

## A INFLUÊNCIA DA TIPOGRAFIA PARA AS ONOMATOPEIAS: a construção semântica do som em quadrinhos brasileiros

*THE INFLUENCE OF TYPOGRAPHY ON ONOMATOPEIAS: the semantic construction of sound in Brazilian comics*

ARAÚJO, Janaina; Mestre; Universidade Federal de Pernambuco

jana.f.araujo@gmail.com

MIRANDA, Eva; Doutora; Universidade Federal de Pernambuco

eva.miranda@ufpe.br

### Resumo

As onomatopeias fazem parte da literatura enquanto figura de linguagem, mas são um dos elementos característicos das histórias em quadrinhos (HQs). Naquelas produzidas no Brasil, ela representa a junção entre elementos verbais e pictóricos (Twyman, 1979). Naumin Aizen, diretor da Editora Brasil América Limitada, primeira a trazer HQs para o país, lançou um capítulo no livro de Álvaro Moya (1977), *Shazam!* Nele, o autor apresenta as diferentes definições para o termo “onomatopeia”. Nosso objetivo foi revisitar estas definições e contrapô-las com conceitos mais contemporâneos, principalmente considerando a óptica do Design. Conclui-se, portanto, que a forma como a “trilha sonora” dos quadrinhos é aplicada nas páginas através das onomatopeias é uma prática que indica algumas escolhas de ordem do design gráfico, como o emprego da tipografia adequada, para que o significado da mensagem alcance os leitores.

**Palavras Chave:** onomatopeia; design; tipografia.

### Abstract

*Onomatopoeia are part of literature as a figure of speech, but they are one of the characteristic elements of comic books (comics). In those produced in Brazil, it represents the junction between verbal and pictorial elements (Twyman, 1979). Naumin Aizen, director of Editora Brasil América Limitada, the first to bring comics to the country, launched a chapter in the book by Álvaro Moya (1977), *Shazam!* In it, the author presents the different definitions for the term “onomatopoeia”. Our objective was to revisit these definitions and contrast them with more contemporary concepts, mainly considering the perspective of Design. It is concluded, therefore, that the way in which the comics “soundtrack” is applied to the pages through onomatopoeia is a practice that indicates some graphic design choices, such as the use of appropriate typography, so that the meaning of the message reaches readers.*

**Keywords:** onomatopoeia; design; typography.

## 1 Onomatopeias nas histórias em quadrinhos

Aizen (1977) afirma, ao citar Joaquim 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** e **Buster Brown**, 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** 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” (Aizen in Moya, 1977: 291).

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.

Entretanto, não foram todos os quadrinistas entusiastas do emprego da onomatopeia, obras como **Tarzan** e **Príncipe Valente** (de Harold Foster); e **Flash Gordon** (de Alex Raymond), foram exemplos de como algumas produções dos Estados Unidos, importadas para o Brasil através das revistas *O Tico-Tico* e *Suplemento Juvenil*, sequer tentaram assegurar o emprego dos balões nas páginas, permanecendo com o modelo tradicional de emprego de descrição narrativa abaixo da imagem de cada quadro nas HQs. Nestes exemplos, a onomatopeia sequer foi considerada para ser aplicada à narrativa.

Aizen (1977), 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, os autores das obras citadas acima 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 - basta verificar obras premiadas como biográficas que encontraremos exemplos de onomatopeias nelas.

Na década de 40, após o surgimento da televisão, as onomatopeias passam a ser mais empregadas nos quadrinhos e na linguagem coloquial, inclusive dos brasileiros, segundo Aizen (1977). A televisão, desde esse período, torna-se a grande competidora do meio de mídia de massa que são os quadrinhos, e o emprego das onomatopeias é um dos fatores que auxiliou as narrativas gráficas sequenciais a se tornarem mais diretas e dinâmicas para os leitores, assim como a televisão conseguia fazer. A proposta era de saturar os quadrinhos com representações sonoras e, assim, reduzir o volume do texto que, em comparação ao que se passava na televisão, tornava as narrativas menos atraentes.

Durante a década de 50, os quadrinhos ganham mais popularidade e, enquanto o Japão cresce com os mangás repletos de onomatopeias para a representação do cotidiano em uma visão mais cinematográfica, quadro a quadro, das cenas (BRAGA JR. 2019); a censura dos Estados Unidos pairou sobre os títulos de horror que abordaram temas como sexualidade, sadomasoquismo, monstros. Nesta época, de acordo com Aizen (1977), as onomatopeias passam a ser usadas em demasia, inclusive sendo integradas na narrativa dos quadrinhos como elemento de mistério para tomar a atenção do leitor, como a indicação do bater acelerado do coração de um investigador que está na cola de um assassino.

