

ASPECTOS PICTÓRICOS DA LINGUAGEM GRÁFICA VERBAL EM NARRATIVAS GRÁFICAS: uma análise do parâmetro da multimodalidade em *Bom dia, Socorro* de Paulo Moreira

PICTORIAL TRAITS OF VERBAL GRAPHICAL LANGUAGE IN GRAPHIC NARRATIVES: an analysis of multimodality parameter in Paulo Moreira's Bom dia, Socorro

RODRIGUES, Giulia; Graduanda; IFPE

giurodrigues@gmail.com

SOUZA, Eduardo A B M; Doutor; UFPE

eduardosouza@recife.ifpe.edu.br

Resumo

Este artigo tem o objetivo de analisar como o autor-ilustrador Paulo Moreira utiliza a linguagem gráfica verbal na sua narrativa gráfica intitulada *Bom dia, Socorro*. Nesse sentido, buscamos contribuir tanto para a discussão brasileira acerca dos livros ilustrados – sobretudo da interação entre palavras e imagens (multimodalidade) –, quanto para os estudos da linguagem gráfica verbal no design. A fim de discutir os modos como a tipografia é utilizada nessa análise de caso, utilizamos a abordagem Formalista, cuja ênfase é explicitar como os elementos das narrativas gráficas operam. Como resultado, identificamos três funções da tipografia na obra: 1) representar a linguagem verbal falada; 2) representar os efeitos sonoros, e; 3) reproduzir os elementos tipográficos que operam como imagens. Concluímos que o uso da tipografia nessa obra remete ao modo como o *mangá* utiliza os *kakimoji*: tanto em relação às características linguístico-fonéticas, quanto aos seus aspectos gráficos. Com essa contribuição, reiteramos a necessidade da discussão dos aspectos pictóricos da linguagem gráfica verbal, em especial nos livros ilustrados.

Palavras Chave: multimodalidade; narrativas gráficas; linguagem gráfica.

Abstract

This article aims to analyze how the author-illustrator Paulo Moreira articulates multimodality to enhance the aesthetic effect of his graphic narrative titled Bom dia, Socorro. We seek to contribute both to Brazilian discussion about multimodality in picturebooks and to the studies of verbal graphic language in design. In order to discuss the ways typography is used in this work, we employ the Formalist approach, which is dedicated to assess the articulation of graphic narratives' parameters. Through this analysis, we identify three functions of typography in the work: 1) representing spoken verbal language; 2) representing sound effects; and 3) reproducing typographic elements that operate as images. We conclude that this usage refers both to the linguistic-phonetic characteristics and to the graphic aspects of how manga uses kakimoji. Thus, we reiterate the need for a discussion of the pictorial aspects of verbal graphic language.

Keywords: multimodality; graphic narratives; graphic language.

1. Introdução

No contexto brasileiro, as histórias em quadrinhos (HQs) independentes têm ganhado destaque como uma forma de expressão artística e cultural. Mediante o uso de plataformas de financiamento coletivo, surgem novos modelos de produção e distribuição: autores e ilustradores têm contato direto com seus leitores. Porém, há dificuldades consideráveis nesse modelo: é comum que esses profissionais precisem atuar em funções que vão além das atividades típicas de autores e ilustradores, como gestão, logística, divulgação, finanças, entre outras etapas do processo editorial. Esse processo de sobrecarga de trabalho é compreendida por Lorusso (2023) como uma expressão do *empreariado*. Ainda assim, a pluralidade da produção contemporânea acarreta a experimentação formal e a desobediência a fronteiras, apontada por Gomes (2020) como uma “indisciplina” acadêmica, que é privilegiada por características próprias da linguagem das HQs (Hatfield, 2010).

Essa dificuldade de categorização também é recorrente na literatura consolidada no Brasil acerca do livro ilustrado (Linden, 2011; Nikolajeva & Scott, 2011). No entanto, ainda que a discussão sobre ambos objetos – HQs e livros ilustrados – coincida em muitos de seus diagnósticos, os debates sobre eles raramente se cruzam. Nesse sentido, Navas & Almeida (2024) defendem a permeabilidade entre essas duas categorias editoriais. Para além de traçar fronteiras, seria recomendável que a discussão “busque dar conta do que a multimodalidade pode expressar em uma narrativa, elas devem ser percebidas, principalmente, por seu valor poético” (Navas & Almeida, 2024, s. p.). Concordando com esse objetivo, encontramos uma contribuição significativa realizada por Souza (2016). A partir de uma revisão de literatura multidisciplinar, o autor afirma que apesar das convenções que diferenciam essas duas categorias, elas compartilham os parâmetros que as definem como um mesmo *medium*. Por isso, destaca que devemos pensar nas narrativas gráficas a partir de suas possibilidades de articulação, que se consolidam em diferentes gêneros narrativos. Entre eles, HQs e livros ilustrados, mas há muitas outras categorias possíveis, como Cadôr (2024) indica.

Ainda segundo Souza (2016), um dos parâmetros desse *medium* é a multimodalidade. De fato, Clemente & Souza (2022) identificam que essa característica é recorrente na discussão dos livros ilustrados contemporâneos, mas ressaltam a ausência de análises detalhadas sobre como a tipografia exerce diversas funções em uma narrativa gráfica e é frequentemente reduzida à *mensagem linguística*, em detrimento da análise de sua *mensagem visual*, conforme ao que Linden (2011) as categoriza. Reiterando esse diagnóstico, Frazão & Souza (2024) apontam que ainda não há consenso na compreensão do conceito de multimodalidade na literatura nacional sobre livros ilustrados. A fim de contribuir com essa discussão, o objetivo deste artigo é analisar como o autor-ilustrador Paulo Moreira articula a multimodalidade para reforçar o efeito estético de sua narrativa gráfica intitulada *Bom dia, Socorro*.

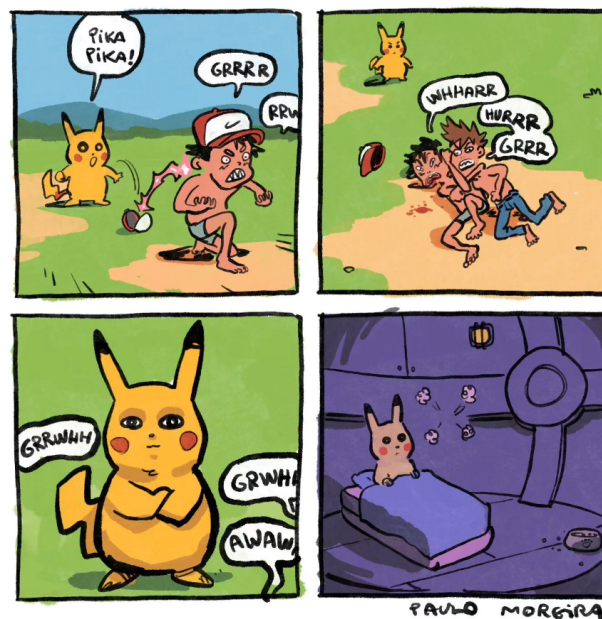
Entre as obras encontradas em uma pesquisa exploratória, *Bom dia, Socorro* de Paulo Moreira se destacou pela variedade de usos da tipografia¹. Para a análise da obra, seguimos

¹ Neste trabalho, compreenderemos “tipografia” em sentido amplo, como todo registro tipográfico, seguindo a discussão do referencial teórico acerca de livros ilustrados e HQs. Assim, no sentido que utilizaremos, “tipografia” corresponde ao que Twyman (1982) compreende como linguagem gráfica verbal. Entretanto, em sentido estrito, o trabalho de Paulo Moreira não utiliza tipografia, mas se aproxima do *lettering*, uma vez que ele desenha cada letra.

os princípios do Formalismo Russo² com o objetivo de identificar seus procedimentos narrativos. Após compreendermos a estrutura narrativa e delinear o enredo, enumeramos os quadros e os dividimos em cenas. Para analisar a multimodalidade, utilizamos o conceito de *kakimoji* – adaptando aspectos de análise propostos por Araújo e Miranda (2024) – considerando traço, escala, cor e movimento.

