcel Ibaldo, na revista Quadrante X, uma parceria que podemos observar em diversos outros trabalhos no decorrer da carreira do quadrinista.

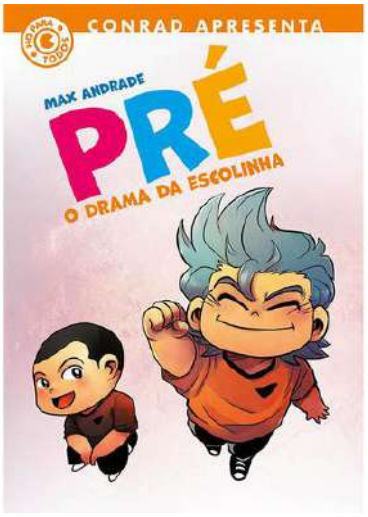
O quadrinho *Pré O Drama da Escolinha* (2011) chegou a receber uma versão editada e impressa, um relançamento da Editora Conrad em 2023 (Figura 5.13). É notório o apreço do autor por narrativas que envolvem o universo estudantil, e não é estranho buscar referências entre as histórias dele que sejam passíveis de conexão, indicando a construção de um universo maior, planejado pelo criador.

As onomatopeias “VUP” (Figura 5.14), em particular, é outro registro muito comum nas obras de Max Andrade, inclusive, no mesmo registro de forma apresentado na figura 5.14, em *Pré O Drama da Escolinha* (2011), com extremidades mais finas em espessura que o restante do corpo das letras utilizadas no desenho da onomatopeia. A onomatopeia “TU-TUM TU-TUM” (Figura 5.14) utilizada por Max Andrade é uma repetição que também é utilizada por Kaji Pato, outro quadrinista reconhecido por sua produção no estilo mangá no Brasil, com suas obras também publicadas pela Editora Draco e que, futuramente, realizaria trabalhos em parceria com Max Andrade.

Figura 5.12 - Capa da HQ *Pré O Drama da Escolinha* (2011), para o Almanaque Ação Magazine, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Pré O Drama da Escolinha, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/pre-o-drama-da-escolinha.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.13 - Capa da HQ *Pré O Drama da Escolinha* (2023) de Max Andrade, editada, relançamento da Editora Conrad.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Pré O Drama da Escolinha (editado), disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-9606fd-pre-o-drama-da-escolinha.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.14 - Onomatopeias “VUP” e “TU-TUM TU TU-TUM” na HQ *Pré O Drama da Escolinha* (2010) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Pré O Drama da Escolinha, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/pre-o-drama-da-escolinha.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

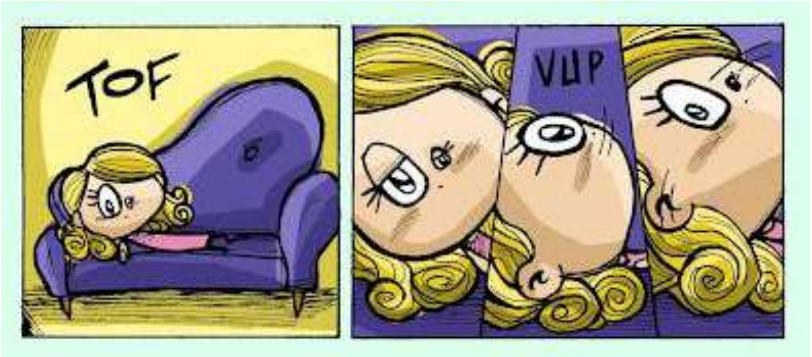
Em 2012, Max Andrade lançou um de seus primeiros quadrinhos silenciosos, *Chá Verde* (Figura 5.15), com a colaboração de Nathyelle Xavier, Fiama Kauari, Letícia Vasconcelos, Ana Flávia Gonçalves, e Isabela Cacique. O quadrinho, apesar de não apresentar diálogo através de balões ou construção verbal, possui algumas onomatopeias como “VUP”, “TOF” (Figura 5.16), “CLICK” e “CHHHIIIII…”, a aplicação gráfica sendo feita por meio da própria escrita do autor que, em alguns momentos, escolhe manter essas onomatopeias coloridas e em repetição.

Os quadrinhos *Chá Verde* (2012) e *Aliens* (2013) foram alguns dos primeiros a apresentar o sentido de leitura utilizado nas Américas, da esquerda para a direita, de cima para baixo. Contudo, são alguns dos trabalhos com os menores números de páginas do autor: *Chá Verde* com apenas 6; e *Aliens* apresentando somente 2 páginas.

Figura 5.15 - Capa da HQ *Chá Verde* (2012) de Max Andrade, colaboração de Nathyelle Xavier, Fiama Kauari, Letícia Vasconcelos e Ana Flávia Gonçalves, capa de Isabela Cacique.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Chá Verde, disponível em: <puffnopiripaf. blogspot.com/p/cha-verde.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.16 - Onomatopeias “TOF” e “VUP” no quadrinho *Chá Verde* (2012).



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Chá Verde, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/cha-verde.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2013, Max Andrade apresentou novas produções em parceria com o roteirista Marcel Ibaldo, como *Collection Balonada* com 45 páginas de quadrinhos. Uma das páginas de destaque desta coleção destaca a relação do autor com seu pai, o responsável, segundo ele mesmo, por fazê-lo gostar tanto de histórias em quadrinhos.

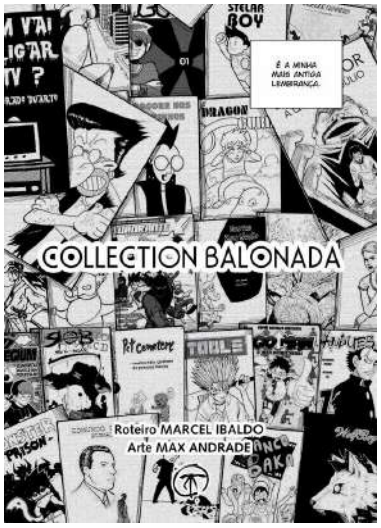
Na capa de *Collection Balonada* (Figura 5.17), Max Andrade registra que ´É a minha lembrança mais antiga.´ referindo-se ao momento em que seu pai lhe entregou um dos primeiros quadrinhos com o qual este teve contato, dizendo ´Segura ela assim, senão a edição abre e as folhas deslocam.´ No entanto, as prévias das páginas disponibilizadas por Max Andrade revelam como esta obra tem teor autobiográfico, narrando momentos em que o personagem Edu discute seus problemas com relacionamentos e o fato deste amar colecionar histórias em quadrinhos.

Em *Collection Balonada* também aparecem onomatopeias como “HEY!” e “VUP”, (Figura 5.18) desenhadas por Max Andrade. Apesar do autor utilizar a aplicação de retículas no quadro da onomatopeia “VUP” para diferenciar o que está em primeiro plano (a mão pegando uma HQ) e em segundo plano (Edu surpreso), o mesmo não se aplica para a onomatopeia que, em meio aos traços

do cenário, se perde em contraste, sendo bem menos evidente que a onomatopeia “HEY!”, no quadro a sua direita, em um fundo branco que lhe confere alto contraste.

A presença de quadros sem cenário é uma prática comum nos mangás e outros nichos de quadrinhos, como já discutiu Braga Jr. (2005, 2011, 2019), mencionando o emprego do vazio e a supressão de informações nos quadros que não são pertinentes para o momento narrativo deste. Neste aspecto, cada quadro funciona como um *frame* de produções audiovisuais. Nele, o criador escolhe aquilo que deve ser destacado e o que não é importante para a cena. Da mesma forma, a fim de enfatizar a atmosfera da cena, o criador pode adicionar alguma trilha sonora ou efeito especial através da edição da filmografia ou do áudio. A onomatopeia, neste aspecto, funciona de forma semelhante: ela pode ser um elemento compositivo ou essencial, dependendo do destaque gráfico que esta possui na narrativa.

Figura 5.17 - *Collection Balonada* (2013) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Collection Balonada, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/collection-balonada.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.18 - Onomatopeias “HEY!” e “VUP” na HQ *Collection Balonada* (2013) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Collection Balonada, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/collection-balonada.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Finalmente, em 2013, é publicado, de forma impressa, o primeiro volume da série *Tools Challenge*, um dos maiores mangás produzidos em sequência de forma independente no Brasil (Figura 5.19). O lançamento de páginas de histórias em quadrinhos independentes *online* para posterior publicação impressa foi uma prática muito adotada por quadrinistas após a primeira onda do mangá no Brasil, como destacou Braga Jr. (2005, 2011, 2019) ao apontar o ano de 2015 como marcante em relação ao número alto de publicações classificadas como mangá no país. No entanto,

Max Andrade já utilizava desta mecânica no lançamento de *Tools Challenge*, assim como fizeram Lobo Borges e J. M. Trevisan ao publicarem os capítulos de *Ledd*, outro mangá brasileiro, em 2011, antes de lançarem a versão impressa.

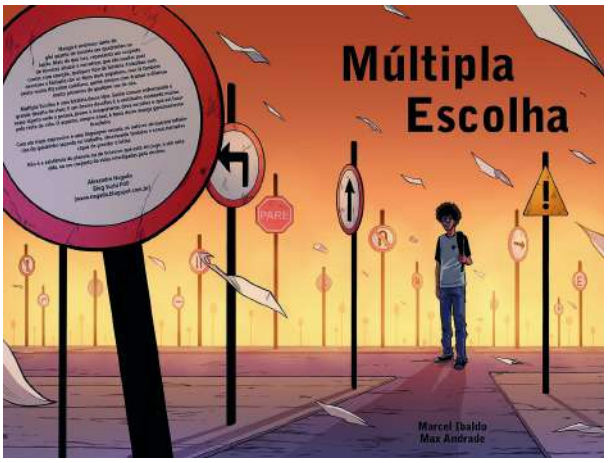
Em 2014, Max Andrade e Marcel Ibaldo publicaram a HQ *Múltipla Escolha* (Figura 5.20) que aborda questões relacionadas ao drama de prestar provas para vestibular e adentrar o ensino superior. Com cerca de 40 páginas, o quadrinho é apresentado com leitura no sentido latino-americano, apesar da estética japonesa presente na simplificação do traço e no dinamismo da narrativa com linhas de ação e requadros aspecto-a-aspecto (Figura 5.21), como destacam Vergueiro (2017) e Braga Jr. (2005, 2011, 2019).

As onomatopeias presentes em *Múltipla Escolha* (2014) seguem o padrão de criação de Max Andrade, desenhadas em variações que podem depender do momento da narrativa. Na figura 5.21, por exemplo, as onomatopeias “CLICK” e “CLACK” fazem referência ao ruído do computador e do telefone, eletrônicos com representação gráfica sonora realizada de forma similar pelo quadrinista.

Figura 5.19 - Capa da HQ *Tools Challenge,* volume 1 (2013) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tools Challenge, volume 1, disponível em: <puffnopiripaf .iluria.com/pd-3e98b5-tools-challenge-n-01.htm>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.20 - Capa da HQ *Múltipla Escolha* (2014) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Múltipla Escolha, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot. com/p/multipla-escolha.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.21 - Onomatopeias “CLACK” e “CLICK” na HQ *Múltipla Escolha* (2014) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.

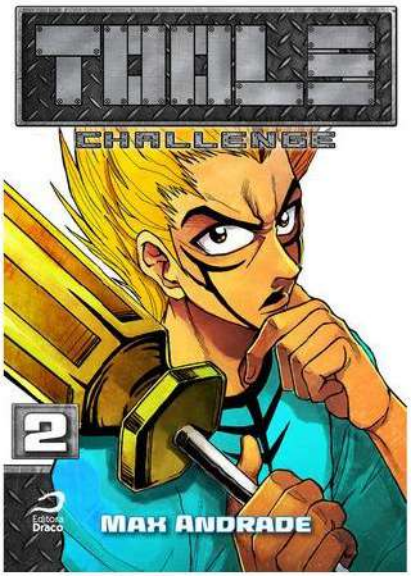
Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Múltipla Escolha, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/multipla-escolha.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2014, Max Andrade publicou uma história curta de 5 páginas intitulada *E corre e corre da Loira do Banheiro* (Figura 5.22), outra história que se passa em uma festa de formatura do 3º ano do ensino médio, com sentido de leitura latino-americano. No mesmo ano, o volume 2 de *Tools Challenge* (Figura 5.23) foi impresso e lançado de forma independente.

Figura 5.22 - HQ *E corre e corre da Loira do Banheiro* (2014) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. E corre e corre da Loira do Banheiro, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/e-corre-e-corre-da-loira-do-banheiro.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.23 - Capa da HQ *Tools Challenge,* volume 2 (2014) de Max Andrade.



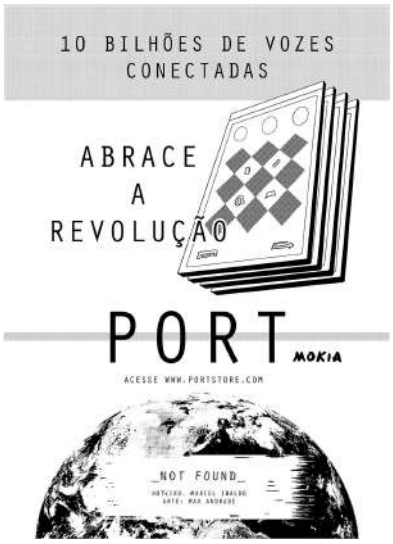
Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tools Challenge, volume 2, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-3e98d0-tools-challenge-n-02.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2015, Max Andrade lançou *Not Found* (Figura 5.24) e *You first* (Figura 5.25). *Not Found* (2015) é um quadrinho curto, de 5 páginas, publicado no formato impresso na Revista Quadrante X nº 15. *You first* (2015), por sua vez, é um dos primeiros quadrinhos silenciosos inscritos por Max Andrade para o concurso do *Silent Manga Audition*, oferecido pela Editora japonesa Comic Zenon.

Após algumas tentativas no concurso Silent Manga Audition, Max Andrade seria premiado e convidado a visitar o Japão em 2016, uma experiência que é narrada pelo quadrinista em seu *newsletter*, um tipo de blog pessoal, em três episódios distintos, descrevendo as impressões de Max Andrade em suas viagens ao país (Cf. Duarte, 2025[13]).

Como explica Araújo (2018), o Silent Manga Audition é uma iniciativa que premiou diversos brasileiros, entre eles Max Andrade, Kaji Pato, Heitor Amatsu, Ju Loyola, a dupla eudetenis, entre outros quadrinistas que atuam no cenário editorial e independente nacional. Este concurso internacional promovido por uma editora japonesa propõe a criação de histórias em quadrinhos no sentido de leitura japonês, porém sem a aplicação de uma narrativa sustentada no diálogo. No entanto, alguns dos premiados já apresentaram onomatopeias e outros até balões com imagens ao invés de texto em seu conteúdo. Além disso, muitos dos autores premiados são convidados a participar de uma *masterclass* no Japão, com todas as despesas pagas, o que foi o caso de Max Andrade nos anos em que ele teve a oportunidade de visitar o país.

Figura 5.24 - Capa da HQ *Not found* (2015) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Not found, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/not-found.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.25 - Capa da HQ *You first* (2015), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. You first, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/you-first.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

[13] Duarte, Max Andrade. Matéria *008 - Japão 2016 [1ª Viagem].* Disponível em: <puffnopiripaf.substack.com/p/008-japao-1-viagem-2016>. Acesso em 07 de abril de 2025.

Ainda em 2015, Max Andrade participou de um livro de tirinhas (Figura 5.26) após ser convidado por Pedro Hutsch Balboni. Balboni chegou a convidar 50 artistas para reinterpretar suas tirinhas de Joaninhas, montando um livro *João e Joanas por Ciclanos & Ciclanas* com a participação de outros quadrinistas do país.

Foi também em 2015 que Max Andrade, em trabalho com Marcel Ibald publicou o quadrinho *The Hype* (Figura 5.27). Esta publicação conseguiu ser publicada também através de financiamento coletivo, e foi a vencedora do 29º Troféu HQMix na categoria melhor publicação independente edição única. O Prêmio HQMix é uma premiação anual nacional e internacional que parabeniza autores e suas obras em diferentes categorias todos os anos desde 1989. Ele também é conhecido como O Oscar dos Quadrinhos no Brasil (Cf. Troféu HQMix, 2025[14]).

Figura 5.26 - Capa da tirinha de Max Andrade para o livro *João e Joanas por Ciclanos & Ciclanas* (2015).

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Ciclanos e ciclanas, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/participacao-do-livro-joaos-e-joanas.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.27 - Arte da capa da HQ *The Hype* (2015) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. The Hype, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/the-hype.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

[14] Troféu HQMix. Página oficial da premiação. Disponível em: <https://hqmix.com.br/sobre/>. Acesso em 08 de abril de 2025.

The Hype (2015) é um quadrinho cujo protagonista é um professor de curso pré-vestibular que por uma questão do enredo ganha superpoderes através da música e, através destes, consegue lutar contra oponentes. O mesmo cenário estudantil é apresentado e as onomatopeias em *The Hype* são ainda mais integradas ao cenário nas cenas de luta.

A onomatopeia "POW", por exemplo, na figura 5.28, podemos observar como o desenho das letras segue o sentido das linhas de ação e do golpe do protagonista em diagonal. Já na figura 5.29, a onomatopeia "TAP TAP" é apresentada em sequência da forma, sugerindo algum ritmo para a ação que está sendo realizada pela criança. Além disso, as notas musicais também servem como indicativo para a música que a criança está ouvindo nos fones de ouvido.

Essas onomatopeias são elementos que possuem mais de uma linguagem, como destacou Postema (2018) ao abordar o conceito de camadas de linguagem. Segundo a autora, um quadrinho pressupõe diferentes camadas de linguagem e, consequentemente, interpretação. Dessa forma, um mesmo elemento compreendido enquanto verbal (Twyman, 1985) por alguns, pode ser interpretado enquanto pictórico e/ou esquemático por outros.

Figura 5.28 - Onomatopeia "POW" na HQ *The Hype* (2015) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.

Fonte: Matéria em Mangatom. *Resenha: The Hype – O poder da música!* The Hype, disponível em: <mangatom.com.br>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.29 - Onomatopeia "TAP TAP" na HQ *The Hype* (2015) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. The Hype, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/the-hype.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2015, a parceria de Max Andrade e Marcel Ibaldo continuou gerando frutos, como a HQ *Erro de Cálculo* com cerca de 20 páginas em quadrinhos, publicada pela Editora Draco (Figura 5.30). O quadrinho conta a história de um homem cruel que, ao descobrir ter o corpo tomado por pedras que deveriam estar apenas em seus rins, reflete sobre todas as decisões ruins tomadas por ele ao longo da vida e como isso afetou não apenas ele, mas também a sua esposa e filha.

Nas figuras 5.31 e 5.32, é possível observar exemplos de onomatopeias na HQ *Erro de Cálculo*. Na figura 5.31, o desenho da onomatopeia “FLUUUSHH” ultrapassa o espaço do quadro, demarcando uma escala maior para o som em relação à página e conferindo a ele um maior volume dentro da narrativa. O desenho ondulado e disforme segue o conceito da espiral que a descarga realiza na água. Na figura 5.32, a onomatopeia “AAAK” do protagonista possui variação de tamanho nas letras, indicando uma mudança de tom enquanto ele geme de dor, as linhas irregulares corroborando com o conceito da intensidade do desconforto dele que o faz tremer.

A HQ *Vendedores de Quadros* (2015), lançada no mesmo ano, foi produzida por Max Andrade e o irmão, Marcos Jr., é uma história sobre dois vendedores de quadros de santos católicos para residentes de uma pequena cidade no interior de Minas Gerais (Figura 5.33), uma prática comum em alguns lugares do país.

Em *Vendedores de Quadros* (2015), podemos observar algumas onomatopeias como “DUM” (Figura 5.34) e “CLAP CLAP CLAP” (Figura 5.35), ambas desenhadas pelo autor, contornadas com linha mais escura que o preenchimento das letras, auxiliando no contraste delas, mas que não destaca tanto o “CLAP CLAP CLAP” pelo fato “som” estar desenhado em um fundo repleto de informação gráfica, oferecendo um contraste menor na relação figura-fundo se comparado a “DUM” na figura 5.34. A onomatopeia “CLAP CLAP CLAP” também é apresentada em repetição, indicando o ritmo em que as palmas dos vendedores são batidas para chamar a residente da casa abordada. As pequenas linhas de ação (Figura 5.34) funcionam como elemento auxiliar da narrativa e, portanto, também da onomatopeia, auxiliando na percepção de seu movimento em relação à cena.

Figura 5.30 - HQ *Erro de Cálculo* (2015) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Erro de Cálculo, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/erro-de-calculo.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

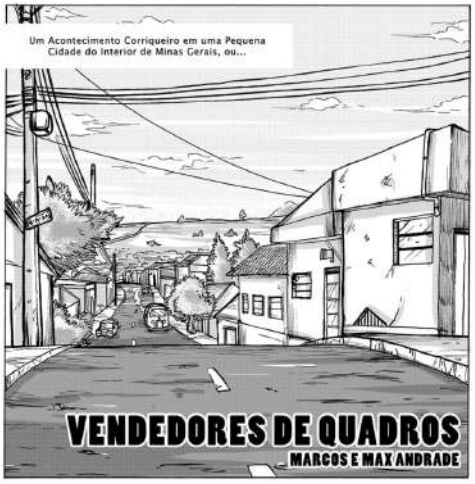
Figura 5.31 - Onomatopeia “FLUUUSHH” na HQ *Erro de Cálculo* (2015) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.

Fonte: Contribuição de Max Andrade ao Acervo da autora, 2025.

Figura 5.32 - Onomatopeia “AAAK” na HQ *Erro de Cálculo* (2015) de Max Andrade e Marcel Ibaldo.

Fonte: Contribuição de Max Andrade ao Acervo da autora, 2025.

Figura 5.33 - HQ *Vendedores de Quadros* (2015) de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Vendedores de Quadros, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/vendedores-de-quadros.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.34 - Onomatopeia “DUM” na HQ *Vendedores de Quadros* (2015) de Max Andrade e Marcos Jr.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Vendedores de Quadros, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/vendedores-de-quadros.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.35 - Onomatopeia “CLAP CLAP CLAP” na HQ *Vendedores de Quadros* (2015) de Max Andrade e Marcos Jr.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Vendedores de Quadros, disponível em: <puffnopiripaf.blogspot.com/p/vendedores-de-quadros.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

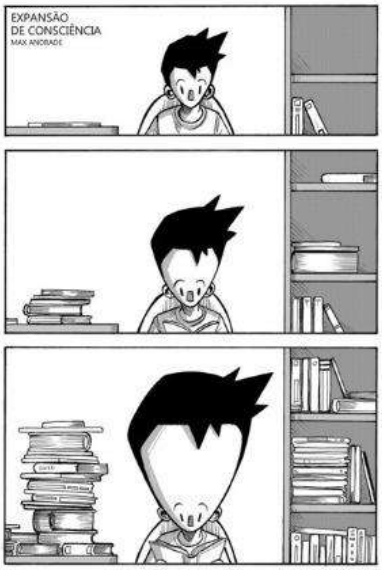
Em 2016, Max Andrade lançou a HQ *Expansão de Consciência* (Figura 5.36) com apenas 2 páginas na revista *Quadrante X* nº 16, Quadrinhos e Cultura, Ecos da Informação. A HQ conta com uma sequência narrativa momento a momento, algo muito comum em mangás principalmente.

No mesmo ano, Max Andrade foi um dos vencedores do concurso internacional *Silent Manga Audition* (SMA). Na edição SMA-EX1, ele chegou a ganhar uma das maiores premiações do concurso, o Grand Prix Runner Up com a *oneshot Lend a Hand* (Figura 5.38).

Ainda em 2016, ele foi finalista no SMA05 com as obras *Our Relation* (Figura 5.37) e *Good Friends and True* (Figura 5.39). *Good Friend and True* foi produzida em parceria com Leonardo Souza. E em 2016, Max Andrade ganhou no SMA06 na categoria SMAC! Editors Award com a obra *Wanna be a Legend!!!* (Figura 5.40), feito que incluiu o quadrinista no *Masterclass*, um grupo de quadrinistas internacionais selecionados pela editora organizadora do concurso. Max Andrade, portanto, tornou-se um autor publicado no mercado japonês, e foi convidado a viajar para o Japão.

No mangá silencioso *Our Relation* não há registro de nenhuma onomatopeia. Em *Lend a Hand, Good Friends and True* e *Wanna be a legend!!!* existem registros de onomatopeias apenas com sinais de interrogação e exclamação (figuras 5.41 e 5.42) e outros elementos que Braga Jr. (2005, 2011, 2019) chama de *chobo chobo* (Figura 5.43). Segundo ele, o termo é usado para todos os exageros artísticos em mangás, como gotas de suor maiores que as cabeças dos personagens, veias saltantes nos rostos, lágrimas de cascatas, estrelas rodopiantes ao redor das cabeças e brilhos ao redor dos personagens, por exemplo.

Figura 5.36 - HQ *Expansão de Consciência* (2016) de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Expansão de Consciência, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-3ee270-quadrante-x-n-16.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.37 - HQ *Our relation* (2016), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Our relation, disponível em: <smacmag.net/v/sma5nom/our-relation-by-max-andrade/10732>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.38 - HQ *Lend a Hand* (2016), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Lend a Hand, disponível em: <smacmag.net/v/smaex1/lend-a-hand-by-max-andrade/9910>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.39 - HQ *Good Friends and True* (2016), mangá silencioso, de Max Andrade e Leonardo Souza.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Good Friends and True, disponível em: <smacmag.net/v/sma5nom/good-friends-and-true-by-max-andrade/12026>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.40 - HQ *Wanna be a legend!!!* (2016), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Wanna be a legend!!!, disponível em: <smacmag.net/v/sma6/wanna-be-a-legend-by-paaf/13487>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.41 - Onomatopeia de interrogação na HQ *Lend a Hand* (2016), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Lend a Hand, disponível em: <smacmag.net/v/smaex1/lend-a-hand-by-max-andrade/9910>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.42 - Onomatopeia de exclamação na HQ *Wanna be a legend!!!* (2016), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Wanna be a legend!!!, disponível em: <smacmag.net/v/sma6/wanna-be-a-legend-by-paaf/13487>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.43 - *Chobo chobo* de brilhinhos na HQ *Good Friends and True* (2016), mangá silencioso, de Max Andrade e Leonardo Souza.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Good Friends and True, disponível em: <smacmag.net/v/sma5nom/good-friends-and-true-by-max-andrade/12026>. Acesso em 06 de abril de 2025.

A HQ *Dodge Luv* (Figura 5.44) foi uma produção de Max Andrade para Masterclass em 2016 e, nesta obra, há diversas onomatopeias, entre elas os exemplos observados nas figuras 5.45, 5.46 e 5.47. A história é sobre uma partida de um jogo conhecido no Brasil como queimada, também chamado de dodgeball, e um romance entre dois personagens.

A clássica onomatopeia “DON!” criada por Max Andrade é aplicada em momentos de ápice do clima do quadrinho, sempre procurando destacar uma cena importante da narrativa (Figura 7.45). Neste caso, um dos personagens está protegendo outro ao receber uma bolada. O movimento horizontal da onomatopeia é condizente com o sentido do movimento do personagem, assim como o traço regular a presença do alto contraste auxiliam na percepção do som mais alto que enfatiza o impacto do momento no quadrinho.

Na figura 5.46, a onomatopeia “TUMP”, aplicada na vertical, em alto contraste, e com traço regular, auxilia na percepção do movimento da personagem ao se mover para lateral enquanto é empurrada por outro personagem. A aplicação vertical das letras é uma prática comum de Max Andrade em seus quadrinhos, guiando o sentido da visão do leitor com as letras enquanto mancha gráfica que complementa o movimento dos personagens de forma ampla, aplicada com tamanho médio, complementar ao quadro, mas ainda inferior ao tamanho geral da página do quadrinho.

Na figura 5.47, a onomatopeia “VUUSH” é menor, com traço irregular, baixo contraste em relação ao fundo e movimento diagonal, seguindo o sentido em que o braço do personagem busca

lançar a bola na partida. O baixo contraste é oferecido pela relação do traço irregular com as linhas de ação em movimentação diagonal, conferindo ao registro gráfico deste som uma qualidade complementar e não principal na narrativa. As aplicações de onomatopeias em cenas de ação dos quadrinhos de Max Andrade é uma constante, sendo a variação gráfica destas uma escolha do autor e que confere maior dinamismo às cenas.

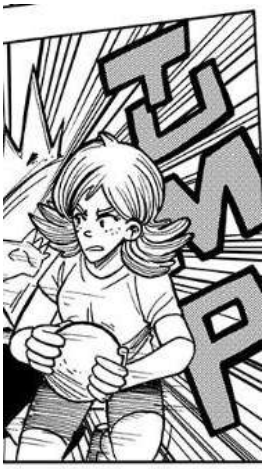
Figura 5.44 - HQ *Dodge Luv* (2016) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Dodge Luv, disponível em: <smacmag.net/v/masterclass/dodgeluv-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.45 - Onomatopeia "DON!" na HQ *Dodge Luv* (2016) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tools Challenge, volume 3, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-3e9942-tools-challenge-n-03.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.46 - Onomatopeia "TUMP" na HQ *Dodge Luv* (2016) de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Dodge Luv, disponível em: <smacmag.net/v/masterclass/dodgeluv-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.47 - Onomatopeia "VUUSH" na HQ *Dodge Luv* (2016) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Dodge Luv, disponível em: <smacmag.net/v/masterclass/dodgeluv-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.48 - Capa da HQ *Tools Challenge,* volume 3 (2016) de Max Andrade.

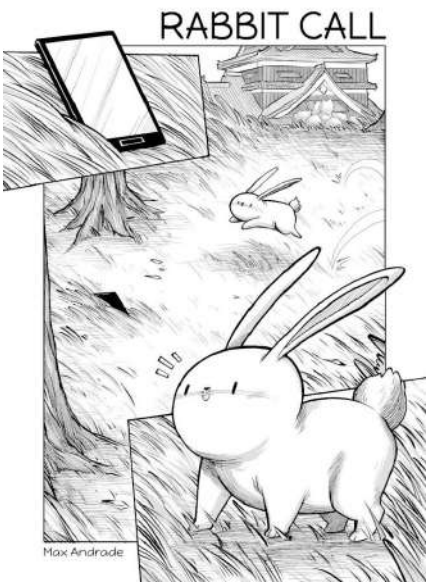
Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tools Challenge, volume 3, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-3e9942-tools-challenge-n-03.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2016, Max Andrade também publicou, sob o selo da editora Draco, o 3º volume do quadrinho *Tools Challenge* (Figura 5.48). No ano seguinte, em 2017, Max Andrade publicou seu Sketchbook com uma série de ilustrações feitas por ele através da Editora Criativo. No mesmo ano, ele lançou a HQ de comédia romântica *Kássius e Adrielly* (Figura 5.49) e outro mangá silencioso, *Rabbit Call* (Figura 5.50), ambos com onomatopeias em suas narrativas.