Nos anos 60, ainda segundo Aizen (1977), foi criada uma tabela de ruídos a fim de padronizar o emprego da onomatopeia que passou a aparecer com cada vez mais frequência nos quadrinhos, principalmente de super heróis como Capitão América, Super Homem, Batman, entre outros. A onomatopeia passou a ser empregada de uma maneira tão realista que até mesmo algumas tirinhas de jornais diários ganharam espaço no rádio, sendo adaptadas para tal mídia. E foi justamente nos anos 60 que começaram as adaptações de quadrinhos para a mídia do audiovisual (televisão e cinema), utilizando a onomatopeia como elemento de conexão com os quadrinhos, pois, afirma Aizen (1977), este elemento, além de sonoro, é visual.

Nos anos 70, conforme o que aponta Aizen (1977), a influência da onomatopeia já era grande o suficiente para deixar os estudiosos de idiomas perplexos com a análise etimológica das expressões onomatopaicas. O autor reforça que os *comics* norte-americanos influenciaram na formação visual de seus jovens leitores que, mais tarde, alguns poderiam se tornar quadrinistas também, influenciados por uma estética consumida em sua juventude. O mesmo ocorreu no Brasil, com a presença de revistas como *O Tico-Tico* e *O Suplemento Juvenil*, influenciando futuros quadrinistas brasileiros com um modo de expressar visualmente a informação através dos quadrinhos importados, de *Walt Disney*, do *Tarzan*, de edições especiais de super heróis na selva, entre outras aventuras temáticas que as editoras julgavam adequadas para o público nacional.

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* (Japão) 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.

Bárbara Postema (2018) fala sobre isso ao abordar o conceito de camadas de linguagem. Dependendo do repertório do leitor, este consegue interpretar os dados de formas distintas.

## 2 A investigação sobre onomatopeias no mundo

Em 1977, Álvaro de Moya lançou o livro *Shazam!*, cujo um de seus capítulos, escrito por Naumin Aizen (diretor da Editora Brasil-América na época), era focado na apresentação, abordagem e tentativa de dicionarização das Onomatopeias. É comum, no decorrer da leitura do capítulo escrito por Aizen, fazer algumas associações com a linha do tempo estabelecida na investigação acerca do surgimento e desenvolvimento das onomatopeias no Brasil. Entretanto, pretendemos neste artigo, aprofundar a pesquisa realizada por Aizen, atualizando suas referências e ampliando para uma nova perspectiva de abordagem acerca da construção da onomatopeia enquanto imagem, e não apenas como texto.

Nossa investigação se iniciou a partir de uma pesquisa na plataforma *Lens.org*, que consiste em um banco de dados que permite uma análise comparativa de trabalhos acadêmicos publicados e patentes em todo o mundo, publicações e autores mais referenciados, a nacionalidade dos trabalhos e instituições de ensino. Destacamos que, para este estudo, utilizamos inicialmente como palavra-chave: onomatopeia. Contudo, também repetimos a mesma investigação com as palavras *sound effect* (ou SFX) equivalente a efeito sonoro, é como as onomatopeias são compreendidas nos *comics* (norte-americanos, principalmente) e *kakimoji* é o termo utilizado para a representação gráfica do som nos mangás (japoneses, no caso).

É importante destacar que para o *sound effect* (1) 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, no que diz respeito à representação do som em HQs como *kakimoji*.

Quadro 1 - Resultado da busca realizada no banco de dados *Lens.org* em 19 de maio de 2024.

	Palavras-chave		
	Onomatopeia (173)	Sound Effect (SFX) + comics <sup>1</sup> (283)	Kakimoji (描き文字) <sup>2</sup> (185)
<b>Pesquisadores mais citados</b>	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) <sup>3</sup>
<b>Nacionalidade</b>	Brasil (36) China (4) França (3)	Estados Unidos (83) Inglaterra (22) Austrália (10)	Japão (2) Eslovênia (1) Estados Unidos (1)
	Universidade de São	Tilburg University (5)	Aichi Prefectural

<b>Instituição</b>	Paulo (4) Universidade Estadual de Maringá (3) Universidade Federal de Santa Catarina (3)	Columbia University (4) Indiana University (4)	University (1) Berlim, Alemanha (1) Faculty of System Information Sciences, Future University Hakodate (1)
<b>Revistas</b>	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)
<b>Período de publicação</b>	2007-2022	2008-2023	1999 e 2018

Fonte: Autores (2024).