Com isso, elaboramos sobre as estratégias de uso da tipografia como recurso pictórico na obra. Aqui, a tipografia desempenha três funções: 1) representar a linguagem verbal falada, 2) como efeitos sonoros e 3) como elementos tipográficos que operam como imagens, sendo cruciais na composição das ilustrações e para dar entonação ou ambientar a cena. Por isso, argumentamos que a utilização que Paulo Moreira faz da tipografia se caracteriza como *kakimoji*, pois explora sua visualidade e sua integração plástica às ilustrações. Por conseguinte, este estudo contribui para a discussão sobre multimodalidade nas narrativas gráficas ao explicitar a complexidade distintiva dessa análise de caso.

Figura 1. Quadrinho de Paulo Moreira para as Redes Sociais, em que faz uma paródia dos personagens da série animada japonesa *Pokémon*.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CxF89ZOLYcR/>

2. Revisão de literatura e fundamentação teórica

Antes de apresentar sua proposta das narrativas gráficas enquanto *medium*, Souza (2016) contextualiza o debate que busca traçar a fronteira entre livros ilustrados e HQs. O fato que inicia a discussão é uma das obras de Shaun Tan, um autor-ilustrador australiano, intitulada *A Chegada*, que ganhou um dos prêmios mais importantes das *graphic novels*³

² Souza (2016) discute sobre as acepções do termo, recorrentemente utilizado de maneira pejorativa. Demonstrando o contrário, o autor se fundamenta na história do movimento literário russo a fim de delinear os principais objetivos dessa abordagem. Por isso, a grafia do Formalismo (em caixa alta e baixa), marcando essa genealogia em específico.

³ Podemos compreender os romances gráficos como um subgênero das HQs, que, segundo Baetens & Frey (2018), consiste de narrativas mais longas e publicadas no formato editorial de livro, em oposição a séries

(romances gráficos) em 2008. O próprio autor-ilustrador posteriormente publicou um texto em que dizia ser um romancista gráfico por acidente, pois a obra só concorreu a esse prêmio por ter sido publicada na França por uma editora especializada nesse tipo de publicação (Tan, 2011).

Tal qual na premiação, essa distinção se mostra muito difícil na produção acadêmica. Souza (2016) aponta que, ainda que seja fácil identificar características específicas ao vermos um livro ilustrado convencional ou ao vermos uma HQ convencional, essa ostensividade⁴ se perde nas análises e produções críticas. Como Nel (2012) aponta, há distinções genéricas; por exemplo, “se histórias em quadrinhos normalmente representam movimento em uma única página, em livros ilustrados, o tempo tende a se desenrolar ao longo de muitas páginas” (Nel, 2012, p. 445). Por outro lado, Sanders (2013) enfatiza que muito do que se diz sobre um tipo de narrativa, também pode ser dita sobre outra; por exemplo, a relação multimodal de texto-imagem sempre está operando nas duas categorias.

Nesse sentido, Souza (2016) propõe, enfim, um esquema útil para análise, em detrimento à proposta de classificação. Dado que essas distinções genéricas tendem a fazer sentido apenas quando tratamos de casos específicos, o autor propõe pensar uma categoria mais ampla, a das **narrativas gráficas**, que se caracteriza como um *medium*. Segundo Kukkonen (2013) um *medium* se constitui a partir de três aspectos interligados: “(i) é um modo de comunicação, (ii) depende de um conjunto particular de tecnologias, e (iii) está ancorado na sociedade por instituições” (*ibid.*, p.4). Souza (2016) defende que adotar essa estratégia permite compreender que, “apesar de livros ilustrados e *comics* [, ou seja, HQs] se diferenciarem a partir de diversas convenções, operam pelo *medium* das narrativas gráficas e compartilham seus parâmetros” (*ibid.*, p. 108). Ou seja, a distinção entre HQs e livros ilustrados é uma distinção entre *gêneros* de um mesmo *medium*, dado pelo modo como articulam os mesmos parâmetros.

Desse modo, Souza (2016) procede para definir quais seriam os parâmetros que caracterizam esse *medium*; ou seja, o que é específico dessa forma. Os três primeiros são multimodalidade, artrologia e ordem pictórica. Entretanto, a partir de críticas e elaborações posteriores, propõe-se um quarto parâmetro: a materialidade (Oliveira & Souza, 2021). A **multimodalidade** diz respeito, sobretudo, à articulação entre texto e imagem, ainda que Frazão & Souza (2023) tenham apontado que, para os estudos da semiótica social – representados sobretudo por Kress & Van Leeuwen (2020) – esses modos semióticos sejam mais variados. A **artrologia** é mobilizada por Souza (2016) a partir dos estudos de Groensteen (2007) para discutir como os elementos visuais articulam significados entre si – tanto de maneira linear quanto não-linear – ao longo de uma narrativa gráfica. A **ordem pictórica**, por sua vez, contempla os aspectos propriamente plásticos da imagem – noção derivada do historiador da arte Michael Baxandall (*c.f.* Souza, 2016). Por fim, a **materialidade** diz respeito à relação dos outros parâmetros com a semântica incorporada em seu suporte: tanto no formato físico, quanto na própria situação de leitura à qual o suporte se oferece, conforme delineado por Oliveira & Waechter (2021) e analisado em Oliveira & Souza (2021).

publicadas periodicamente.

⁴ Segundo Geiser (2012) “que se mostra, que se pode mostrar” (Geiser, 2012, p. 635). Souza (2016) utiliza o termo para evidenciar que “é necessário que a crítica seja demonstrativa, a fim de explicitar as características da imagem, em oposição a ser informativa” (*ibid.*, p. 111). Este princípio está relacionado ao que Michael Baxandall, em *Padrões de intenção* (2006), denomina de método idiográfico.

A partir de uma revisão sistemática de literatura, Clemente & Souza (2022) apontaram que a discussão brasileira caracteriza os livros ilustrados contemporâneos, sobretudo, pela exploração da multimodalidade e, em segundo lugar, da materialidade. Entretanto, das 21 análises de caso encontradas pelos autores, seis foram analisadas e apenas uma apresenta “uma elaboração mais cuidadosa acerca da importância da diagramação, do projeto gráfico, da tipografia e das qualidades estilísticas de texto e ilustração por meio da fundamentação teórica” (Clemente & Souza, 2022, p. 130). Esse diagnóstico aponta para uma carência significativa de elaboração de como a tipografia exerce diversas funções em uma narrativa gráfica e é frequentemente reduzida ao que Linden (2011) denomina de *mensagem linguística*. Frazão & Souza (2024) avançaram nesse diagnóstico da literatura e investigaram os usos do conceito de multimodalidade, chegando à conclusão de que há “variações significativas na articulação do conceito entre os quais, o mais exorbitante foi a ideia de multimodalidade como semelhança visual” (Frazão & Souza, 2024, p. 327).

Para contribuir para a discussão, endereçando essa primeira lacuna, este artigo analisa as diferentes funções da tipografia na obra de Paulo Moreira para enfatizar como o parâmetro da multimodalidade contribui para a narrativa gráfica. Para explicitar a nossa contribuição nesse debate, utilizaremos a divisão de categorias apresentadas pelo esquema para o estudo da linguagem gráfica de Twyman (1982). Conforme Lima (2023) aponta, a contribuição teórica do autor inglês foi fundamental para a construção do campo do design da informação no Brasil – e ainda sustenta um quadro analítico útil a partir do qual elaboraremos a função da multimodalidade nas narrativas gráficas. Twyman (1982) estabelece que a linguagem se divide, primeiro pelo **canal**, que pode ser auditivo ou visual; no segundo caso, ela sofre ainda outra divisão: gráfica ou não-gráfica. No caso da linguagem visual gráfica, ela apresenta três **modos** distintos: verbal, pictórico e esquemático. Embora sejam categorias úteis, tal esquema tripartite corre o risco de induzir à ideia de que esses três modos poderiam ser considerados independentemente.