Figura 5.49 - HQ *Kássius e Adrielly* (2017) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Kássius e Adrielly, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-5065ab-tools-challenge-n-04.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.50 - HQ *Rabbit Call* (2017), mangá silencioso, de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Rabbit Call, disponível em: <smacmag.net/v/smaex2mc/rabbit-call-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em *Rabbit Call* (2017), podemos observar alguns exemplos de onomatopeias desenhadas em repetição como é o caso de “TAP TAP” e “func func” (Figura 5.51). Apesar da primeira estar em caixa alta, escrita apenas em letras maiúsculas, a irregularidade do traço é similar ao da segunda, “func func”, corroborando com a impressão do leitor ao ser condicionado graficamente a associá-las a figura do coelho enquanto personagem. O alto contraste com o fundo branco auxilia na percepção do som representado na sequência de quadros, assim como a posição diagonal destas onomatopeias combina a movimentação do coelho com as ações realizadas.

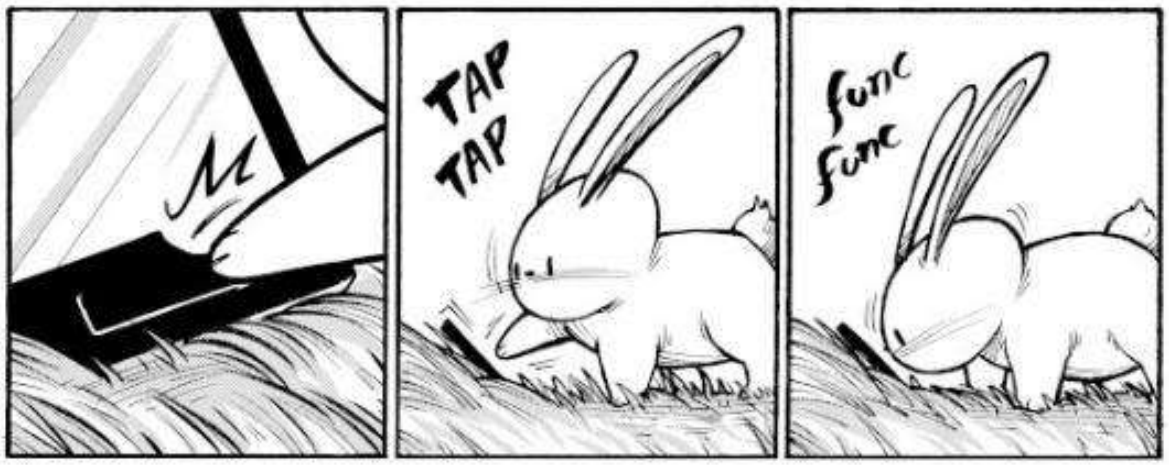
Em *Kássius e Adrielly* (2017), podemos encontrar outras onomatopeias também desenhadas por Max Andrade e uma aplicada através de fonte tipográfica. A onomatopeia “TADAM” (Figura 5.52) foi aplicada por fonte tipográfica em primeiro plano, com alto contraste e em movimento vertical, traço irregular, destacando a dramaticidade do momento em que a personagem Adrielly se

apresenta na narrativa. O tamanho proporcional da onomatopeia à personagem intensifica a importância dramática da cena no quadrinho.

Na figura 5.53, no entanto, podemos observar uma onomatopeia menor em *Kássius e Adrielly*, "TOC TOC", um registro gráfico do som que está associado ao evento do quadro seguinte, visto que a fonte do som está oculta. Apesar do tamanho menor e o traço irregular, o alto contraste com o fundo branco corrobora com a ideia de que a onomatopeia não é apenas complementar, mas importante para a sequência narrativa. Além disso, a repetição da grafia, assim como nos exemplos anteriores de *Rabbit Call* (2017) conferem o aspecto de ação sendo realizada e não concluída.

Na figura 5.54, podemos observar a onomatopeia "VRUUUUUM" em *Kássius e Adrielly* (2017) como um exemplo de som representado graficamente em movimento horizontal, com proporção média em relação ao quadro e grafia que varia de tamanho, criando uma percepção decrescente na altura do corpo das letras, o que sugere um som de diminui de volume conforme o movimento é realizado seguindo as linhas de ação da cena.

Figura 5.51 - Onomatopeias "TAP TAP" e "func func" na HQ *Rabbit Call* (2017), mangá silencioso, de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Rabbit Call, disponível em: <smacmag.net/v/smaex2mc/rabbit-call-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.52 - Onomatopeia "TADAM" na HQ *Kássius e Adrielly* (2017) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Kássius e Adrielly, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-5065ab-tools-challenge-n-04.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.53 - Onomatopeia "TOC TOC" na HQ *Kássius e Adrielly* (2017) de Max Andrade.

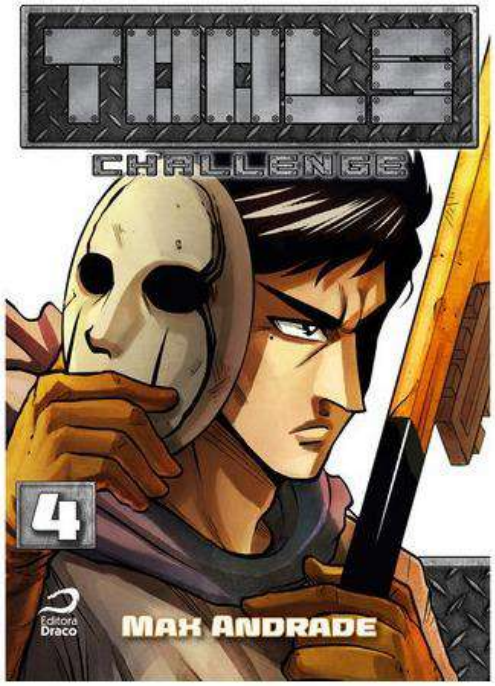
Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Kássius e Adrielly, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-5065ab-tools-challenge-n-04.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.54 - Onomatopeia "VRUUUUUM" na HQ *Kássius e Adrielly* (2017) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Kássius e Adrielly, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-5065ab-tools-challenge-n-04.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

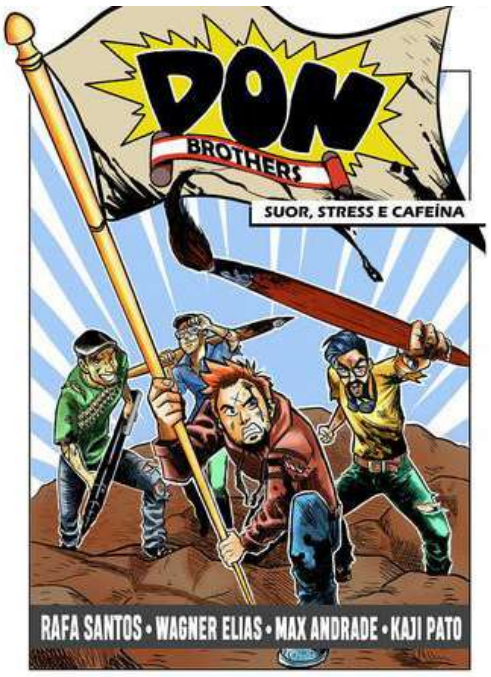
Ainda em 2017, Max Andrade chegou a publicar a edição nº 4 de *Tools Challenge* (Figura 5.55) e a HQ *DON Brothers - Suor, Stress e Cafeína* (Figura 5.56) com cerca de 40 páginas de quadrinhos. *Don Brothers - Suor, Stress e Cafeína* (2017) é uma ontologia de histórias criadas por quatro dos grandes nomes do mangá nacional: além de Max Andrade, conta com o trabalho de Rafa Santos, Wagner Elias e Kaji Pato. Rafa Santos e Wagner Elias são a dupla autora do quadrinho *Divisão 5*, mangá nacional publicado pela Editora Draco, e foram vencedores em primeiro lugar no primeiro *Brazil Mangá Awards* (BMA) promovido pela Editora JBC. Kaji Pato também é quadrinista de mangá nacional publicado pela Editora Draco, chegando a lançar *Quack* por ela, ser premiado pelo BMA, pelo prêmio HQMix nas categorias Melhor Publicação Infantil e Melhor Minissérie, e pelo concurso *Silent Manga Audition* (SMA), assim como Max Andrade.

Figura 5.55 - HQ *Tools Challenge*, volume 4 (2017), de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tools Challenge, volume 4, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-5065ab-tools-challenge-n-04.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.56 - HQ *DON Brothers - Suor, Stress e Cafeína* (2017) de Max Andrade, Rafa Santos, Wagner Elias e Kaji Pato.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. DON Brothers - Suor, Stress e Cafeína, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-5065d8-don-brothers-suor-stress-e-cafeina.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

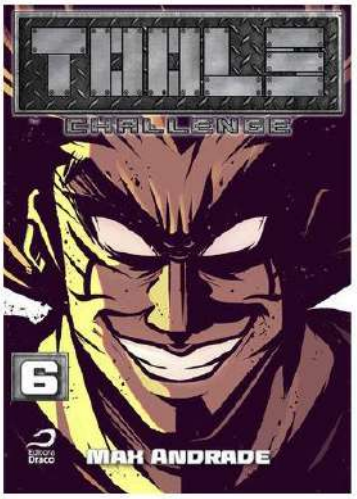
Em 2018, ano registrado por Braga Jr. (2005, 2011, 2019) como a segunda onda do mangá nacional, Max Andrade concluiu a série *Tools Challenge* com a publicação dos volumes 5 (Figura 5.57) e 6 (Figura 5.58) pela Editora Draco. No mesmo ano, Max Andrade lançou mais um mangá silencioso através do SMA: *CariKATO*res (Figura 5.59).

Em *CariKATOres* (2018), Max Andrade aplica onomatopeias, reforçando a premissa desta pesquisa sobre a onomatopeia ser um elemento não apenas verbal, mas que também precisa ser interpretado pelo seu valor gráfico enquanto imagem. As onomatopeias “ROOOONCC” (Figura 5.60) e “SPLASH” (Figuras 5.61 e 5.62) são alguns exemplos encontrados no quadrinho. “ROOOONCC” foi desenhada em movimento diagonal, com escala média em relação ao tamanho do quadro e da página, com variação entre as alturas das letras, indicando um ruído crescente cuja origem é o personagem protagonista do quadrinho. O traço irregular também auxilia na sugestão ao leitor de que é um ruído orgânico como o roncar do estômago.

Figura 5.57 - HQ *Tools Challenge*, volume 5, (2018) de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tools Challenge, volume 5, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-5ff55e-tools-challenge-n-05.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.58 - HQ *Tools Challenge*, volume 6, (2018) de Max Andrade.

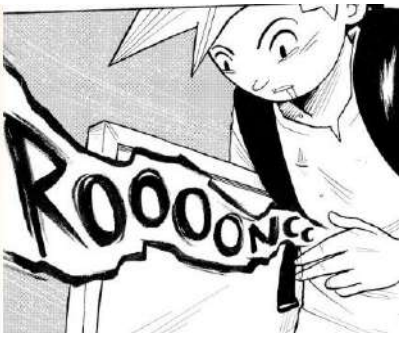


Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tools Challenge, volume 6, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-5ff5a0-tools-challenge-n-06.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.59 - HQ *CariKATOres* (2018), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. CariKATOres, disponível em: <smacmag.net/v/smaex3/carikatores-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.60 - Onomatopeia "ROOOONCC" na HQ *CariKATOres* (2018), mangá silencioso, de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. CariKATOres, disponível em: <smacmag.net/v/smaex3/carikatores-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.61 - Onomatopeia "SPLASH" na HQ *CariKATOres* (2018), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. CariKATOres, disponível em: <smacmag.net/v/smaex3/carikatores-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.62 - Onomatopeia "SPLASH" com traço irregular e baixo contraste na HQ *CariKATOres* (2018), mangá silencioso, de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. CariKATOres, disponível em: <smacmag.net/v/smaex3/carikatores-by-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

As onomatopeias “SPLASH” (Figura 5.61) e “SPLASH” (Figura 5.62) são um bom exemplo de como o valor gráfico da representação sonora pode influenciar na percepção desta na narrativa. A primeira, na figura 5.61, corresponde a um registro com traço irregular, com bom contraste em relação ao fundo branco, e tamanho pequeno em relação ao quadro e ao personagem, acompanhamento o movimento diagonal da pincelada na tela, sugerindo um som mais coeso e harmônico com a ação realizada. A segunda versão (figura 5.62) também possui tamanho pequeno e traço irregular, mas seu contraste é baixo em relação ao fundo pelo fato da mancha gráfica estar sobreposta aos traços do restante da cena. No entanto, como a onomatopeia sobrepõe o espaço do quadro, sugere uma representação de som mais alto, em movimento horizontal que ajuda a guiar o leitor para o próximo quadro da sequência.

Em 2019, Max Andrade, junto à Editora Draco, lançaram o financiamento coletivo de *Tools Challenge - Sayonara Bye Bye* (Figura 5.63). As histórias foram desenhadas por Max Andrade com participação de Jun Sugiyama, Eduardo Capelo, Kaji Pato, Ichirou, Rafa Santos, Eudetenis, Wagner Elias, Perobense, Felipe Dias, Heitor Amatsu, Fabiano Ferreira, João Mausson e João Eddie, muitos desses autores também premiados pelo concurso SMA de mangás silenciosos. No mesmo ano, Max Andrade também lançou dois outros financiamentos de coletâneas: *Mute Print*, com 8 histórias silenciosas reconhecidas no SMA; e *Puff no Piripaf* com webcomics publicadas no blog de Max Andrade.

Ainda em 2019, Max Andrade, junto a Kaji Pato e Jun Sugiyama lançaram o portal *Noise Manga*, com os quadrinhos *Tools Challenge* de Max Andrade, *Quack* de Kaji Pato, e *Japow!* de Jun Sugiyama e Eduardo Capelo, lançados em formato de *webcomics*, disponíveis *online*.

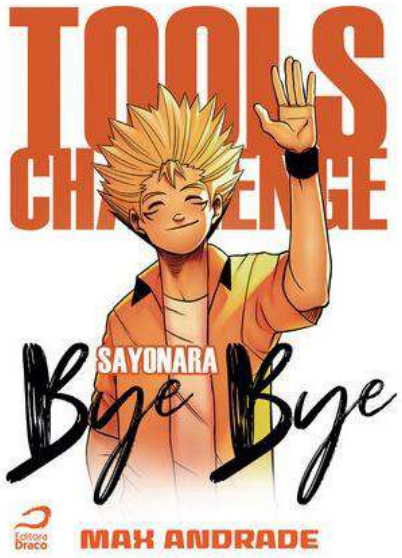
Em 2019, Max Andrade também lançou a HQ *Pra quem já mordeu um cachorro por comida, até que eu cheguei longe…*, na ontologia inspirada no universo da *Mixtape*, com a figura do artista e rapper Emicida aparecendo nas páginas. Na figura 64, podemos observar como a onomatopeia que acompanha o rapper foi aplicada em japonês, no formato de *kakimoji*, com uma pequena referência seguindo o alfabeto latino-americano abaixo, indicando o clássico “DON” de Max Andrade em seus quadrinhos, o som de impacto dramático em muitas de suas narrativas. É interessante observar como a onomatopeia, ainda que em japonês, apresenta uma mancha gráfica ampla que compõe a cena e se destaca ao fundo, no cenário, com tamanho grande, traço regular e alto contraste.

Um dos aspectos de muitos dos quadrinhos mais recentes de Max Andrade, e de alguns outros quadrinistas de mangá, como João Eddie e Heitor Amatsu, é a influência que a música, a melodia e suas letras possuem nos trabalhos destes. Enquanto quadrinista, o ato de criar uma

história em quadrinho pode ser muito solitário e, portanto, é comum que esta tarefa seja acompanhada de uma longa trilha sonora que permite ao autor criar sem precisar se desconcentrar por completo do objeto de transpor o roteiro para as páginas desenhadas.

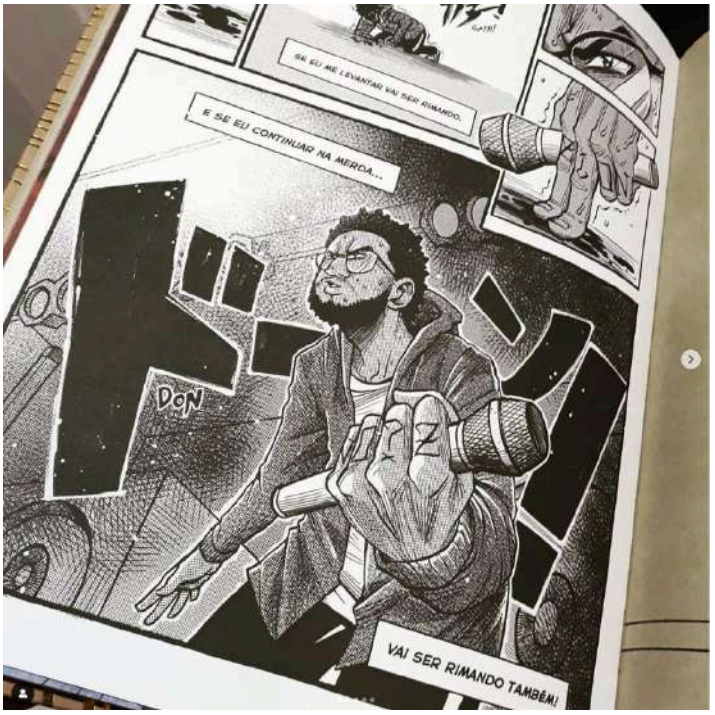
´A música é muito importante para mim, para minha formação como pessoa. Punk Rock, Hardcore. [...] Eu sou um cara dos quadrinhos, mas um cara mais punk dos quadrinhos.´ - disse Max Andrade em 15 de agosto de 2024 ao dar entrevista para o canal *Akiba Station* na plataforma do *Youtube*. Ele fala sobre seu desejo de levar seu quadrinho para todos os lugares do Brasil e como viajou por alguns estados do nordeste brasileiro por iniciativa própria. O título do quadrinho *Tem sido um esforço [se bem que eu nunca achei que fosse fácil]* (2023) (Figura 5.87) é a letra de uma música de uma banda de punk em São Paulo, Chuva Negra.

Figura 5.63 - HQ *Tools Challenge Sayonara Bye Bye* (2019), de Max Andrade.



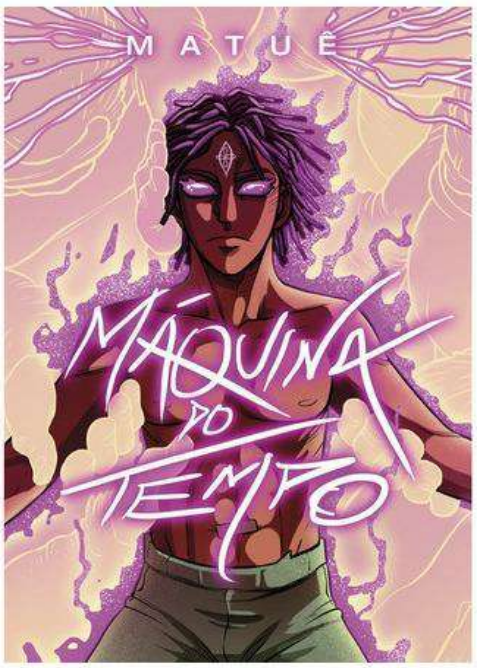
Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tools Challenge Sayonara Bye Bye, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-683088-tools-challenge-sayonara-byebye.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.64 - Página da HQ *Pra quem já mordeu um cachorro por comida, até que eu cheguei longe…* (2019), na ontologia inspirada no universo da *Mixtape*, cap 17, com Emicida e onomatopeia em *kakimoji*.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Pra Quem Já Mordeu Um Cachorro Por Comida Até Que Eu Cheguei Longe…, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-6efbda-pra-quem-ja-mordeu-um-cachorro-por-comida-ate-que-eu-cheguei-longe.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.65 - HQ *Máquina do Tempo* (2020), de
Max Andrade, Talles Rodrigues, Kaji Pato e Yuri Coelho.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Máquina do Tempo, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-7f4023-maquina-do-tempo.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2020, outro trabalho de Max Andrade ligado à música foi a HQ *Máquina do Tempo*, feita para o universo do disco Máquina do Tempo, álbum de estreia do trapper Matuê. O roteiro foi de Yuri Coelho e colorização de Kaji Pato, com o suporte do Assistente de Arte Talles Rodrigues. Um quadrinho de 48 páginas que mistura a letra das músicas do álbum com a narrativa gráfica.

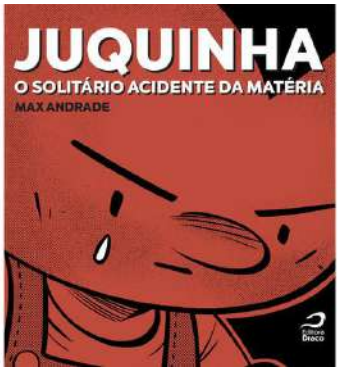
Ainda em 2020, Max Andrade lançou o financiamento coletivo da HQ *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (Figura 5.66), uma *webcomic* que foi publicada originalmente na plataforma do *Instagram* durante o período de isolamento social como prevenção contra a pandemia de COVID-19. Acompanhar o lançamento gradual deste quadrinho para esta pesquisadora foi uma experiência única, visto que o protagonista Juquinha em muitos momentos conseguia quebrar a quarta parede e parecia interagir com os leitores, abordando reflexões sobre a existência e o propósito humano, tudo com um traço muito clássico de Max Andrade.

Em um dos exemplos de onomatopeias na HQ *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria*, financiada em 2020 e publicada em 2021 pela editora Draco, Max Andrade repete a onomatopeia “DON” (Figura 5.67) ao dramatizar o momento em que o protagonista do quadrinho é chamado de feio. Na figura 68, é apresentado o momento em que o personagem Juquinha passa a discutir com

Max Andrade, seu criador. Max Andrade escolhe deixar um recorte da música *Numb* da banda estrangeira Linkin Park como trilha sonora para o momento da cena.

Em *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria*, Max Andrade faz uso constante da onomatopeia como elemento narrativo, como podemos observar nos exemplos disponíveis nas figuras 5.69, 5.70 e 5.71.

Figura 5.66 - HQ *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2021), de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-7f4044-juquinha-o-solitario-acidente-da-materia.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.67 - Onomatopeia em *kakimoji* na HQ *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2021), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-7f4044-juquinha-o-solitario-acidente-da-materia.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.68 - Onomatopeia "HARF HARF" na HQ *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2021), de Max Andrade.

Fonte: Instagram de Max Andrade (@puffnopiripaf), disponível em: <instagram.com/p/CHFh_J-jxuB>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.69 - Onomatopeia "BOOM" na HQ *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2021), de Max Andrade.

Fonte: Instagram de Max Andrade (@puffnopiripaf), disponível em: <instagram.com/p/CHJKWPqDnRB>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.70 - Onomatopeia "BRAK" na HQ *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2021), de Max Andrade.

Fonte: Instagram de Max Andrade (@puffnopiripaf), disponível em: <instagram.com/p/CG4luSujd04>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.71 - Onomatopeia "DRAAM" na HQ *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2021), de Max Andrade.

Fonte: Instagram de Max Andrade (@puffnopiripaf), disponível em: <instagram.com/p/CG-dEedjgeM>. Acesso em 06 de abril de 2025.

As onomatopeias “BOOM” (Figura 5.69), “BRAK” (Figura 5.70) e “DRAAM” (Figura 5.71) são todas construídas em caixa alta, com letras maiúsculas, mas com variações gráficas que marcam momentos distintos na narrativa. “BOOM” possui alto contraste, um tamanho grande em relação ao quadro e à página, traço irregular e está centralizada com as linhas de ação, sugerindo o barulho de uma explosão. “BRAK” possui um traço irregular, quase falho, tremido, com tamanho irregular entre as letras e proporção média em relação ao quadro e à página; seu movimento diagonal e o alto contraste indicam o dinamismo do momento e sugerem a quebra, rompimento de algo. O último, e um pouco mais difícil de identificar devido ao seu baixo contraste em relação ao fundo, é “DRAAM”, com traço irregular e tamanho médio em relação ao quadro e à página, é compositiva na construção da imagem e o movimento vertical acompanha o sentido de leitura entre o primeiro balão e os quadros subsequentes ao canto inferior direito.

Em 2021, Max Andrade lançou *Elemento Incomum* (Figura 5.72), quadrinho publicado por Valores Editorial. Trata-se de uma aventura sobre o pequeno Hidrogênio, enquanto personagem humanizado, pela tabela periódica para descobrir quem ele realmente é. São 240 páginas coloridas de HQ, criada e escrita por Richarde Guerra, desenhada por Max Andrade, colorido por Kaji Pato e editado por Sidney Gusmam. O exemplar impresso possui uma proposta educacional, com capa dura, verniz localizado, formato de luxo e acompanha um jogo de cartas com todos os elementos químicos com design criado por Max Andrade. Ele ainda chegou a ser um dos finalistas no 35º prêmio do Troféu HQMix na categoria Melhor Arte Finalista Nacional por esta obra.

Max Andrade, em parceria com Daniel Bretas, outro quadrinista já premiado pelo SMA, publicou em 2021 o mangá silencioso *New Member* (Figura 5.73) através de uma nova edição do concurso em parceria com a UNESCO. O quadrinho é uma mistura de traços dos dois quadrinistas. Na figura 5.74, podemos observar a clássica onomatopeia “DON!!!” de Max Andrade na página dupla, ou *splash page*, ao apresentar ao mesmo personagem, monstro, que apareceu em *Wanna be a legend!!!* (Figura 5.40). O traço irregular, o tamanho grande com alto contraste e movimento diagonal auxiliam a destacar o impacto da aparição do novo membro na reunião apresentada na narrativa do quadrinho.

Figura 5.72 - HQ *Elemento Incomum* (2021), de Max Andrade, Kaji Pato e Richarde Guerra.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Elemento Incomum, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com /pd-96e306-uncommon-element.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.73 - HQ *New Member* (2021), mangá silencioso, de Max Andrade e Daniel Bretas.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. New Member, disponível em: <smacmag.net/v/sma13/new -member-by-daniel-bretas-and-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.74 - HQ *New Member* (2021), mangá silencioso, de Max Andrade e Daniel Bretas.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. New Member, disponível em: <smacmag.net/v/sma13/new-member-by-daniel-bretas-and-max-andrade/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2022, Max Andrade lançou a HQ *Por Amor* (Figura 5.75) na coletânea temática da editora Pé de Cabra, que reúne mais de 50 autores do quadrinho brasileiro sob o tema ´Amor´. A edição possui capa colorida, uma lombada quadrada com acabamento fosco, um miolo de 168 páginas preto e branco em papel pólen com 90 de gramatura.

We´re All Made of Stories (2022) (Figura 5.76) foi um quadrinho curto de uma única página publicado no Japão pela editora do concurso SMA, destacando o trabalho de dois quadrinistas brasileiros premiados por ela: Max Andrade e YOS.

Ainda em 2022, Max Andrade lançou a HQ *Petuel II - Uma História de Vingança* (Figura 5.77). Um quadrinho sobre a história de origem sobre uma criatura híbrida de anel de latinha com um ser humano, uma das obras da coletânea apresentadas na revista *El Pero Feo 2*, da editora Escória Comix.

Figura 5.75 - HQ *Por Amor* (2022), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Por Amor, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-8faef1-pe-de-cabra-4-amor.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.76 - HQ *We're All Made of Stories* (2022), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. We're All Made of Stories, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-90763c-monthly-comic-zenon-06-2022.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.77 - HQ *Petuel II - Uma História de Vingança* (2022), de Max Andrade.

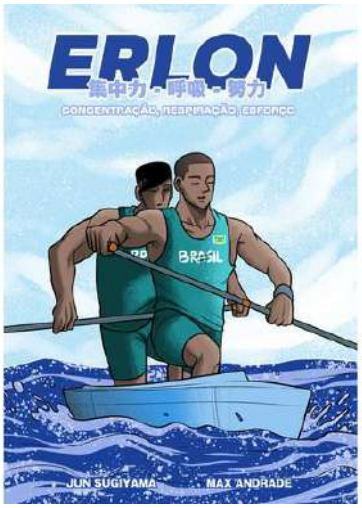
Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Petuel II - Uma História de Vingança, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-93894a-revista-el-perro-feo-n-02.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Max Andrade lançou a HQ *ERLON - Concentração, Respiração e Esforço* (Figura 5.78) em 2022. O quadrinho foi criado sob encomenda para o Comitê Olímpico do Brasil (COB), com o intuito de promover a participação de atletas brasileiros nas Olimpíadas de Tóquio 2020, adiada para 2021 devido à pandemia de COVID-19. O roteiro foi de Jun Sugiyama e a arte de Max Andrade. Foi publicada nas redes sociais do COB, sendo a edição impressa limitada para atletas, autores e

envolvidos no projeto. A edição impressa possui capa colorida com lombada canoa, miolo de 32 páginas, em preto e branco, em papel sulfite, com 75g³ de gramatura.

Na HQ *ERLON - Concentração, Respiração e Esforço* (2022) podemos observar algumas onomatopeias aplicadas por Max Andrade. A onomatopeia "TCHIBUM" (Figura 5.79) é um exemplo de representação gráfica desenhada na página em movimento diagonal, seguindo a origem do ruído da água no cenário, com traço irregular indicando a natureza orgânica do som, alto contraste que destaca a onomatopeia na narrativa e tamanho médio em relação ao quadro e à página. A onomatopeia "FUUUUU", também desenhada, apresenta movimento horizontal, mais estática em relação ao quadro, indicando estabilidade do som, apesar de uma breve variação na grafia, escala pequena e alto contraste que destacam a onomatopeia, mas conferem uma sonoridade mais baixa para o suspiro do personagem.

Figura 5.78 - HQ *ERLON - Concentração, Respiração, Esforço* (2022), de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. ERLON - Concentração, Respiração, Esforço, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-93893e-erlon-concentracao-respiracao-esforco.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.79 - Onomatopeia "TCHIBUM" na HQ *ERLON - Concentração, Respiração, Esforço* (2022), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. ERLON - Concentração, Respiração, Esforço, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-93893e-erlon-concentracao-respiracao-esforco.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.80 - Onomatopeia "FUUUUU" na HQ *ERLON - Concentração, Respiração, Esforço* (2022), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. ERLON - Concentração, Respiração, Esforço, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-93893e-erlon-concentracao-respiracao-esforco.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Outra HQ produzida por Max Andrade para a COP foi *ALISON - Não Existem Barreiras* (Figura 5.81) em 2022. Roteirizada por Jun Sugiyama e desenhada por Max Andrade, a história também possui 32 páginas e foi impressa no mesmo formato que a HQ *ERLON - Concentração, Respiração e Esforço* (2022). Em *ALISON - Não Existem Barreiras* (2022), podemos observar outras onomatopeias, porém é pertinente destacar que tanto na versão em português disponibilizada em prévia no *site* de

Max Andrade, quanto na versão em japonês divulgada no *Instagram* dele, as onomatopeias não são alteradas pelo processo de tradução.

A onomatopeia “TAP” (Figura 5.82), da HQ *ALISON - Não Existem Barreiras* (2022), é apresentada com um traço regular, alto contraste, movimento horizontal e tamanho pequeno, destacando o som, porém o tornando compositivo da narrativa. A onomatopeia “TAP TAP TAP” (Figura 5.83), por sua vez, é apresentada em movimento vertical por repetição, com traço regular, alto contraste e escala pequena, associada à atividade sugerida pelas linhas de ação e o movimento do personagem na cena. Ela não foi traduzida, o que corrobora com a proposta desta pesquisa de que a qualidade gráfica do valor da onomatopeia pode ser interpretada sem que o leitor necessariamente compreenda o idioma aplicado à ela.