Este panorama geral das publicações mais encontradas acerca do tema abordado nesta pesquisa, as onomatopeias, nos ajudou na atualização do texto desenvolvido por Aizen para o livro *Shazam!* de Moya (1977). Através deste quadro, 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**.

Ao realizar o que é tratado como um “pequeno levantamento de tudo o que há de mais importante sobre onomatopeia” (Aizen *in* Moya, 1977: 269), Aizen 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 tal capítulo. A proposta de Aizen 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, o mesmo chega a propor uma espécie de dicionário inglês-português para o emprego das onomatopeias nos quadrinhos.

O dicionário ensaiado por Aizen 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 nesta espécie de guia.

É importante destacar, também, que a escolha desta pesquisa pela proposta de atualização do trabalho de Aizen não é aleatória, visto que, ao realizarmos uma investigação sob o método de



referencial bibliográfico bola de neve<sup>1</sup>, chegamos às citações em comum acerca deste autor, sendo ele, o precursor de tal discussão acerca das onomatopeias no Brasil. A seguir, veremos como Aizen abordou a onomatopeia em diferentes conjecturas, e como novos autores corroboram, ou discordam, dos apontamentos feitos pelo autor.

### 3 A origem do termo onomatopeia

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 como **ecoísmo**, a prática de mimetizar comportamentos de terceiros, incluindo os sons; este, por sua vez, considerava a linguística como a conexão entre o som e o sentido original das palavras, mantendo, portanto, a sobrevivência destas. Em 1966, o autor Raymond Firth (1973), trata da **função fonética** pelo simbolismo sonoro no livro *Tongues of Men and Speech*, publicado pela Universidade de Oxford.

A partir de Firth (1973) e da dimensão plurissensorial da função fonética de certos jargões ou onomatopeias, como conhecemos hoje, foi possível abordar também como a sonoridade destes podem fazer parte da identidade visual de marcas e ser protegida através da lei brasileira. A identidade visual da *Netflix*, por exemplo, tem um som específico de abertura que forma a logo da empresa; e o ruído de mensagens do *WhatsApp* que é característico do aplicativo.

Quanto a Jespersen (1962), é interessante apontar que outro autor, já na década de 60, Bolinger (1975), 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 baixos com tamanhos pequenos. Esta mesma percepção foi observada em nossas primeiras investigações acerca da onomatopeia no *mangá* brasileiro *Erüve* (2015), por exemplo, onde estabelecemos uma correlação entre a representação gráfica do tamanho das onomatopeias com o sentido do som. Quanto mais espaço a onomatopeia ocupava na página ou no quadro, com maior intensidade deveria ser o tom do som ali representado.

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 de 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. Por exemplo, o som produzido pelo cachorro que, em português brasileiro, é representado por **au au**, mas que em mangás, é **wan wan**. São convenções simbólicas do som real do animal a ser representado. Destacamos, portanto, o valor que o aspecto gráfico,

---

<sup>1</sup> O método de amostragem em bola de neve 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 Amaro Xavier Braga Junior, Waldomiro Vergueiro, Sonia Bibe Luyten, Valéria Aparecida Bari, Nobu Chinen, Paulo Ramos, Henrique Magalhães e Valéria Fernandes da Silva.

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.

Segundo Moacyr Cirne (1971) e Paulo Ramos (2016), 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.

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 latido de um cão é representada por “au au”, enquanto que nos *mangás* japoneses, é “wan wan”.

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.