Vale ressaltar que a definição de Twyman (1985) do pictórico é vaga: seria uma imagem feita à mão ou à máquina “que se relaciona, não importa o quanto distante, à aparência ou estrutura de coisas reais ou imaginadas” (Twyman, 1985, p. 249). Ainda que ele ainda admita que seria um perigo fazer “distinções absolutas entre as imagens pictóricas e esquemáticas” (*ibid.*, p. 251), parece não haver dúvidas quanto à separação dessas em relação à linguagem gráfica verbal. Entretanto, caso não houvesse permeabilidade entre os três modos, seria difícil explicar aspectos como a semântica tipográfica – que exerce efeitos de maneira muito evidente na recepção da linguagem gráfica, conforme demonstrado por Oliveira & Lima (2021) e Oliveira, Lima & Souza (2024).

Portanto, ao delinear os aspectos plásticos da linguagem gráfica verbal em nossa análise de caso, temos como objetivo, também, endereçar essa segunda lacuna, na área do Design da Informação. Conforme argumentaremos, a característica distintiva da comunicação da linguagem gráfica visual é precisamente o fato de que os três modos operam simultaneamente em uma superfície gráfica. Esse aspecto semântico da configuração visual – que reintegra os três modos de Twyman – é precisamente o que Oliveira (2023) denomina de **escrita diagramática**. Isso concorda com a análise da tipografia em livros ilustrados de Brito & Souza (2022) e de Lima & Souza (2024), que, por sua vez, conceituam como **expressividade tipográfica**.

No que se refere ao caso que analisaremos – a obra de Paulo Moreira – a pesquisa preliminar nos levou a constatar fortes influências gráficas e narrativas japonesas, referentes

ao *mangá* – narrativas gráficas – e ao *anime* – séries ou longa-metragens animados. Para além das referências que o autor faz em seu trabalho com narrativas curtas de tirinhas (Figura 1), também podemos constatar nas produções para divulgar o lançamento da obra analisada neste artigo em suas redes sociais (Figura 2) – também presentes como elementos paratextuais na seção de *Extras* do volume.

Figura 2. Ilustrações para divulgação do lançamento do livro nas redes sociais. Referências respectivamente do pôster do *anime* de Katsuhiro Otomo, *Akira* (1991), e uma capa do *mangá* de Takehiko Inoue, *Vagabond* (1998).



Fonte: <https://www.instagram.com/p/Cft5pNfL715/>

Nesse sentido, para caracterizar o uso da tipografia por Paulo Moreira, podemos incorporar a contribuição de Araújo, Miranda & Braga Jr. (2021) e Araújo & Miranda (2024), que discutem os *kakimoji* nos *mangá* brasileiros. Araújo & Miranda (2024) apontam que o *kakimoji* é a representação gráfica do som em *mangá* com diferentes significados e funções. Esse elemento narrativo é análogo à música *shima*, utilizada do teatro de *kabuki* serve “para criar certas atmosferas nas cenas, juntamente com a expressão dos sentimentos das personagens, personalidade e comportamento” (Araújo & Miranda, 2024, p. 372). De maneira análoga, nos *mangá*, o *kakimoji* tem a função de auxiliar na criação do clima da cena, na tensão e expressão de algum efeito sonoro particular. Ou seja, não é simplesmente um efeito sonoro ou uma reprodução gráfica da fonética de um som; ele pode desempenhar uma função mais abrangente de dar o tom da cena retratada.

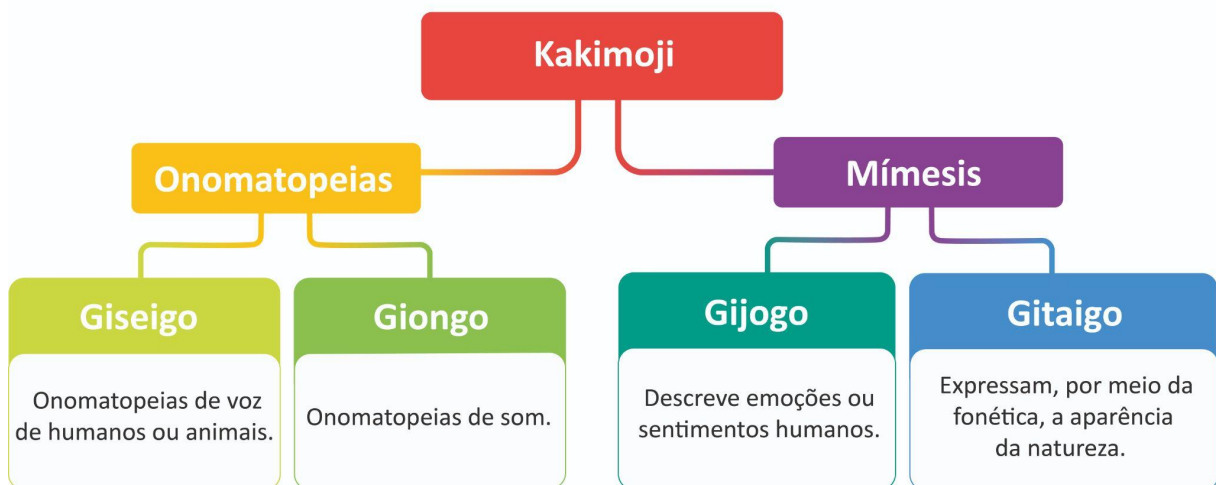
Os *kakimoji* se dão em duas classes, subdivididas em dois tipos (Figura 3). A primeira classe é semelhante ao que concebemos como onomatopeias de maneira convencional na cultura ocidental: “são palavras que imitam os sons feitos por seres animados ou inanimados”, conforme citado do dicionário intitulado *A Practical Guide to Japanese-English Onomatopoeia & Mimesis* por Luyten (2002, p. 181). Por conseguinte, essa classe se subdivide em **giseigo**, as onomatopeias de voz de humanos ou animais, e **giongo**, as onomatopeias de som. A segunda classe é a de mimesis, que expressam, “em termos descritivos e simbólicos, os estados ou condições de seres animados ou inanimados, assim como mudanças, fenômenos, movimentos, crescimentos de árvores e plantas na natureza” (ibid.). Essa se divide em **gijogo** – que descreve emoções ou sentimentos humanos – e **gitaigo** – que expressam, por meio da fonética, a aparência da natureza. Para esta última categoria, Luyten (ibid.) utiliza um exemplo

elucidativo:

(...) na sentença “A fumaça negra *avoluma-se* (em japonês *moku-moku*) a partir da chaminé da fábrica”, a palavra *moku-moku* não expressa nenhum som, mas refere-se à aparência ou à natureza de um grande volume de fumaça elevando-se vigorosamente. (*ibid.*, p. 181, grifos no original)

Luyten (*ibid.*) ainda salienta que essas categorias não são excludentes entre si. É plenamente possível que uma mesma onomatopeia seja *gijogo* e *gitaigo*, como “*kara-kara* [que] expressa tanto o som de objetos duros ou finos se chocando uns aos outros (*giseigo*), como implica também uma ação rotativa (*giongo*)” (*ibid.*, p. 181).

Figura 3. Esquema de classes do Kakimoji.



Fonte: Elaborado pelos autores

Entretanto, mais do que esse aspecto linguístico-fonético, Luyten (2002) também aponta uma distinção fundamental no aspecto gráfico do uso das onomatopeias das HQs ocidentais e dos *kakimoji* nos *mangá*. Na tradição das HQs, “essas palavras conservam seu significado somente como um signo visual, isto é, elas se tornam apenas uma convenção na linguagem quadrinizada”. Por outro lado, nos *kakimoji*, “há uma harmonia perfeita entre o desenho das personagens, o cenário e as onomatopeias expressas no silabário em katakana” (Luyten, 2002, p. 181). Assim, ainda que as onomatopeias ocidentais se utilizem da dimensão plástica da tipografia, nos *mangá*, ela “está tão integrada na estrutura do quadrinho que lhe dá um especial efeito visual harmônico e estético” (*ibid.*).

Essas características são fundamentais para delinear-mos que, tanto do aspecto linguístico-fonético quanto do aspecto gráfico, o uso da tipografia na obra *Bom dia, Socorro* se caracteriza como *kakimoji*. Ou seja, essa influência do repertório oriental é expresso no trabalho de Paulo Moreira no que diz respeito à composição dos efeitos sonoros ao longo da narrativa gráfica. Como veremos, Paulo Moreira utiliza a linguagem gráfica verbal com três funções diferentes, explorando a visualidade da tipografia. É precisamente por isso que esperamos contribuir para aprofundar a compreensão da multimodalidade nas narrativas gráficas de autores-ilustradores brasileiros e, em contrapartida, explicitar a simultaneidade dos aspectos pictóricos e verbais da linguagem gráfica.