Figura 5.81 - HQ *ALISON - Não Existem Barreiras Insuperáveis!* (2022), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. ALISON - Não Existem Barreiras Insuperáveis!, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-938942-alison-nao-existem-barreiras-insuperaveis.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.82 - Onomatopeia “TAP” na HQ *ALISON - Não Existem Barreiras Insuperáveis!* (2022), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. ALISON - Não Existem Barreiras Insuperáveis!, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-938942-alison-nao-existem-barreiras-insuperaveis.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.83 - Onomatopeia “TAP TAP TAP” na HQ *ALISON - Não Existem Barreiras Insuperáveis!* (2022), de Max Andrade.

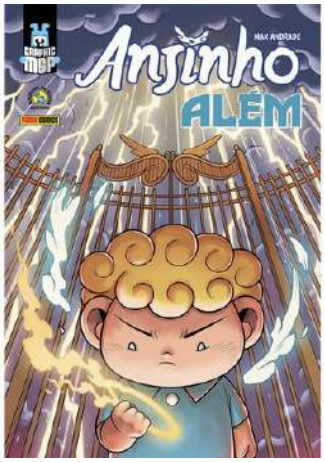
Fonte: Instagram de Max Andrade (@puffnopiripaf), disponível em: <instagram.com/p/CTUkqd8Lsy0>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2022, Max Andrade lançou a *graphic novel Anjinho: Além* (Figura 5.84), parte da coleção Graphic MSP, sendo o 32º lançamento do selo. O roteiro e os desenhos são de Max Andrade, a colorização é de Kaji Pato, e a edição é de Sidney Gusman. A edição possui capa dura e capa cartão com lombada quadrada, acabamento brilho, com 96 páginas coloridas em papel couchê de 150 de gramatura. A HQ também chegou a ser finalista no 35º prêmio do Troféu HQMix em 2023 nas categorias Melhor publicação juvenil e Melhor publicação de humor.

Em *Anjinho: Além* (2022) de Max Andrade também podemos encontrar algumas onomatopeias aplicadas com traços característicos ao restante da produção do autor. Na Figura 5.85, podemos observar a onomatopeia “TU-TUM” se destacando em contraste ao fundo amarelo, sendo compositiva ao personagem pelo seu tamanho pequeno, traço regular e movimento horizontal com pouco dinamismo.

Na figura 5.86, a onomatopeia “HUM”, também da obra *Anjinho: Além* (2022) de Max Andrade, possui características similares a onomatopeia “TU-TUM” na figura 5.85: tamanho pequeno, traço regular, movimento horizontal e origem em personagem. Contudo, o contraste desta onomatopeia é baixo, diminuindo o destaque dela em relação ao quadro, principalmente pela percepção desta em relação ao cenário com o gradeado em segundo plano.

Figura 5.84 - HQ *Anjinho - Além (selo Graphic MSP)* (2022), de Max Andrade.



Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Anjinho - Além (selo Graphic MSP), disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-8faec7-anjinho-alem-graphic-msp.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.85 - Onomatopeia “TU-TUM” na HQ *Anjinho - Além (selo Graphic MSP)* (2022), de Max Andrade.

Fonte: Instagram de Max Andrade (@puffnopiripaf), disponível em: <instagram.com/p/Cc8i4Blu7ZS>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.86 - Onomatopeia “HUM” na HQ *Anjinho - Além (selo Graphic MSP)* (2022), de Max Andrade.

Fonte: Instagram de Max Andrade (@puffnopiripaf), disponível em: <instagram.com/p/CgqUlKrDQ7W>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2023, Max Andrade lançou também o livro *tem sido um esforço [se bem que eu nunca achei que fosse fácil]* (Figura 5.87) com 25 histórias em quadrinho pensadas, inicialmente, para as redes sociais, porém, outras foram criadas exclusivamente para o material impresso, publicado pela editora MMarte. A coletânea foi impressa com capa colorida e lombada quadrada com acabamento fosco e verniz localizado; com 164 páginas em preto e branco, papel pólen bold em 90 de gramatura.

A onomatopeia “RISC RISC” (Figura 5.88) é um dos exemplos da representação gráfica do som na obra. “RISC RISC” apresenta movimento diagonal por repetição com traço regular, alto

contraste em relação ao fundo preto, escala pequena e origem em personagem. A onomatopeia e sua grafia auxilia na sugestão da atividade do personagem à mesa.

Ainda em 2023, no evento *Anime Friends*, a editora JBC realizou o anúncio de publicação do quadrinho *Tools Challenge Edição Definitiva* com o pelo *Start!* dela, sendo uma coleção editada e publicada em dois volumes. O primeiro volume é um compilado dos três primeiros da coleção original. Ele possui capa colorida com lombada quadrada, acabamento fosco e com hot stamp metálico; com 384 páginas preto e branco, sendo algumas coloridas, todas em papel pólen bold em 90g de gramatura. O volume 2 é um compilado dos três últimos da coleção original, com capa colorida de lombada quadrada, com acabamento fosco e hot stamp metálico; e 416 páginas preto e branco, assim como algumas páginas coloridas, todas em papel pólen bold em 90 de gramatura.

Figura 5.87 - HQ *tem sido um esforço [se bem que eu nunca achei que fosse fácil]* (2023), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tem sido um esforço [se bem que eu nunca achei que fosse fácil], disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-9606fe-tem-sido-um-esforco-se-bem-que-eu-nunca-achei-que-fosse-facil.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.88 - Onomatopeia "RISC RISC" na HQ *tem sido um esforço [se bem que eu nunca achei que fosse fácil]* (2023), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Tem sido um esforço [se bem que eu nunca achei que fosse fácil], disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-9606fe-tem-sido-um-esforco-se-bem-que-eu-nunca-achei-que-fosse-facil.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.89 - HQ *Quem pecar vai pagar* (2023-2024), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Quem pecar vai pagar, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-965ce2-quem-pecar-vai-pagar-ugrito.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2024, Max Andrade lançou a 34ª HQ curta *Quem pecar vai pagar* (Figura 5.89) da coleção Ugritos, da Editora UGRA. Esta obra de 16 páginas não possui onomatopeias.

Também em 2024, Max Andrade publicou a introdução de 12 páginas da HQ *Confraria do Machado* (Figura 5.90), um álbum programado para 2025, produzido em parceria com Richarde Guerra. A obra tem capa colorida com lombada canoa, miolo preto e branco em papel couchê em 90g de gramatura. Em algumas páginas da prévia do quadrinho disponibilizada pelo autor no próprio

site, é possível encontrar algumas onomatopeias como “BAM” (Figura 5.91) e “BAM BAM BAM” (Figura 5.92), que se trata da onomatopeia anterior, mas em repetição.

A onomatopeia “BAM” (Figura 5.91) é um registro em grande escala em relação a página, com traço irregular, movimento horizontal que indica o som que o objeto manuseado pelo personagem deve fazer, e em alto contraste em relação a mancha mais escura que o preenchimento da grafia.

A mesma onomatopeia sofre alterações em “BAM BAM BAM” (Figura 5.92) por estar em repetição, com menor contraste que a versão na figura 5.91, mas ainda assim com alto contraste em relação ao fundo devido ao contorno escuro da grafia desenhada; o movimento é diagonal e o tamanho da onomatopeia é pequeno, sugerindo a repetição constante do mesmo som. Na cena, não há menção à origem da onomatopeia, mas segue a sugestão citada em exemplos anteriores: a representação gráfica do som pode estar relacionada à origem de objeto ou personagem em página em sequência na narrativa.

Figura 5.90 - HQ *Confraria do Machado* (2024), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Confraria do Machado, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-96e305-confraria-do-machado-prologo.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.91 - Onomatopeia “BAM” na HQ *Confraria do Machado* (2024), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Confraria do Machado, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-96e305-confraria-do-machado-prologo.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.92 - Onomatopeia “BAM BAM BAM” na HQ *Confraria do Machado* (2024), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. Confraria do Machado, disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-96e305-confraria-do-machado-prologo.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

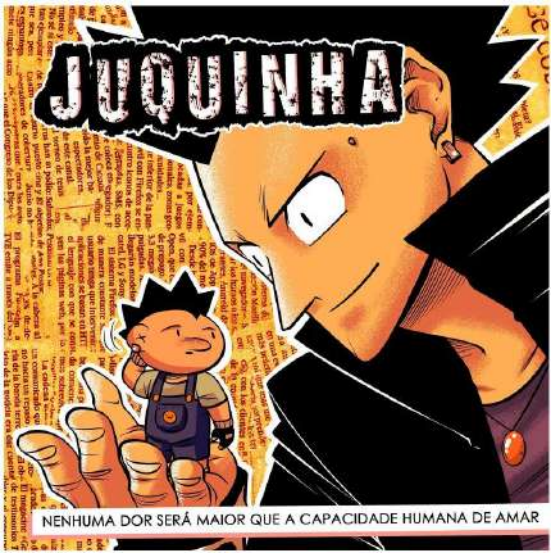
Em abril de 2025, Max Andrade publicou o quadrinho *o oposto do robô [histórias que o pobre coitado do Chat GPT é...]* (Figura 5.93), financiado coletivamente através do Catarse e apoiado pela editora MMarte. Segundo o autor, este quadrinho é a continuação de *tem sido um esforço [se bem que eu nunca achei que fosse fácil]* (2023). É um livro com o mesmo tamanho de seu predecessor, na

mesma qualidade, pela mesma editora, porém, com um conteúdo mais conciso. São menos histórias, mas cada uma delas apresenta um número de páginas maior.

Figura 5.93 - HQ *o oposto do robô [histórias que o pobre coitado do Chat GPT é...]* (2025), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. O oposto do robô [histórias que o pobre coitado do Chat GPT é...], disponível em: <puffnopiripaf.iluria.com/pd-965cdb-o-oposto-do-robo-historias-que-o-pobre-coitado-do-chat-gpt-e.html>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.94 - Capa do álbum do personagem Juquinha entitulado *Nenhuma Dor Será Maior Que A Capacidade Humana De Amar!* (2025), de Max Andrade.



Fonte: Instagram de Max Andrade (@puffnopiripaf), disponível em: <instagram.com/p/CXtZyjcOG0m>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Em 2025, Max Andrade divulgou o lançamento de um álbum musical intitulado *Nenhuma Dor Será Maior Que A Capacidade Humana De Amar!* (Figura 5.94) Segundo o autor, nas faixas com letras próprias, é aplicada a vocalização inspirada nos adultos das animações de Peanuts. Max Andrade destacou que a ideia consiste em ampliar o projeto inicial criado em meados de 2020, que conta com 3 faixas de músicas disponíveis em plataformas de transmissão, como o *Spotify*. As músicas são cantadas pelo personagem Juquinha e são intituladas *Me and My Friends, Born a… Loser?,* e *Oh Messy Juca.*

A promessa de Max Andrade para o final de 2025 foi sua nova HQ *O Último Pedaço da Minha Alma que Eu Ainda Não Vendi (OUPDMAQEANV)* (Figura 5.95), um projeto anunciado desde a *Comic Con Experience* em dezembro de 2023. Trata-se do quarto livro do autor, uma história fechada com mais de 200 páginas. O projeto está sendo divulgado nas redes sociais de Max Andrade, principalmente no *Instagram*, onde ele, inclusive, também divulgou uma fotografia do processo digital de produção das páginas do quadrinho (Figura 5.96).

Na foto divulgada por Max Andrade (Figura 5.96), podemos observar como algumas onomatopeias já são aplicadas na narrativa sequencial. A onomatopeia “ZUP” não é estranha ao repertório de sons aplicados pelo quadrinista, e o traço é regular, em alto contraste, pequeno e diagonal, características comuns à maioria das representações gráficas do som pelo autor.

Figura 5.95 - HQ *O Último Pedaço da Minha Alma que Eu Ainda Não Vendi* (2025), de Max Andrade.

Fonte: Blog de PuffnoPiripaf, de Max Andrade. O Último Pedaço da Minha Alma que Eu Ainda Não Vendi, disponível em: <www.instagram.com/p/C1j-Zp3r4is>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.96 - Onomatopeia “ZUP” na HQ
O Último Pedaço da Minha Alma que Eu Ainda Não Vendi (2025), de Max Andrade.

Fonte: *Instagram* de Max Andrade. O Último Pedaço da Minha Alma que Eu Ainda Não Vendi, disponível em: <www.instagram.com/p/C1j-Zp3r4is>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Quadro 5.01 - Distribuição apenas das publicações impressas de Max de Andrade (2011-2025).

2011		2017		2022	
mai	Blue Hair Brothers (Zine)	**abr**	Kássius & Adrielly: Comédia Romântica da Vida Real!	**dez**	Colorbar
	Tools Challenge Vol. 1 (Zine)	**jun**	Sketchbook Custom: Max Andrade	**dez**	Revista El Perro Feo nº02
2012		**dez**	Tools Challenge nº04	**dez**	Alison: Não Existem Barreiras Insuperáveis!
out	Ação Magazine nº03	**dez**	DON Brothers: Suor, Stress e Cafeína	**dez**	Erlon: Concentração, Respiração, Esforço
2013		2018		2023	
abr	Tools Challenge nº01 (Ind.)	**mai**	Basídio nº02	**jun**	PRÉ: O Drama da Escolinha!
mai	Quadrante X nº13	**out**	Tools Challenge nº05	**nov**	tem sido um esforço [se bem que eu nunca achei que fosse fácil]
jul	Mangá Pride nº03 (Ind.)	**dez**	Tools Challenge nº06	**dez**	Tools Challenge: Edição Definitiva nº01
2014		2019		2024	
fev	Conexão Nanquim (Ind.)	**jul**	Tools Challenge: Sayonara ByeBye	**mar**	Quem Pecar Vai Pagar! (Ugrito nº34)
mai	Quadrante X nº14	**dez**	Puff no Piripaf : 10 anos, 21 meses e alguns dias…	**mai**	Tools Challenge: Edição Definitiva nº02
dez	Tools Challenge nº02 (Ind.)	**dez**	Mute Print	**jun**	Confraria do Machado: Prólogo
2015		**dez**	Antologia Mixtape/Emicida	**dez**	Almanaque Bife de Unicórnio nº01
abr	Ciclanos & Ciclanas	2020		2025	
mai	Quadrante X nº15	**nov**	Máquina do Tempo/Matuê	**mar**	Almanaque Cada Um No Seu Quadrinho
nov	Múltipla Escolha	2021		**abr**	o oposto do robô [histórias que o pobre coitado do Chat GPT é completamente incapaz de escrever]
2016		**abr**	Juquinha: O Solitário Acidente da Matéria	**jun**	Almanaque Bife de Unicórnio nº02
abr	Silent Manga Audition EX1: Compilation Book (JP/Japão)	**set**	Elemento Incomum	**jul**	Tools Challenge: Sayonara ByeBye - Edição Definitiva
mai	Imaginários em Quadrinhos Vol. 4	**out**	Uncommon Element (EN/Emirados Árabes)	**dez**	Almanaque Bife de Unicórnio nº03
dez	The HYPE	2022		**dez**	O Último Pedaço da Minha Alma que Eu Ainda Não Vendi [uma não-biografia autorizada]
dez	Tools Challenge nº01	**mar**	Pé-de-Cabra #4: Amor	2026	
dez	Tools Challenge nº02	**abr**	Monthly Comic Zenon 06/2022 (JP/Japão)	**abr**	Juquinha: Nenhuma Dor Será Maior que a Capacidade Humana de Amar (CD+Vinil+HQ)
dez	Tools Challenge nº03	**mai**	Anjinho: Além (Graphic MSP nº32) Capa Cartão		
dez	Quadrante X nº16	**mai**	Anjinho: Além (Graphic MSP nº32) Capa Dura		

Fonte: Fornecido gentilmente por Max Andrade e adaptado pela autora, 2025.

Como é possível observar no quadro 5.01 apresentado acima, Max Andrade possui uma variedade de títulos publicados de forma impressa, além de vários outros que foram divulgados apenas de forma digital, *online*. A seguir, abordaremos mais sobre a origem do objeto principal de

análise desta pesquisa, o primeiro livro de Max Andrade em sua carreira enquanto quadrinista brasileiro, *Tools Challenge*.

5.2 | *Tools Challenge* e Max Andrade

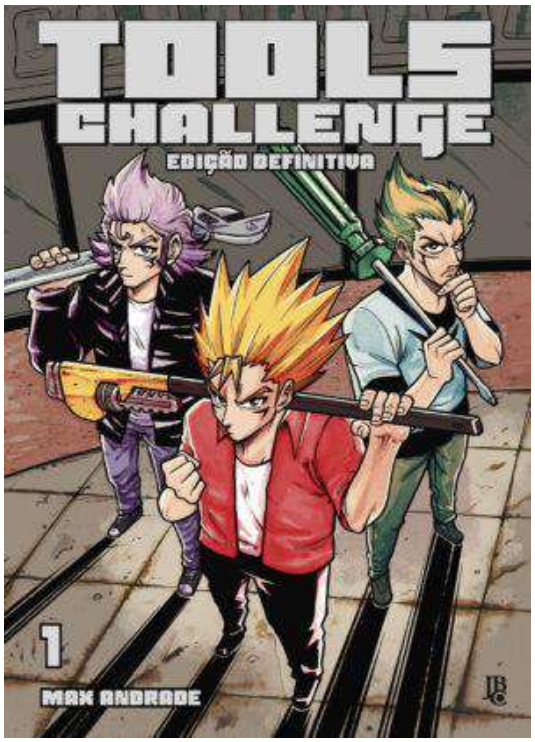
Tools Challenge, segundo Max Andrade, é o seu primeiro livro, sendo uma série completa de 7 volumes. Segundo o autor, foi um de seus maiores e mais difíceis trabalhos. Segundo ele, em uma de suas campanhas de financiamento coletivo no Catarse (Cf. o oposto do robô, 2024[15]), durante meados de 2008-2025, ele chegou a publicar quase 40 livros impressos, mais de 2.500 páginas, além de participar de mais de 100 eventos por todo o Brasil. Na última contagem de edições impressas, no entanto, sabe-se que ele já superou esta marca e possui mais de 50 títulos publicados em histórias em quadrinhos.

A série completa possui 6 volumes e um especial intitulado *Tools Challenge Sayonara Bye Bye*. A obra completa possui 944 páginas, sendo 790 de quadrinhos. Inicialmente, foi publicada por meio de financiamento coletivo através da plataforma Catarse em 2013. Em 2018, a série passou a ser lançada pela editora Draco. Em 2023, a série ganhou uma republicação como Edição Definitiva (Figuras 5.97 e 5.98) de dois volumes apenas, e com a classificação etária destacada para 14 anos. Esta nova re-publicação ganhou capa com orelhas e aplicação em hot stamp (Cf. Redação JBC, 2023)[16].

[15] Campanha do Catarse para o livro *O oposto do robô,* lançada em 2024 por Max Andrade. Disponível em: <https://www.catarse.me/robozinhotriste>. Acesso em 12 de abril de 2025.

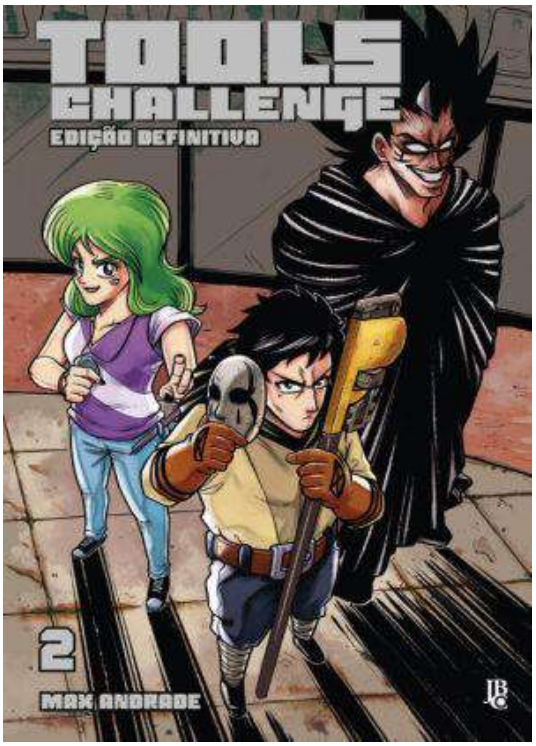
[16] Redação JBC, 2023. JBC apresenta novos quadrinhos nacionais ainda em 2023. Veja a lista das obras que serão lançadas em dezembro pela Editora JBC. Matéria disponível em <https://editorajbc.com.br/2023/11/13/jbc-apresenta-novos-quadrinhos-nacionais-ainda-em-2023/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.97 - Edição definitiva, volume 1, da HQ *Tools Challenge* (2023), de Max Andrade.



Fonte: Site da editora JBC, disponível em: <editorajbc.com.br/start/colecao/tools-challenge/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.98 - Edição definitiva, volume 2, da HQ *Tools Challenge* (2023), de Max Andrade.



Fonte: Site da editora JBC, disponível em: <editorajbc.com.br/start/colecao/tools-challenge/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

O enredo de *Tools Challenge* trata de uma aventura com aspecto similar aos mangás *shonen*[17], e com muita personalidade. Em *Tools Challenge*, volume 1, a história se passa em um mundo parecido com o real. No entanto, neste mundo, cada pessoa nasce com uma ferramenta. Algumas delas nascem com ferramentas especiais, classificadas como série ouro. Porém, as pessoas com ferramentas da série ouro não podem viver mais de 15 anos longe delas, ou morrerão. Raion, o protagonista, é uma dessas pessoas especiais, porém a ferramenta dele foi roubada. Ele, então, descobre que a ferramenta dele está nas mãos de um campeão de um torneio ilegal de ferramentas chamado *Tools Challenge*. O problema é que, para realizar a inscrição no torneio, o participante deve ter uma ferramenta da série ouro.

No volume 2, no meio da jornada do herói, o protagonista encontra os personagens Kao e Hitai, dois outros jovens que querem participar do torneio e, por esse motivo, formam uma aliança com Raion. No entanto, antes de se inscreverem, eles precisam passar por um teste que força que coloca a prova a união deles.

[17] Mangás *shonen*. Segundo Braga Jr. (2019), mangás *shonen* são um nicho de quadrinhos japoneses focados em histórias para o público de jovens meninos e rapazes.

No volume 3, após Raion, Kao e Hitai conseguirem se inscrever no torneio, passam por um processo de preparação para o evento. O volume é focado nas motivações que levou cada um dos três a se inscreverem no *Tools Challenge*.

No volume 4, o torneio começa e Raion, Kao e Hitai passam por muitas armadilhas e surpresas que testam suas habilidades. No entanto, o autor explora a evolução de cada um dos personagens, colocando-os em situações em que eles precisam superar seus medos pessoais para alcançarem seus objetivos.

No volume 5, Raion, Kao e Hitai conseguem passar pelas duas primeiras fases do *Tools Challenge* e encontram inimigos mais poderosos. A organização do torneio passa a alterar as regras dos desafios, dificultando ainda mais o processo deles de vencerem o torneio.

No volume 6, o personagem Zou, o decacampeão do torneio, é o desafio final para Raion, após a queda de cada um dos aliados do protagonista. Raion, em busca de sua ferramenta roubada e com sua vida em risco, enfrenta o desafio final.

No volume 7, ou o volume especial denominado *Tools Challenge: Sayonara Bye Bye*. Neste volume, Max Andrade convidou diversos outros quadrinistas como Kaji Pato, Ichirou, Jun Sugiyama, Eduardo Capelo, Rafa Santos, Wagner Elias, Perobense, Felipe Dias, João Eddie, Heitor Amatsu, Fabiano Ferreira, Eudetenis e João Mausson. O volume é um acervo de histórias dramáticas e de superações de todos os sacrifícios que os personagens do quadrinho atravessaram.

Acerca do método de produção do quadrinho, podemos observar que foi um processo híbrido, inclusive na fase de publicações, começando a ser publicado de forma independente por Max Andrade através de financiamento coletivo e, depois do sucesso dos dois primeiros volumes, foi lançado pela Editora Draco e, anos depois, pela Editora JBC. O processo híbrido de produção, no entanto, se refere ao modo de se fazer um quadrinho, seja usando métodos tradicionais (papel, lápis, borracha, caneta nanquim, etc.) ou métodos digitais (*softwares* de edição como aqueles oferecidos pela *Adobe* ou *ClipStudio*, por exemplo).

Nas redes sociais, Max Andrade também compartilhou parte do histórico do processo de criação do quadrinho *Tools Challenge*. É um registro no tempo da memória do quadrinista e do processo de criação deste mangá brasileiro.

Em 2009, por exemplo, o quadrinista desenhou a primeira página deste quadrinho, uma memória divulgada em 2019 por ele mesmo em seu *Instagram* (Figura 5.99). Na figura 5.99, podemos observar como o método de produção do quadrinho iniciou-se de forma tradicional, com o

apoio de uma mesa de superfície mais lisa, prancheta, nanquim recarregável, régua, um bloco de folhas sulfite e o desenho sendo arte finalizado ao centro, um cenário que muitos dos quadrinistas deste mesmo período podem se identificar.

Em 2018, Max Andrade divulgou uma das fotografias da produção das páginas de *Tools Challenge*, onde podemos observar a presença de pontas de grafite vermelha, muito utilizada por quadrinistas que fazem uso de métodos tradicionais de desenho, e uma caneta G Pen, um modelo que pode ser sua ponta substituída a fim de gerar traços diferentes (Figura 5.100). O grafite vermelho, e outros que são coloridos, é muito utilizado na produção de páginas por desenho tradicional, pois, ao desenhar na página e depois finalizar a arte com nanquim, o quadrinista pode escaneá-la e manipular a leitura de cores, removendo a cor do grafite sem ser necessário apagar todo o desenho dele antes de escanear a página.

Figura 5.99 - Registro fotográfico do processo de criação da primeira página do quadrinho *Tools Challenge.*

Fonte: *Instagram* de Max Andrade, disponível em: <instagram.com/p/BswavpFBmXc>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.100 - Registro fotográfico do processo de criação do quadrinho *Tools Challenge* com grafite vermelho e G Pen.

Fonte: *Instagram* de Max Andrade, disponível em: <instagram.com/p/BmPe88ZhRn1/>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Sobre a produção do roteiro de seus quadrinhos, Max Andrade revela, em seu blog pessoal (Cf. Puff no Piripaf, 2025[18]), que, em qualquer projeto de sua autoria, existe a preocupação de criar um ´nível de entendimento básico´, popular. O autor ainda defende que não enxerga este objetivo como um defeito, mas como uma qualidade.

[18] Puff no Piripaf, matéria entitulada *002 - O sofrimento desgraçado de fazer um livro [Imagine sete]*, escrita por Max Andrade, postada em 28 de janeiro de 2025. Disponível em: <puffnopiripaf.substack.com/p/002-o-sofrimento-desgracado-de-fazer>. Acesso em 12 de abril de 2025.

Ao tentarmos identificar todas as referências midiáticas na produção de Max Andrade, não conseguimos chegar a uma conclusão. Porém, ele revela parte da resposta para esta inquietação em uma de suas postagens mais recentes em seu blog pessoal, *Puff no Piripaf*, em 02 de abril de 2025:

> Lembro de quando fiz o texto da campanha do Juquinha no Catarse disse que a obra era ´essa mistura de Peanuts, YuYu Hakusho, Fall Out Boy e Lourenço Mutarelli´ e a possibilidade de qualquer um de vocês que está lendo essa newsletter conhecer profundamente todas essas obras e artistas é praticamente nula. E eu estou falando apenas de quatro fontes. Adicione a Elena Ferrante, o Herman Hesse, Digimon, AMVs dos anos 2000, Drummond, Miró, Bleach, Andy Warhol, LEANDRO KARNAL, uma infância no interior de Minas Gerais, um traumatismo craniano, 5 anos de trabalho voluntário, o amor e a vivência na cena de punk rock e hardcore… enfim, já deu pra entender, certo? (Max Andrade, *Puff no Piripaf*, *Matéria 013 - Como plagiar corretamente [um tutorial simples]*, em 02 de abril de 2025. Disponível em: <puffnopiripaf.substack.com/p/013-como-plagiar-corretamente>. Acesso em 12 de abril de 2025.)

Percebe-se, portanto, como o repertório do autor é uma miscelânea de influências de mídias diversas, animações, cinema, músicas, livros, quadrinhos e experiências pessoais do criador de *Tools Challenge*. Em 2022, Max Andrade divulgou um registro de um dos primeiros eventos que participou, CATSU (Uberlândia, MG), divulgando seu trabalho com os quadrinhos em versão fanzine *Blue Hair Brothers* e *Tools Challenge*, volume 1 (Figura 5.101).

Figura 5.101 - Registro de um dos primeiros eventos em que Max Andrade divulgou *Tools Challenge*.

Fonte: *Instagram* de Max Andrade, disponível em: <instagram.com/p/B1eP78xgLB>. Acesso em 06 de abril de 2025.

Figura 5.102 - Registro do processo de produção e editoração de *Tools Challenge* para a editora Draco.

Fonte: *Instagram* de Max Andrade, disponível em: <instagram.com/p/B2mr54VDj8d>. Acesso em 06 de abril de 2025.

De acordo com o que divulgou, o quadrinista destaca que não possuía o costume ou condições financeiras de participar de beco dos artistas, ou artist´s alley, que são feiras específicas para quadrinistas, muito comuns em eventos como *Comic Con Experience* e no Festival Internacional de Quadrinhos desde 2013.

Max Andrade ainda destacou em seu *Instagram*: ´Foi a única vez que fiz zines, imprimindo, dobrando, grampeando e refilando tudo sozinho, um por um. Foram 30 exemplares da primeira versão do Capítulo 01 do Tools Challenge e 20 exemplares de um dos primeiros gibis que fiz, o Blue Hair Brothers.´ (Max Andrade, no *Instagram*, em 22 de agosto de 2022. Disponível em: <instagram.com/p/B1eP78xgLB-/>. Acesso em 12 de abril de 2025)

Em 2019, Max Andrade divulgou uma fotografia (Figura 5.102), relatando o processo de produção do volume 3 de *Tools Challenge*, e edição dos volumes 1 e 2 do mesmo quadrinho, para a editora Draco que, a partir do segundo volume, passou a lançar a série com o selo dela. Ao coletarmos o depoimento do quadrinista, observamos como *Tools Challenge*, no entanto, não é a obra mais significativa de Max Andrade para ele, mas é uma delas. Ele destacou que, devido ao reconhecimento e por ser um trabalho feito com um personagem da Turma da Mônica, algo que ele chegou a ler desde criança, a *graphic novel Anjinho* (2022) é a obra mais importante da vida dele até o momento. No entanto, ao falar sobre *Tools Challenge* (2013-2025), Max Andrade revela que:

> O *Tools Challenge* por ser essa coisa que eu fiz por muitos anos e ser um marco né (...) ontem mesmo alguém falou lá que leu *Tools Challenge* no ensino médio e essas coisas mesmo, você vê que a coisa passou e faz parte dessa história do mangá feito no Brasil e tal, onde tudo era mato e (risos) (...) foi onde eu aprendi a fazer as coisas como eu faço, tudo isso junto. (Max Andrade em depoimento concedido para a pesquisadora em 01 de abril de 2025, por *WhatsApp*, Apêndice 03)

Max Andrade também falou como o quadrinho *Juquinha* (2021) foi uma obra que o levou seu trabalho como quadrinista para outros públicos que não apenas aquele que sempre gostou de mangá. Segundo Max Andrade, foi através de *Juquinha* (2021) que ele conseguiu alcançar uma boa projeção, e, nesse aspecto, ele considera não apenas o valor que o projeto conseguiu arrecadar no Catarse, que é um termômetro muito utilizado por quadrinistas no país a fim de determinar o sucesso de suas campanhas para publicação independente.

