

# A tipografia do *kakimoji* na produção de *Lampião*, um *mangá* brasileiro de Heitor Amatsu e Carlo

*The kakimoji typography in the production of Lampião, a Brazilian manga by Heitor Amatsu and Carlo*

Janaina Freitas Silva de Araújo, Eva Rolim Miranda

*mangá*, tipografia, *kakimoji*, *Lampião*

*Kakimoji* é o termo utilizado para abordar a representação gráfica do som em quadrinhos japoneses, os *mangá*. E desde a segunda onda do *mangá*, entre 2013 a 2015 (BRAGA JR., 2019), quando houve um significativo aumento da publicação independente, acompanhamos a discussão sobre o que de fato é o *mangá* brasileiro. Nesta pesquisa, apresentaremos como o elemento da onomatopeia (tratada como *kakimoji* nesta análise) pode ser abordado enquanto elemento pictórico e/ou esquemático (TWYMAN, 1976) no volume 1 de *Lampião*, um *mangá* brasileiro ilustrado por Heitor Amatsu e roteirizado por Carlos. Encontramos e analisamos 102 registros de *kakimoji* na obra com 120 páginas, a maioria monocromática. Nosso objetivo com tal abordagem é trazer à luz do Design como um quadrinho independente, no formato de *mangá* brasileiro, pode misturar elementos de culturas distintas, através do emprego da onomatopeia, e, ainda assim, ser consagrado como produção nacional. Além disso, aplicamos as categorias de classificação gráfica da onomatopeia desenvolvidas por Araújo (2021) a fim de investigarmos as características visuais de cada uma, de acordo com traço, cor, escala e movimento.

*manga*, *typography*, *kakimoji*, *Lampião*

*Kakimoji* is the term used to address the graphic representation of sound in Japanese comics, the *manga*. And since the second wave of *manga* (BRAGA JR., 2019), between 2013 and 2015, when there was a significant increase in independent publishing, we have followed the discussion about what Brazilian *manga* actually is. In this research, we will present how the element of onomatopoeia (treated as *kakimoji* in this analysis) can be approached as a pictorial and/or schematic element (TWYMAN, 1976) in volume 1 of *Lampião*, a Brazilian *manga* illustrated by Heitor Amatsu and scripted by Carlos. We found and analyzed 102 records of *kakimoji* in the work with 120 pages, most of them monochromatic. Our goal with this approach is to bring to light Design as an independent comic, in the Brazilian *manga* format, which can mix elements from different cultures, through the use of onomatopoeia, and, even so, be consecrated as a national production. In addition, we apply the onomatopoeia graphic classification categories developed by Araújo (2021) in order to investigate the visual characteristics of each one, according to stroke, color, scale and movement.

**Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brasil | 2023

**ISBN**

**Proceedings of the 11<sup>th</sup> CIDI and 11<sup>th</sup> CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brazil | 2023

**ISBN**

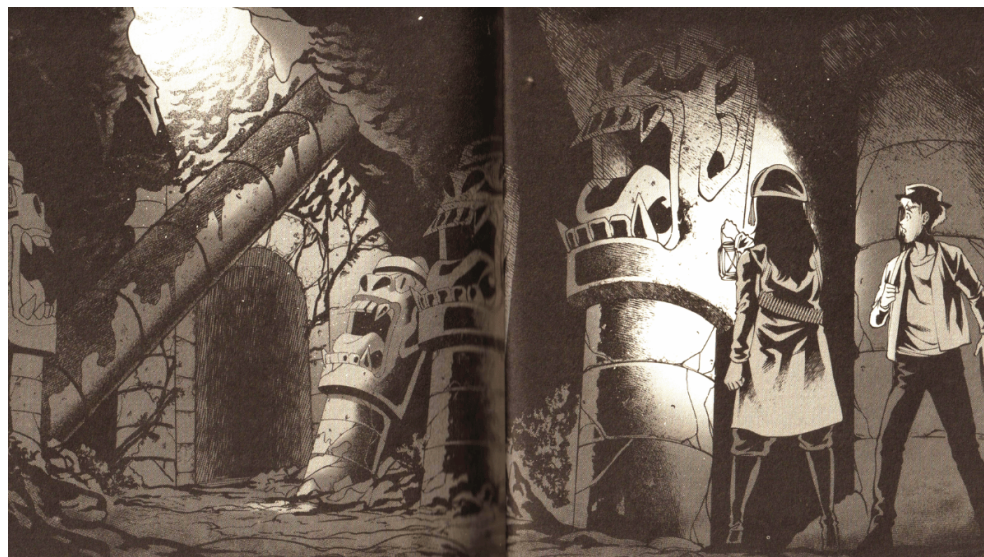
## 1 *Lampião* (2021) por Heitor Amatsu e Carlo