3. Metodologia

Inicialmente, realizamos uma pesquisa exploratória para definir o caso a ser analisado, cujos únicos critérios eram obras (1) realizadas por autores-ilustradores (2) brasileiros. Essa exploração contou com a consulta à lista de lançamentos da revista QuatroCincoUm entre as edições 59 a 77, mas foi composta também pela busca de autores-ilustradores na plataforma de mídias sociais Instagram, em que muitos profissionais publicam e divulgam seu trabalho. Essa etapa já constituiu uma análise preliminar, uma vez que o uso da tipografia nas imagens das obras encontradas nas plataformas de busca já indicavam ou não algum potencial para análise da multimodalidade. Ou seja, imagens de uma ou mais páginas-duplas já serviram de critério para a decisão do nosso objeto de análise.

Figura 4. Esquema da Narrativa. Sequência dos quadros nas pranchas. Nas transições da Cena I para a II e da Cena V para a VI, há uma repetição da página-dupla.



Fonte: Elaborado pelos autores

Entre esses achados, o autor-ilustrador que mostrou maior potencial foi Paulo Moreira, com sua obra *Bom dia, Socorro*, devido às maneiras com que Paulo Moreira usa a tipografia. Decidida a obra, realizamos uma primeira leitura. A essa, se sucederam várias outras que tinham como objetivo compreender a estrutura narrativa, apreciar detalhes das ilustrações, descobrir piadas e referências intertextuais, estabelecer relações de sentido; em suma, adentrando em outras camadas de leitura. Nesse processo, constatamos que o uso da tipografia torna-se fundamental para a expressividade da obra e para a composição das ilustrações. Com isso, pudemos proceder à etapa propriamente analítica, que seguiu os princípios do Formalismo Russo, adequados para o *medium* dos livros ilustrados (Souza, 2016).

Segundo Souza (2016), a análise Formalista se dedica a “explicitar *como* a obra realiza seu efeito artístico – que é sentido pelo crítico muito antes de iniciar a análise” (Souza, 2016, p. 172). Por isso, ela dedica atenção aos procedimentos que a obra materializa e dispõe ao leitor para sua leitura. Nesse sentido, a análise Formalista consiste, primeiro, em depreender, a partir da leitura da obra, qual é a sua **dominante**, que pode ser compreendida como o princípio que a obra usa para organizar seus dispositivos em um todo (Thompson, 1988). Souza (*ibid.*) aponta que, na leitura, o crítico será impactado pelo efeito estético da obra e poderá identificar os dispositivos que parecem ser mais importantes e intrigantes. Então, “se encontrarmos uma estrutura em comum de funções que permeie os dispositivos, podemos

considerar que essa estrutura compõe ou está intimamente relacionada à dominante” (*ibid.*, p. 172). Em seguida, partindo da compreensão dos quatro **parâmetros** do *medium* dos livros ilustrados, o **procedimento geral** poderá ser enunciado e a análise consistirá em apontar sua articulação aos demais **procedimentos específicos**. Essa análise será realizada no subitem **4.2 Análise Formalista**.

A fim de especificarmos esses procedimentos, entretanto, é fundamental não perdermos de vista o que conduz a continuidade da obra. Para isso, é fundamental delinear o **enredo**: “o conjunto estruturado de todos os eventos causais conforme vemos e ouvimos apresentados na própria obra” (Souza, 2016, p. 171). Para explicitar o modo como a narrativa é contada, enumeramos todos os quadros para facilitar a identificação e posterior categorização das funções da multimodalidade na obra – parâmetro para o qual nossa atenção está direcionada nesta análise. Em seguida, decupamos o enredo, dividindo a história em cenas, que serão descritas na seção seguinte, ao analisarmos e discutirmos a sua estrutura. Essa divisão permitiu que elaborássemos a Figura 4, em que apresentamos um esquema da estrutura visual da narrativa, com o foco no parâmetro da artrologia: demonstrando como as superfícies de cada uma das páginas-duplas é organizada em termos do seu *grid*, um procedimento comum das HQs. O enredo será descrito no subitem **4.1 Análise descritiva**.

Para a análise específica do uso da tipografia, utilizamos alguns dos aspectos delineados por Araújo e Miranda (2024): o tipo de traço (Regular ou Irregular) a escala (Pequena, média ou grande); a cor (Contraste alto ou baixo); o movimento (vertical, horizontal, diagonal). Entretanto, fizemos alterações em algumas categorias, a fim de contemplar as características do nosso objeto de análise. Essas alterações foram necessárias nos aspectos de *escala* e de *movimento*. No aspecto *escala*, alteramos as categorias para *crescente* ou *decrecente*, pois contemplavam a multimodalidade de Paulo Moreira na obra. Já para *movimento*, ao passo que na análise de Araújo e Miranda (*ibid.*) esse aspecto se caracteriza “de acordo com seu posicionamento em relação ao sentido de leitura”. Em nosso caso, foi necessário adicionar outras categorias, já que encontramos diversos usos da tipografia disposta de maneira *curva* e *ondulada*.

Figura 5. Quadro de Características de Aspectos Adaptada.

Tabela de Características de Aspectos Adaptadas		
Aspectos	Araujo & Miranda (2024)	Autores
Escala	Pequena Média Grande	Crescente Decrescente
Cor	Contraste alto Contraste Baixo	Contraste alto Contraste Baixo
Movimento	Vertical Horizontal Diagonal	Curvo Ondulado

Fonte: Adaptado de Araújo & Miranda, Autores

4. Resultados

Conforme apontado na seção anterior, esta seção está subdividida em duas. Na primeira,

Análise descritiva, indicamos os principais aspectos do enredo que direciona a narrativa gráfica: personagens, conflito, remissões do mundo narrativo ao contexto brasileiro, entre outros. Para isso, separamos a narrativa em sete cenas, mostradas no diagrama da Figura 4. No segundo subitem, **Análise Formalista**, empregaremos os conceitos e ferramentas teóricas para identificar os procedimentos articulados na narrativa. Essa análise está estruturada pelos quatro parâmetros do *medium*, segundo Souza (2016) e Souza & Oliveira (2021): ordem pictórica, artrologia, multimodalidade e materialidade.

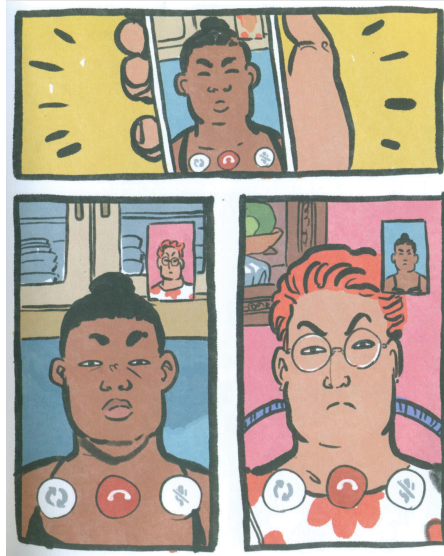
4.1 Análise descritiva

Na **cena 01** (pp. 09-16) somos apresentados a Roberta e seus filhos: Henrique, Júnior e Júlia. Henrique tropeça, bate a testa e começa a chorar. Além disso, somos apresentados às imagens com mensagens motivacionais que são enviadas em grande quantidade por Socorro – sua antagonista nessa história. Isso estabelece o conflito da narrativa, de onde vem o título da narrativa: “bom dia, Socorro” remete ao modo austero com que Roberta responde às enxurradas de mensagens de sua colega. Pela apresentação das personagens realizando trabalhos domésticos, podemos compreender que, tanto Roberta quanto Socorro, são donas de casa. Pela caracterização dos cenários, depreendemos que as casas são de subúrbios brasileiros (Figura 7). Júlia, inclusive, recomenda que sua mãe pare responder à colega, acreditando que as mensagens cessariam. Por outro lado, na **cena 02** (pp. 17-21), Socorro é apresentada junto a Nena, mas a relação entre as duas não é explicitada. Da perspectiva de Socorro, compreendemos que ela se sente frustrada porque Roberta não responde as mensagens que ela envia. As cenas 03 e 04 elaboram as motivações de cada uma das personagens e adensam o conflito, cujo estopim ocorre na cena 05.