#### 4 Definições de onomatopeia

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

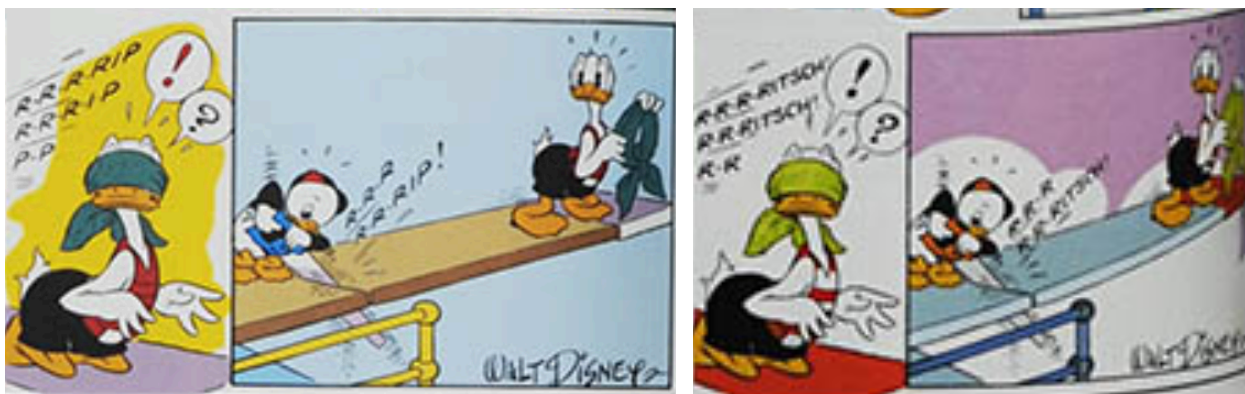
O professor e gramático francês, Maurice Grammont (1965), por sua vez, concorda com Kayser ao dizer que a onomatopeia imita ruídos da natureza (Aizen in Moya, 1977: 270). Contudo, o gramático também destaca que as onomatopeias também são capazes de, através de fonemas, fazer referência aos sons da natureza e não somente imitá-los. Ele também destaca que “(...) a onomatopeia nunca é uma reprodução exata, mas uma aproximação.” (Aizen in Moya, 1977: 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 na natureza.

Não distante do ponto de vista de Grammont, o linguista e filósofo dinamarquês, Krystoffer 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.” (Aizen in Moya, 1977: 270). Aizen, por sua vez, ainda adiciona 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 Erüve, a obra em quadrinhos que analisamos em Araújo (2021) e que denota o estalo da língua em sentido de desaprovação.

O linguista brasileiro, Joaquim Mattoso Câmara Jr. (1968), 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.” (Aizen in Moya, 1977: 270) Ou seja, podemos começar a observar como os autores citados anteriormente, Jespersen e Kirth, continuam atuais 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** (Figura 1), 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.

Figura 1 - À esquerda, a versão norte-americana original do quadrinho Donald Duck com a onomatopeia de serra **R-R-R-RIP**; à direita, a versão sueca do quadrinho, Kalle Anka, com a mesma onomatopeia de serra, porém adaptada para **R-R-R-RITSCH**.



Fonte: Fotografias dos exemplares disponíveis em <<https://disneycomicsrandomness.blogspot.com/2016/07/>>. Acesso em 09 de julho de 2024.

Já o filósofo espanhol, Fernando Lázaro 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 Erüve, que advém do inglês “bater” ou “tocar”, indicando o ruído de passos no quadrinho.

Para **Luyten (2002)**, 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-americana foram incorporadas nos quadrinhos brasileiros. Além disso, elas incorporam, enquanto elemento característico, o repertório visual dos quadrinhos contemporâneos.

Mais recentemente, **Nobu Chinen (2011)** 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, 2011, págs. 20-21). Para ele, a onomatopeia está associada a uma questão também simbólica, sendo a representação gráfica proporcionada por ela variável a depender do quão fiel esta é em relação ao que se busca representar no quadrinho.

**Lucia Santaella (2004)**, por sua vez, destaca os estudos de **Earl R. Anderson (1998)** ao apresentar a abordagem do autor no livro *Uma Gramática do Iconismo* (1998). Segundo ela, as onomatopeias são abordadas por Anderson considerando sua sinestesia e algumas outras formas de iconismo. De acordo com Santaella, 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 (2005)** aponta que a linguagem dos quadrinhos é a união entre dois códigos possíveis, o verbal e o visual. O código verbal, para Vergueiro (2005), 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 (2005), é um elemento verbal que, integrado ao código visual, é aplicada na tentativa de representar elementos da oralidade.

Para **Luiz Antonio Cagnin (2014)**, a onomatopeia é um dos principais elementos da linguagem encontrada nos quadrinhos que, enquanto meio de comunicação, assume a “alfabetização” 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.

Selma Martins 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.

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 **Rodrigo de Sá Nogueira (s/d)**, do capítulo *Tratado de Fonética Portuguesa*, 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!**

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).