O primeiro volume do quadrinho *Lampião* foi publicado em 2021 pela editora independente *IndieVisível Press*, fundada em 2018 para publicar histórias em quadrinhos do estúdio com o mesmo nome que alcançou sucesso após conseguir financiar duas campanhas de financiamento coletivo através do *Catarse*, uma plataforma muito utilizada por quadrinistas brasileiros independentes (ARAÚJO, 2021).

*Lampião* já possui 2 volumes publicados e está com o terceiro volume em fase de produção. Carlo é o roteirista e Heitor Amatsu é o ilustrador da obra. O primeiro e o segundo volumes contam com 120 páginas cada. O *mangá* brasileiro apresenta o sentido de leitura utilizado por *mangás* japoneses e nos primeiros *mangás* importados do Japão para o Brasil, da direita para a esquerda, de cima para baixo. Para leitores brasileiros, este sentido ficou conhecido como invertido.

A história da HQ aborda um cenário de ficção que conta sobre como, através de sua morte, Lampião, o protagonista, se tornou uma entidade em busca de vingança. O enredo é repleto de elementos regionais como o próprio chapéu de cangaceiro; as vestimentas das personagens; o modo como conversam utilizando termos como *calote*<sup>1</sup> e *bufunfa*<sup>2</sup>; até mesmo o cenário da caatinga nordestina; e estruturas místicas com a imagem de *carrancas*, uma escultura antropomórfica de aparência mal humorada que, no nordeste, pode representar um amuleto para afastar espíritos ruins (Figura 1).

Figura 1 - Esculturas de carrancas em ruínas no *mangá* brasileiro *Lampião* (2021), páginas 15-16, quadro 1 (Acervo da autora).



<sup>1</sup> *Calote* - de acordo com o dicionário de Oxford, *calote* é um substantivo masculino, informal, que significa dívida não paga, ou contraída por quem não tinha a intenção de pagá-la.

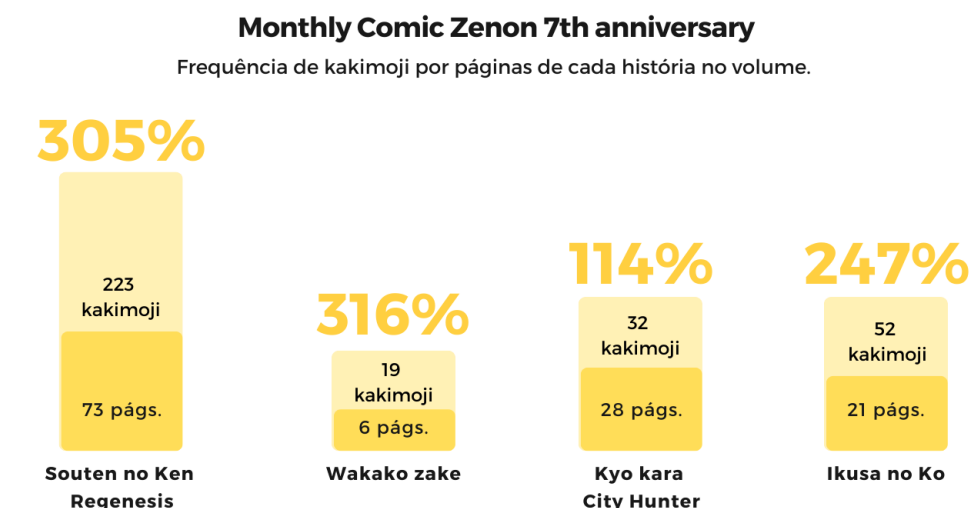
<sup>2</sup> *Bufunfa* - de acordo com o dicionário de Oxford, *bufunda* é um substantivo feminino, informal, que significa dinheiro (genericamente tomado).