A **cena 03** (pp. 22-27) desenvolve o conflito, criando tensão na narrativa. Roberta fica muito incomodada com a quantidade excessiva de mensagens enviadas por Socorro ao longo do dia. Aqui também vemos pela primeira vez o tipo de mensagem que é enviada por Socorro: algumas são literalmente mostradas em quadros pela ilustração e outras são comentários de Roberta sobre as mensagens. No fim da cena, Roberta se exalta e toma a decisão de reagir. A **cena 04** (pp. 28-45) retorna para a perspectiva de Socorro, que está com Nena assistindo um programa musical na televisão. Então, seu celular passa a receber várias notificações de mensagens. Socorro se sente ofendida ao ver que são mensagens do mesmo conteúdo que ela envia, porém ao mostrar para Nena, uma das duas acaba por fazer uma chamada de vídeo para Roberta sem intenção. Nesse momento do quadrinho, as duas são apresentadas na interface de chamada de vídeo do celular uma da outra, mostrando as reações de ambas em seus respectivos cenários, antes de começar o conflito.

Roberta (Fig. 6, esq.) e Socorro (Fig. 6, dir.) conversam brevemente sobre a ligação acidental e desligam. A partir desse momento, o autor-ilustrador passa a utilizar um procedimento análogo ao que é conhecido no cinema como montagem paralela: para comunicar que as ações ocorrem simultaneamente, a narrativa intercala a perspectiva das duas antagonistas. Na casa de Roberta, seus filhos a questionam sobre a ligação, e ela explica sua relação com Socorro, até receber uma notificação de mensagem. Nos dois quadros seguintes, Roberta aparece em um cenário imaginário em tons de Rosa, com golfinhos ao fundo, pulando do mar, enquanto a personagem olha para o nada, sem expressão ou reação. Ela decide revidar mais uma vez.

Figura 6. Quadros 80 à 82. Momento em que a montagem paralela se inicia. As personagens conversam por vídeo chamada. À esquerda, Roberta; à direita, Socorro.



Fonte: Moreira (2020)

Na casa de Socorro, a vemos costurando até perceber a notificação de ter recebido uma mensagem; ao pegar o celular ela se depara com com uma “corrente” de mensagens. Roberta aparece rindo pelo o que fez, seguida pela expressão irritada de Socorro. Após essa mensagem, Socorro resolve pedir para a vizinha, Izolda, que lhe mande todas as “imagens bonitas” que ela tem. Em seguida, vemos Roberta em sua cozinha, quando sua atenção é chamada por uma quantidade de sons de notificações que fazem o cômodo tremer. Após isso, Roberta é transportada para um local imaginário, uma dimensão com elementos presentes nas imagens e mensagens que ambas estavam enviando umas às outras. Roberta se arma com uma espada e escudo e pousa no chão.

Assim, a **cena 05** (pp. 46-66) se inicia com o embate entre Roberta e Socorro. As personagens se encontram nesse local imaginário e usam criaturas para lutarem, como filhotes de gatos alados gigantes e anjos com flores – inspiradas nas imagens que elas enviam. Porém, esses elementos convencionalmente fofos e delicados são contrastados por elementos encontrados em mangás e animes – como bazucas e raios destrutivos. Esses elementos também são combinados com emojis usados nas mensagens se tornando representações dos poderes dessas mensagens específicas. Em certa altura da luta, Roberta pede ajuda de um amigo, Berg, que lhe envia imagens com uma estética mais humorística e masculina, diferente das enviadas por ambas até então. A luta se encerra com as personagens indo em direção uma da outra, com punhos fechados e expressões de determinação. Os quadros finais são a consequência da colisão das duas personagens, e como essa colisão formou um domo de luz que se expandiu a ponto de ser possível ver de fora do planeta.

Enfim, a **cena 06** (pp. 66-77) mostra a trégua entre as personagens. Roberta está no mercado com seus filhos, ainda vendo as mensagens que Socorro está enviando. Enquanto ela fala com sua filha, Roberta percebe uma presença atrás dela, no fim do corredor: Socorro. As personagens se encaram e a tensão é quebrada pelo aceno que Roberta faz à Socorro, seguido de um “Bom dia”. Socorro retribui o gesto e ambas seguem com os afazeres. A filha de Roberta questiona a mãe sobre a interação, Roberta explica novamente sobre gostar de Socorro e das mensagens bonitas, que o problema está apenas na quantidade excessiva que ela manda. A narrativa se encerra com a mesma situação dos primeiros quadros, com Henrique caindo no chão e chorando.

Há ainda a **cena 07** (pp. 92-95), que se trata de uma história bônus no volume da HQ. Socorro está falando com Roberta por mensagem de texto, avisando-lhe que a bola de Júnior caiu em seu quintal. Porém, ela não lembra o nome do menino. Roberta, após ler a mensagem, manda o filho deixar o almoço e ir pedir desculpas a Socorro.

4.2 Análise Formalista

A **dominante** da obra é a justaposição entre elementos cotidianos dos subúrbios brasileiros com elementos fantásticos, articulados para causar um efeito cômico. O auge dessa expressão é o escalonamento absurdo do conflito de troca de mensagens entre Roberta e Socorro, que se transfigura em uma luta narrada de maneira convencional dos *anime* e *mangá*: com super-poderes, explosões, criaturas míticas, etc. A abordagem formalista examina os componentes da obra, demonstrando a intrínseca interconexão entre todos os elementos presentes no livro. A maneira como o texto e a imagem se entrelaçam é evidenciada pelas escolhas visuais feitas pelo autor, que utiliza a tipografia como parte integrante da composição visual, cuidadosamente concebida para harmonizar-se com a ilustração como um todo. A seguir, analisaremos os principais aspectos de cada parâmetro do *medium* conforme é articulado na obra.

A **ordem pictórica** no trabalho de Paulo Moreira compreende ilustrações de arte-final com contornos (*outlines*) bem definidos, mas com forte tendência gestual, que é visível na variação de espessura das linhas (Figura 15). Ainda que feito de maneira digital, a linha apresenta uma textura que remete a técnicas analógicas – o que é reforçado porque ela ainda resguarda muito do gesto do autor-ilustrador. Na narrativa, isso é empregado para definir os dois contextos contrastantes: o ambiente cotidiano das personagens e o cenário imaginativo onde se desenrola a cena 6 (conflito). O primeiro contexto retrata o mundo cotidiano, apresentando as casas, as ruas e outros locais frequentados pelas personagens. As cores empregadas remetem aos objetos com que interagimos no dia-a-dia e, de maneira geral, os planos de fundo são de cor quase homogênea, de tons terrosos (ocre, terracota e cores análogas) e evita competir com os protagonistas e os itens de destaque.

Figura 7. Quadros 31-32. Cenários externos da rua de Socorro.



Fonte: Moreira (2020)

Em certos quadros, o cenário desaparece, deixando apenas personagens e onomatopeias – momentos que destacam cores contrastantes para enfatizar o elemento em foco (Figura 17). O segundo contexto retrata o mundo imaginário onde ocorre o conflito, uma

representação fantasiosa da troca de mensagens, inspirada nas batalhas presentes em *anime* e *mangá*. Elementos como pergaminhos gigantes invocando poderes, círculos de fogo formados por espadas e raios coloridos envolvendo as personagens compõem esse ambiente. As cores utilizadas para retratar este local assemelham-se aos matizes do pôr do sol, (Figura 8) refletindo a estética das mensagens enviadas pelas personagens. Outros elementos dessa estética, como flores e corações compoendo os poderes destrutivos, ou estrelas e pergaminhos com mensagens positivas no céu, destacam que essas imagens estão sendo enviadas no ambiente virtual.

Figura 8. Quadros 113-118. Cena em que Roberta é transportada para o local imaginário para o embate com Socorro. O cenário é repleto de elementos referentes às mensagens que elas enviam entre si.