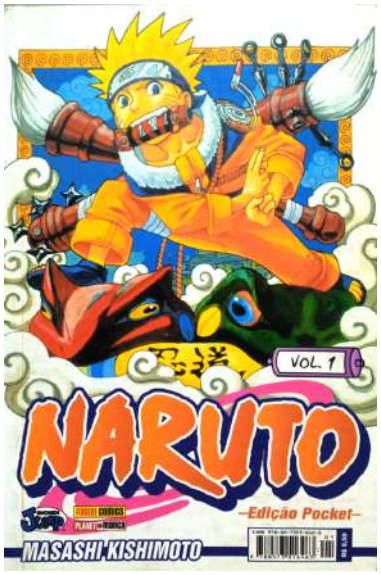
> Nos outros Catarse eu arrecadava 5 mil, 8 mil, 10 mil. E aí o Juquinha mudou o jogo né, (...) Juquinha arrecadou mais de 60 mil, então foi um bagulho de outra ordem, e além dessa questão de número, foi um trabalho importante, um processo importante pra mim, como tava te falando, mas também despertou mais interesse do pessoal do quadrinho nacional no meu trabalho é… fora do rolê do mangá né, porque o Tools Challenge tinha uma galera que me conhecia né, mas era muito assim nicho do mangá. (Max Andrade em depoimento concedido para a pesquisadora em 01 de abril de 2025, por *WhatsApp*, Apêndice 02)

Max Andrade também destacou o papel que o *Silent Mangá Audition* possuiu na evolução dele enquanto quadrinista. Através do concurso internacional, ele conseguiu ir e viver algum tempo no Japão. Nesse aspecto, o quadrinista enfatiza como a forma que os japoneses utilizam uma técnica conhecida como ***Kishotenketsu***. Trata-se de uma técnica narrativa tradicional japonesa e chinesa que se baseia em quatro atos: (1) *Kishu* (Introdução); (2) *Shoku* (Desenvolvimento); (3) *Tenku* (Ápice); e (4) *Kekku* (Conclusão). Esta técnica é uma forma de contar histórias diferente da estrutura europeia e norte-americana, que costuma ter três atos. É um tipo de técnica focada em desenvolver o vínculo emocional do leitor nas primeiras 20 páginas do quadrinho, como é explicado pelo time editorial do *Silent Mangá Audition* (Cf. SMAC! - THE SILENT MANGA AUDITION COMMUNITY! 2016[19]).

De acordo com Max Andrade, a técnica já era algo aplicado por ele em algumas de suas obras, mas de forma intuitiva. Segundo o quadrinista, ele costumava ver mangás como *Naruto* (Figura 5.103), *Bleach* (Figura 5.104)*, One Piece* (Figura 5.105), todos são títulos *best sellers*, aclamados pelo público internacional consumidor de mangás. Ele, enquanto quadrinista, lia estes mangás e tentava reproduzir ideias parecidas, sendo que da forma dele próprio, sem ser algo japonês, pois, de fato não era.

[19] Vídeo intitulado *"Ki-sho-Ten-ketsu" is "KA-ME-HA-ME-HAA!" 4 part construction practicals - Japanese Manga 101 #051* no canal de SMAC! - THE SILENT MANGA AUDITION COMMUNITY! publicado em 24 de junho de 2016. Disponível em: <youtube.com/watch?v=Tfi0FvD9Yu0>. Acesso em 12 de abril de 2025.

Figura 5.103 - Capa do volume 1 do mangá *Naruto*, publicado pela Panini Comics no Brasil em 2010.



Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 5.104 - Capa do volume 1 do mangá *Bleach*, publicado pela Panini Comics no Brasil em 2007.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 5.105 - Capa do volume 1 do mangá *One Piece*, publicado pela Panini Comics no Brasil em 2012.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Max Andrade também destaca o trabalho do quadrinista **Hirohiko Araki**, autor do livro *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga* (2016), e criador de *Jojo's Bizarre Adventure*, outro mangá que se tornou popular internacionalmente. Segundo Max Andrade, no livro, Hirohiko Araki destaca a importância de ter personagens cativantes e que a história do quadrinho não precisa ser tão boa quanto o objetivo de se criar estas figuras. Hirohiko Araki também destaca que é importante manter um equilíbrio entre a criação dos personagens e a qualidade do enredo da história. É comum que alguns quadrinhos consigam cativar o leitor pelo traço, muito atraente e detalhado, cenários belíssimos. No entanto, há casos em que o oposto também ocorre. Histórias em que o traço não é muito bom, mas o enredo é tão interessante e os personagens tão bem construídos que o quadrinho acaba ganhando a atenção do público.

O mangá *One Punch Man* é um bom exemplo de como um bom enredo pode carregar um quadrinho para o reconhecimento nacional e internacional. O criador, ONE, lançou o mangá *One Punch Man* em 2009 em uma versão *online* e, graças ao roteiro envolvente, o quadrinho foi relançado em parceria com o quadrinista Yusuke Murata. Podemos observar abaixo, a diferença de traço na página criada por ONE (Figura 5.106) e naquela criada por Yusuke Murata (Figura 5.107).

Figura 5.106 - Página 01, do volume 01 do mangá criado por ONE, *One Punch Man*.

Fonte: Disponível em: <galaxyheavyblow.web.fc2.com/>. Acesso em 13 de abril de 2025.

Figura 5.107 - Página 01, do volume 1 do mangá *One Piece*, publicado pela Panini Comics no Brasil em 2016.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Ainda se tratando do mangá *One Punch Man*, Max Andrade, ao tratar das onomatopeias em depoimento, revelou que não gosta de alguns mangás em que a onomatopeia é traduzida e é aplicada esta tradução junto à versão original dela. Segundo o quadrinista, essa é uma prática muito comum nos Estados Unidos, mas que, para ele, é repulsiva, pois a onomatopeia faz parte da arte da página. De acordo com Max Andrade: ´Porque a onomatopeia, né, faz parte da arte da página, isso no mangá é muito mais forte que no quadrinho americano, que eu também abomino, aquelas onomatopeias de comics, feio (...)´ (Max Andrade em depoimento concedido para a pesquisadora em 01 de abril de 2025, por *WhatsApp*, Apêndice 02).

Ao ser questionado sobre a aplicação de onomatopeias em *Tools Challenge,* Max Andrade defende que aplicou o barulho da forma como ele entendia que deveria ser aplicado, ainda de forma intuitiva. Porém, após muitas experiências, principalmente com o *Silent Mangá Audition* (SMA), ele passou a fazer a escolha de aplicar ou não estas representações sonoras de uma forma mais consciente. Ele revela, em seu depoimento, que nos quadrinhos dele feitos para o concurso japonês, ele intencionalmente removeu a possibilidade de adicionar onomatopeias na produção, pois, para ele, a ausência delas tornava a ideia de contar uma história apenas com as imagens ainda mais difícil. No entanto, também percebemos, ao analisar o histórico de produções dele, em como ele voltou a adicionar, pouco a pouco, as onomatopeias nos quadrinhos produzidos para o SMA.

A harmonia entre a onomatopeia desenhada e o fundo, contexto, pode ser observada no mangá citado por Max Andrade, *One Punch Man*. No volume 1, podemos observar duas onomatopeias “BOOOM” (Figura 5.108) e “DOH” (Figura 5.109). Ambas foram desenhadas com a proposta de serem integradas à imagem da narrativa. É possível observar também como é adicionada uma tradução para essas onomatopeias, aplicada possivelmente pela equipe editorial da editora Panini Comics. As características como traço, cor, movimento, escala e origem, são aspectos que podem ser analisados em cada uma delas. Apesar do traço de espessura similar, pode-se observar como a irregularidade dele traz a sensação de movimento, assim como a inclinação das onomatopeias na diagonal fornece a sugestão de movimento. No entanto, “DOH”, na figura 5.109, apresenta um contraste menor em relação ao fundo se comparada a “BOOOM”, na figura 5.108. Isso pode ocorrer pela necessidade do quadrinista de integrar ainda mais a representação gráfica do som à narrativa. Com escalas médias em relação à página, mas grandes em relação ao personagem (Figura 5.109) e cenário (Figura 5.108) de origem, elas favorecem a percepção do impacto causado por estes.

Figura 5.108 - Onomatopeia “BOOOM” no mangá *One Piece*, publicado pela Panini Comics no Brasil em 2016.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Figura 5.109 - Onomatopeia “DOH” no mangá *One Piece*, publicado pela Panini Comics no Brasil em 2016.

Fonte: Acervo da autora, 2025.

Ao continuar seu depoimento sobre onomatopeias, Max Andrade destaca como ele acredita que as fontes tipográficas são limitantes em relação à possibilidade de desenhar suas próprias onomatopeias. Segundo ele, em *Tools Challenge*, boa parte das onomatopeias, a grande maioria, não foi aplicada com fontes tipográficas.

> Por isso que eu não uso fontes, né, são raríssimos os casos. Eu sei que eu já usei, então não vou dizer que não tem nenhum, né, mas é muito raro. Você pegar as onomatopeias do *Tools* aí, e for olhar o que é fonte pra onomatopeia, você num vai ter, tipo, eu acho nem 1% vai ser. Que a cada cem, não vai ter uma. Às vezes é tipo isso, ah, num sei o que atrasei, essa aqui não é importante, às vezes eu tava num momento que não tava tão inspirado, num sei. Provavelmente é uma coisa que eu num gosto muito não. E tem a ver com essa coisa que a onomatopeia é um negócio muito forte, né, muito importante, e as fontes são limitadas. (Max Andrade em depoimento concedido para a pesquisadora em 01 de abril de 2025, por *WhatsApp*, Apêndice 02)

De acordo com Max Andrade, após anos de experiência com quadrinhos, a prática de aplicar onomatopeias se torna algo automático no decorrer da criação da HQ. Segundo ele, é natural analisar como outros quadrinistas desenham as onomatopeias:

> Eu olho muito como os artistas que eu gosto. Hoje, eu nem vejo muito isso, hoje é automático, ver como os caras fazem. Tipo assim, né, cor, preto, branco, com contorno, qual que é o tamanho da espessura, qual que é a grossura desse traço, traço interno, traço do contorno, da mão, o tamanho tem a ver com a importância, têm muita onomatopeia que é 'TAP TAP TAP', é 'VUSH', umas zangadinhas, uma 'CHOMP CHOMP', elas meio que permeiam o quadro ali porque são barulhos menores. E aí tem os grandes impactos. (Max Andrade em depoimento concedido para a pesquisadora em 01 de abril de 2025, por *WhatsApp*, Apêndice 02)

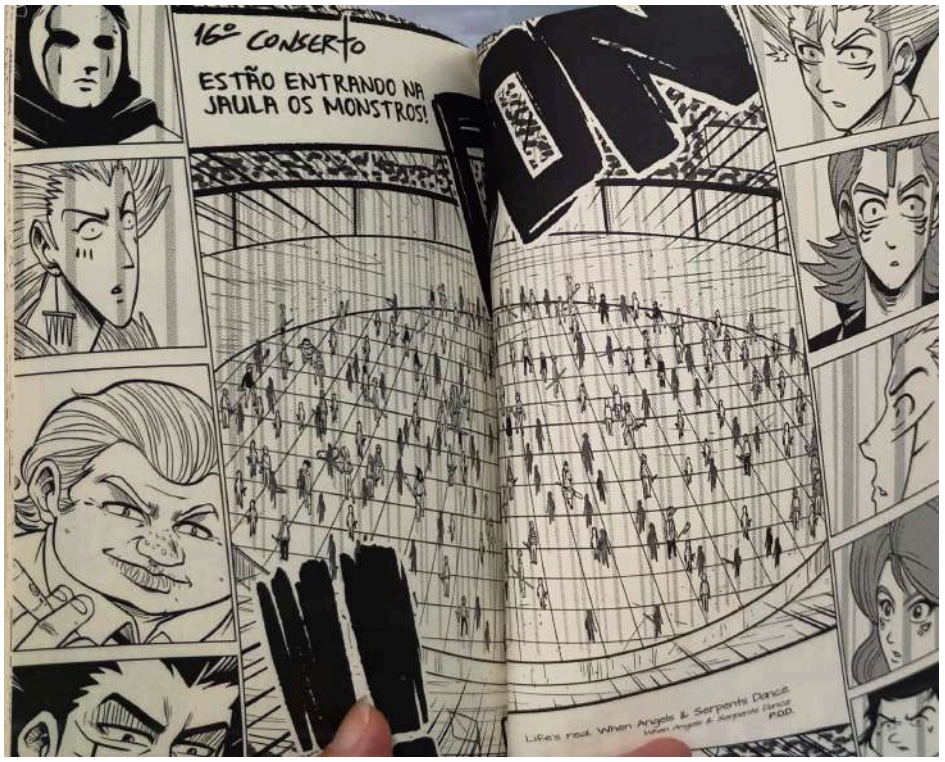
É interessante observar que Max Andrade faz também a distinção entre as representações sonoras entre 'barulhos menores', o que chamamos nesta pesquisa de onomatopeias ornamentais; e 'grandes impactos', o que podemos também tratar como onomatopeias principais. Max Andrade também fala de aspectos gráficos como cor e traço, além de também citar o tamanho e o movimento das onomatopeias. São características que quadrinistas como ele gradualmente são habituados a considerar ao considerarem a integração das onomatopeias em seus quadrinhos.

O quadrinista Max Andrade também fala sobre como a construção conceitual de uma onomatopeia é importante no processo narrativo. Para ele, ao criar uma onomatopeia, ela pode ser criada como um bloco, por exemplo, algo duro e preenchido, ou rasgado, riscado, o que propõe a ideia de movimento, de velocidade. A construção da ideia de movimento parte da interpretação do elemento do traço e do tamanho da onomatopeia e isso já é perceptível para Max Andrade.

Ele também exemplifica a conceituação da onomatopeia de acordo com os elementos gráficos ao apontar a clássica onomatopeia "DON!!" em seu quadrinho, no início do torneio de ferramentas em *Tools Challenge* (Figura 5.110). Trata-se de uma onomatopeia de tamanho grande,

em página dupla, em movimento diagonal, traço irregular, alto contraste e origem em cenário. Para o quadrinista, no entanto, a aplicação da onomatopeia principal é algo que deve ser feito com cuidado, não é o tipo de som que deve ser representado graficamente a todo momento da narrativa. Esta percepção advém, provavelmente, da construção do pensamento de que a narrativa em um quadrinho precisa ter momentos de ápice e momentos de construção dele.

Figura 7.110 - Onomatopeia "DON!!" em *Tools Challenge* (2017), volume 4, de Max Andrade.



Fonte: Acervo da autora, 2025.

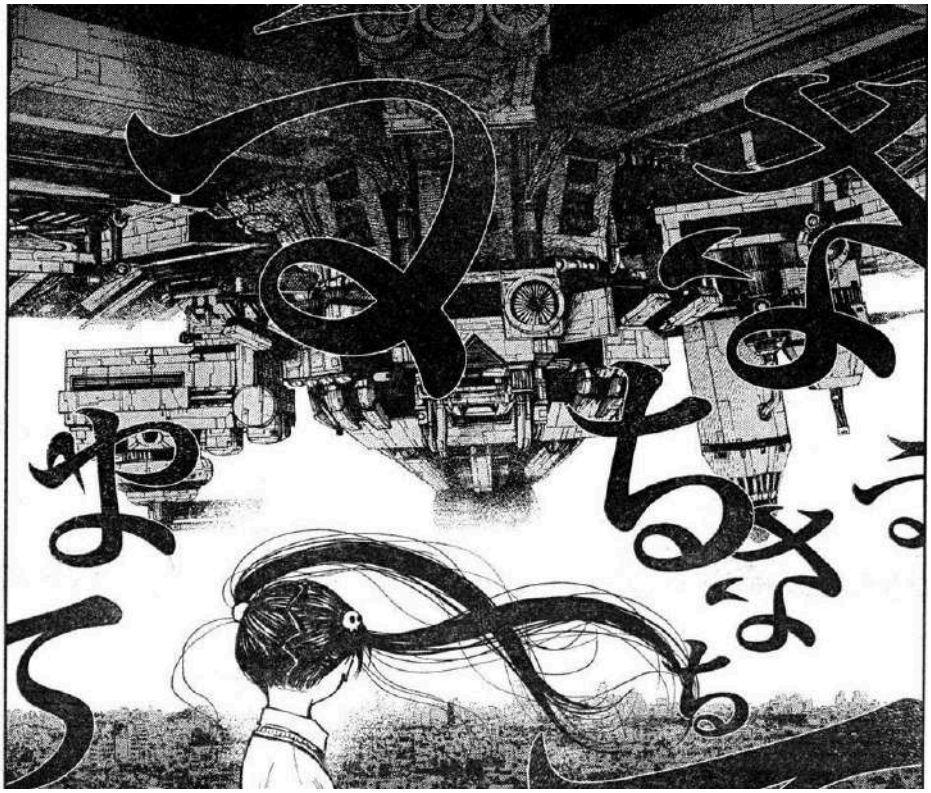
Max Andrade, ao citar inspirações mais contemporâneas para a criação de onomatopeias, aponta o trabalho de Inio Asano, autor do mangá *Dead Dead Demon's Dedededе Destruction* (2017), e de outros mangás mais populares no Brasil, como *Boa Noite, Punpun*, lançado no país pela editora JBC em 2018.

Em *Dead Dead Demon's Dedededе Destruction*, segundo Max Andrade, Inio Asano utiliza uma onomatopeia japonesa sem tradução que é aplicada para representar o som que a nave de aliens faz ao chegar à Terra. Inio Asano, ao perceber que, quando seu mangá era republicado em outros idiomas para ser lançado internacionalmente, suas onomatopeias eram traduzidas e essa tradução era inserida de forma discreta, mas ainda presente, próxima à onomatopeia original. A partir desta informação, Inio Asano passou a inserir sua própria tradução para o som feito pelos aliens com ideogramas que não existiam, quase como se fosse uma mensagem de que não adiantaria

tentar traduzir a onomatopeia criada por ele, pois ela não era um som compreensível por outro idioma que não o alienígena.

Como é possível observar na figura 5.111, a representação gráfica da onomatopeia alienígena citada por Max Andrade em *Dead Dead Demon's Dedededе Destruction* (2017) é aplicada de modo a integrar a imagem, criando um contraste gradual através do movimento vertical da onomatopeia que, sem tradução, é apresentada em tamanho grande, inicialmente ser um som alto e gradual, estável pelo traço regular. Essa análise da onomatopeia só é possível ao considerarmos a mesma não apenas como texto, com construção fonética e linguística, mas também enquanto imagem com características visuais que transmitem dados transmutados em informação a depender da interpretação dos leitores.

Figura 5.111 - Onomatopeias alienígenas no volume 1 de *Dead Dead Demon's Dedededе Destruction* (2017) de Inio Asano.



Fonte: Disponível em <mangago.me/read-manga/dead_dead_demons_de_dedede_destruction>. Acesso em 13 de abril de 2025.

De acordo com Max Andrade:

> (...) essa coisa que ele fez, ela só pode ser feita e montada porque existe **um mercado internacional de mangás**, o mangá dele foi publicado em vários países, ele coloca essa onomatopeia alienígena que eu falei e aí, pequenininho, do lado, tem uma tradução da onomatopeia alienígena, só que não é uma tradução, também são caracteres que não existem, também é um caractere alienígena. Cara, isso explodiu a minha cabeça. (Max Andrade em depoimento concedido para a pesquisadora em 01 de abril de 2025, por *WhatsApp*, Apêndice 02; **Destaque** nosso)

O mercado internacional de mangás ao qual Max Andrade se refere está diretamente ligado ao processo de instrumentalização dos leitores de mangá ao redor do globo. É importante destacar que boa parte da percepção dos leitores sobre as onomatopeias presentes no mangá é oriunda do costume de ler este tipo de quadrinho. Da mesma forma, quadrinistas mais contemporâneos introduziram onomatopeias cada vez mais integradas às imagens nos *comics* e quadrinhos europeus. No entanto, como abordamos ao abordar o *kakimoji*, algumas onomatopeias não podem ser traduzidas, ela simplesmente existem como são. Esta prática é comum para os mangás, pois a onomatopeia não é vista apenas como um elemento verbal, fonético, mas como parte da arte presente e diagramada na página de acordo com a visão do quadrinista e dos editores que o acompanham.

No caso de Max Andrade, enquanto quadrinista, boa parte do trabalho dele foi desenvolvido de forma independente. Ele aprimorou a forma dele de criar histórias em quadrinhos através da própria experiência e reflexão sobre este fazer. Quando se trata especificamente da construção da onomatopeia em *Tools Challenge*, a variedade gráfica encontrada no quadrinho não é surpreendente ao considerarmos às referências de Max Andrade e todo o processo de construção da narrativa com base em uma visão que buscava o foco na aventura e, não somente isso, no desenvolvimento de personagens carismáticos e atraentes ao público de leitores.

5.3 | Onomatopeias em *Tools Challenge*

Ao analisarmos as onomatopeias no volume 1 do mangá brasileiro *Tools Challenge* (2013), encontramos um total de 138 registros (Quadro 5.02). As onomatopeias foram catalogadas de acordo com o modelo de ficha disponível no capítulo de procedimentos metodológicos e, chegamos a um resultado quantitativo que permite interpretar o perfil gráfico da representação visual do som na obra em questão.

É importante destacar que todas as onomatopeias foram analisadas de acordo com o contexto da narrativa na qual estavam inseridas. Desse modo, encontramos a maior quantidade de onomatopeias no capítulo 2 (49), seguido do capítulo 1 (31); capítulo 3 (23); capítulo 4 (22); e capítulo 5 (13). É pertinente destacar que o capítulo 2 se trata do início de uma luta que vai se estender para o capítulo seguinte. O capítulo 1 se trata da apresentação do problema do protagonista e o enredo principal de *Tools Challenge*: cada pessoa nasce com uma ferramenta e, sem ela, só pode viver até os 15 anos.

Além disso, é no capítulo 1 onde encontramos o maior número de páginas: 36. No capítulo 2 existem 26 páginas; nos capítulos 3 e 4, são 22 páginas para cada; e o último capítulo apresenta 23 páginas. O espaço oferecido pelo número de páginas também influencia na oportunidade de se alocar onomatopeias principais no enredo, visto que a maioria destas costumam ter um tamanho de médio a grande, além de serem parte importante da narrativa presente na trama.

As onomatopeias em *Tools Challenge* (2013), de modo geral, possuem origem em personagens; traço irregular; cor com alto contraste; escala pequena; e movimento, em sua maioria, diagonal (Quadro 5.02). Estas são as características principais das onomatopeias encontradas neste quadrinho. No entanto, cada um destes resultados indica um perfil de escolha gráfica realizada pelo quadrinista Max Andrade, no início de sua carreira, ao começar a publicar os primeiros volumes da série mais longa que ele publicou até o momento.

Quadro 5.02 - Disposição das 138 onomatopeias encontradas no volume 1 de *Tools Challenge* (2013) de Max Andrade, entre características gráficas por número de capítulo.

138 onomatopeias		**capítulo 1**	**capítulo 2**	**capítulo 3**	**capítulo 4**	**capítulo 5**
Total de onomatopeias		31	49	23	22	13
origem	personagem	21	28	11	10	7
	objeto	5	8	4	4	2
	cenário	5	13	8	8	4
traço	regular	15	11	6	6	4
	irregular	16	38	17	16	9
cor	alto contraste	22	41	23	21	9
	baixo contraste	9	8	-	1	4
escala	pequena	17	30	12	8	9
	média	11	10	10	8	3
	grande	13	9	1	6	1
movimento	horizontal	6	15	10	10	6
	vertical	10	12	2	4	-
	diagonal	15	22	11	8	7

Fonte: Criado pela autora, 2025.

A seguir, abordaremos de forma separada como o registro das onomatopeias em relação à origem, traço, cor, escala e movimento pode gerar dados que podem ser interpretados a fim de validar informações acerca da construção gráfica através das onomatopeias na narrativa de um quadrinho como *Tools Challenge*. Todas as onomatopeias catalogadas em *Tools Challenge* (2013), volume 1, podem ser encontradas no apêndice 01.

5.3.1 | A origem das onomatopeias

Ao tratarmos da origem, as onomatopeias apresentam maioria sendo oriundas de personagens, o que é comum para a maioria dos quadrinhos encontrados e observados, considerando que são eles, os personagens, que costumam criar vínculo de representação com o leitor e, portanto, guiar a narrativa.

No entanto, há uma característica peculiar nas onomatopeias de Max Andrade quanto à origem do cenário. Onomatopeias oriundas de cenário costumam aparecer de forma discreta em outras obras, como observamos em *Eruve: O conto da dama de vidro* (2015), em Araújo (2021). São onomatopeias ornamentais que compõem o cenário para criar a atmosfera da narrativa. Em *Tools Challenge* (2013), as onomatopeias de cenário são protagonistas também, elas aparecem em batalhas e são sons representados graficamente a fim de conceder dramaticidade para cada cena, combinadas com frequência com linhas de ação e ângulos dinâmicos de quadros inclinados.

As onomatopeias analisadas de acordo com a origem são classificadas de acordo com (1) personagem; (2) objeto; ou (3) cenário. Em relação às onomatopeias de origem em personagem, foram encontradas 21 registradas no capítulo 1; 28 no capítulo 2; 11 no capítulo 3; 10 no capítulo 4; e 7 no capítulo 5. A maior parte dessas onomatopeias com origem em personagem foram encontradas no capítulo 2.

Como podemos observar na figura 5.112, onde estão apresentados alguns exemplos de onomatopeias de origem em personagem encontradas em *Tools Challenge*, boa parte delas envolvem sons representados graficamente e que estão associados ao movimentos desses personagens. “PUF PUF” e “TAP TAP” são onomatopeias com origem em personagens que costumam acompanhar ações destes. Já a onomatopeia “OTÁRIO” é uma peculiaridade observada pela pesquisa, pois o registro gráfico tem todas as características de uma onomatopeia, ainda que, pela linguagem latino-americana e o dialeto português-brasileiro, seja um termo depreciativo. No entanto, destacamos que a proposta principal da pesquisa não é a análise linguística e a interpretação da onomatopeia enquanto texto, mas sim imagem.

Figura 5.112 - Exemplos de onomatopeias de origem de personagem na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

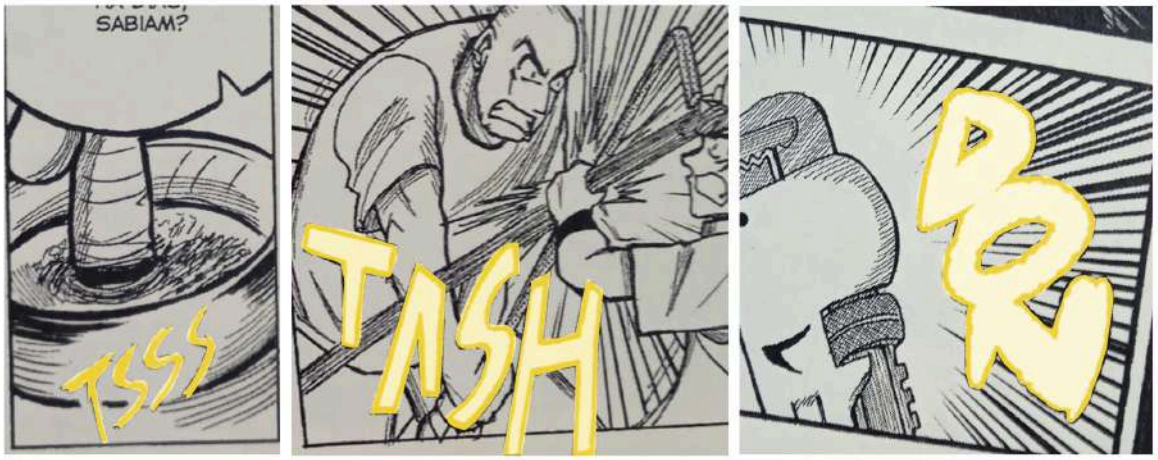
Fonte: Acervo das autoras, 2025.

As onomatopeias de origem em personagem (Figura 5.112) também costumam apresentar uma escala entre pequena e média (“PUF PUF”, “TAP TAP” e “OTÁRIO”), cor de contraste variando, entre alto e baixo contraste a depender do fundo e o contorno nelas aplicados; além de possuírem traço variado a depender da estabilidade do momento para estes personagens (“PUF PUF” com traço irregular; e “TAP TAP” com traço regular); o movimento, no entanto, costuma ser mais constante em registros diagonais (“TAP TAP”) e verticais (“PUF PUF” e “OTÁRIO”), sempre guiando o leitor para a continuação da narrativa no próximo quadro ou página.

As onomatopeias também podem apresentar origem em objetos. Em *Tools Challenge* (2013), volume 1, encontramos 5 registros de onomatopeias desta categoria no capítulo 1; 8 no capítulo 2; 4 em cada um dos capítulos 3 e 4; e apenas 2 no capítulo 5. Estas onomatopeias costumam estar associadas aos sons graficamente representados para as ferramentas utilizadas nas lutas em *Tools Challenge* (2013), volume 1.

Como é possível observar na figura 5.113, as onomatopeias “TSSS”, “TASH” e “DON” são exemplos de sons representados graficamente com origem em objetos. “TSSS” é uma onomatopeia relacionada ao objeto cigarro; “TASH” está relacionada ao ruído do encontro de duas ferramentas em uma luta; “DON” é o efeito dramático utilizado para apresentar a ferramenta de luta no quadro. Não são onomatopeias aplicadas ao acaso no quadrinho, são todas onomatopeias desenhadas com o objetivo de aprimorar a dramaticidade na narrativa.

Figura 5.113 - Exemplos de onomatopeias de origem de objeto na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.



Fonte: Acervo das autoras, 2025.