Quanto às onomatopeias, o quadrinista Heitor Amatsu utiliza ideogramas japoneses no formato de *kakimoji*. De acordo com *A Practical Guide of Japanese-English Onomatopoeia & Mimesis* (1989), *kakimoji* é o termo utilizado para a representação gráfica do som. Diferente das onomatopeias utilizadas na América Latina, criadas com base fonética e inspirações nos títulos importados, o *kakimoji* foi criado com base no teatro *kabuki*, uma expressão artística em que utiliza o som como narrativa.

De acordo com Enrico Croce (Cf. *Kakimoji* S.O.S. 10, 2018<sup>3</sup>), o *kabuki* é uma das artes clássicas japonesas que utiliza a música *shima*. É um tipo de expressão musical usada nas performances teatrais do *kabuki* para criar certas atmosferas nas cenas, juntamente com a expressão dos sentimentos das personagens, personalidade e comportamento. Segundo Croce, a música *shima* também pode ser interpretada como *incidental music* (como é reconhecida na indústria do cinema). A *incidental music* é uma forma efetiva de construir tensão e criar a atmosfera nos filmes. O som do vento uivando pela montanha, o barulho do trovão ou os passos pesados de determinado personagem podem auxiliar a criar uma atmosfera de suspense, por exemplo.

O *kakimoji*, segundo Croce (Cf. *Kakimoji* S.O.S. 13, 2018<sup>4</sup>), possui uma frequência comum em *mangás* e, para provar seu ponto, o mesmo realiza a análise da quantidade de *kakimoji* por página em cada uma das histórias da sétima edição de aniversário da revista mensal *Comic Zenon* (Figura 2).

Figura 2 - Análise da frequência de *kakimoji* nas histórias publicadas na sétima edição de aniversário da revista mensal da *Comic Zenon*. (Produzido pela autora com dados fornecidos pela matéria de Enrico Croce, 2018).



<sup>3</sup> Cf. Matéria de Enrico Croce, intitulada “*The sound of Silence*”, *Kakimoji style!*, publicada em 27 de abril de 2018, <<https://www.manga-audition.com/kakimoji-s-o-s-10-the-sound-of-silence-kakimoji-style/>>. Acesso em 28 de maio de 2023.

<sup>4</sup> Cf. Matéria de Enrico Croce, intitulada *Master Kakimoji*, publicada em 17 de maio de 2018, <<https://www.manga-audition.com/kakimoji-s-o-s-10-the-sound-of-silence-kakimoji-style/>>. Acesso em 28 de maio de 2023.

Como podemos observar através dos dados presentes na Figura 2, em *mangás* publicados no Japão, é comum encontrar *kakimoji* em uma proporção até 3 vezes maior que o número de páginas. Para Croce (2018), o *kakimoji* possui a mesma função que a música *shima* no teatro *kabuki*, criando tensão e expressando algum efeito sonoro particular, simplesmente por adicionar alguns ideogramas na cena. Sendo assim, é compreensível que a representação gráfica do som, em *mangás*, seja tão importante visualmente para a construção da narrativa.

## 2 **Kakimoji ou onomatopeia: a criação independente**

Os *kakimoji* podem ter diferentes significados e implicações. Eles são divididos em: palavras miméticas (*giseigo* - sons de humanos ou animais; *giongo* - sons reais que são ouvidos, como o som de uma chaleira com água fervendo); e onomatopeias propriamente ditas (*gitaigo* - expressam, por meio descritivo ou simbólico, o estado ou a condição de seres animados ou inanimados; *gijogo* - descrevem emoções ou sentimentos humanos) (LUYTEN, 2000). Esta categorização dos *kakimoji* foi utilizada como base para a proposta de categorização criada por Araújo (2021) que aborda as onomatopeias em quadrinhos independentes brasileiros enquanto elementos gráficos e não apenas construções fonéticas.

A categorização proposta por Araújo (2021) consiste em separar e catalogar as onomatopeias encontradas na HQ de acordo com as características gráficas de cada uma (traço, cor, escala e movimento) (DERDYK, 2020; FRASCARA, 2004; FRUTIGER, 2007). E, em seguida, analisar a origem da onomatopeia e determinar se a mesma se encaixa como som de natureza, objeto, personagem ou emoção.