Fonte: Moreira (2020)

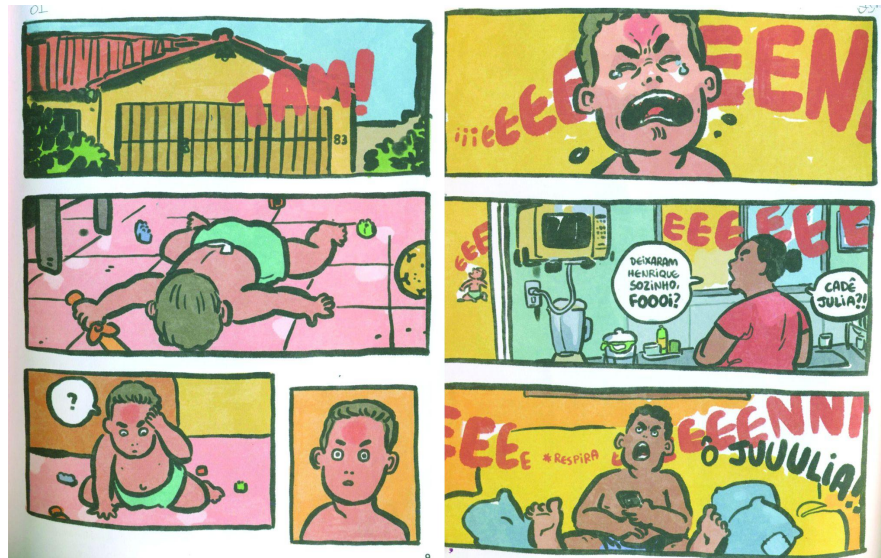
A **artrologia**, que diz respeito à sequência narrativa, se dá, sobretudo, pela disposição de quadros – o *grid* – e das ilustrações. Como podemos ver na Figura 4, apresentada na seção de Metodologia, há uma predominância dos quadros horizontais retangulares, de modo que o autor compõe a ilustração com mais elementos, além de remeter ao formato das telas de cinema. As decisões de formato do quadro, de enquadramento nas cenas e elementos retratados, dos cortes e de montagem da sequência, como mencionado anteriormente, é notadamente semelhante às convenções narrativas do cinema. De fato, as relações de aproximação e diferenciação entre esses dois *media* são apontados por Souza (2016) e Ramos & Navas (2020).

Assim, é possível perceber que o autor-ilustrador se vale dessa linguagem na disposição dos quadros para criar um fluxo a narrativa: quadros com diferentes planos mostrando às vezes a mesma personagem, planos *close-ups* para mostrar a expressão de uma personagem, ou quadros com visual repetidos para representar uma cena sem cortes. Articulado a isso, a **materialidade** é explorada a cada virada de página. Ao longo da narrativa, a imposição do ritmo e da expectativa da leitura é cuidadosamente elaborada nas escolhas do que é mostrado em cada página-dupla e o que é deixado para a seguinte. Por exemplo, no último quadro da primeira página, a criança está em silêncio; ao virarmos a página, ela já está chorando (Figura 9). Assim, o fato material de o leitor não ver a criança chorando ao fazer a leitura tabular⁵ da página-dupla e requisitar o seu gesto de passar de página sugere que a

⁵ A partir da noção de pericampo, que “se baseia na relação espacial das configurações do painel na página” (Souza, 2016, p. 94), aponta que a leitura tabular “resulta da sobreposição de leituras de diferentes naturezas: a sincrônica do espaço e a diacrônica do tempo. (...) [Ou seja,] primeiramente em uma leitura simultânea do espaço

criança começou a chorar abruptamente, implicando certa surpresa na experiência da leitura.

Figura 9. Páginas 09 e 10. Quadros 01-10. O personagem na página 09 ainda está percebendo o que aconteceu com ele, e só passa a chorar após passar de página para a 10.



Fonte: Moreira (2020)

Na cena 6, as elipses entre os quadros diminuem, já que nos quadros vemos ações e reações. Isso faz com que a luta entre as personagens tenha um ritmo mais dinamizado do que as outras cenas. Por exemplo, quando uma personagem ataca, vemos não somente a preparação para o ataque, mas também as expressões de reação emocional das personagens. Só então podemos ver o que acontece com a outra personagem em decorrência daquela ação. Se temos um quadro em que uma personagem vai ser atingida, não vemos o contato em si, no quadro seguinte vemos o resultado do contato, que é a personagem ser lançada para longe (Figura 10), também um recurso de elipse típico das HQs e dos *mangá*.

A **multimodalidade**, caracterizada sobretudo pela interação de texto com a imagem, se expressa por diversos usos da tipografia. Há, inclusive, situações em que mais de um tipo de usos de tipografia está presente no quadro, com *kakimoji* juntos com balões de fala, por exemplo (figura 18). O texto principal está nos balões, porém em muitos momentos se encontram como parte integrante da ilustração, um elemento da composição, comunicando tanto verbalmente quanto visualmente. O uso da tipografia dessa maneira está relacionada com a ordem pictórica do livro, já que faz parte da maneira como a história vai ser visualmente retratada. Além disso, a tipografia também influencia no fluxo de leitura, como, em alguns casos interligam quadros e os põem no mesmo espaço tempo. Abordaremos esse parâmetro em detalhes na seção seguinte.

figura 10. Quadros 144-145. Roberta percebe as mãos vindo em sua direção, quando já estão perto, no quadro seguinte fica implícito que ela recebeu o impacto, já que vemos o resultado disso.

da página, seguida de uma sequencial” (*ibid.*, p. 95).



Fonte: Moreira (2020)

Portanto, essa análise Formalista dos parâmetros articulados na obra mostram como todos os elementos do livro estão inerentemente interligados. Assim, a interação entre texto e imagem se deu pelas escolhas visuais feitas pelo autor-ilustrador, utilizando a tipografia como elemento da imagem, composto de maneira consistente com os elementos pictóricos da ilustração e interligados com a montagem e articulação dos quadros e páginas.

5. Discussão dos resultados: análise da expressividade tipográfica

Nossa hipótese sobre o uso da multimodalidade é que Paulo Moreira utiliza a tipografia da maneira característica dos *kakimoji*. Para além dos aspectos linguístico-fonéticos, essa caracterização se dá porque a tipografia em *Bom dia, Socorro* é explorada em seus aspectos pictóricos, integrando-se graficamente às ilustrações – típica dos *kakimoji*, conforme Luyten (2002) e Araujo & Miranda (2024). Ou seja, a composição das letras “está tão integrada na estrutura do quadrinho que lhe dá um especial efeito visual harmônico e estético” (Luyten, 2002, p. 181). Esse aspecto é notável nos momentos em que o autor representa os sons dos personagens para ambientar a cena ou amplificar o efeito estético de um evento ou do sentimento de uma personagem, de modo que a representação gráfica do som e de falas é parte integrante da construção da narrativa.

A tipografia em todo o livro é feita a mão; é possível constatar isso porque as letras têm leves distinções entre si e nenhuma é igual. Além disso, ela é feita com uma ferramenta digital que simula um pincel. Nos softwares gráficos, essa funcionalidade para definir o tipo de traço é chamado de *brush*, que muitas vezes simulam diferentes materiais analógicos. No caso do *brush* utilizado por Paulo para escrever os textos, ocorre uma simulação de excesso de tinta, se assemelhando ao uso de nanquim em artes tradicionais (Figura 11).

Figura 11. Quadro 13. O “excesso” de tinta, simulado pelo *brush*, pode ser percebido nas letras U da primeira onomatopeia, da esquerda para a direita.



Fonte: Moreira (2020)

Na narrativa gráfica, a tipografia é utilizada, sobretudo, com três funções: 1) para representar a linguagem verbal falada, nos convencionais balões de fala; 2) para representar efeitos sonoros da narrativa, tal qual os *kakimoji*, e; 3) para reproduzir elementos tipográficos que operam como imagens. Em todos os casos, é notável como a tipografia é pensada como um elemento crucial para a composição das ilustrações e para dar entonação ou ambientar a cena.