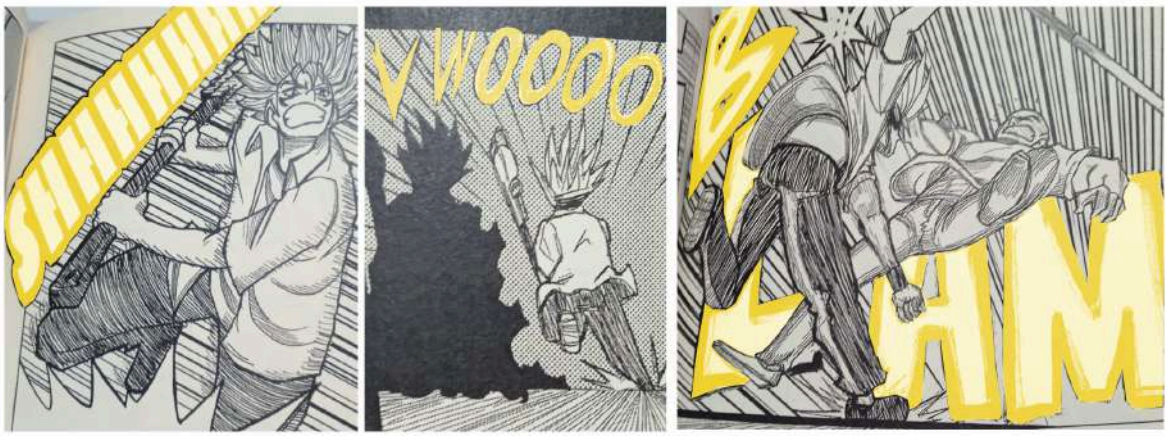
Assim como as onomatopeias com origem em personagem, as que possuem origem em objeto também costumam apresentar escala em tamanho de pequeno (“TSSS”) a médio (“TASH” e “DON”); a cor também costuma variar entre alto e baixo contraste a depender do contorno e do fundo aplicados a elas; o traço que prevalece costuma ser irregular (“TSSS” e “DON”), sendo algumas encontradas com traço regular (“TASH”); e o movimento é similar às onomatopeias com origem em personagem, prevalecendo o vertical (“DON”) e o diagonal (“TSSS” e “TASH”).

Um aspecto curioso sobre as onomatopeias de origem em objeto em cenas dinâmicas como os momentos de luta em *Tools Challenge* (2013), volume 1, é o auxílio visual que as linhas de ação oferecem para identificar a origem do som representado graficamente. As linhas de ação costumam convergir para o ponto em que a ação é maior e, geralmente, neste ponto, conseguimos identificar a origem da onomatopeia (“TASH” e “DON” na Figura 5.113, por exemplo).

Quanto às onomatopeias com origem em cenário, a maioria delas foi encontrada no capítulo 2, com 13 registros; 8 em cada um dos capítulos 3 e 5; 5 onomatopeias no capítulo 1; e apenas 4 no capítulo 5. É na figura 5.114, com a onomatopeia “SHHHHHHH” que podemos observar uma das poucas aplicações com fonte tipográfica aplicada por Max Andrade em *Tools Challenge*.

A maioria das onomatopeias com origem em cenário foram encontradas em momentos de batalha em que o som representado na narrativa foi aplicado para intensificar o impacto das cenas de luta, como podemos ver nos exemplos de “SHHHHHHH”, “VWOOOO” e “BLAM”.

Figura 5.114 - Exemplos de onomatopeias de origem de cenário na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.



Fonte: Acervo das autoras, 2025.

As onomatopeias com origem em cenário costumam apresentar traço irregular a depender da velocidade em que a ação é realizada (“VWOOOO” e “BLAM”), sendo aquelas aplicadas com traço regular mais pesadas (“SHHHHHHH”) como destacou Max Andrade em seu depoimento sobre o assunto. Quanto à cor, a maioria apresenta alto contraste (“SHHHHHHH”, “VWOOOO” e “BLAM”) associado à escala com tamanho de médio (“VWOOOO”) a grande (“SHHHHHHH” e “BLAM”), destacando o som enquanto protagonista na narrativa, categorizando-o como onomatopeia principal. O movimento destas onomatopeias costuma ser variado, prevalecendo o diagonal (“SHHHHHHH” e “BLAM”) ao vertical e horizontal (“VWOOO”).

5.3.2 | O traço das onomatopeias

O traço das onomatopeias em *Tools Challenge* (2013) costumam aparecer de forma irregular e, como Max Andrade destacou em seu depoimento, é comum que ele próprio desenhe suas onomatopeias.

O traço irregular pode ser aplicado devido à dinâmica das cenas, mas ele também pode ocorrer devido à necessidade do quadrinista em destacar sons que este considere orgânicos. Um traço regular costuma ser associado com conceitos relacionados à ideia de algo pesado, duro, perfeito, quadrado e conciso; muito comum em sons aplicados à máquinas, personagens com personalidade que transmitem essas ideias e/ou sons ornamentais aplicados através de fontes tipográficas com essas características conceituais, sem a necessidade de estilização destas.

O traço regular das onomatopeias em *Tools Challenge* (2013), volume 1, pode ser observado em 15 ocorrências no capítulo 1; 11 no capítulo 2; 6 em cada um dos capítulos 3 e 4; e apenas 4 ocorrências no capítulo 5. As poucas onomatopeias registradas com fonte tipográfica também

apresentaram fonte regular, como foi o caso da onomatopeia “SHHHHHHH” na figura 5.114. No entanto, Max Andrade também é capaz de desenhá-las, como podemos perceber nos exemplos da figura 115: “TADAM”, “TUC” e “BAM”.

Figura 5.115 - Exemplos de onomatopeias de traço regular na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

Fonte: Acervo das autoras, 2025.

A onomatopeia de traço regular “TADAM” possui um contorno mais escuro que facilita sua leitura em relação ao fundo, destacando o alto contraste da mesma; a escala grande dela é outra característica que auxilia em sua percepção, sendo uma onomatopeia relacionada ao cenário com movimento vertical.

A onomatopeia “TUC”, por sua vez, apresenta um bom contraste em relação ao fundo devido ao preenchimento do traço com pontilhado em retícula, o que ajuda a destacar o som em relação ao fundo mais claro. De movimento diagonal e escala pequena, pode ser considerada uma onomatopeia ornamental por se referir ao objeto carregado pelo personagem, destacada na narrativa apenas pela cor e traço no quadro.

A onomatopeia “BAM” é uma das mais peculiares, com traço regular com construção em arcos, ela é uma das representações gráficas de som no cenário, associada ao impacto da queda do personagem que está em primeiro plano. Apesar da escala média e do alto contraste em relação ao fundo, é possível perceber como ela está contida no quadro se comparada a outra onomatopeia acima no recorte da figura 5.115, “TADAM”, o que sugere um som mais abafado. O movimento horizontal também está associado à estabilidade, sendo o impacto com o solo em paralelo o que provoca esta onomatopeia.

As onomatopeias com traço irregular são a maioria daquelas encontradas em *Tools Challenge* (2013), volume 1. Foram encontrados 38 registros delas só no capítulo 2; 17 onomatopeias com traço irregular no capítulo 3, 16 em cada um dos capítulos 1 e 4; e apenas 9 no capítulo 5. A maior parte da variedade de traços irregulares ocorre pelo fato de Max Andrade preferir desenhar suas onomatopeias no quadrinho. Na figura 5.116, há os exemplos “BLAM” e “DON” em duas variações de traço irregular.

Um dos pontos interessantes a ser considerado em relação ao traço irregular aplicado pelo quadrinista é o que podemos observar com o exemplo das variações em “DON” na figura 5.116. A mesma onomatopeia, aplicada com traços diferentes pode influenciar na percepção do leitor sobre o tipo de som que está sendo representado no quadrinho.

Figura 5.116 - Exemplos de onomatopeias de traço irregular na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

Fonte: Acervo das autoras, 2025.

A onomatopeia “DON” à direita, é mais dura, com arestas retas e um preenchimento mais espesso que sua variação ao centro, o que sugere um som de origem em cenário mais dramático e forte, relacionado também ao personagem à frente, mais focado em força. Ao centro, a onomatopeia “DON” foi aplicada com preenchimento em alto contraste, de espessura menor que sua variação à direita, ela também apresenta um traço irregular de pinceladas com pelos arestas e mais rápido, o que implica na sugestão da onomatopeia estar relacionada ao cenário, mas também ser um som dramático para a apresentação do personagem à frente que é mais veloz que forte.

A onomatopeia “BLAM” à esquerda no recorte da figura 5.115, é um registro da representação do som com traço irregular, desenhada por Max Andrade, com cor em alto contraste em relação ao fundo mais claro; movimento diagonal e escala média em relação ao quadro e à página. “BLAM” foi desenhada com o traço escuro, sugerindo não apenas a origem do som ser o personagem pelo movimento diagonal da queda, mas também pela proximidade do traço com o desenho do sangue que está saindo pela boca e nariz do personagem caído.

5.3.3 | A cor das onomatopeias

A maioria das onomatopeias encontradas foi aplicada em alto contraste. Este contraste ocorre pela relação entre a onomatopeia e o fundo onde ela foi aplicada, e por influência do contorno nas onomatopeias, visto que algumas apenas se destacam devido a este recurso.

É importante apontar que no capítulo 3 não encontramos nenhuma onomatopeia com a característica da cor em baixo contraste. Entre as 138 onomatopeias encontradas, apenas 22 delas estão com baixo contraste, o que implica na observação acerca da importância que a representação gráfica do som possui neste quadrinho.

Em relação à cor em alto contraste nas onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* (2013), volume 1, 41 destas estão no capítulo 2; 23 delas no capítulo 3; 22 no capítulo 1; 21 no capítulo 4; e apenas 9 no capítulo 5. As onomatopeias em alto contraste geralmente são encontradas quando o quadrinista busca destacar visualmente o som representado para o leitor. Observa-se que este contraste pode ser aplicado principalmente através da relação de contraste entre a figura e o fundo na narrativa, mas também pode ser acentuado através da aplicação de contorno na onomatopeia que se busca enfatizar.

As onomatopeias na figura 5.117 são exemplos de como o som pode ser representado em alto contraste: “POW”, “DUMP” e “LOL”. Os três exemplos possuem traços diferentes em relação à espessura e ao desenho: “POW” possui um traço regular com arestas e maior espessura; “DUMP” possui menos arestas e um desenho em mais curvas, de espessura razoável; e “LOL” apresenta uma

linha mais fina, bem menos espessa em relação aos outros dois exemplos. Percebe-se, portanto, como a espessura também pode auxiliar a destacar o som representado no quadrinho se aplicada em conjunto com alto contraste.

"POW" (Figura 5.117) é uma aplicação muito encontrada no quadrinho de Max Andrade. Não pela palavra ou construção fonética, mas como é realizado o desenho: onomatopeia em alto contraste que fica em segundo plano, mas perceptível também pelo seu traço e escala em relação ao quadro e à página. Além disso, o movimento vertical é um dos aspectos mais marcantes na aplicação das onomatopeias de Max Andrade, visto que é uma forma de aproveitar o espaço do quadro, sem diminuir o efeito visual da onomatopeia em relação ao movimento que se deseja representar na cena.

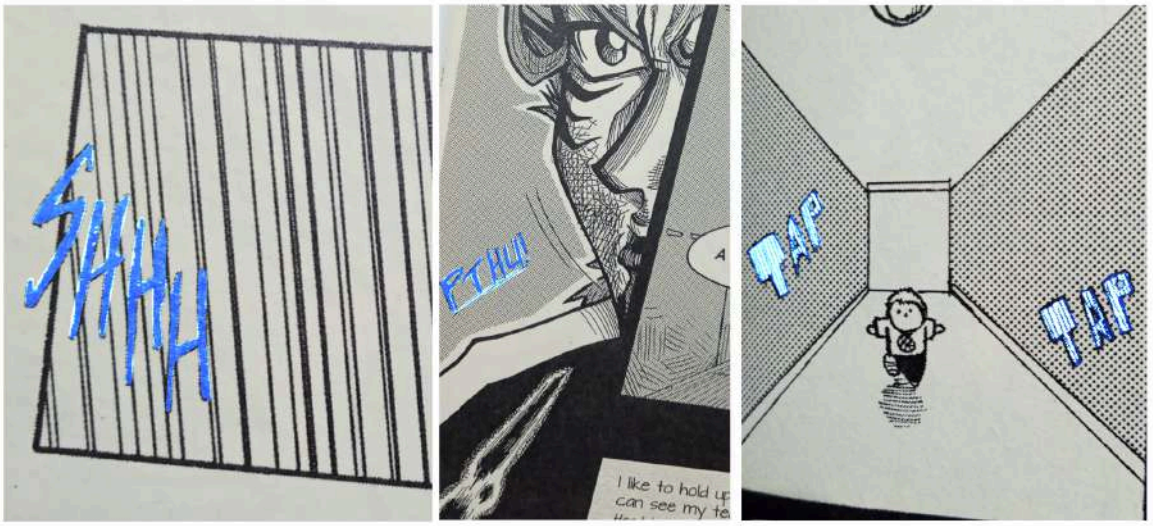
As onomatopeias "DUMP" e "LOL" possuem movimento diagonal, porém "DUMP" é uma aplicação mais dramática por estar atuando em uma cena com linhas de ação. Além disso, "DUMP" apresenta escala média em relação ao quadro e à página, enquanto "LOL" consegue se destacar apenas pelo alto contraste e traço regular no fundo claro, pois se houvessem outros exemplos compondo uma mancha gráfica ao fundo, seria uma onomatopeia de difícil percepção.

Figura 5.117 - Exemplos de onomatopeias de cor de alto contraste na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

Fonte: Acervo das autoras, 2025.

Em relação à cor em baixo contraste nas onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* (2013), volume 1, 9 delas estão no capítulo 1; 8 estão no capítulo 2; 4 estão no capítulo 5; e apenas 1 está no capítulo 4. No capítulo 3, no entanto, não foi possível encontrar nenhuma onomatopeia em baixo contraste. É importante apontar que, na figura 5.118, as onomatopeias apresentadas como exemplos da categoria de cor em baixo contraste estão mais destacadas devido à edição realizada pelas autoras a fim de discutí-las.

Figura 5.118 - Exemplos de onomatopeias de cor de baixo contraste na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.



Fonte: Acervo das autoras, 2025.

Na figura 5.188, encontramos os exemplos de onomatopeias com cor em baixo contraste: “SHHH”, “PTHU!” e “TAP TAP”. As onomatopeias “PTHU!” e “TAP TAP” são onomatopeias que, além do baixo contraste, são mais difíceis de reconhecer devido ao tamanho em escala pequena em que são apresentadas. A onomatopeia “SHHH” apresenta tamanho de escala média, no entanto, o contraste da cor dela em relação às linhas de ação no fundo é baixo, o que a coloca nesta categoria.

O movimento de “SHHH”, “PTCHU!” e “TAP TAP” é diagonal, relacionado ao dinamismo que as cenas no quadrinho de Max Andrade geralmente evocam, ainda em situações sem linhas de ação presentes (exemplos de “PTHU!” e “TAP TAP”. Além disso, é comum que o contraste seja baixo em casos que as onomatopeias também são criadas com traços irregulares, o que é a situação dos três exemplos apresentados na figura 5.118.

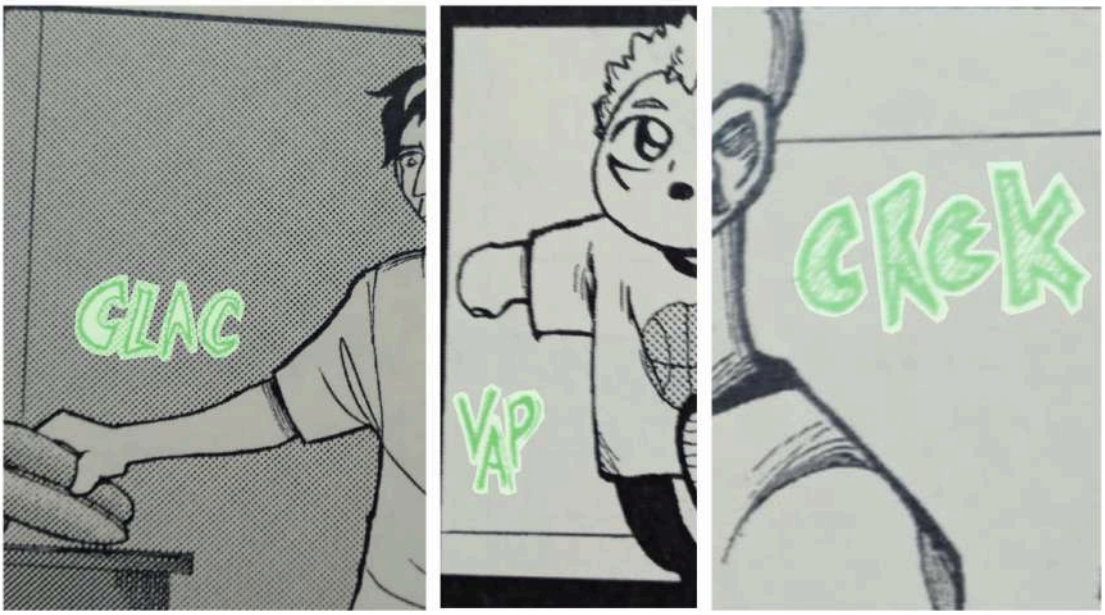
5.3.4 | A escala das onomatopeias

A maioria das onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* possui escala pequena em relação à página e aos personagens que guiam a narrativa. O número maior de onomatopeias com tamanho pequeno é comum, visto que, como disse Max Andrade, é necessário considerar o momento adequado para se aplicar a onomatopeia, para se criar o ápice do enredo. Se todas as onomatopeias possuem escala média ou grande, seria um problema maior conseguir destacá-las em relação ao enredo principal em desenvolvimento nas páginas do quadrinho. O capítulo 1, no entanto,

apresenta um grande número de onomatopeias grandes (13), o que pode ser associado ao maior número de páginas deste.

Em relação à escala pequena das onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* (2013), observamos que a maioria delas se encontra no capítulo 2, com 30 registros; 17 onomatopeias com escala pequena foram encontradas no capítulo 1; 12 no capítulo 3; 9 no capítulo 5; e apenas 8 no capítulo 4. Na figura 5.119, podemos observar alguns exemplos de onomatopeias em pequena escala: “CLAC”, “VAP” e “CREK”, todas com traço irregular desenhado por Max Andrade.

Figura 5.119 - Exemplos de onomatopeias de escala pequena na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.



Fonte: Acervo das autoras, 2025.

Todos os exemplos na figura 5.119, “CLAC”, “VAP” e “CREK”, apresentam movimento horizontal, o que corrobora com a ideia de estabilidade e de serem onomatopeias ornamentais, visto que não se destacam muito na narrativa do quadrinho. O traço, ainda que irregular, é peculiar para cada exemplo. “CLAC” possui um traço irregular de extremidades mais curtas que a espessura do restante da grafia; “VAP”, em uma escala pequena, apresenta um traço irregular com linhas tremidas associadas ao desenho da grafia; e “CREK” possui um preenchimento hachurado em sua espessura, relacionado à ação do personagem de estalar o pescoço. Outro aspecto curioso sobre a maioria das onomatopeias com escala pequena, neste quadrinho, é o fato delas serem onomatopeias ligadas aos personagens. É importante, no entanto, que para elas serem perceptíveis, considerando a escala pequena e o movimento mais estável horizontal, que elas possuam um bom contraste em relação ao fundo, ou conseguem passar despercebidas.

Em relação à escala média das onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* (2013), observamos que a maioria delas se encontra no capítulo 1, com 11 registros; 10 onomatopeias com escala média foram encontradas tanto no capítulo 2 quanto no capítulo 3; 8 foram encontradas no capítulo 4; e apenas 3 no capítulo 5.

Na figura 5.120, podemos observar alguns exemplos de onomatopeias em escala média: “BAM”, “DASH” e “GULP!...”. Estas onomatopeias são mais difíceis de serem classificadas, pois sempre devemos levar em consideração ao tamanho delas em relação não apenas ao quadro onde estão inseridas, mas também ao tamanho da página, visto que algumas conseguem ultrapassar os limites dos quadros e, portanto, se tornam mais complexas de analisar (como “BAM” na figura 120).

Figura 5.120 - Exemplos de onomatopeias de escala média na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

Fonte: Acervo das autoras, 2025.

As onomatopeias “BAM” e “DASH” foram criadas com traço irregular, acompanhando o movimento das linhas de ação ao fundo das imagens às quais estão associadas. A onomatopeia “GULP!...” apresenta traço regular desenhado por Max Andrade, com alto contraste em relação ao fundo escuro no qual está inserida, o que, combinado à escala média, auxilia a destacá-la na

narrativa. “BAM” e “DASH” conseguem ter um bom destaque no quadrinho pelo alto contraste auxiliado pela aplicação do contorno mais claro ao redor da grafia das onomatopeias, destacando-as do fundo mais escuro.

O movimento de todas as onomatopeias no exemplo da figura 5.120, “BAM”, “DASH” e “GULP!...”, é realizado em diagonal, o que costuma indicar dinamismo na narrativa. No entanto, “GULP!...” é uma onomatopeia que se encontra em um momento de diálogo e pouca ação. O quadro em que “GULP!...” se encontra é o momento final da conversa em que o protagonista tem uma revelação, logo, o som representado no final precisaria transmitir a ideia do impacto que a notícia traz para ele, associado à expressão do personagem.

“BAM” e “GULP!...” são onomatopeias com origem em personagem, enquanto “DASH” é uma onomatopeia com origem em cenário, sua distinção está pelo afastamento dela em relação ao personagem e pela similaridade com as linhas de ação presentes na cena.

Em relação à escala grande das onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* (2013), observamos que a maioria delas se encontra no capítulo 1, com 13 registros; 9 onomatopeias com escala grande foram encontradas no capítulo 2; 6 no capítulo 4; e apenas 1 onomatopeia foi encontrada tanto no capítulo 3 quanto no capítulo 5.

Figura 5.121 - Exemplos de onomatopeias de grande escala na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

Fonte: Acervo das autoras, 2025.

Na figura 5.121, podemos observar alguns exemplos de onomatopeias em escala grande: novamente a onomatopeia “BAM” que foi apresentada na figura 120 em escala média; “DON” e “TADAM”, dois exemplos frequentes no quadrinho de Max Andrade.

A onomatopeia “BAM” apresenta escala grande fácil de ser percebida devido ao fato dela estar ocupando quase uma página inteira em uma cena que está desenhada em *splash page*, ou página dupla, sendo, portanto, uma onomatopeia de origem em cenário. O movimento vertical, no entanto, está associado ao golpe que é desenhado na cena de luta, realizado de cima para baixo. O traço irregular corrobora com o dinamismo presente na cena, assim como a presença de linhas de ação desenhadas na espessura da onomatopeia que, com uma linha grossa e mais escura, não precisa de contorno para conseguir se destacar, apresentando, portanto, alto contraste na cor.

A onomatopeia “DON” é aplicada em segundo plano, preenchendo quase todo o fundo de um quadro grande e, portanto, sendo uma onomatopeia de escala grande, também está associada à origem de cenário. Com traço irregular e movimento horizontal, ela está ligada ao momento de luta entre o personagem e outros dois indivíduos, é um som para agregar dramaticidade à fala do personagem que, assertivo, é representado como alguém forte, por isso, essas mesmas características aparecem na onomatopeia “TADAM” no exemplo abaixo de “DON”. A diferença entre as duas onomatopeias é apenas a aplicação da cor em alto contraste, pois “DON” se destaca no fundo claro pela linha escura do preenchimento claro da onomatopeia, enquanto que “TADAM” é uma mancha gráfica de espessura similar à de “DON”, porém completamente escura.

5.3.5 | O movimento das onomatopeias

O movimento das onomatopeias em *Tools Challenge* é, em sua maioria, diagonal, destacando mais uma vez o dinamismo com o qual Max Andrade construíu as páginas do quadrinho e adicionou as onomatopeias de forma harmônica à narrativa. No entanto, no capítulo 4, podemos observar uma prevalência de onomatopeia em movimento horizontal, o que costuma indicar a diminuição de cenas dinâmicas para aquelas mais estáticas. Neste capítulo, existe muito diálogo entre os três amigos que acabam de se conhecer, Raion, Kao e Hitai. Sendo assim, é comum a presença de uma maioria de onomatopeias em movimento horizontal em detrimento da queda da ação na narrativa.

Em relação ao movimento em horizontal das onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* (2013), observamos que a maioria delas se encontra no capítulo 2 com 15 ocorrências; 10 onomatopeias em cada um dos capítulos 3 e 4; e 6 em cada um dos capítulos 1 e 5.

Na figura 5.122, podemos observar alguns exemplos de onomatopeias de movimento horizontal como “BONC”, “OHH-H!” e “CLANG”. Este tipo de onomatopeia apresenta uma tendência

a representar conformidade, estagnação, situações mais calmas como em diálogos e reflexões dos personagens.

As onomatopeias “BONC!” e “OHH-H!” apresentam um traço regular, com espessura preenchida em escuro, apresentando cor em alto contraste em relação ao fundo. “CLANG” também apresenta alto contraste, mas seu traço é irregular, preenchido por pontos em retícula. A escala delas também é diferenciada: “BONC!” é a única das três em pequena escala; “OHH-H!” e “CLANG” são onomatopeias em escala média. Em relação à origem, “BONC!” e “OHH-H!” estão relacionados a sons de origem em personagens; “CLANG”, por sua vez, é um som com origem em objeto, sendo o ruído metálico da ferramenta do protagonista caindo ao chão.

É curioso observar que onomatopeias que representam sons relacionados ao solo desenhadas por Max Andrade costumam apresentar um movimento horizontal. Além disso, sons em movimento horizontal, como “BONC!” também podem indicar pausa, interrupção da linha de leitura do observador, assim como “CLANC” também faz esse papel. Em outros casos, “OHH-H!” por exemplo, a onomatopeia em movimento horizontal também pode estar acompanhando a linha de leitura do observador, auxiliando este processo.

Figura 5.122 - Exemplos de onomatopeias de movimento horizontal na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

Fonte: Acervo das autoras, 2025.

Em relação ao movimento em vertical das onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* (2013), observamos que a maioria delas se encontra no capítulo 2 com 12 ocorrências; 10

onomatopeias no capítulo 1; 4 no capítulo 4; e apenas 2 no capítulo 3. Nenhuma onomatopeia com movimento vertical foi encontrada no capítulo 5.

Na figura 5.123, podemos observar alguns exemplos de onomatopeias em movimento vertical, como: “WOWN”, “GRAP” e “SHUP”. São exemplos claros de onomatopeias em movimento vertical de acordo com o sentido de leitura latino-americano e, inclusive, com o sentido de leitura japonês. A fim de identificá-las, é importante observar o primeiro caractere em relação ao último do grupo que indica a onomatopeia. Ao seguir essa linha imaginária entre o primeiro e o último caracteres, conseguimos determinar o sentido do movimento da onomatopeia.

As onomatopeias “WOWN”, “GRAP” e “SHUP” possuem traço irregular desenhado por Max Andrade, sendo “GRAP” e “WOWN” são preenchidos em escuro e em alto contraste, “WOWN” se destaca devido ao contorno claro em seu traço, pois parte do fundo também é escuro como o traço. O traço de “SHUP” é irregular com alto contraste, além de apresentar pontos em retícula no preenchimento da onomatopeia, além de linhas com maiores arestas, mais quadrada. “WOWN” e “GRAP” são onomatopeias de pequena escala, enquanto que “SHUP” tem escala média em relação ao tamanho do quadro e da página. Em relação à origem, são todas variadas: “WOWN” é uma onomatopeia de origem de cenário, associada ao ambiente doméstico dos personagens; “GRAP” é uma onomatopeia de origem de personagem, indicando a ação de um personagem segurando o outro com força; e “SHUP” é uma onomatopeia de objeto, indicando o ruído da ferramenta ao ser girada rapidamente.

Figura 5.123 - Exemplos de onomatopeias de movimento vertical na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

Fonte: Acervo das autoras, 2025.

Em relação ao movimento em diagonal das onomatopeias encontradas em *Tools Challenge* (2013), observamos que a maioria delas se encontra no capítulo 2 com 22 ocorrências; 15 onomatopeias no capítulo 1; 11 no capítulo 3; 8 no capítulo 4; e 7 no capítulo 5.

Na figura 5.124, há exemplos de onomatopeias com a característica de movimento em diagonal: “BKAP”, “PAH!” e “CRIK”. O traço das onomatopeias “BKAP” e “PAH!” são irregulares e semelhantes, ambos sendo ruídos com um desenho que segue o sentido das linhas de ação na cena. No entanto, “PAH!” é uma onomatopeia relacionada a ação com origem em um personagem, colocada em primeiro plano, enquanto que a segunda, à esquerda, “BKAP” está relacionada à origem de cenário.

Figura 5.124 - Exemplos de onomatopeias de movimento diagonal na HQ *Tools Challenge* (2013), de Max Andrade.

Fonte: Acervo das autoras, 2025.

“CRIK” é uma onomatopeia com movimento diagonal que apresenta traço regular com preenchimento mais claro que a linha de contorno; esta onomatopeia está perpendicular às linhas de ação por indicar o impacto de um objeto que é interrompido, logo, o som deve interromper as linhas de ação. Em relação à escala de cada um dos registros na figura 5.124, “PAH!” apresenta escala grande, “BKAP” escala média, e “CRIK” escala pequna. É possível que não seja possível identificar o tamanho delas no recorte da figura 5.124 em que podemos observá-las mais próximas, porém, a escala é delimitada em relação ao quadro e à página. Em relação à cor, “BKAP” e “PAH!” são onomatopeias com alto contraste, tanto por uma delas estar em primeiro plano (“PAH!”) em um fundo mais claro (personagens); enquanto a outra (“BKAP”) está em segundo plano, mas seu traço é preenchido e escuro, podendo ser identificado com facilidade. “CRIK”, por ser uma onomatopeia de escala pequena e ter um traço preenchido com retícula em tons de cinza, no fundo de linhas de ação, ela consegue apresentar um baixo contraste, sendo mais discreta que as outras onomatopeias presentes neste recorte de exemplos.

Toda categorização e análise das características gráficas das onomatopeias permite ao observador, seja ele quadrinista, leitor e/ou pesquisador, analisá-las enquanto parte da arte que

compõe a narrativa da história em quadrinho e não apenas em relação à conformação delas enquanto linguagem formada por fonemas que produzem um som real, seja ele mimético ou simbólico ao real. Assim como a sonoridade de uma linguagem sofre influências culturais, a forma como a onomatopeia é desenhada também pode ser influenciada culturalmente. Na obra *Tools Challenge* de Max Andrade, e muitas outras do mesmo autor, é possível observar referências à um desenho da grafia que muito se assemelha aos tipos vernaculares presentes em pixos e grafites nas paredes de uma cidade; assim como também encontramos onomatopeias com preenchimentos hachurados comuns à época em que os mangás no Brasil, em meados dos anos 90, apresentavam retículas aplicadas manualmente, fosse no acabamento das páginas, ou em efeitos visuais nos caracteres da representação gráfica do som.

Síntese do capítulo

O capítulo 5 dedicou-se à análise da obra *Tools Challenge* (2017), volume 1, do quadrinista Max Andrade, a partir de um enfoque centrado na onomatopeia como elemento gráfico e narrativo fundamental. A partir de um levantamento cronológico da trajetória do autor, o texto evidenciou como Max Andrade desenvolveu uma linguagem visual própria, profundamente influenciada pelo mangá japonês, mas articulada a partir de um repertório gráfico nacional. Suas onomatopeias, longe de constituírem apenas representações sonoras, operaram como representações visuais dinâmicas que estruturaram a narrativa, modularam a leitura e intensificaram a expressividade das cenas.