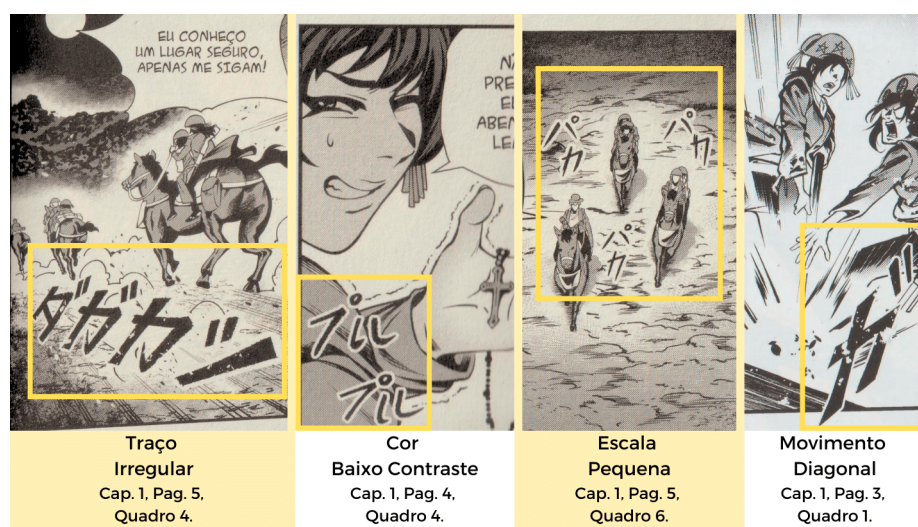
Durante a análise realizada no quadrinho independente *Eruvê, O Conto da Dama de Vidro* (2015), Araújo (2021) destacou que a onomatopeia que representa o som de emoção é uma das mais problemáticas de ser categorizada. De acordo com a autora, a dificuldade do leitor em reconhecer emoções representadas graficamente por onomatopeias pode ocorrer devido à ausência da prática independente em buscar tais criações, visto que os quadrinistas independentes apenas tiveram acesso aos *mangás* a partir da década de 50 (BRAGA JR, 2019) e, antes disso, as influências gráficas eram oriundas de *comics* norte-americanos adaptados e publicados no Brasil, e clássicos da *Disney* (MOACY, 1970). Entretanto, o processo de criação das onomatopeias é diferente em *Lampião* (2021), como veremos adiante.

As características gráficas analisadas de cada onomatopeia podem sugerir características particulares de cada uma, o que pode auxiliar a compreender como a variação tipográfica pode influenciar na construção da narrativa gráfica que é uma HQ. O traço pode ser classificado como irregular ou regular, dependendo da continuidade da linha que o constrói. A cor pode ser classificada de acordo com o contraste que a onomatopeia apresenta com o fundo, sendo baixo ou alto. A escala é a relação do elemento da onomatopeia com a configuração espacial da página, ela pode ser pequena, média ou grande. E o movimento caracteriza a onomatopeia

de acordo com seu posicionamento em relação ao sentido de leitura, ela pode estar posicionada na vertical, horizontal ou diagonal.

A seguir, na Figura 3, podemos observar alguns exemplos dessa análise em *Lampião* (2021). Da esquerda para a direita, o primeiro recorte apresenta a onomatopeia com traço irregular; o segundo, onomatopeia com baixo contraste; o terceiro, onomatopeia em escala pequena; e o último, onomatopeia em movimento diagonal. Como é possível observar, a onomatopeia é aplicada para compor a cena e enriquecer a narrativa.

Figura 3 - Da esquerda para direita, recortes do capítulo 1 de *Lampião* (2021) (Acervo da autora).



Um aspecto importante das onomatopeias, desenvolvidas pelo quadrinista Heitor Amatsu, é que a grande maioria das que são aplicadas por ele não possui uma tipografia pronta. Elas passam por um processo similar ao de *lettering*, no qual o quadrinista desenha cada uma das onomatopeias individualmente. Estas onomatopeias fazem parte do estilo artístico do quadrinista, tanto o são que até mesmo ao ser premiado pela editora japonesa *Comic Zenon*, ao vencer o concurso de quadrinhos *Silent Mangá Awards*, os editores elogiaram o trabalho de Heitor em construir as onomatopeias em suas HQs, ainda que estas não fossem em ideogramas japoneses (Figura 4).