Stephen 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** (tremor); e (b) estado físico ou moral: **gloom** (melancolia) e **grumpy** (irritado). Muitos destes exemplos estão apresentados na língua inglesa, pois, de acordo com o histórico das primeiras HQs publicadas no país, os títulos importados não apresentavam as onomatopeias traduzidas.

Podemos observar que já na década de 70, Aizen (1977) observou como, 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 ou estado físico ou moral - classificadas na pesquisa como **sons de emoção** - não foram consideradas como onomatopeias por mais da metade do público entrevistado, que era composto por designers e quadrinistas brasileiros pré-selecionados, participantes da pesquisa. Neste caso, percebemos que havia uma aproximação entre o significado verbal da onomatopeia e a interpretação destes leitores sobre estas onomatopeias, que representavam um estado emocional na narrativa, sendo apenas uma legenda.

## 5 Os 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 artigo 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.

### 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*, 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. Por exemplo: quando um osso é quebrado em um quadro, no quadro seguinte, a representação da dor e da intensidade do som deste osso sendo quebrado é representada pela imagem de um prédio sendo demolido. É uma forma de representação que concedeu destaque ao autor por sua escolha narrativa.

### 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**), 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. (2019) e Postema (2018), defendem que houve um processo de **instrumentalização** dos leitores de mangás no Brasil.

Um prático exemplo de como esta instrumentalização acontece é o 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. Um quadrinho que possui o sentido de leitura que é oposto - ou como chamamos, de sentido de leitura ocidental - e o desenho possui traços que assemelha a publicação ao estilo mangá, o leitor, muitas vezes, fica confuso, e até mesmo chega a questionar os quadrinistas se aquele é, de fato, o sentido correto de leitura do quadrinho.

### 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 o autor, a onomatopeia é o elemento que confere

expressividade na narrativa linguística. Contudo, logo em seguida, o mesmo autor apresenta definições do que pode ser compreendido como **vocábulo onomatopaico** e **vocábulo expressivo**.

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 muitos 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 não modulados, não, tanto na escrita oriunda da Ásia, como 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.

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 foi apontado 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 do campo dos estudos em Design.

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 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. 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.

A seguir, seguindo a linha cronológica do que apresenta Aizen (1977), o autor apresenta exemplos de escritores consagrados que se valeram do emprego das onomatopeias a fim de dar maior valor expressivo aos seus textos. Porém, como esta investigação busca a atualização do conteúdo apresentado por este autor e, conseqüentemente, a discussão acerca de alguns termos apresentados pelo mesmo, apresentaremos, a seguir, alguns exemplos do emprego da



onomatopeia em obras publicadas por quadrinistas, brasileiros e estrangeiros, que fazem uso deste elemento não apenas por seu valor linguístico, mas como imagem componente da narrativa.

## 6 Exemplos de Onomatopeias

Aizen (1977) criou uma lista de exemplos entre escritos que não são influenciados por histórias em quadrinhos e outros que são. Citando como autores não influenciados pelas histórias em quadrinhos na composição de onomatopeias, *Scholem Aleihem, Mário de Andrade, Oswald de Andrade, Murillo Araújo, Manuel Bandeira, Carlos Drummond de Andrade, Ascenso Ferreira, João Guimarães Rosa, James Joyce, Stella Leonardos, Jorge de Lima, Clarice Lispector, Cecília Meirelles, Luiz Peixoto, Cassiano Ricardo, Antônio José da Silva, Malba Tahan e Gil Vicente*. Por outro lado, há aqueles que, segundo Aizen (1977), são diretamente influenciados pelas HQs: *Phillip J, Farmer, Millor Fernandes, Norman Mailer, Jean Shepherd e Theodore Sturgeon*.

Entre alguns exemplos mais contemporâneos de quadrinistas que fazem uso da onomatopeia em suas obras, adicionamos alguns autores abaixo:

Figura 2 - Recorte da onomatopeia **PSHT** na obra *Maus*, de Art Spiegelman (2005).



Fonte: Acervo dos autores (2024).

Figura 4 - Recorte de onomatopeia no volume 1 de *Lampião*, de Heitor Amatsu, 2021.

Figura 3 - Recorte da onomatopeia **slap slap** no quadrinho *Palestina* de Joe Sacco, 1993.



Fonte: Acervo dos autores (2024).

Figura 5 - Recorte da onomatopeia **DON** em *Juquinha - o solitário acidente da matéria*, de Max Andrade, 2021.