A primeira função da tipografia na narrativa é **representar a linguagem verbal falada**. Nesse sentido, um dos procedimentos mais recorrentes usados pelo autor-ilustrador é a variação de escala para expressar graficamente aspectos não-verbais da fala. Na maioria das vezes, isso é utilizado para pontuar a intensidade que uma palavra foi dita. Em alguns casos também pode representar o volume da fala do personagem diminuindo, ou sendo dita com menos entusiasmo. Paulo também toma a liberdade na grafia: ao repetir letras, ele imprime ritmo na fala das personagens e o tempo que algumas palavras se demoram na oralidade. Em alguns casos (pp. 60-61), o texto é encaixado (ou moldado) no balão de fala, para destacar a palavra que deve ser intensificada.

Figura 12. Quadro 57. As palavras “ouxe”, “Padre” e “cada uma” são exemplos da expressividade da fala representada pela diferença de escala nos balões de fala.

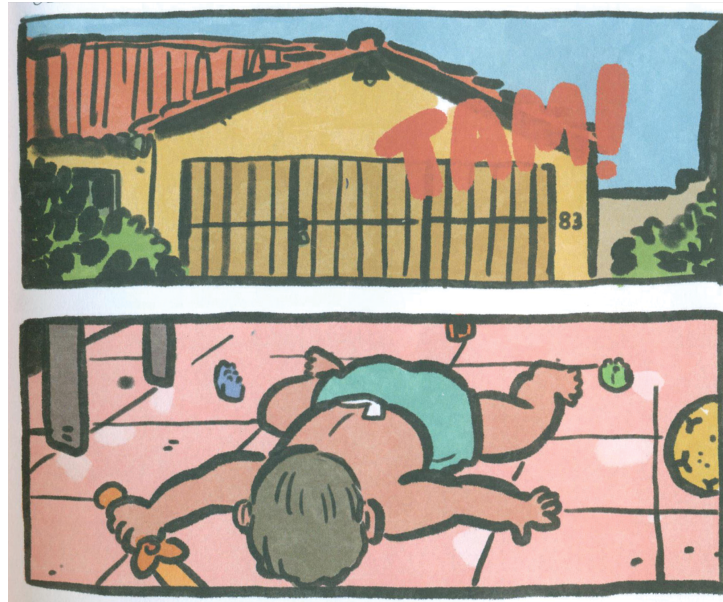


Fonte: Moreira (2020)

A segunda função da tipografia é **representar efeitos sonoros**, compreendendo os quatro tipos de *kakimoji*. Em alguns casos, é possível identificar a semelhança da expressividade tipográfica com o uso da onomatopeia na forma ocidental, para indicar sons de pancadas (Figura 13) ou explosões (Figura 14). O uso mais corriqueiro desse estilo de onomatopeia está presente na referência aos sons de notificações chegando nos celulares das

personagens; na Figura 13, vemos como o uso dessa onomatopeia cresce em cada quadro dessa página para indicar o grande volume de mensagens, finalizando em uma hipérbole na narrativa, em que as onomatopeias ocupam a maior parte do quadro.

Figura 13. Quadros 1 e 2. O uso da onomatopeia de maneira ocidental. A onomatopeia do quadro 1, só demonstra seu significado em conjunto com o quadro seguinte.



Fonte: Moreira (2020)

Figura 14. Quadro 134. Onomatopeia com características ocidentais de explosão.



Fonte: Moreira (2020)

Figura 15. Quadros 111 e 112. A quantidade de onomatopéias serve para mostrar a grande quantidade de notificações de mensagens a personagem está recebendo.



Fonte: Moreira (2020)

Já na terceira função, a tipografia é utilizada para **reproduzir elementos tipográficos que operam como imagens**, que estão presentes no design dos personagens – em estampas de camisa e marcas de roupas – e nos ambientes – placas de preço e embalagens de produtos no mercado. Entretanto, o uso mais expressivo desse tipo de representação se dá nas diversas reproduções de mensagens veiculadas pelas interfaces digitais com que as personagens interagem no enredo: imagens com frases positivas e motivacionais que as personagens enviam umas às outras e nas figuras inspiradas por essas mensagens que aparecem na **Cena 6** (o conflito) – aquilo que, nas aplicativos de mensagens são conhecidos como *figurinha* ou *sticker*. Nesse sentido, o autor remete à estética específica presentes nesse estilo de imagem, nas quais a semântica tipográfica exerce um papel predominante. Na Figura 16, essa remissão fica evidente: todo o ambiente que cerca Roberta é preenchido por reproduções de imagens que ela recebe de Socorro em seu celular, remetendo à ideia de que ela é “cercada” por essas imagens – fortemente compostas por elementos tipográficos.

Figura 16. Quadro 28. Representação da personagem vendo a quantidade excessiva de mensagens que a colega envia.



Fonte: Moreira (2020)

Compreender essas três funções da tipografia na narrativa nos leva a identificar a **característica distintiva** do modo como Paulo Moreira utiliza a tipografia: o modo híbrido entre a tradição ocidental das onomatopeias e a tradição oriental dos *kakimoji*. Por exemplo, ao representar sons feitos por pessoas ou animais – que caracteriza o *giseigo* –, podemos constatar que esses efeitos sonoros são apresentados tanto como “imagens fonéticas” (Figura 16), mas também cumprem a função como aquela do teatro *kabuki*, de criar uma ambientação sonora para a narrativa (Figura 18), conforme apontado por Araújo & Miranda, (2024). Por exemplo, o choro de uma criança ou a letra de uma pessoa cantando uma música poderiam ser apenas registros dos fonemas – se fossem balões de fala – ou barulhos – se fosse onomatopeias. Porém, a disposição desses elementos nos quadros e nas páginas-duplas servem ao propósito de ambientar o leitor, contribuindo para a construção da narrativa. Outro caso é quando a fala de uma personagem chamando outra é retratada como é verbalmente falada, com letras repetidas representando como cada vogal é falada, e com o movimento auxiliando o entendimento de que aquele som, de longe, entrou pela janela do quarto. Não é apenas uma fala, é parte do entendimento da realidade retratada.

Figura 17. Quadro 133. Uso de onomatopeia no estilo Kakimoji, onde a tipografia é pensada em harmonia com a ilustração. Representação sonora do poder do gato.



Fonte: Moreira (2020)

Figura 18. págs. 10 e 11. A onomatopeia percorre todos os quadros das páginas, representando que o choro está sendo ouvido por toda a casa.



Fonte: Moreira (2020)

6. Considerações finais

A publicação de HQs independentes no Brasil permitiram aos autores-ilustradores que experimentassem com sua produção, tanto sobre os temas que desejam abordar, questões sociais, políticas e culturais, quanto na articulação de seus parâmetros. Como primeiro procedimento, compreendemos o *medium* das narrativas gráficas para além das convenções genéricas, conforme a proposta de Souza (2016). Em seguida, utilizamos a abordagem Formalista para analisar a obra *Bom dia, Socorro* a partir dos parâmetros de artrologia, ordem pictórica, materialidade e multimodalidade. Com isso, constatamos que essa liberdade se expressa na obra de Paulo Moreira, mesclando elementos de *mangá* e *anime* com os elementos da cultura brasileira. Por isso, apontamos que sua dominante é a justaposição entre elementos cotidianos dos subúrbios brasileiros com elementos fantásticos, causando um efeito cômico.

Dado o foco de nossa análise na multimodalidade, identificamos três funções principais da tipografia na obra: representar a linguagem verbal falada, os efeitos sonoros e os elementos tipográficos que operam como imagens – todas essenciais para a composição das ilustrações e a ambientação das cenas. Por isso, enfatizamos que o autor-ilustrador utiliza a tipografia para incrementar o efeito estético de sua obra. Nesse sentido, a multimodalidade em *Bom dia, Socorro* ressalta a amálgama de culturas que apontamos, e se caracteriza como *kakimoji* – tanto do aspecto linguístico-fonético quanto do aspecto gráfico. Assim, concluímos que a elaboração plástica da linguagem gráfica verbal nessa obra corresponde ao modo como tipicamente é utilizada no *mangá* para auxiliar na criação de tensão e ambientação de histórias.

Esta discussão é capaz de endereçar duas lacunas principais. A primeira é aquela constatada por Clemente & Souza (2022) e Frazão & Souza (2024) no debate brasileiro sobre o livro ilustrado, sobretudo a respeito da multimodalidade. A segunda está orientada para o estudo da linguagem gráfica, nos termos postos por Twyman (1982) e que, segundo Lima (2023), permanecem relevantes. Para isso, demonstramos como os aspectos pictóricos da linguagem gráfica verbal podem exercer funções fundamentais em uma determinada configuração visual. Com isso, esperamos que a tipografia nas narrativas gráficas sejam tratadas como mais do que sua mensagem linguística, nos termos de Linden (2011).