Figura 4 - Exemplos de onomatopeias em outras HQs de Heitor Amatsu (Acervo da autora).





Independente de serem ideogramas japoneses ou letras do alfabeto romano, as onomatopeias de Heitor Amatsu possuem uma variedade de características gráficas que podem ser aplicadas de acordo com o momento da narrativa e a composição da imagem.

Twyman (1979) categoriza os elementos da construção gráfica em pictóricos (imagens que reproduzem a forma real do que é representado - desenho de uma cadeira em perspectiva, por exemplo); verbais (principalmente textos); e esquemáticos (que podem ser ícones, por exemplo, representações simbólicas de algo real ou até mesmo de um conceito). Entretanto, Dondis (2015) aborda o conceito de alfabetização visual e, ainda que outros autores, como Sousanis (2017), apontam que não é necessário ter instrução formal para interpretar quadrinhos, ambos autores concordam que, para o leitor compreender determinadas camadas de informação (POSTEMA, 2019), é necessário possuir algum repertório.

### 3 Análise e categorização das onomatopeias em *Lampião* (2021)

Ao analisarmos as 102 onomatopeias presentes em *Lampião* (2021), criamos a tabela presente na Tabela 1 que apresenta a frequência de onomatopeias por número de capítulos, além das principais características gráficas delas em cada um deles.

Tabela 1 - Tabela com a avaliação completa das características gráficas das 102 onomatopeias em *Lampião* (2021) (Acervo da autora).

	CAPÍTULO 1 40 páginas	CAPÍTULO 2 15 páginas	CAPÍTULO 3 20 páginas	CAPÍTULO 4 23 páginas
TRAÇO	Regular 13 <b>Irregular 57</b>	Regular 2 <b>Irregular 14</b>	Regular 4 <b>Irregular 7</b>	<b>Irregular 5</b>
COR	<b>Baixo Contraste 44</b> Alto Contraste 26	Baixo Contraste 2 <b>Alto Contraste 14</b>	Baixo Contraste 2 <b>Alto Contraste 9</b>	<b>Baixo Contraste 3</b> Alto Contraste 2
ESCALA	<b>Pequena 52</b> Média 13 Grande 5	<b>Pequena 14</b> Média 1 Grande 1	<b>Pequena 9</b> Média 2	Pequena 1 <b>Média 3</b> Grande 1
MOVIMENTO	Vertical 13 <b>Diagonal 42</b> Horizontal 15	Vertical 1 <b>Diagonal 9</b> Horizontal 6	Vertical 2 Diagonal 4 <b>Horizontal 5</b>	<b>Diagonal 3</b> Horizontal 2
TOTAL	70	16	11	5

O capítulo com mais onomatopeias (70) é o primeiro, porém, ele também possui o maior número de páginas (40). A grande maioria das onomatopeias encontradas em *Lampião* (2021) possui traço irregular (83/102); escala pequena (76/102); movimento em diagonal (58/102). Em relação a cor, metade das onomatopeias encontradas estava em baixo contraste (51/102) e a outra metade em alto contraste.