Desde suas primeiras produções, como *Interhigh Fight* (2008) e *Blue Hair Brothers* (2010), Max Andrade demonstrou um domínio singular na aplicação das onomatopeias, que foram majoritariamente desenhadas à mão, com traços irregulares, contornos de espessura variável e disposição espacial estratégica. A escolha pelo lettering manual, em detrimento de fontes tipográficas prontas, reforçou a integração da onomatopeia ao gesto gráfico do desenho, conferindo-lhe não apenas sonoridade, mas corporeidade visual. Muitas dessas representações seguiram o modelo dos *kakimoji* japoneses — onomatopeias visuais dos mangás — adaptados ao alfabeto latino, mas mantiveram características estruturais como o uso do eixo vertical, a repetição rítmica e o contraste com o fundo.

O capítulo demonstrou que, em *Tools Challenge* (2017) e em obras correlatas, a onomatopeia não apenas marcou a presença do som, mas também inscreveu movimento, tempo e intensidade na página. Max Andrade explorou sua função compositiva e narrativa, empregando variações formais — como escala, orientação e espessura — que se ajustaram ao conteúdo emocional ou à fisicalidade das cenas. Em algumas passagens, as onomatopeias guiaram o olhar do

leitor entre os quadros; em outras, funcionaram como elementos de ênfase dramática, como no uso reiterado de “DON!” para sublinhar momentos de impacto.

Nos mangás silenciosos de Andrade, premiados internacionalmente, como *Lend a Hand* (2016), *Dodge Luv* (2016) e *CariKATOres* (2018), as onomatopeias assumiram ainda maior protagonismo. Nesses contextos, elas substituíram ou complementaram a ausência de balões de fala, atuando como dispositivos de mediação sonora e afetiva. A pesquisa sugeriu que, para Max Andrade, a onomatopeia não foi apenas parte do repertório expressivo dos quadrinhos, mas um componente essencial da linguagem gráfica, cujo valor esteve menos na legibilidade verbal e mais em sua potência visual e representativa.

Ao analisar a trajetória e a produção do autor, o capítulo concluiu que Max Andrade elaborou uma gramática visual própria, na qual a onomatopeia ocupou papel central como interface entre som, imagem e narrativa. Tal abordagem ampliou as possibilidades de leitura da onomatopeia nos quadrinhos brasileiros independentes e contribuiu para consolidar sua relevância enquanto objeto de investigação gráfica e discursiva no campo das artes visuais, da linguagem sequencial e do Design da Informação.

Capítulo 06

Onomatopeias brasileiras: considerações finais

Capítulo 06 | Onomatopeias brasileiras: considerações finais

Ao longo desta investigação, foi possível observar que, ao tratarmos de elementos característicos das histórias em quadrinhos, como é o caso da onomatopeia, a correlação entre imagem e texto estão sempre presentes.

A questão abordada enquanto hipótese por esta investigação foi respondida, e chegamos a conclusão de que é possível propôr um modelo de análise gráfica das onomatopeias em quadrinhos independentes brasileiros, de modo a categorizá-las nas narrativas gráficas enquanto imagem, ainda que este modelo não seja universal.

Nosso problema de pesquisa envolvia uma grande massa de análise das onomatopeias enquanto construção fonética e linguística, contribuindo com uma perspectiva centrada no Design da Informação, diante da ausência de modelos precedentes. O problema ainda persiste, mas o modelo é uma ferramenta que pode mitigar a lacuna entre os estudos de Design da Informação e Estudos sobre narrativas sequenciais.

Nosso objetivo geral foi criar um modelo de análise gráfica para as onomatopeias que fosse capaz de suprir esta lacuna e, como já foi descrito, conseguimos alcançar este objetivo. Além disso, considerando os outros objetivos específicos, foi possível também, através da RSL, confirmar a provável lacuna de análise gráfica da onomatopeia no Brasil, principalmente por parte do campo do Design da Informação; assim como foi possível realizar a validação do modelo de análise gráfica proposto com o recorte do objeto de pesquisa, as onomatopeias, em obras de quadrinistas brasileiros independentes, principalmente no estudo sobre Max Andrade e a produção gráfica dele.

Se Groesteen (2007, 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) 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 quadrinho 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.

O processo de interpretação do conteúdo presente nos quadrinhos pelos leitores independe do nível de instrução formal deles. Entretanto, destacamos que a categorização rígida do elemento

da onomatopeia como verbal (ou textual) ocasiona limitações ao processo de criação dela, assim como para a interpretação do leitor.

Uma das possíveis insuficiências desta investigação está na ausência de uma validação também por parte dos leitores, e não apenas dos autores das obras abordadas. No entanto, a fim de apresentar uma amostragem de dados significativa, seria necessário um esforço a nível nacional para esta validação, o que pretendemos realizar em pesquisas futuras de modo a continuarmos investigando como a onomatopeia pode ser tanto representada graficamente, quanto interpretada pelos leitores dos quadrinhos independentes brasileiros.

Observamos as onomatopeias presentes em *Eruvë, o conto da dama de vidro* (2015) em 2021; e *Tools Challenge* (2017) em 2025; assim como alguns outros quadrinhos independentes brasileiros no decorrer desta investigação. Desse modo, observamos como a onomatopeia não é apenas composta de fonemas e de códigos linguísticos de diferentes línguas faladas e escritas ao redor do mundo, como a língua portuguesa e a japonesa. **A onomatopeia também é um elemento de composição visual cujo aspecto da representação gráfica é capaz de influenciar na interpretação tanto do quadrinista ao criá-la quanto do leitor ao interpretá-la.**

A onomatopeia também pode ser considerada como um elemento capaz de auxiliar na identificação de mangás brasileiros. A partir delas, nossa investigação apontou como podemos analisar um elemento que compõe os quadrinhos sob diferentes percepções, seja ela gráfica ou fonética.

A presença de onomatopeias e de *kakimojis* também revela como a miscigenação de outras culturas com a brasileira é uma frequente ocorrência para quadrinistas, principalmente aqueles independentes. A forma como um elemento que, no Brasil, é visto como a representação gráfica do som, uma metalinguagem, pode ser considerado de outra maneira no Japão e em outros países da Ásia.

Autores como Luyten (1984, 2000, 2003), Gravett (2006), Chinen (2013), Vergueiro (2017) e Braga Jr. (2005, 2011, 2019) apontam que a classificação dada às onomatopeias é focada na linguagem adotada por elas. No âmbito da Linguística, a onomatopeia é amplamente explorada e investigada em trabalhos acadêmicos no país. No entanto, no campo do Design da Informação, as histórias em quadrinhos e seus elementos plásticos e metalinguísticos ainda são pouco estudados, de modo que até mesmo a produção editorial independente é pouco investigada pelos estudiosos desta área.

A respeito da investigação sobre o modo de fazer quadrinhos independentes, Luyten (2003) e Braga Jr. (2005, 2011, 2019) apontam 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).

Foi fascinante poder observar quantas possibilidades de representação gráfica a onomatopeia pode oferecer, principalmente nas mãos de quadrinistas independentes brasileiros, influenciados por diversas mídias, não apenas pelos quadrinhos importados do Japão e Europa, estes profissionais conseguem produzir o mimético e algo novo conforme amadurecem nesta carreira de criadores de narrativas sequenciais. Talvez, esta perspectiva seja enviesada pelo fato da autora desta investigação ser também uma quadrinista independente, mas destacamos que é justamente por estar presente no meio destes profissionais que nos é possível fazer estas afirmações.

Luyten (2003) e Braga Jr. (2005, 2011, 2019) também concordam que a produção independente de quadrinhos brasileiros têm influenciado a forma como os mangás são categorizados no país. A onomatopeia, enquanto um elemento que compõe a identidade gráfica do quadrinho, também carrega um modo de interpretar o som e desenhá-lo.

É pertinente pontuarmos que as histórias em quadrinhos apresentam um campo de análise rico para futuros estudos tipográficos e acerca de representações metalinguísticas, como a percepção do movimento (algo já investigado por Miranda, 2013) e a identidade visual do *brasilcore*, algo com 'cara de Brasil' (investigado por Petrovana e Melo, 2024).

Consideramos a onomatopeia como um bom elemento de investigação em relação à construção da identidade gráfica de quadrinhos brasileiros devido às suas particularidades observadas no decorrer de nossa investigação. A onomatopeia é um elemento rico em suas variáveis morfológicas. Afinal, além de apresentar as características estudadas e apontadas neste texto, como sua origem, o traço, a cor, a escala e movimento; ela também pode ser capaz de apresentar outras variáveis como, por exemplo, transparência; ou movimentos circulares; aplicação de gradiente no traço; aplicação de hachuras, entre outros aspectos. Não se trata, portanto, apenas do ato de escrever uma conformação entre consoantes e vogais que possam indicar ao leitor como o som pode ser percebido foneticamente; mas também se trata de visualizar e reproduzir características estéticas que incorporam a onomatopeia à narrativa dos quadrinhos.

No estudo de caso sobre *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), pensávamos que ao propôr equivalência entre as classificações propostas pelos *kakimoji* e as onomatopeias em mangás brasileiros, conseguiríamos categorizá-las e criar um modelo universal de análise para as

onomatopeias em quadrinhos brasileiros. **No entanto, ao propormos as categorias de 'som de personagem'; 'som de emoção'; 'som de objeto'; e 'som de natureza', não percebemos que estávamos limitando a amplitude da expressão gráfica nas onomatopeias**.

O mesmo som que é representado em uma cena como uma explosão pode ser considerado como 'som de natureza' se esta onomatopeia for analisada como parte do cenário; mas também pode ser compreendida como 'som de objeto', caso seja considerado o objeto que causou a explosão. Estas categorias, portanto, foram descartadas como categoria final determinadas através da análise das características gráficas contempladas (traço, cor, escala e movimento). Ao invés disso, observamos que o mais adequado à proposta de modelo de análise gráfica das onomatopeias em quadrinhos brasileiros foi considerar estas categorias como mais uma variável do modelo: a origem.

A origem da onomatopeia trata da fonte que originou o som desenhado, seja ela um personagem, um objeto ou um cenário. Considerá-la implica em modificações na análise das outras variáveis. O movimento, por exemplo, a partir do momento que conhecemos a origem do som que foi desenhado, é mais simples e objetivo determinar o tipo de movimento que a onomatopeia realiza na página.

As outras variáveis gráficas das onomatopeias: traço, cor, escala e movimento, foram constantemente exemplificadas e citadas ao decorrer de nossa investigação. É evidente que elas são características gráficas que podem ser observadas nas onomatopeias. No entanto, também devemos destacar o quão interdependentes elas são.

A cor, por exemplo, seja em alto ou baixo contraste, pode ser mais perceptível, ou não, a depender do traço que a onomatopeia apresenta. A escala, seja ela pequena, média ou grande, depende da correlação que a onomatopeia possui em relação ao quadro e em relação à página do quadrinho onde ela está inserida. O recorte de uma onomatopeia pode parecer grande se analisarmos apenas o quadro onde ela foi aplicada, porém, se considerarmos as dimensões da página em que ela se encontra, a escala dela pode ser alterada.

O movimento, por sua vez, além de ser uma característica gráfica das onomatopeias analisadas com variações que o qualificam como movimento horizontal, vertical ou diagonal, ele também é influenciado pelo sentido de leitura do observador. Como foi apresentado anteriormente, os mangás brasileiros podem apresentar tanto o sentido de leitura latino-americano (de cima para baixo, da esquerda para direita) quanto o sentido invertido de leitura (de cima para baixo, da direita para a esquerda). Essa construção do caminho visual para o leitor de quadrinhos pode ser influenciado pela presença de onomatopeias na narrativa, pois elas são elementos que se integram à

imagem, mas que também podem se destacar nela, criando pontos de foco que prendem a atenção do leitor, enfatizando o som que o quadrinista planejou para que as cenas apresentassem.

Quando aplicamos o modelo de análise gráfica para as onomatopeias, conseguimos comparar a frequência com a qual elas são essenciais na narrativa investigada e como o quadrinista explora as características morfológicas deste elemento. Quando observamos a relação entre o número de onomatopeias por capítulo, tanto em *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), quanto em *Tools Challenge* (2017), é perceptível que elas diminuem conforme o volume da obra caminha para o encerramento. Em *Eruvë: o conto da dama de vidro* (2015), o capítulo com maior número de onomatopeias é o segundo (51 registros), e o com menor é o quinto capítulo (com 19 registros). Em *Tools Challenge* (2017), volume 1, o capítulo com maior número de onomatopeias é o segundo (49 registros), e o com menor é o quinto e último capítulo (13 registros). Esta variação auxilia na demonstração de que as onomatopeias, conforme o ritmo da narrativa segue para o esperado encerramento da obra, seja um volume único ou não, possui a tendência de aparecer menos, o que também pode estar associado ao número de páginas nos capítulos finais, que costuma ser inferior ao restante dos anteriores.

Apesar de não considerarmos mais as categorias 'som de personagem', 'som de emoção', 'som de objeto' e 'som de natureza' como determinantes (e sim como parte da classificação das onomatopeias de acordo com a origem), a conclusão desta investigação propõe a nomenclatura de onomatopeias auxiliares e onomatopeias principais.

A ideia inicial era tratar as onomatopeias auxiliares como ornamentais ou coadjuvantes, mas estas nomenclaturas tratam do papel delas na narrativa. **Onomatopeias auxiliares** são aquelas que possuem papel decorativo, e, em alguns casos, podem ser suprimidas no quadro, visto que a escala delas costuma ser pequena, o traço irregular e a cor aplicada em baixo contraste. Estas onomatopeias são as mais comuns, encontradas na maioria das histórias em quadrinhos. Sua função é auxiliar a destacar a atmosfera da cena que está sendo apresentada ao leitor.

Onomatopeias principais são aquelas que possuem papel protagonista na narrativa. Elas costumam apresentar escala de média a grande e cor em alto contraste. O traço delas costuma variar, sendo orgânico e irregular ou denso e regular, podendo apresentar contorno ou não nele a fim de reforçar o contraste. Estas onomatopeias são facilmente identificadas em páginas únicas, *splash pages* ou páginas duplas.

Considerando as possibilidades de desdobramento deste estudo, observa-se que as características apontadas por Braga Jr. (2019) — a saber: a representação gráfica do desenho; o

layout e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida; o uso metalinguístico com tendência cômica; e a construção temporal e rítmica da narrativa — ainda carecem de uma investigação mais aprofundada, especialmente sob a ótica do Design da Informação. Há um campo abundante de material para investigação pelos estudiosos do Design nos quadrinhos.

Diante da variedade de recursos gráficos identificados nas onomatopeias analisadas em *Tools Challenge* (2017), e alguns outros exemplos citados no decorrer da jornada investigativa, verifica-se a presença da harmonia visual (Luyten, 2003), a adaptação gráfica entre o texto e a imagem de maneira que eles estejam integrados no quadrinho.

Nos casos em que observamos a presença de *kakimojis*, fica evidente como a barreira linguística que a língua japonesa pode impor nos quadrinistas e leitores não interfere na prática da leitura destes quadrinhos, visto que a onomatopeia não é necessariamente um elemento textual, mas aquele que transita entre o verbal, pictórico e esquemático (Twyman, 1985).

A criação das onomatopeias brasileiras está nas mãos dos quadrinistas, veteranos e novatos, inspirados pelo material que consomem, não apenas no formato de histórias em quadrinhos, mas em diferentes recortes da mídia e suas plataformas. No mercado independente de quadrinhos, é a liberdade criativa que permite aos quadrinistas encontrarem sua própria identidade gráfica enquanto produtores de narrativas sequenciais. A criação, aplicação e experimentação sobre as onomatopeias é, portanto, uma escolha gráfica que faz parte do desenvolvimento profissional destes sujeitos.

Enquanto isso, para o designer cabe a observação, o acompanhamento deste processo que, como vimos anteriormente, está registrado na história das histórias em quadrinhos. E também não podemos deixar de enfatizar que a prática do fazer design também é algo comum à exploração prática dos quadrinistas independentes, visto que, na maioria das vezes, eles são os próprios roteiristas, revisores, editores, publicitários, responsáveis pela administração dos recursos e da negociação da impressão do material deles com gráficas empresariais.

O Design da Informação, portanto, trata-se de uma área que pode contribuir nos estudos sobre narrativas sequenciais. Ao considerarmos a onomatopeia enquanto elemento múltiplo de valores, sendo tanto textual quanto pictórico/esquemático, podemos avaliá-la de acordo com sua apresentação gráfica no quadrinho, apontando as características do desenho delas, possível tipografia, *lettering* e/ou caligrafia.

As histórias em quadrinhos, além de uma mídia popular de comunicação que oferece entretenimento, choca, encanta e é capaz de transformar a perspectiva dos leitores sobre o mundo

que lhes é apresentado; são também artefatos gráficos e, portanto, possuem características que são agregadas a elas durante seu processo de criação e divulgação. Cabe ao Design da Informação, portanto, analisá-las e contemplá-las enquanto elementos que caracterizam esse tipo de produção.

O processo de transformação da linguagem gráfica ocorre de uma forma muito mais breve no mundo contemporâneo desde o crescente aumento do consumo de dados em redes sociais, tanto por quadrinistas quanto por leitores. Observamos isso nos casos de Ju Loyola, quadrinista surda que foi premiada inicialmente com seus quadrinhos silenciosos; e de Max Andrade, autor da obra *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2020).

Ju Loyola produzia mangás silenciosos sem onomatopeia alguma, e só passou a aplicá-las a partir de 2023, após alguns meses postando em suas redes sociais sobre estudos e oficinas das quais ela estava participando. O aprendizado constante e interativo da autora brasileira de quadrinhos com o público e a forma como este responde a suas criações estimularam a mudança na expressão gráfica do quadrinho de Ju Loyola.

Max Andrade, por sua vez, após publicar gradualmente fragmentos do quadrinho *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2020), destacou como o papel do público ao interagir com suas postagens guiou a narrativa da história sendo criada. *Juquinha - O Solitário Acidente da Matéria* (2020), portanto, trata-se de uma produção de autoria de Max Andrade, mas que também nasceu a partir das respostas dadas pelos leitores em suas postagens sobre o tema.

Assim como a produção audiovisual chegou a estimular a aplicação da onomatopeia nos quadrinhos, observamos como o investimento prático da experimentação sobre onomatopeias e sua representação gráfica nas histórias em quadrinhos tem crescido conforme o estímulo visual se torna cada vez mais frequente e passageiro devido às mídias sociais nas quais quadrinistas, editores, designers e leitores estão inseridos.

Faz-se necessário, também, destacar como a produção acadêmica no campo do Design da Informação encontra-se distante dos estudos sobre narrativas sequenciais, considerando que o quadrinho é um artefato gráfico que existe sob a luz de um mercado editorial que existe há anos no país, tanto através de grandes empresas detentoras dos direitos de títulos importados e traduzidos para o Brasil, quanto pelo cenário independente que sobrevive por meio do financiamento coletivo de campanhas para a publicação de novos títulos nacionais.

Diante do que foi discutido e do que preconiza Twyman (1985), ao afirmar que a interpretação da imagem pode passar por questões de cruzamento cultural, defendemos que a

apresentação gráfica da onomatopeia nos quadrinhos é condicionada à narrativa e ao objetivo do quadrinista ao criar certas atmosferas na trama a fim de provocar sensações específicas no observador.

Como estamos tratando do resultado de um processo de miscigenação cultural entre o que foi observado e apreendido pelos quadrinistas brasileiros com os mangás importados do Japão, é importante também destacar como a onomatopeia é um elemento gráfico que demarca a passagem da tipografia durante as décadas em que estiveram presentes nas histórias em quadrinhos presentes no Brasil.

Desde a aparição tímida dela em quadros com grandes legendas e enunciado abaixo da imagem até sua integração completa com a imagem a partir de Ziraldo na década de 60 em suas peças publicitárias e quadrinhos, a onomatopeia nas obras nacionais tem sido aplicada em diferentes ocasiões e com uma aparência cada vez mais distinta. Petrovana e Melo (2025) descrevem essa percepção sobre o que é brasileiro nos quadrinhos como *brasilcore*, aquilo que tem cara de Brasil, no levantamento realizado pelos autores em diversos títulos de quadrinhos no país. A onomatopeia, enquanto expressão que mistura o textual e o imagético, também serve de indicador para observar como outras escolas estilísticas no mundo podem influenciar nossa produção até o ponto que seja possível criarmos algo novo, algo nosso.

Twyman (1985) aponta que o ato de interpretar uma imagem é subjetivo à experiência que o leitor possui, visto que o repertório visual é algo que não é influenciado exclusivamente através da educação formal (oferecida nas escolas, por exemplo), mas também pela prática de observar, imitar, interpretar e representar que nos acompanha desde a infância. Contudo, para o Design da Informação, a interpretação da mensagem através da análise gráfica de uma imagem pode auxiliar o criador dela a prever e planejar sobre que tipo de leitura ele busca proporcionar para o observador.

O que conhecemos no campo do Design como uma escolha editorial, comum em empresas que já trabalham com a importação de títulos de quadrinhos para o Brasil, não é sempre algo realizado de forma consciente pelos quadrinistas independentes. No Brasil, não existe educação formal para se ensinar o modo de se fazer uma história em quadrinho, pelo menos não da mesma forma que existe no Japão, onde há cursos de graduação e tecnólogos sobre mangá; e nos Estados Unidos e Europa, onde existem cursos focados nos estudos e produção de quadrinhos. Desse modo, é através da prática de observar, reproduzir e compartilhar, que os quadrinistas criam seus próprios quadrinhos.

Em eventos ao redor do país, como a *Comic Con Experience* (CCXP) e o *Festival Internacional de Quadrinhos* (FIQ), quadrinistas veteranos e novatos se encontram em áreas reservadas para que possam comercializar suas produções, o famoso *Artist Alley*, ou Beco dos Artistas. Nesses espaços, é possível compartilhar informações sobre acabamentos da produção impressa exposta na mesa de cada um; o contato de gráficas de confiança; conversas com editores de empresas nacionais e internacionais; e sobre o perfil do público que consome o nicho de cada produtor de quadrinhos.

Destacamos, portanto, o quão colaborativo é o perfil dos quadrinistas brasileiros e como essa troca de experiências influencia na percepção da imagem e do tratamento dela para a criação das onomatopeias em seus quadrinhos. Com o avanço das mídias sociais e das plataformas de publicação *online*, as onomatopeias podem se tornar uma variável gráfica a sofrer mudanças em sua apresentação, considerando que, através do recurso do digital, não seria estranho encontrar HQs com onomatopeias desenhadas que, ao serem vistas, são capazes de reproduzir de fato algum som para o público.

Acompanhar a comunicação proporcionada pela apresentação das onomatopeias nos quadrinhos, entre o quadrinista e o leitor, é algo ilimitado, visto que o número de produções nacionais independentes só tende a crescer. Por isso, é eficiente possuir um modelo de análise de gráfica, como o proposto por esta pesquisa, a fim de criarmos variáveis que podem ser interpretadas de forma menos subjetiva, associadas à morfologia do desenho da onomatopeia.

No entanto, o modelo de análise proposto não é universal. É possível que outros pesquisadores busquem atualiza-lo de acordo com as características gráficas mais frequentes nas obras por eles analisadas; ou a obra analisada pode não apresentar nenhuma onomatopeia através do desenho das letras, com o emprego da tipografia, do *lettering* ou caligrafia.

O modelo de análise gráfica da onomatopeia proposto também é considerado complementar à investigação dos quadrinhos, visto que, para completá-lo, é preciso que o pesquisador também considere o contexto da narrativa ao analisar as onomatopeias na obra. Os recortes de onomatopeias nunca são isolados, apresentados no modelo com o contexto da cena do quadrinho no qual ela está inserida. A fim de reforçar o valor que o contexto da narrativa possui na onomatopeia, e vice-versa, reforçamos a característica origem, visto que é preciso estar atento à história narrada a fim de compreender que esta mesma origem pode não estar no mesmo quadro onde a onomatopeia aparece.

A partir da análise proposta, torna-se evidente que a onomatopeia nos quadrinhos brasileiros independentes é um elemento gráfico com forte potencial expressivo, que articula texto e imagem de forma singular e significativa dentro da linguagem sequencial.

Ao considerar as práticas gráficas desses quadrinistas, muitas vezes autodidatas e multifuncionais, percebe-se que a criação das onomatopeias não obedece a um padrão formal rígido, mas sim a um repertório visual dinâmico, construído na interseção entre influências culturais, experiências pessoais e trocas coletivas.

O Design da Informação, enquanto campo de conhecimento voltado à análise e à sistematização das formas visuais, revela-se uma lente teórica e metodológica eficaz para compreender essas manifestações, especialmente ao se propor um modelo analítico que valoriza a morfologia, o contexto narrativo e as escolhas gráficas dos autores. Este modelo foi possível com base no levantamento inicial desta investigação sobre os aspectos da análise de Thompson (1995) e Greimas (2002), o que foi possível graças à natureza interdisciplinar do campo do Design.

Dessa forma, esta investigação reforça o entendimento da onomatopeia não apenas como recurso estilístico ou decorativo, mas como um componente estrutural do discurso visual nos quadrinhos. Ao acompanhar as transformações nas formas de produção e circulação dessas narrativas (marcadas pelas redes sociais, pela autonomia dos autores e pela ausência de formação formal específica) o estudo contribui para ampliar o escopo do Design da Informação como área de investigação crítica, sensível às práticas emergentes e à cultura visual contemporânea. Além disso, ao reconhecer o quadrinho como artefato gráfico e cultural, este trabalho propõe caminhos para futuras pesquisas que desejem aprofundar a análise de elementos gráficos na linguagem sequencial, contribuindo com o fortalecimento do diálogo entre Design e os estudos das narrativas visuais.

A questão que orientou este trabalho foi a busca por um modelo de análise gráfica das onomatopeias, com ênfase no aspecto visual da estética tipográfica. A partir da análise de recortes de produções gráficas de diversos autores brasileiros ao longo das décadas — e de uma investigação mais aprofundada das obras de Heitor Amatsu e Max Andrade — conclui-se que a onomatopeia nos quadrinhos brasileiros constitui um nicho rico em expressões gráficas. Trata-se de um elemento que, se continuamente estudado no campo do Design da Informação, pode não apenas enriquecer o debate linguístico sobre sua função e forma, mas também fornecer um acervo significativo de representações tipográficas dentro da mídia dos quadrinhos.

Referências

Referências

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

AIZEN, N. BUM! PRÁÁÁ! BAM! TCHÁÁÁ! POU! Onomatopéias nas histórias-em-quadrinhos. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1977.

ALBUQUERQUE, P. M. M. Corpo, gênero e práticas de vestir entre quadros: especulações feministas com narrativas gráficas. In: GOMES, N. S; BRÉSIO, S. P. O saber em quadrinhos: pesquisa, práticas e produção de conhecimentos, vol. 1. Leopoldina: ASPAS, 2024.

ALCOFORADO, D. F. X. Ecos e Ressonâncias: A onomatopeia na literatura oral. Centro de Estudos Ataíde Oliveira. Algarve: Universidade do Algarve, 1996.

ALMEIDA, M. A. Quadrinhos e ensino de literatura - releituras e relações interartes/intermídias. In: ALMEIDA, M. A; GOMES, N. S; NOGUEIRA, N. S. Do lazer ao fazer: as histórias em quadrinhos na escola. Leopoldina: ASPAS, 2022.

ALMEIDA, M. A. Tirinhas em redes sociais e os impactos das mudanças do algoritmo em sua recepção: analisando casos de artistas brasileiros. In: NOGUEIRA, N. A. S; BRAGA JR, A. X. ALMEIDA, A. A. História em quadrinhos e interdisciplinaridade: Desafios metodológicos. Leopoldina: ASPAS, 2024.

ALMEIDA, M. A. Webcomics ou narrativas híbridas? - Novas formas de narrar na era da internet. In: REBLIN, I. BECKO, L. T. Vamos falar sobre gibis? Episódio 2: o retorno dos nerds. Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2018.

ALMEIDA, M. A; GOMES, N. S; NOGUEIRA, N. S. Do lazer ao fazer: as histórias em quadrinhos na escola. Leopoldina: ASPAS, 2022.

ALVARENGA, M. M. A. O uso dos quadrinhos em aulas remotas de duas turmas do ensino fundamental da Escola Municipal Major Aviador Y-Juca Pirama de Almeida em Campo Grande/MS: um amor interdisciplinar. In: PIOVESAN, A. O; FREIXO, G. M; ALMEIDA, M. A; NOGUEIRA, N. A. S; BRÉSIO, S. P; BARI, V. A. Quadrinhos & Conexões Intermídias, vol. 2. Leopoldina: ASPAS, 2022.

ALVES, B. F; CARVALHO, T. K. S. A voz do silêncio: mangá no processo de ensino-aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais. In: MODENESI, T; BRAGA JR., A. X. Quadrinhos & Educação: procedimentos didáticos, vol. 8. Jaboatão dos Guararapes: Quadriculando; São Paulo: Anita Garibaldi, 2024.

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

ARAÚJO, J. F. S; MIRANDA, E. R. A tipografia do kakimoji na produção de Lampião, um mangá brasileiro de Heitor Amatsu e Carlo. p. 370-383. In: Anais do 11º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2024. São Paulo: Blucher, 2024.

ARAÚJO, J. F. S; MIRANDA, E. R; BRAGA JR., A. X. A representação visual do som em Eruvë através da onomatopeia. p. 317-328. In: Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2021 e do 10º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2021.

ARAÚJO, J. F. S; MIRANDA, E. R; COUTINHO, S. G. A narrativa sequencial por meio de infográficos orientados através do Design.p. 6087-6102. In: Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2022.

ARAÚJO, J. F. S. O processo editorial miscigenado: Silent Mangá no Brasil. Monografia - curso de Design. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2018.

ARAÚJO, J. F. S; 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.

ARNHEIM, R. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

BARBIERI, D. As linguagens dos quadrinhos. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

BARI, V. A. A quadrinização como recurso de mediação da leitura literária do surdo. In: MODENESI, T; BRAGA JR., A. X. Quadrinhos & Educação: procedimentos didáticos, vol. 2. Jaboatão dos Guararapes: SOCEC, 2015.

BARI, V. A; SANTANA, G. S. A obra quadrinhística de Marcio Baraldi e suas representações religiosas. In: BRAGA JR. A. X; REBLIN, I. A. Religiosidades nas histórias em quadrinhos. Leopoldina : ASPAS, 2015.

BERG, C. H; ULBRITCH, V; VANZIN, T; FADEL, L. A equivalência entre onomatopeias e cartões com emoções. p. 2340-2348. In: 16° USIHC – Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano Computador. São Paulo: Blucher, 2017.

BLOOMFIELD, L. Language. New York: Henry Holt and Co., 1958.

BORGES, C. Imagem + Texto: registros gráficos em quadrinhos a partir de Asterios Polyp. In: NOGUEIRA, N. A. S; BRAGA JR, A. X. ALMEIDA, A. A. História em quadrinhos e interdisciplinaridade: Desafios metodológicos. Leopoldina: ASPAS, 2024.

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. X; BORGES, C. G; NOGUEIRA, N. A. S. Imagem, pesquisa e criatividade: os quadrinhos como vetores de conhecimento. Leopoldina: ASPAS, 2022.

BRAGA JR. A. X; REBLIN, I. A. Religiosidades nas histórias em quadrinhos. Leopoldina : ASPAS, 2015.