Em estudos futuros, recomendamos uma elaboração mais detida sobre diferentes concepções do *pictórico*. Em nossa discussão, o termo aparece, pelo menos, a partir de dois autores: Twyman (1982; 1985) e Baxandall (*em* Souza, 2016) e compreendem aspectos muito diferentes das representações. Há ainda desdobramentos de caráter editorial que podem ser significativos, a respeito da produção independente e suas implicações no trabalho e na articulação que os autores-ilustradores fazem do *medium*. De uma perspectiva sociológica, a ideia de hibridização de Braga Jr. (2005) pode ser utilizada para compreender a produção de Paulo Moreira e de outros profissionais brasileiros que produzem narrativas gráficas hoje.

7. Referências

ARAÚJO, Janaína Freitas Silva De; MIRANDA, Eva Rolim. A tipografia do kakimoji na produção de Lampião, um mangá brasileiro de Heitor Amatsu e Carlo. *In: 11º CIDI+CONGIC 2023, 2024, Caruaru - PE. Blucher Design Proceedings*. Caruaru - PE: Editora Blucher, 2024. p. 370–383.

ARAÚJO, Janaina Freitas Silva De; MIRANDA, Eva Rolim; JUNIOR, Amaro Xavier Braga. A

representação visual do som em Eruvê através da onomatopeia. *In*: 10º CIDI+CONGIC 2021, 2021, Curitiba. **Blucher Design Proceedings**. Curitiba: Editora Blucher, 2021. p. 317–328.

BAETENS, Jan; FREY, Hugo. **The graphic novel: an introduction**. New York, NY: Cambridge University Press, 2015. (Cambridge introductions to literature).

BARROS, Bruno Oliveira. **Em busca da malandragem tipográfica**. 2009. Dissertação de mestrado - PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO, Rio de Janeiro, 2009.

BRAGA JR, A. X. **Desvendando o Mangá Nacional: uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil**. 2005a. Dissertação. (Mestrado em Sociologia). Universidade Federal de Pernambuco.

BRITO, João Pedro; SOUZA, Eduardo A B M. Expressividade tipográfica em livros ilustrados: uma análise comparativa entre *Daqui ninguém passa!* e *Meu vizinho é um cão*. *In*: 14º P&D, 2022, Rio de Janeiro. **Blucher Design Proceedings**. Rio de Janeiro: Editora Blucher, 2022. p. 6764–6782.

CADÔR, Amir Brito. **Eu nunca leio, só vejo as figuras**. São Paulo, SP: Lote 42, 2024.

CLEMENTE, Isadora; SOUZA, Eduardo A B M. Caracterização do livro ilustrado contemporâneo na pesquisa brasileira: uma revisão integrativa. *In*: 14º P&D, 2022, Rio de Janeiro. **Blucher Design Proceedings**. Rio de Janeiro: Editora Blucher, 2022. p. 117–133.

ASSIS, Érico. **Enquanto Isso | Nunca tivemos tanto quadrinho no Brasil? Tivemos mais**. Omelete, 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/enquanto-isso-nunca-tivemos-tanto-quadrinho-no-brasil-tivemos-mais#13> . Acesso em: 02 de julho de 2024

FRAZÃO, Ana Luiza Siqueira; SOUZA, Eduardo Antonio Barbosa De Moura. O conceito de multimodalidade nos estudos brasileiros do livro ilustrado contemporâneo: uma revisão integrativa. *In*: 11º CIDI+CONGIC 2023, 2024, Caruaru - PE. **Blucher Design Proceedings**. Caruaru - PE: Editora Blucher, 2024. p. 316–329.

GEISER, Paulo (org.). **Dicionário escolar da língua portuguesa / Caldas Aulete**. Rio de Janeiro: Lexikon, 2012.

GOMES, Ivan Lima. Histórias em quadrinhos: Um balanço bibliográfico desde a América Latina. **Latin American Research Review**, [s. l.], v. 55, n. 1, p. 192–198, 2020.

GROENSTEEN, Thierry. **The system of comics**. tradução: Bart Beaty; Nick Ngyuen. 1. editioned. Jackson, Miss: University Press of Mississippi, 2007.

HATFIELD, Charles. Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies. **Transatlantica**, [s. l.], n. 1, 2010.

LIMA, Edna Cunha. Defesa da Memória Gráfica. *In*: MIRANDA, Eva Rolim *et al.* **Memória I seminário de Pesquisa PPGDesign UFPE2021: DESIGN [em fronteira] 23-27AGOSTO**. [S. l.]: Editora Blucher, 2023. p. 16–21.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. Sao Paulo: Cosac Naify, 2011.

LORUSSO, Silvio. **Empreariado: todo mundo é empreendedor, ninguém está a salvo**. São Paulo: Clube do Livro do Design, 2023.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som. **Revista USP**, [s. l.], n. 52, p. 176–188, 2002.

NAVAS, Diana; ALMEIDA, Luara Teixeira De. Palavras e imagens literárias: aproximações entre histórias em quadrinhos e livros ilustrados. **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, [s. l.], v. 19, n. 3, p. e63806p, 2024.

Produzindo HQ's no Brasil – Desafios e oportunidades da cena independente. Biblioteca Parque Villa-Lobos, 2022. Disponível em: <https://bvl.org.br/noticia/produzindo-hqs-no-brasil-desafios-e-oportunidades-da-cena-independente> . Acesso em: 02 de julho de 2024

OLIVEIRA, Gabriela Araujo Ferraz; LIMA, Samara. Análise semântica de capas tipográficas de livros feministas: discussões sobre performatividade de gênero. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação**, [s. l.], v. 18, n. 2, 2021.

OLIVEIRA, Gabriela Araujo F.; LIMA, Samara; SOUZA, Eduardo A. B. M. A codificação gráfica de emodities: do cartaz Work hard & be nice to people às capas de livros de autoajuda. *In*: 11º CIDI+CONGIC 2023, 2024, Caruaru - PE. **Blucher Design Proceedings**. Caruaru - PE: Editora Blucher, 2024. p. 178–196.

OLIVEIRA, Gabriela Araujo F.; SOUZA, Eduardo A. B. M. A articulação não-convencional dos parâmetros do medium: a materialidade em Bartleby, o escrivo enquanto livro ilustrado desobediente. *In*: 10º CIDI+CONGIC 2021, 2021, Curitiba. **Blucher Design Proceedings**. Curitiba: Editora Blucher, 2021. p. 202–215.

OLIVEIRA, Gabriela A F; WAECHTER, Hans Da Nóbrega. Análise hermenêutica do livro enquanto objeto: uma proposta de abordagem a partir da teoria do efeito estético. *In*: MIRANDA, Eva Rolim; RANOYA, Guilherme; COUTINHO, Solange Galvão (org.). **[In]formar novos sentidos**. São Paulo: Blucher, 2021. v. 2.

RAMOS, Ana Margarida; NAVAS, Diana. Livro-álbum e cinema: um diálogo interartes. **Elos: Revista de Literatura Infantil e Juvenil**, [s. l.], n. 7, p. 121–144, 2020.

SOUZA, Eduardo A B M. **O estranhamento nos livros ilustrados de Shaun Tan**. 2016. Dissertação de mestrado - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

TAN, Shaun. The accidental graphic novelist. **Bookbird: A Journal of International Children's Literature**, [s. l.], v. 49, n. 4, p. 1–9, 2011.

THOMPSON, Kristin. **Breaking the glass armor: neoformalist film analysis**. Kolophon, 2. print, 2010ed. Princeton, NJ: Princeton Univ. Press, 1988.

TWYMAN, Michael. The graphic presentation of language. **Information design journal**, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 2–22, 1982.

TWYMAN, Michael. Using Pictorial Language: A Discussion of the Dimensions of the Problem. *In*: **DESIGNING USABLE TEXTS**. [S. l.]: Elsevier, 1985. p. 245–312.