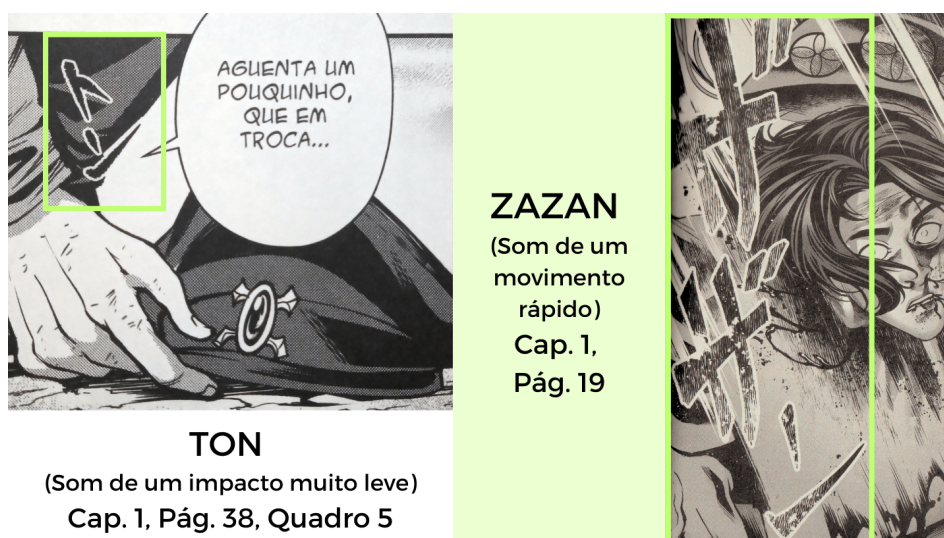
Como as onomatopeias são desenhadas por Heitor Amatsu, é comum encontrarmos estas com um traço mais irregular, principalmente pelo fato do quadrinista utilizar, em algumas cenas, o tracejado e a transparência para aplicar a onomatopeia. Em relação à cor, as onomatopeias que possuem alto contraste também costumam ser aquelas encontradas em pequena escala, e, para serem visualizadas pelo leitor, precisam estar em contraste com o fundo da cena. Em contrapartida, as onomatopeias com baixo contraste foram aplicadas de maneira a integrarem a cena, muitas vezes mescladas ao fundo (Figura 5).

Figura 5 - Exemplos de alto e baixo contraste de onomatopeias em *Lampião* (2021) (Acervo da autora).



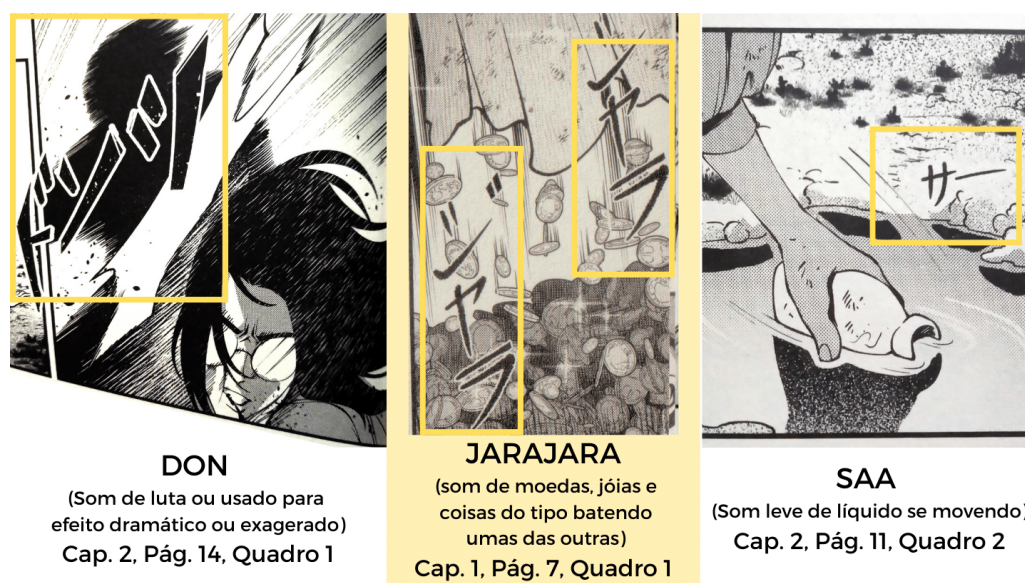
A escala pequena das onomatopeias geralmente é encontrada quando elas são aplicadas para compor um detalhe da cena, e, neste caso, elas dificilmente são encontradas em primeiro plano. A escala grande delas, no entanto, é eficiente em primeiro plano nas páginas únicas, *splash pages*, ou páginas duplas, a fim de enfatizar a emoção da cena clímax (Figura 6).

Figura 6 - Exemplos de escala pequena e grande de onomatopeias em *Lampião* (2021) (Acervo da autora).