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

BRAGA JR. A. X. 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.

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.

BRAGA JR. A. X. Quadrinho brasileiro ou nacional? Tem diferença ou é tudo igual? In: REBLIN, I. A; RODRIGUES, M. S. Arte sequencial em perspectiva multidisciplinar. Leopoldina: ASPAS, 2015.

BRAGA JR. A. X. A imagética do sexo nos quadrinhos de super-heróis da Marvel. In: SMEE, G. Sexo e gênero nos quadrinhos. Leopoldina: ASPAS, 2020.

BRAGA JR. A. X. Como utilizar as histórias em quadrinhos para ensinar sociologia? In: ALMEIDA, M. A; GOMES, N. S; NOGUEIRA, N. S. Do lazer ao fazer: as histórias em quadrinhos na escola. Leopoldina: ASPAS, 2022.

BRINGHURST, R. Elementos do estilo tipográfico. 3ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

BRINGHURST, R. The Elements of Typographic Style. 3ª ed. Point Roberts: Hartley & Marks, 2002.

BUZZONI, M. R. Sugestões de quadrinhos a serem utilizados em aulas de ensino religioso. In: ALMEIDA, M. A; GOMES, N. S; NOGUEIRA, N. S. Do lazer ao fazer: as histórias em quadrinhos na escola. Leopoldina: ASPAS, 2022.

CAGNIN, A. L. Os Quadrinhos – Linguagem e Semiótica. 2ª ed. São Paulo: Criativo, 2015.

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

CÂMARA, JR., J. M. Contribuição à estilística portuguesa. Rio de Janeiro: Organização Simões, 1953.

CANGUÇU, C. F. Contribuições da história da arte para a análise de animações. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Anais do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Salvador, 7 a 9 de junho de 2007.

CAPLIN, S. O essencial da ilustração. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2012.

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.

CARRETER, F. L. Diccionario de Términos Filológicos. Madrid: Editorial Gredos, 1968.

CARVALHO, A. P. A importância do capital social na produção de quadrinhos por crowdfunding. In: Anais das 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da USP. Universidade de São Paulo: São Paulo, 2017.

CHIARELLO, M; KLEIN, T. The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics. Editora Watson-Guptill, 2004.

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

CHOO, C. W. A organização do conhecimento. São Paulo: SENAC, 2006.

CIRCE, M. Para Ler Os Quadrinhos Da Narrativa Cinematografica à Narrativa Quadrinizada. São Paulo: Editora Vozes, 1972.

CIRCE, M. A linguagem dos quadrinhos; O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza. Petrópolis: Vozes, 1973.

CIRCE, M. BUM!; A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1974.

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

CIRCE, M. Para ler os quadrinhos; Da narrativa gráfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1972.

CIRCE, M. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. Bloomsbury Advances in Semiotics. New York: Bloomsbury, 2013.

COSTA, R. M. Uma janela aberta para outros mundos: relações entre espaço, perspectiva e diegese nos quadrinhos. In: REBLIN, I. BECKO, L. T. Vamos falar sobre gibis? Episódio 2: o retorno dos nerds. Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2018.

DARGEL, J. B. T. P; GOMES, N. S. Uma análise da minissérie "Mulher-Maravilha - Terra Morta" e o ressentimento do oprimido. In: NOGUEIRA, N. A. S; BRAGA JR, A. X. ALMEIDA, A. A. História em quadrinhos e interdisciplinaridade: Desafios metodológicos. Leopoldina: ASPAS, 2024.

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.

ECO, U. Apocalípticos e integrados. São Paulo: Perspectiva, 1979.

EISNER, W. Graphic Storytelling and Visual Narrative. Nova York: W. W. Norton & Company, 2008.

EISNER, W. Quadrinhos e arte sequencial. 4ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ESTRÖM, B. Japanese onomatopoetic words: a research note. Estocolmo: Orientaliska Studier, 1989.

FERNANDES, C. A; NOJIMA, V. L. S; MALFACINI, A. C. S; VAREA, J. J. Quadrinhos em sala de aula: contribuições de Design no letramento da educação básica. p. 2677-2688. In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2016.

FRANCISCO, S. H. HQs na sala de aula: uma ferramenta a ser utilizada. In: REBLIN, I. A; SILVA; R. M. B; ALMEIDA, P. F. T. Vamos falar sobre cultura pop? Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2017.

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.

GAUDIOSO. T. K. A metáfora na literatura japonesa: uso de mimese e onomatopeia 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. 6. ed. São Paulo: editora Atlas, 2008.

GOMES, N. S. C. Paisagens sonoras de Mafuyu Sato no mangá Given. In: GOMES, N. S; BRÉSIO, S. P. O saber em quadrinhos: pesquisa, práticas e produção de conhecimentos, vol. 1. Leopoldina: ASPAS, 2024.

GOMES, N. S. C. Os dez anos do núcleo de pesquisa em quadrinhos (NUPEQ). In: GOMES, N. S; BRÉSIO, S. P. O saber em quadrinhos: pesquisa, práticas e produção de conhecimentos, vol. 1. Leopoldina: ASPAS, 2024.

GOMES, N. S. C. Quadrinhos como conhecimento multi, inter e transdisciplinar: uma análise dos quadrinhos como gênero textual e discursivo. In: NOGUEIRA, N. A. S; BRAGA JR, A. X. ALMEIDA, A. A. História em quadrinhos e interdisciplinaridade: Desafios metodológicos. Leopoldina: ASPAS, 2024.

GOMES, N. S. C; BARBOSA, V. L; SILVA, D. V. N. De Platão a Stan Lee: a nona arte como instrumento de reflexão. In: GOMES, N. S; SILVA, D. V. N; BARBOSA, V. L. Isto é um trabalho para... os quadrinhos: reflexões por trás dos balões. Rio de Janeiro: editora Dialogarts, 2020.

GOMES, N. S. C; BRÉSIO, S. P. O saber em quadrinhos: pesquisa, práticas e produção de conhecimentos, vol. 1. Leopoldina: ASPAS, 2024.

GRAMMONT, M. Traité de phonétique. Paris: Libraire Delagrave, 1965.

GRAVETT, P. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

GREIMAS, A. J. Da imperfeição. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

GROESTEEN, T. Comics and Narration. Jackson: University of Mississippi Press, 2013.

GROESTEEN, T. O Sistema dos Quadrinhos. São Paulo: Marsupial, 2015.

GROESTEEN, T. The System of Comics. Jackson: University of Mississippi Press, 2007.

GUEDES, L. M. A. Quadrinhos como instrumento pedagógico na educação especial. In: GOMES, N. S; SILVA, D. V. N; BARBOSA, V. L. Isto é um trabalho para... os quadrinhos: reflexões por trás dos balões. Rio de Janeiro: editora Dialogarts, 2020.

HURLBURT, A. Layout: o design da página impressa. São Paulo: Editora Nobel, 2002.

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.

JUSTO, G. D. Crowdfunding no Brasil. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Economia. Universidade Federal de Pernambuco: Recife, 2015.

KAYSER, W. Análise e interpretação da obra literária. Coimbra: Arménio Amado, Editor, 1967.

KLEIN, T; CHIARELLO, M. The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics. Nova York: Watson-Guptill Publications, 2004.

KRENING, T. S; SILVA, T. L. K. Histórias em quadrinhos digitais: classificações e recursos. In: REBLIN, I. A; SILVA; R. M. B; ALMEIDA, P. F. T. Vamos falar sobre cultura pop? Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2017.

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.

LEBORG, C. Gramática visual. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

LONGO, A. Esse (não) é o fim: timing e composição em the end of Evangelion. In: REBLIN, I. A; REINKE, A. D; COSTA, C. B. Vamos falar sobre cultura pop? Episódio 2: a mídia contra-ataca. Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2018.

LUPTON, E. Design is Storytelling. New York: Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum, 2017.

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

LUYTEN, S. B. Histórias em Quadrinhos: Leitura Crítica. São Paulo: Paulinas, 1984.

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.

LUYTEN, S. B. Onomatopeia e mímesis no mangá: a estética do som. p. 176-188. São Paulo: Revista USP, 2002.

MARCO, J. Prólogo. In MOIX, R. T. Los Comics - Arte para el consumo y formas pop. Barcelona: Llibres de Sinera, 1968.

MARGONARI, D. M; OLIVEIRA, J. T; SAVIETTO, M. E. O humor como recurso didático no ensino-aprendizagem de língua estrangeira/italiano: trabalhando com histórias em quadrinhos, charges e memes. In: MODENESI, T; BRAGA JR., A. X. Quadrinhos & Educação: procedimentos didáticos, vol. 2. Jaboatão dos Guararapes: SOCEC, 2015.

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. Desvendando os Quadrinhos. Editora: MBOOKS, 2004.

MCCLOUD, S. Reinventando Os Quadrinhos. Editora: MBOOKS; Edição: 1ª. 2005.

McCLOUD, S. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2005. Apud MIRANDA, E. R. Estudo da produção e da leitura dos artefatos gráficos comunicacionais em sequência... 2013.

MCCLOUD, S. Understanding Comics: The Invisible Art. Nova York: HarperCollins Publishers, 1994.

MEIRELES, S. M. Quadrinhos e linguística: onomatopeias e interjeições e suas funções na narrativa em quadrinhos. p. 123-145. In: VERGUEIRO, W; SANTOS, R. E. A Linguagem dos Quadrinhos. São Paulo: Editora XYZ, 2015.

MEIRELES, S. M. Onomatopéias e interjeições em histórias em quadrinhos em língua alemã. p. 157–188. São Paulo: Revista Pandaemonium Germanicum, n. 11, 2007. Disponível em: <revistas.usp.br/pg/article/view/62158>. Acesso em: 03 de maio de 2025.

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.

MIRANDA, E. R. Desenho de memória x desenho com estimulação mental. Monografia. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2004.

MIRANDA, E. R. 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.

MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1977.

NOGUEIRA, N. A. S; BRAGA JR, A. X. ALMEIDA, A. A. História em quadrinhos e interdisciplinaridade: Desafios metodológicos. Leopoldina: ASPAS, 2024.

NOGUEIRA, R. S. Tratado de fonética portuguesa. Apud Grande enciclopédia portuguesa e brasileira. Lisboa: Editorial Enciclopedia Limitada, s/d.

NOVAK, J. D. Learning, creating, and using knowledge: concept maps as facilitative tools in schools and corporations. 2ª ed. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2010.

NYROP, K. Gramática Histórica Francesa. Apud Grande enciclopedia portuguesa limitada, s/d.

OLSEN, L. T. D; BACKES, L. Histórias em quadrinhos no processo de formação literária: dinâmicas de leitura crítica com o projeto super leitores. In: BEDINOTE, T. A; FRANCO, M. A; BECKO, L. T; REINKE, A; D. Vamos falar sobre cultura pop? Episódio 4: o pop não poupa ninguém. Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2020.

PETROVANA, M. F. S. MELO, W. L. Indicativos decoloniais nas histórias em quadrinhos: o conceito “parece coisa do Brasil”. Revista Humanidades & Tecnologias (FINOM), vol. 57. Faculdade do Nordeste de Minas, 2025.

PETROVANA, M. F. S. Sakura Card Captors: transcriação 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.

PICADO, J. B. Duas abordagens sobre imagens e discursividade: pistas para uma semiótica visual. Revista Contemporanea. Salvador, v.2, n.1, p. 195-210, junho de 2004.

PILLAR, A. D. Desenho e escrita como sistemas de representação. Porto Alegre: Penso Editora, 2009.

PIOVESAN, A. O; FREIXO, G. M; ALMEIDA, M. A; NOGUEIRA, N. A. S; BRÉSIO, S. P; BARI, V. A. Quadrinhos & Conexões Intermídias, vol. 2. Leopoldina: ASPAS, 2022.

POSTEMA, B. Estrutura narrativa dos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.

QUELUZ. Artigo: Ciência e tecnologia nos mundos imaginários de Yantok: Aventuras de Kaximbown, 1911-1913. vol. 4. n. 7. Brasília: Revista história, histórias, 2016.

RAMOS, P. A leitura dos quadrinhos. São Paulo: editora Contexto, 2009.

REBLIN, I. A; NOGUEIRA, N. A. S. Arte sequencial e suas sarjetas metodológicas. Leopoldina: Aspas, 2018.

REBLIN, I. A; NOGUEIRA, N. A. S. Arte sequencial em perspectiva multidisciplinar. Leopoldina: ASPAS, 2015.

REDIG, J. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. Revista Brasileira de Design da Informação, v. 1, n. 1, 2004.

RIBEIRO, J. Curiosidades verbais. Rio de Janeiro: Livraria São José, 1963.

ROCHA, C. Projeto Tipográfico: análise e produção de fontes digitais. Coleção textos design. São Paulo: Editora Rosari, 2002.

RODRIGUES, I. B; FRANCISCO, D. F. "Avenida Dropsie - A vizinhança" em um olhar interdisciplinar entre história e geografia. In: NOGUEIRA, N. A. S; BRAGA JR, A. X. ALMEIDA, A. A. História em quadrinhos e interdisciplinaridade: Desafios metodológicos. Leopoldina: ASPAS, 2024.

SADOSKI, M. Theoretical, empirical and practical considerations in designing informational text. p. 25-34. Revista Document design, v. 1, n. 1, 1999. apud MIRANDA, E. R. 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.

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

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.

SAUSSURE, F. Escritos de Lingüística Geral. 1ª ed. São Paulo: editora Cultrix, 2004.

SIERPINSKI, N. R. M. Quadrinhos e educomunicação: da desconstrução de preconceitos de gênero à debates sócio emocionais. In: ALMEIDA, M. A; GOMES, N. S; NOGUEIRA, N. S. Do lazer ao fazer: as histórias em quadrinhos na escola. Leopoldina: ASPAS, 2022.

SILVA, A. R. Relato de experiência com histórias em quadrinhos digitais e autorais no processo formativo. In: NOGUEIRA, N. A. S; BRAGA JR, A. X. ALMEIDA, A. A. História em quadrinhos e interdisciplinaridade: Desafios metodológicos. Leopoldina: ASPAS, 2024.

SILVA, R. G. O telúrico em Calkin e Haroldo, de Bill Watterson - uma perspectiva Bachelardiana. In: REBLIN, I. A; BECKO, L. T; COSTA, C. B. Vamos falar sobre gibis? Retratos teóricos a partir do Sul. Leopoldina: ASPAS, 2017.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). Brasil, 2020. Disponível em: <sbdi.org.br/definicoes>. Acesso em: 20 jan. 2021.

SOUSANIS, N. Desaplanar. Tradução de Érico de Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

SPINILLO, C. G. An analytical approach to procedural pictorial sequences. Thèse nonpubliée (Doctorat). England: Department of Typography & Graphic Communication, The University of Reading, 2000.

TARO, G. An Illustrated Dictionary of Japanese Onomatopoeic Expressions. Tokyo: The Japan Times, 1989.

THOMPSON, J. B. Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis, RJ: editora Vozes, 1995.

TODOROV, T. As estruturas narrativas. 1ª ed. Editora Perspectiva: São Paulo, 2020.

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.

ULLMANN, S. Semântica (Uma introdução à ciência do significado). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, s/d.

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

VIANA, N. Histórias em quadrinhos e métodos de análise. In: REBLIN, I. A; NOGUEIRA, N. A. S. Arte sequencial e suas sarjetas metodológicas. Leopoldina: Aspas, 2018.

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 2. ed. Porto Alegre: editora Bookman, 2001.

Anexo 01

Dicionário de onomatopeias - Aizen in Moya (1977)

A	B	
Ah! — *Ah!* ou *Ai!* (grito de surpresa, dor, medo, pavor ou descoberta).	***Bah!*** — *Bah!* (desagrado).	***Bleahh!*** — vd. *Blah!*
Ah! Ah! Ah! — *Ah! Ah! Ah!* (risada ou gargalhada comum); *Quá! Quá! Quá!* (gargalhada, geralmente em história infantil ou humorística).	***Bam!*** — Bam! (tiro de revólver).	***Bonc!*** — 1) *Bou!* (cabeça chocando-se com outra caça); 2) *Bóim!* (idem).
Ahhh! — *Ahhh!* ou *Aaah!* (alívio).	***Bang!*** — *Bam!* ou *Bum!* (tiro de revólver).	***Boom!*** - *Bum!* (tiro, explosão).
Ahn! — *Ahn!* (choro).	***Baroom!*** — *Baruuum!* (trovões ou explosão de bomba atômica).	***Boomp!*** - vd. *Bash!*
Arf! — *Arf!* (animal arfando, ofegante, ou cheirando pista).	***Baw!*** — 2) *Buá!* (choro).	***Boot!*** - *Tum!* (pontapé no traseiro).
Argh! — *Aaai!* (grito de dor, desesperado). No Brasil, os humoristas, principalmente Jaguar, usam-na como grito de nojo ou terror.	***Bawoing!*** — 1) *Bóim!* (corda de arco, após soltar a flecha); 2) *Bóim!* (batida em cabeça, com objeto duro).	***Booo!*** - *Uuu!* (vaia).
Arrrgghh! — Vd. *Argh!*	***Bash!*** — *Bou* (choque causado por uma queda).	***Bounce!*** — 1) *Bóim!* (moça soltando-se); 2) *Bóim!* (animal dando pulinhos).
Atchim ou ***Ahchoo!*** — *Atchim!* ou *Atxim!* (espirro).	***Bbrrzz!*** — *Bb-Rr-Zz!* (rádios sintonizados ao mesmo tempo).	***Brrr!*** — *Brrri* (sensação de frio ou pavor).

Auch! — vd. *Ah!*	***Beep!*** — *Bip* (ruído de máquina eletrônica).	***Brrr-Booom!*** — *Brrr-Buuum!* (trovão).
	Biff — *Biff!* (soco no queixo).	***Buow!*** — vd. *Baw!*
	Blah! — 2) *Baaa!* ou *Buuu!* (zombaria, acompanhada de careta).	***Burp!*** — *Bô!* (eructação contida).
	Blast! — *Bruum!* (explosão, tiro de canhão).	***Buzzz!*** — *Bzzz!* (abelha voando; cochicho).
	Bzzz! — vd. *Buzzz!*	
C	**D**	**H**
Chomp! — *Nhoc!* ou *Nhac!* ou *Nhec!* (mastigação).	***Ding!*** — *Dim!* ou *Plim!* ou *Tlim!* ou *Trim!* (campainha).	***Ha! Ha! Ha!*** — vd. *Ah! Ah! Ah!*
Chop! — *Tchap!* ou *Tchape!* ou *Tchope!* (chapinhar, patinhar).	***Drip!*** — *Pir!* ou *Ping!* ou *Plin!* ou *Plic!* (gota caindo).	***He! He!*** — *Eh! Eh!* ou *Rê! Rê!* (riso de satisfação).
Clang! — *Blém!* ou *Blém!* (batida em objeto metálico).	***Dzzzt!*** — *Dzzzt!* ou *Bzzzt!* (vôo curto de abelha; rápido cochicho).	***Hmmm...*** — *Hum...* (reflexão).
Clap! Clap! — *Plec! Plec!* ou *Pla! Pla!* (palmas).	**E**	***Honk!*** — *Fom! Fom!* (buzina).
Click! — *Clic!* (ligar ou desligar um aparelho).	***Eeek!*** - *Ic!* (soluço).	***Hoot!*** — *Uuu!* (vaia).
Clink! — 2) *Plic!* (piscar de olhos).	***Er...*** - *Ahn…* (indecisão).	***Huh?*** — *.Hã?* ou *Hem?* ou *Hein?* (interrogação).
Clomp! — 2) *Tlum!* ou *Vap!* ou *Vop!* (animal agarrando um objeto repentinamente entre os dentes).	**G**	***Hum!*** — *Hum!* (satisfação).

Coff! — 1) *oss!* ou *uss!* (tosse por asfixia); 2) *Cof!* ou *Caf!* (idem).	***Gasp!*** - *Ufa!* (suspiro de cansaço).	**I**
Crack! — *Prac!* ou *Prec!* (objeto grande, partindo-se).	***Glub!*** - *Glub!* ou *Blub!* (líquido ao ser engolido).	***Ih! Ih! Ih!*** — *Ih! Ih! Ih!* ou *Ri! Ri! Ri!* (riso ridículo).
Crash! — *Praaa!* (objeto grande, caindo ou indo de encontro a outro; estouro).	***Glug!*** - vd. *glub!*	***Ioo-hoo!*** — *Iu-uu!* ou *U-uu!* (chamamento à distância).
Crunch! — *Croc!* (mastigar alimento torrado).	***Grrr!*** - *Grrr!* (animal - ou pessoa, em história infantil ou humorística - grunhindo com raiva).	
	Gulp! - *Glup!* (engasgo).	
K	**M**	**O**
Ka-Boom! — *Ta-Bum!* (bomba explodindo).	***Meow!*** — Miau! (miado de felino).	***Oof!*** — *Ufa!* (suspiro de cansaço ou dor).
Klunk! — *Clunc!* ou *Plunc!* ou *Tlunc!* (ruído surdo, de objeto caindo).	***Mmm!*** — Huuum! (satisfação, reflexão, espanto, dúvida).	***Oops!*** — *Upa!* ou *Epa!* (espanto, medo, surpresa).
Knock! Knock! — *Toc! Toc!* (batida à porta).	***Mooo!*** — Muuu! (mugido de boi ou búfalo).	***Ouch!*** — *Ai!* (grito de dor).
	Munch! — vd. Chomp!	***Ow!*** — vd. *Ouch!*
P		**R**
Pat! Pat! — *Tap! Tap!* ou *Tep! Tep!* (tapinha carinhoso).	***Pok!*** - vd. *Plop!*	***Rat-rat-rat!*** — *Rá-Tá-Tá-Tá-Tá!* ou *Ratataá-Tá!* (metralhadora).
Pff! - *Pfft!* (cuspir; som de	***Poof!*** - *Puf!* (desaparecer ou	***Rawww!*** — *Grrr-ou!* (rugido

desprezo).	aparecer de repente).	de gorila em ação).
Phfpt! - vd. *Pfft!*	***Poof! Poof*** —— *Puf! Puf!* (cansaço).	***Riiinch!*** — *Riiinch!* (relincho).
Ping! - vd. *Drip!*	***Pow!*** — *Pou!* (soco).	***Ring!*** — vd. *Ding!*
Plomp! - *Plom!* (fruto caindo de árvore).	***Psst!*** — *Psst!* (expulsar ou chamar a atenção).	***Rip!*** — *Rip!* (tecido rasgando-se; tesoura cortando).
Plop! - *Poc!* (batida em objeto oco; coaxar de sapo-martelo).		***Roar!*** — vd. *Rawww!*
S		
Screeech! — *Iéééi!* (freada de carro).	***Snap!*** — *Tlec!* (estalar de dedos).	***Sock!*** — vd. *Pow!*
Sigh! — *Ai-ai!* (suspiro).	***Snip-snip!*** — *Rasg!* ou *Riip!* (Rasgar).	***Splash!*** — *Tchá!* ou *Chuá!* (pessoa ou objeto caindo na água).
Slam! — *Blam!* (porta batendo).	***Snore!*** — *Ron!* ou *Ronc!* (roncar).	***Splait!*** — vd. *Splash!*
Slop! — *Blob!* ou *Blab!* (pessoa ou animal babando-se).	***Snort!*** — vd. *Snore!*	***Splop!*** - *Ploc!* ou *Ploct!* ou *Plop!* (queda de objeto oco).
Slurp! — 2) *Lamb! Lamb!* (lambida).	***Sniff!*** — *Fniff!* ou *Chuif!* (aspirar, fungar; cão farejando).	***Ssss!*** - *Ssss!* (objeto queimando; silvo de cobra).
Smack — 2) *Vjjj!* (estalado) ou *Mmm!* (beijo propriamente dito).	***Sob!*** — vd. *Ahn!*	***Swat!*** - vd. *Zip!*
Smash! — *Paft!* ou *Plaft!*	***Soc!*** — vd. *Pow!*	***Swish!*** - *Tchuf!* (pistola de

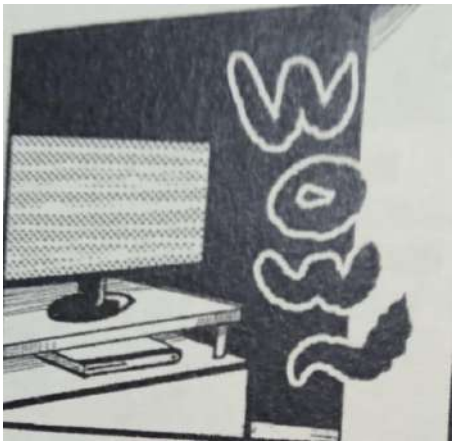
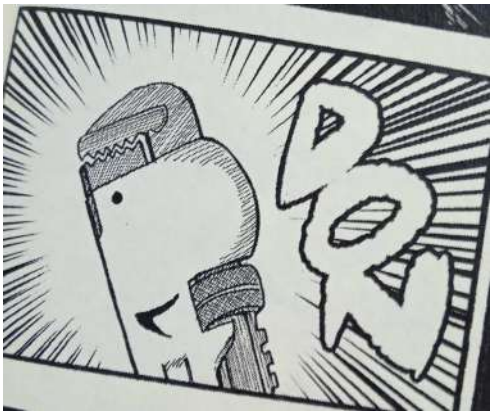
(tapa, bofetão).		água).
Swooish! - *Fuiiim!* ou *Vuum!* ou *Zum!* (objeto cortando o ar, rapidamente; zunindo).		
T		**U**
Tárata! — *Tarará!* (corneta).	***Tingeling!*** — *Blim-Blém!* ou *Blim-Blom!* (campainha).	***Ugh!*** — *Ugh!* ou *Ug!* (exclamação de pele vermelha).
Thud! — *Tum!* (pancada surda).	***Toing!*** — *Tóim!* ou *Bóim!* ou *Póim!* (mola desprendendo-se).	***Uh-huh!*** — *A-hã!* (assentimento).
Thwack! — *Plaft!* ou *Pleft!* (chicotada).	***Trash!*** — *Trá!* ou *Pra!* (objeto partindo-se).	***Uhn!*** — *Hã!* (surpresa).
Tickle! — 2) *Tic-Tic-Tic!* (cócegas).	***Trim!*** — *Trim!* ou *Prim!* (toque de telefone).	***Ungh!*** — vd. *Ah!*
Tic-Tac! — *Tic-Tac!* (mecanismo de relógio).	***Tsk!*** — *Tss-Tss!* (risadinha entre dentes, de desprezo).	
Tick-Tock! — vd. *Tic-Tac!*		
V	**W**	
Va-Voom! — vd. *Swooish!*	***Wap!*** — *Vap!* (golpe com objeto).	***Whiz!*** — *Zim!* ou *Tzim!* (zunido; ricochete de balas).
Vop! — vd. *Swooish!*	***Whack!*** — vd. *Pow!*	***Whomp!*** — *Vump!* (queda).
Vrom! — *Brum!* (arranque de automóvel).	***Wham!*** — vr. *Bam!*	***Whoosh!*** — vd. *Swooish!*
	Whap! — *Vapt!* (objeto zunindo no ar e atingindo o alvo).	***Wooosh!*** — *Vu-uu-uu!* (vento uivando).

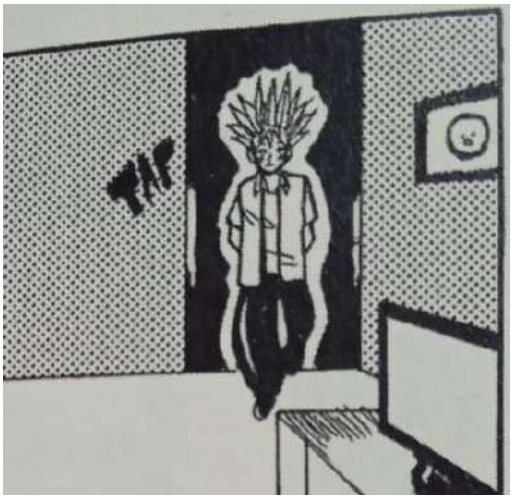
	Wheee! — *Fili!* (bomba caindo).	***Wow!*** — *Uau!* (exclamação de admiração).
	Whew! — *Uf!* (suspiro de alívio ou cansaço).	
Y	***Z***	
Yeow! — *Uai!* (exclamação de espanto). ***Yeowtch!*** — vd. *Yeow!*	***Zak!*** — *Vap!* (pancada, cutelada). ***Zap!*** — vd. *Zak!*	***Zoom!*** — *Zum!* (movimento rápido). ***Zoop!*** — vd. *Zoom!*
Yipe! — *Ai!* (dor).	***Zing!*** — *Zing!* ou *Zim!* (sibilar de flecha).	***Zowie!*** — *Zum* (zunido).
	Zip! — *Zip!* ou *Vuup!* ou *Vap!* (zunido de objeto arremessado; golpe súbito).	***Zzz!*** — *Zzz!* (indicação de sono; zumbido de inseto).
	Zok! — 2) *Pof!* ou *Tou!* (pedrada na cabeça).	