Fonte: Acervo dos autores (2024).



Fonte: Acervo dos autores (2024).

Desde a época de Aizen (1977), convivemos com a discussão sobre a onomatopeia ser capaz de permear outros gêneros literários. Em pleno século XXI, acredito 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*.

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 compreender a onomatopeia enquanto imagem, corroborando com a discussão já realizada há anos pelos campos citados.

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 das páginas.

## 7 Considerações Finais

Ao abordar o tema da formação linguística das onomatopeias, Aizen (1977) aborda autores distintos: Maurice Grammont (1965), autor de *Traité de Phonétique*, e a dupla Joaquim Mattoso Câmara Jr. (1968), autor de *Princípios de Linguística Geral*, e, novamente, Stephen 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**.

Entretanto, é importante ressaltar que a análise sobre outras línguas, principalmente a japonesa, um dos idiomas que utiliza abundantemente a representação das onomatopeias, presentes nos primeiros *mangás* importados para o Brasil para estimular a alfabetização das colônias nipônicas no país, não é considerada 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 mimesis 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.

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).

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.

De acordo com Aizen (1977), João 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 este autor, 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.

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.” (Aizen, 1977, in Moya, 1977: 276). 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 adaptando-se ao modo de enxergar o mundo dos quadrinistas, principalmente no que diz respeito a capacidade de cada um escolher a “trilha sonora” de suas narrativas. Alguns autores, 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; **Ju Loyola**, autora de *The Witch Who Loved* (2015), não utiliza onomatopeias ou diálogos em nenhum momento do *mangá* brasileiro.

Aizen (1977), por sua vez, 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 ...**), o mesmo ainda destaca 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, apresentado por Aizen (1977).

## Referências

AIZEN, N. **Bum! Prááá! Bam! Tchááá! Pou! Onomatopéias nas histórias-em-quadrinhos**. In MOYA, A. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

ANDERSON, E. R. **A Grammar of Iconism**. Vancouver: Fairleigh Dickinson Univ Pr, 1998.

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

BOLINGER, D. **Aspects of Language**. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1975.

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.

- BRINGHURST, R. **The Elements of Typographic Style**. Vancouver: Hartley & Marks Inc., 2002.
- CARRETER, F. Z. **Diccionario de Términos Filológicos**. Madrid, Editorial Gredos, 1968.
- CHINEN, N. **Linguagem Mangá conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2013.
- CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos; Da narrativa gráfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- FIRTH, R. **Symbols: public and private**. Nova York: Cornell University Press, 1973.
- GRAMMONT, M. **Traité de Phonétique**. Paris, Librairie Delagrave, 1965.
- JESPERSEN, O. Negation in English and other languages. In: **Selected Writings of Otto Jespersen**. London: Allen and Unwin, 1962.
- KAYSER, W. **Análise e Interpretação da Obra Literária**. Trad. Paulo Quintela. Coimbra, Arménio Amado, Editor, 1967.
- LUYTEN, S. M. B. **Onomatopéia e mimesis no Mangá: A estética do som**. São Paulo: USP, 2002.
- MATTOSO CÂMARA JR., J. **Dicionário de Filologia e Gramática**. Rio, J. Ozon Editor, 1968.
- MEIRELLES, S. M. **Quadrinhos e Linguística: Onomatopéias e interjeições e suas funções na narrativa em quadrinhos**. In VERGUEIRO, W. & SANTOS, R. E. dos. **A linguagem dos quadrinhos. Estudos de estética, linguística e semiótica**. São Paulo: Criativo, 49-77, 2015.
- MOYA, A. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NYROP, K. **Gramática Histórica Francesa**. Apud Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira. Lisboa, Editorial Enciclopédia Limitada, s/d.
- POSTEMA, B. **Estrutura narrativa dos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. São Paulo: Peirópolis, 2018.
- RAMOS, P. **Revolução do Gibi**. São Paulo: Devir, 2016.
- RIBEIRO, J. **Curiosidades Verbais**. Rio, Livraria São José, 1963.
- SÁ NOGUEIRA, R. de. **Tratado de Fonética Portuguesa**. Apud Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira. Lisboa, Editorial Enciclopédia Limitada, s/d.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.
- 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.
- ULLMANN, S. **Semântica (Uma Introdução à Ciência do Significado)**. Trad. J. A. Osório Nunes. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, s/d.