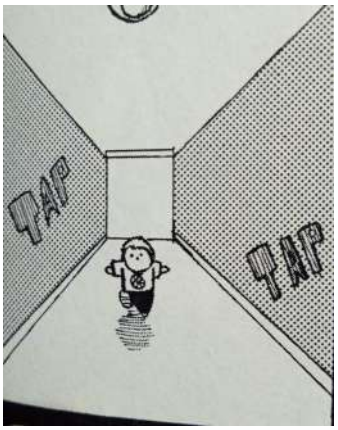
Apêndice 01

Onomatopeias em Tools Challenge, volume 1, de Max Andrade

Nº	CAPÍTULO 1	
1		página 09, quadro 01 DON!!! Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical
2		página 10, quadro 01 TAP TAP Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical

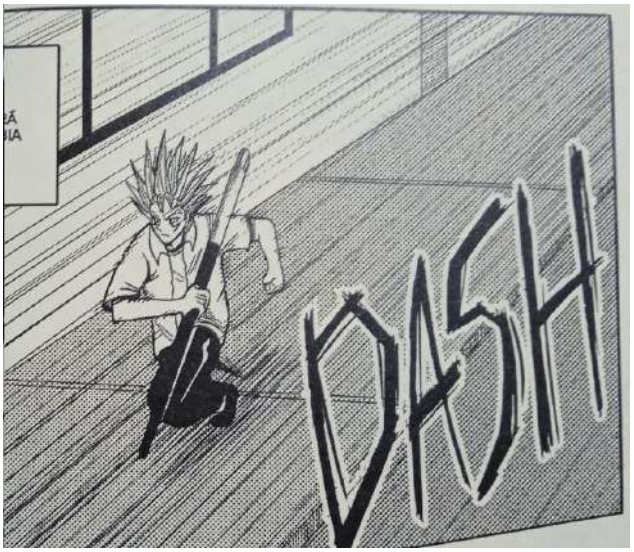
3		página 13, quadro 03 WOWN Origem: cenário Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: vertical
4		página 14, quadro 03 DON Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical
5		página 16, quadro 04 GULP!… Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal

6		página 18, quadro 01 TAP Origem: personagem Traço: regular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
7		página 18, quadro 06 PLON Origem: personagem Traço: regular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
8		página 20, quadro 03 don Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal

9		página 21, quadro 03 VAP Origem: personagem Traço: irregular Cor: baico contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
10		página 22, quadro 01 PAF? Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
11		página 24, quadro 02 TAP TAP Origem: personagem Traço: Cor: irregular Escala: pequena Movimento: diagonal
12		página 24, quadro 03 VAP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal

13		página 24, quadro 04 BONC! Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 24, quadro 05 PLAFT Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal
		página 24, quadro 07 UPA! Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 24, quadro 08 OH! Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal

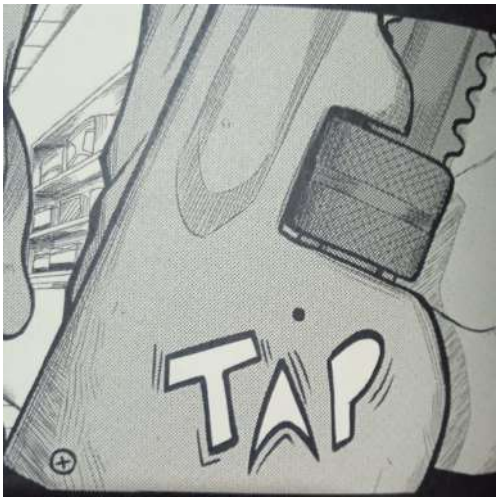
		página 25, quadro 01 TOF Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 30, quadro 03 TUTU Origem: objeto Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 31, quadro 03 DON Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal

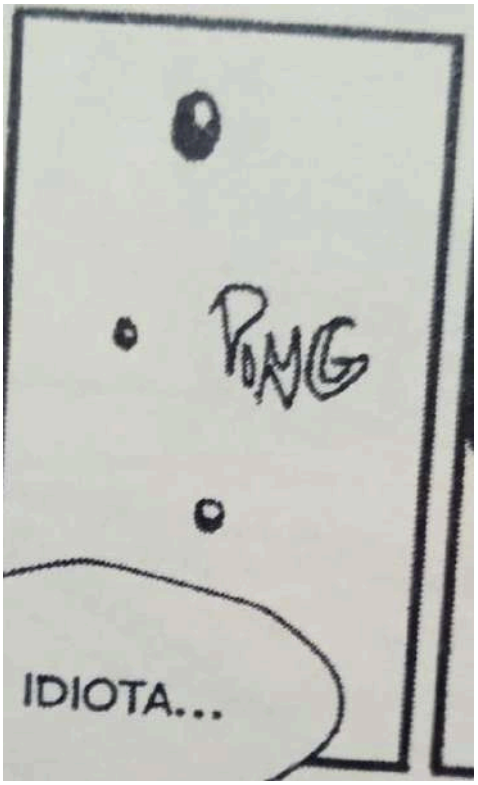
		página 31, quadro 04 TSC Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 32, quadro 01 DASH Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 33, quadro 02 PUF PUF Origem: personagem Traço: regular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

		página 33, quadro 03 GRAB Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 33, quadro 04 SUP Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 33, quadro 06 DUMP Origem: objeto Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal

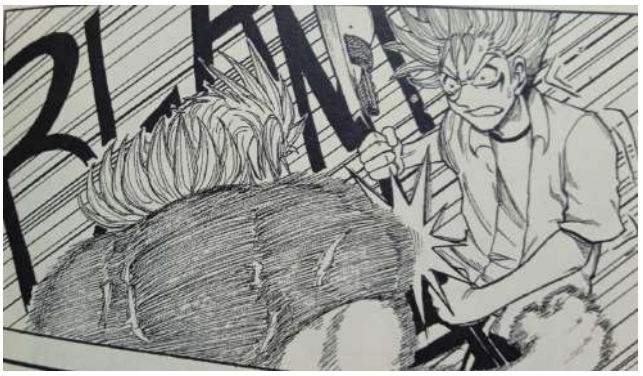
		página 34, quadro 02 SAK! Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical
		página 34, quadro 06 BAM Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 35, quadro 03 TSC Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: horizontal

		página 37, quadro 01 BAM Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: vertical
		página 38, quadro 02 TADAM Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: vertical
Nº	**CAPÍTULO 2**	
		página 41, quadro 01 FSSSS Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical

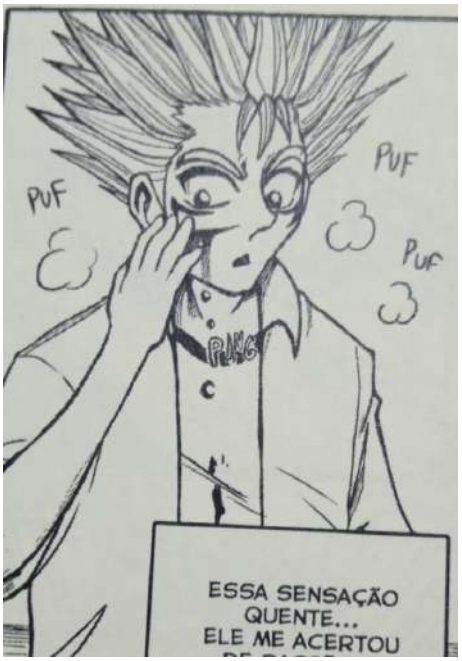
		página 41, quadro 02 TAP Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 43, quadro 01 OH! Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 43, quadro 02 UFA Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: alto contraste Movimento: diagonal

		página 43, quadro 05 PING Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 45, quadro 01 LOL Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 45, quadro 02 CREK Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: horizontal

		página 45, quadro 03 TAC Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 45, quadro 05 BRR Origem: personagem Traço: regular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 45, quadro 07 VAP Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical

		página 45, quadro 08 HÃ? Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 46, quadro 01 BLAM Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: diagonal
		página 46, quadro 03 VOSH Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal

		página 46, quadro 04 BAM Origem: cenário Traço: regular Cor: baixo contraste Escala: média Movimento: horizontal
		página 47, quadro 04 PAF Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 47, quadro 06 VAP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

		página 48, quadro 01 PUF PUF PUF Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 49, quadro 07 CLAC Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 49, quadro 08 FFF Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal

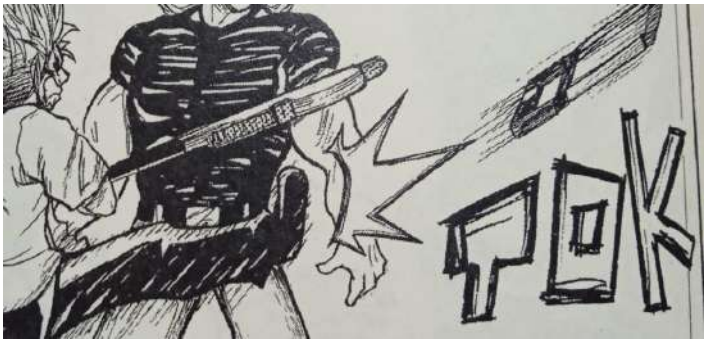
		página 50, quadro 06 GRAP Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 50, quadro 08 SHH Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 51, quadro 01 PAF Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: diagonal

		página 51, quadro 02 GAK Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 51, quadro 03 GRAP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 51, quadro 03 CLANG Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal

		página 52, quadro 01 BKAP Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 52, quadro 02 HEH Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 52, quadro 04 TUC Origem: objeto Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

		página 52, quadro 05 VAP Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: oequena Movimento: diagonal
		página 53, quadro 01 POW Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical
		página 53, quadro 03 BLAM Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal

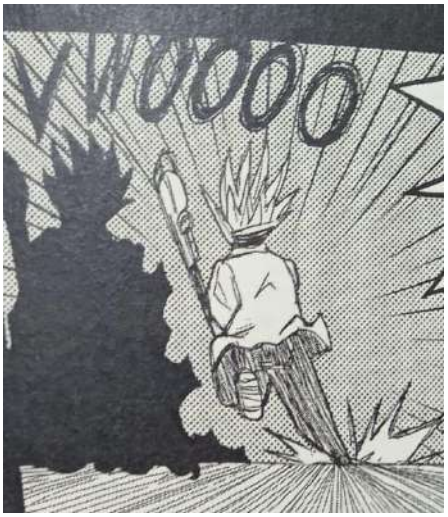
		página 55, quadro 01 TUMP TUMP Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 56, quadro 04 AGH Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 57, quadro 04 ! Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical

		página 58, quadro 03 CRAK Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: horizontal
		página 59, quadro 01 TOK Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 59, quadro 01 HAF Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 59, quadro 04 SHHH Origem: cenário Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

		página 59, quadro 05 PAH! Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: diagonal
		página 60, quadro 01 GRAP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 60, quadro 02 VAP Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical

		página 60, quadro 03 PAF Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 60, quadro 04 CLANG Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 62, quadro 01 BAM Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: vertical

		página 64, quadro 01 BLAM Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: horizontal
		página 64, quadro 02 PUF PUF Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 64, quadro 03 FUP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

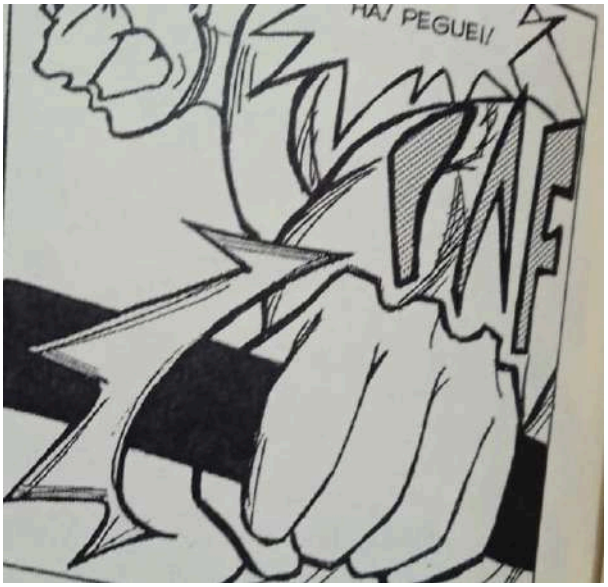
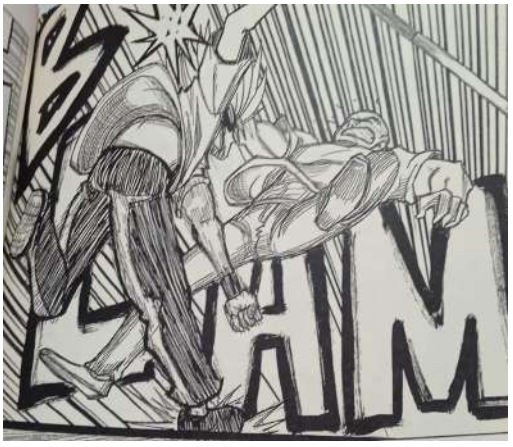
		página 65, quadro 01 POF Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
Nº	**CAPÍTULO 3**	
		página 68, quadro 01 VWOOO Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal
		página 68, quadro 02 BAK Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal

		página 72, quadro 01 SUP Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 73, quadro 05 TOF Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 75, quadro 01 DON Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal

		página 76, quadro 01 FUUU… Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 80, quadro 03 DON Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal
		página 80, quadro 04 DON Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal

		página 81, quadro 01 GRAP Origem: objeto Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 81, quadro 02 POFT Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 81, quadro 02 VAP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

		página 81, quadro 03 FUUU Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 82, quadro 06 TASH Origem: objeto Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 82, quadro 07 VKOOOSH Origem: cenário Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: média Movimento: diagonal

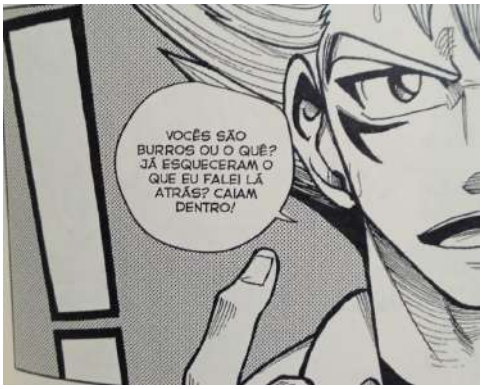
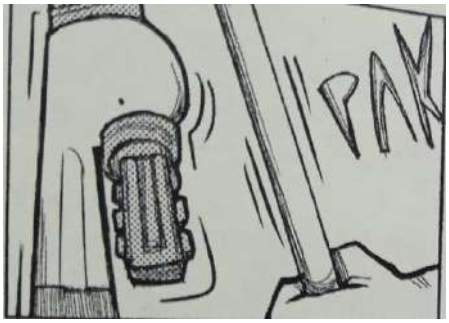
		página 83, quadro 01 PAF Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 83, quadro 03 PATCH! Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical
		página 84 quadro 1 BLAM Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: diagonal

		página 84 quadro 2 GAK Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 84 quadro 4 VOPT Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 85 quadro 3 TUMP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal

		página 85 quadro 4 PLAFT Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 85 quadro 1 THUP Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: vertical

		página 86 quadro 6 BUMP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 87 quadro 1 TOMP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 87 quadro 4 DON Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: horizontal

Nº	CAPÍTULO 4	
		página 92 quadro 2 SUP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 92 quadro 3 CREK Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 92 quadro 3 PAF Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

		página 92 quadro 4 ! Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: vertical
		página 93 quadro 1 DASH Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: diagonal
		página 93 quadro 3 SHUP Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical
		página 93 quadro 4 PAK Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

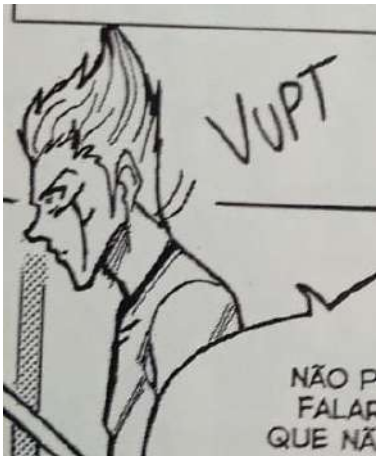
		página 93 quadro 5 VUPT Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal
		página 94 quadro 1 SHHHHHHH Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: diagonal
		página 94 quadro 2 PAF Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 94 quadro 4 TOMP Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal

		página 96 quadro 1 OTÁRIO Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: vertical
		página 97 quadro 2 OHH-H! Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal
		página 99 quadro 4 POW Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal

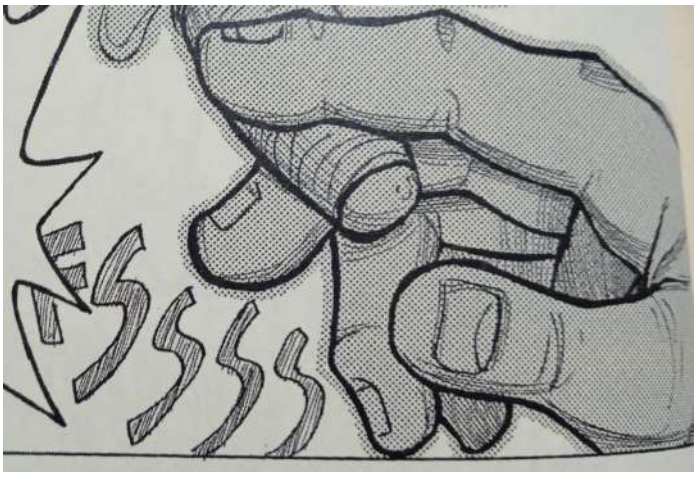
		página 99 quadro 1 ! Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: vertical
		página 100 quadro 3 GRAP Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 100 quadro 5 DUM Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal

		página 101 quadro 1 TUM Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: diagonal
		página 101 quadro 5 CRIK Origem: objeto Traço: regular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 102 quadro 5 DON Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: horizontal
		página 103 quadro 2 VWOOOOOP Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: horizontal

		página 104 quadro 1 TADAM Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: horizontal
Nº	**CAPÍTULO 5**	
		página 113 quadro 2 PTHU! Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 115 quadro 6 TSC Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

		página 118 quadro 2 VUP Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: horizontal
		página 120 quadro 6 VUPT Origem: personagem Traço: regular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 122 quadro 4 DON! Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: grande Movimento: horizontal

		página 123 quadro 2 VAP Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 123 quadro 5 SUP Origem: objeto Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 125 quadro 1 TADAM! Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal
		página 125 quadro 2 DON Origem: cenário Traço: regular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal

		página 126 quadro 1 TSSS Origem: objeto Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal
		página 127 quadro 1 !? Origem: cenário Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: média Movimento: horizontal
		página 129 quadro 1 FSSSS Origem: personagem Traço: irregular Cor: alto contraste Escala: pequena Movimento: diagonal

		página 130 quadro 1 HEH Origem: personagem Traço: irregular Cor: baixo contraste Escala: pequena Movimento: horizontal

Apêndice 02
(Transcrição) Depoimento do quadrinista Max Andrade para a pesquisadora Janaina Araújo em 01 de abril de 2025

Transcrição do depoimento do quadrinista Max Andrade para a pesquisadora Janaina Araújo em 01 de abril de 2025.

1. Quais são os trabalhos da sua carreira que mais foram significativos para você (não precisa ser o mais famoso, mas o que mais te marcou de alguma forma, pode ser até zine).

Bom, vamo lá, eu vou tentar responder num áudio cada bagulho [...] não sei como vai ser, só li e pensei um pouco sobre e aí eu vou te falar e se você achar que tá insuficiente e precisar de mais coisa, você me pergunta mais, tá bom? (áudio 1)

Eu tô indo comprar um whiskas pra Luana (gatinha do Max), de aniversário e, então eu vou fazer (...) andando, barulho de rua, mas, enfim… É, então, são vários, é, lances significativos pra mim. Querendo ou não, né, por mais que, não seja pela questão da grana, do sucesso e do número de vendas, nesse casos, essas coisas, é… essas coisas são a mesma, o trabalho mais vendido é o mais significativo é o **Anjinho**, obviamente, por motivos muito pessoais né. E aí é uma dinâmica (...) exatamente por ser da Turma da Mônica e por ser grande e ter muita tiragem e uma distribuição amplamente no país inteiro, e por ser um personagem que todo mundo já conhece. É… tudo isso tem a ver com o motivo do porquê eu queria contar essa história que eu queria contar nesse lugar, né. Tem toda essa questão familiar e tal e tinha a ver com eu colocar essa história nesse palco pra me expressar e representar a importância dessa parada para as pessoas pra quem eu tava fazendo. Então é isso, acaba que é a mesma coisa do mais significativo.

Agora, o dois, é o **Tools Challenge** mesmo ou é o Juquinha né. É isso, é muita coisa. O Tools Challenge por ser essa coisa que eu fiz por muitos anos e ser um marco né, porra, ontem mesmo alguém falou lá que leu Tools Challenge no ensino médio e essas coisas mesmo, você vê que a coisa passou e faz parte dessa história do mangá feito no Brasil e tal, onde tudo era mato e (risos) (...) foi onde eu aprendi a fazer as coisas como eu faço, tudo isso junto.

O **Juquinha** tem a ver uma projeção, além de ser uma coisa que eu gosto muito e tal, tem uma projeção que os meus outros trabalhos não tinham antes né. Então, número de leitores maior, número de seguidores que cresceu, o Catarse que foi o Catarse que atingiu um valor que tinha nada a ver com os outros Catarse que eu fazia. Nos outros Catarse eu arrecadava 5 mil, 8 mil, 10 mil. E aí o Juquinha mudou o jogo né, (...) Juquinha arrecadou mais de 60 mil, então foi um bagulho de outra ordem, e além dessa questão de número, foi um trabalho importante, um processo importante pra mim, como tava te falando, mas também despertou mais interesse do pessoal do quadrinho nacional no meu trabalho é… fora do rolê do mangá né, porque o Tools Challenge tinha uma galera que me conhecia né, mas era muito assim nicho do mangá. Algumas pessoas gostavam de mangá e não tinham preconceito né, mas era como um nicho, né. E o Juquinha expandiu isso né. Uma mó galera me conheceu só por causa do Juquinha e só pelo Juquinha, depois que, sabe, num sabia dessa história toda né de ´nossa, você faz isso já há 12 anos' 13 anos, na época, 'nossa, você já foi pro Japão três vezes', 'nossa, fez uma série de mangá gigante', nem sabia nada, era como se eu tivesse

começado com o Juquinha ali pra quem tava me conhecendo lá né. Não sei se pode por tantos, mas tô colocando aqueles que eu acho mais importante, mais ou menos numa ordem.

Aí tem os **mangás do Silent Mangá** pelo óbvio fato de eu ter ido morar no Japão e isso ter aberto muitas portas e tal. Se num fosse pelo Juquinha e pelo Silent Mangá, ter feito Anjinho também e o **The Hype**, foi o meu primeiro HQMix né, foi uma marca muito foda pra mim também. Então acho que todas essas aí, acho que, voltando aí, mas todas são. (áudio 2)

2. Tu chegou a conhecer a editora lá no Japão quando foi convidado pelo SMA, e tu notasse alguma diferença naquilo que tu já costumava fazer pra o jeito que fazem lá?

Agora, sobre o Silent Mangá e o negócio que eu costumava fazer depois como ficou. Com certeza fez diferença, né. Mas assim, são muitas coisas que vão mudando do jeito que eu faço as paradas, né, que eu faço durante a vida. Então é sempre uma evolução, quanto mais conhecimento, melhor né, daí tem o processo também de receber esse conhecimento, interpretar esse conhecimento, aplicar esse conhecimento, processar a minha forma e como isso cabe no meu trabalho, tem tudo isso, sabe. E lá (...) tem a questão da experiência em si né. É muito bom. Sei lá, isso, por exemplo, saiu como uma validação. Sei lá, ganhei um concurso que, isso é sério, tão me levando pro Japão, talvez eu não seja um merda, né. Talvez eu saiba um pouquinho do que eu tô fazendo, talvez tenha um pouquinho de qualidade naquilo que eu tô faço. Não é delírio meu. E aí eu tô falando isso porque assim, a vibe que você tá, a auto estima que você tem, o momento que você tá, tudo isso vai influenciar no que você faz e como que sai o trabalho, sabe.

Então, são muitas frentes antes… como que isso mudou o meu trabalho, tem que ser uma coisa que você tem que acreditar e tentar um pouco mais e tal, mas assim falando especificamente, tecnicamente sobre o processo deles e o que é que, a forma como eles vêem se aplicou em conhecimentos que eu não conhecia, é muito aquela coisa mesmo do **Sho Ten ketsu.** Na época, 2016, não era uma coisa muito conhecida não por aqui e hoje em dia é uma coisa bem mais falada e eu ainda acho que (...) é coisa de nicho, né, depende muito do jeito de falar. Eu achava que 'nossa, mentira, os caras tão achando que isso aqui é a coisa mais importante, sendo que eu nunca ouvi falar'. É que eles fazem isso meio que naturalmente, só que entender essa parada. Daí tem isso também, Ja. Tem que entender isso aqui. Qual é a diferença disso aqui pra o que você tem de roteiro (...), uma dinâmica de início, meio e fim, não tem muita diferença né, só o fato de você pensar é diferente, e pensar muito nessa quebra do **ten** né (...) como uma coisa necessária, né. Essa coisa ficou mais forte na minha cabeça, na lógica do mangá também e tal, porque eu fazia, grande parte, instintivamente, né. Eu lia muita coisa, daí quando ia fazer os meus, eu pensava que tinha que fazer como eles né, mas de uma forma meio pelo instinto né. É. Aí eles tinham que me fazer pensar constantemente, de certa forma, só que da mesma forma que você vai fazendo também, você vai voltando pro inconsciente, mas era isso, po.

Mangá você tá preocupado com teu público, pra que a pessoa não vá embora. É um trabalho seu não ter leitor, o lance do leitor de 'ah, ele comprou lá, ele tem que ler tudo', não. Os caras lá não tão nem aí pra isso. Então é meio agressiva a coisa né. Você tem que vender na primeira página, e na segunda também, e na terceira também, nas primeiras, e tem que manter isso, meio que o **sho ten ketsu** é sobre isso, né. E tem especialmente, sempre, fazer uma coisa que o leitor não saia esperando, né. E

aí, cada mangá vai ter uma força, algum tipo de categoria, o **Hirohiko Araki** eu tô lendo muito JoJo, né. Mas tem o livro dele, **Mangá, Teoria e Prática**. E é um livro muito bom. E ele fala disso, né. Você tem personagens foda aí você não precisa de uma história tão boa, sabe, só que aí você tem que ter esse equilíbrio, né, que vai de acordo com as suas qualidades né, então seu cenário, personagens são foda, a história é de, né… se a história é boa, o desenho num é assim… é isso. (áudio 3)

3. Me explica como é que tu faz as tuas onomatopeias, porque tem muito material desenhado, eu vi que vc não usa muitas fontes prontas, e tem onomatopeia pra muita coisa (passos, barulho de bolsa caindo, golpes, suspiro, estalo de língua).

Agora, sobre onomatopeias, né, eu tava dando uma olhada no Tools pra responder isso e realmente tem bastante, mas eu não me sinto como uma pessoa que faz muito onomatopeia. Eu acho que talvez eu tenha diminuído um pouco, talvez se fosse analisar os trabalhos com uma (...) principalmente no silent mangá, eu num jogo de propósito, podia, mas eu queria que o negócio fosse hard, se é sem texto, é sem texto. Sério mesmo, achava mais interessante, eu levar a proposta no total, mas fora isso, talvez se pegasse meus trabalhos de antigo pros mais novos, talvez seja possível, num sei, observar uma diminuição no uso de onomatopeias. Eu gosto muito, acho foda, e eu sempre odiei aquelas onomatopeias traduzidas, dos mangás que saiam dos Estados Unidos, né, porque lá eles tinham isso de traduzir a onomatopeia, ainda tem alguns, né. Quando sai algum aqui que tem a onomatopeia traduzida, por exemplo, mangás da Devir (editora), muitas vezes, eu acho muito ruim. Não sei. Porque a onomatopeia, né, faz parte da arte da página, isso no mangá é muito mais forte que no quadrinho americano, que eu também abomino, aquelas onomatopeias de comics, feio pra caralho. Por isso que eu tenho essa resposta pro que você perguntou aí.

Por isso que eu não uso fontes, né, são raríssimos os casos. Eu sei que eu já usei, então não vou dizer que não tem nenhum, né, mas é muito raro. Você pegar as onomatopeias do Tools aí, e for olhar o que é fonte pra onomatopeia, você num vai ter, tipo, eu acho nem 1% vai ser. Que a cada cem, não vai ter uma. Às vezes é tipo isso, ah, num sei o que atrasei, essa aqui não é importante, às vezes eu tava num momento que não tava tão inspirado, num sei. Provavelmente é uma coisa que eu num gosto muito não. E tem a ver com essa coisa que a onomatopeia é um negócio muito forte, né, muito importante, e as fontes são limitadas. E aí, po, isso foi uma coisa natural de observação. Por exemplo, se você pega esse Naturo, Bleach, nossa, que saíram nos Estados Unidos lá atrás, One Piece, e você vê a versão traduzida do original, ela (original) dá um pau na outra. E acabo olhando justamente isso, né. Eu olho muito como os artistas que eu gosto. Hoje, eu nem vejo muito isso, hoje é automático, ver como os caras fazem. Tipo assim, né, cor, preto, branco, com contorno, qual que é o tamanho da espessura, qual que é a grossura desse traço, traço interno, traço do contorno, da mão, o tamanho tem a ver com a importância, tem muita onomatopeia que é TAP TAP TAP, é VUSH, umas zangadinhas, uma CHOMP CHOMP, elas meio que permeiam o quadro ali porque são barulhos menores. E aí tem os grandes impactos. E aí é uma coisa meio dura, por exemplo né, eu acho um blocão assim TÁ!, eu uso muito dessa coisa assim pra expressar, o som da onomatopeia né, que é um bloco, uma coisa dura, uma coisa pesada, uma coisa impactante, né. Ou quando é estridente, ou quando é rasgado, e aí é uma tinta meio na velocidade, né. O bloco lá não é tão velocidade, é tenso, não é velocidade, e aí quando é meio rasgado, rabiscado, é uma tinta que passou rápido, é velocidade também. E às vezes eu tento montar as duas, né. Eu tava olhando aquela cena do Raion

no final, aquela cena do Raion atacando o Zou, né, e que na última letra é ele quebrando a ferramenta dele e tal, aquilo é um exemplo das duas juntas. Tem um bloco que é um coisa grande e ela tá blocada, grossa e grande, e ao mesmo tempo tem umas linhas de movimento pra onomatopeia dar esse movimento, dessa velocidade que eu falei. (...) Daí eu tinha altas brincadeiras né, eu fiz um pouquinho também, porque daí tem essa coisa da linguagem né pra começar a explorar, então, por exemplo, colocar uma hashtag né, quando eles chegam lá no torneio, tem uma hashtag GIGA, sei lá, tem que ser mó barulho, mas tem uma hashtag, foda-se né, porque a proposta inicial é uma coisa, o que eu posso fazer com isso ali nada me impedindo, eu posso fazer o que eu quiser. E tem até algumas brincadeiras que eu vou fazendo que é um pouco não é só o barulho né, é outra nuância, só que isso vai ser de vez em quando, não é toda hora. É uma coisa para usar quando for interessante.

E um exemplo, uma inspiração, inclusive, que tem a ver com esse negócio do cinza também é o Inio Asano do Dead Demons é um negócio muito foda, não sei se você já viu esse, mas acho que o primeiro volume tem muito disso, né. Tem os aliens né e aí os aliens, a nave dos aliens solta um barulho, um barulho que não é japonês, sabe, daí é uma coisa que ajuda a não saber um pouco de japonês. Tem uma onomatopeia que parece um (...), que parece um ideograma, mas não é. E não é 'ah, porque tá estilizado', é uma coisa que ele inventou, porque é um barulho alien, é muito doido isso, é um barulho de outro mundo. Aí tem uma coisa muito genial que ele faz lá que é, nos mangás, no ocidente, tem essa coisa né, que a maioria que foi lá viu, pegou a onomatopeia e redesenhou, a gente pega a onomatopeia original e põe uma traduçãozinha de lado, né isso? Bem pequenininho, com a versão em português pra você entender qual que é o barulho.

No (...), essa coisa de tradução brasileira é muito foda, olha que loco o quê que é, o quê é que faz o mangá sair nos outros países, porque, essa coisa que ele fez, ela só pode ser feita e montada porque existe um mercado internacional de mangás, o mangá dele foi publicado em vários países, ele coloca essa onomatopeia alienígena que eu falei e aí, pequenininho, do lado, tem uma tradução da onomatopeia alienígena, só que não é uma tradução, também são caracteres que não existem, também é um caractere alienígena. Cara, isso explodiu a minha cabeça. Eu não quero pensar que a maioria dos leitores nem deve ver isso, né. Você tem uma onomatopeia e a maioria vai achar que é uma onomatopeia japonesa, mas num é não, mas é uma onomatopeia que não existe, e ele (Inio Asano) por causa dos mangás lançados, deve ter visto pra caralho os mangás dele lá lançados, PumPum, o Solanin, lançados em outros países, daí pegou né, viu que a onomatopeia dele se manteve, viu que do lado ali tinha uma 'romanização' dessas onomatopeias, né. E achou curioso, e ele faz essas (...) onomatopeia sem sentido e a tradução pequenininho que não traduz nada, também né, caracteres alienígenas. Cara, eu amo esse autor, de coração. Então achei genial, e eu tento aplicar nas coisas que eu tô fazendo. Eu tenho coisas pra falar, tipo coisas da hashtag, mas eu sinto que eu tenho ampliado isso, sabe, no trabalho que eu tô fazendo. (áudio 4)