O movimento, por sua vez, é uma característica gráfica que está associada ao dinamismo da representação do som: na diagonal, elas geralmente seguem o movimento da ação ao qual estão condicionadas; na vertical, costumam indicar o efeito da gravidade no som (moedas caindo, por exemplo); na horizontal, estão associadas aos quadros mais estáticos e situações que podem ser mais tranquilas e cotidianas (Figura 7).

Figura 7 - Exemplos de movimento em diagonal, vertical e horizontal, da esquerda para direita, de onomatopeias em *Lampião* (2021) (Acervo da autora).



Como foi possível observar nos exemplos apresentados, a grande maioria das onomatopeias aplicadas em *Lampião* (2021) é realizada por ideogramas japoneses. Entretanto, a análise das características gráficas delas foi feita em desconhecimento do significado desses ideogramas, consideramos como elementos em mancha gráfica na composição da narrativa.

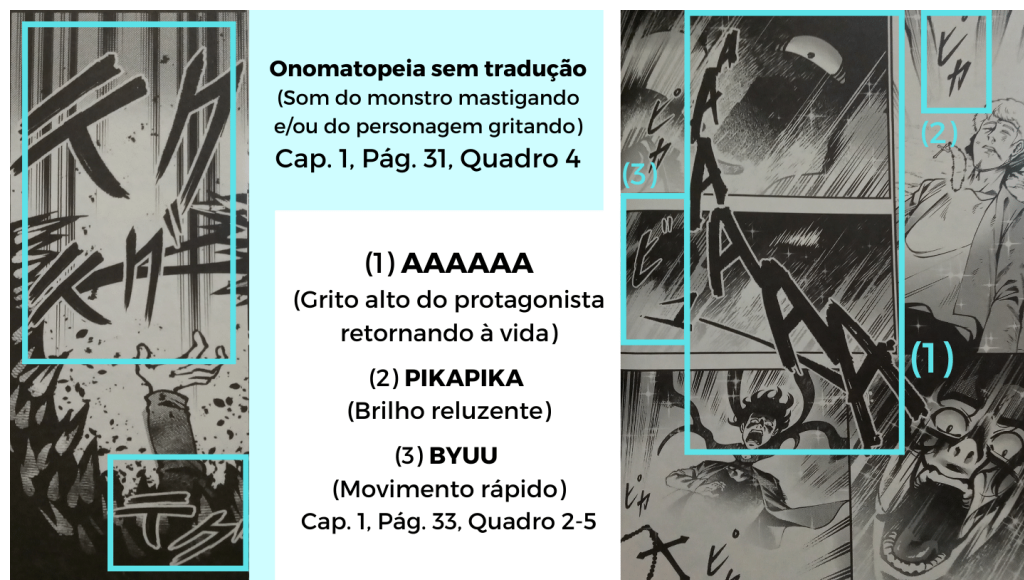
As traduções que estão nos exemplos apresentados até o momento foram realizadas pelo Prof. Matheus de Carvalho Freitas; e Gabriel Omena Cabral (nível de proficiência N1 no *Nouryoku Shiken*, JLPT), que atualmente reside como estudante de *mangá* no Japão, além de atuar como quadrinista. Ambos foram convidados a analisar as onomatopeias e, apesar de realizarem a tradução separadamente, chamaram a atenção ao aspecto de que alguns dos ideogramas não poderiam ser traduzidos, pois estes haviam sido criados para a HQ, aparentemente (Figura 8).

Além da particularidade apresentada pelos tradutores, observamos, que uma das onomatopeias encontradas não está em ideograma japonês e sim em alfabeto romano, mesclada a outras onomatopeias, dessa vez, em ideograma. A mistura entre a mimetização do *mangá* japonês, com aplicação do sentido invertido de leitura e ideogramas japoneses no lugar de onomatopeias; com a presença de uma temática regional brasileira como é o Cangaço e a



modificação da representação gráfica do som e situações particulares, auxilia na discussão sobre a importância de compreendermos este elemento, a onomatopeia, não apenas como uma construção fonética, mas também visual, capaz de alcançar públicos distintos a depender de como estes a interpretam (como parte da imagem, ou informação textual) (Figura 8).

Figura 8 - Exemplo de onomatopeia sem tradução (esquerda) e mesclagem de onomatopeia com ideograma e alfabeto romano (direita) em *Lampião* (2021) (Acervo da autora).



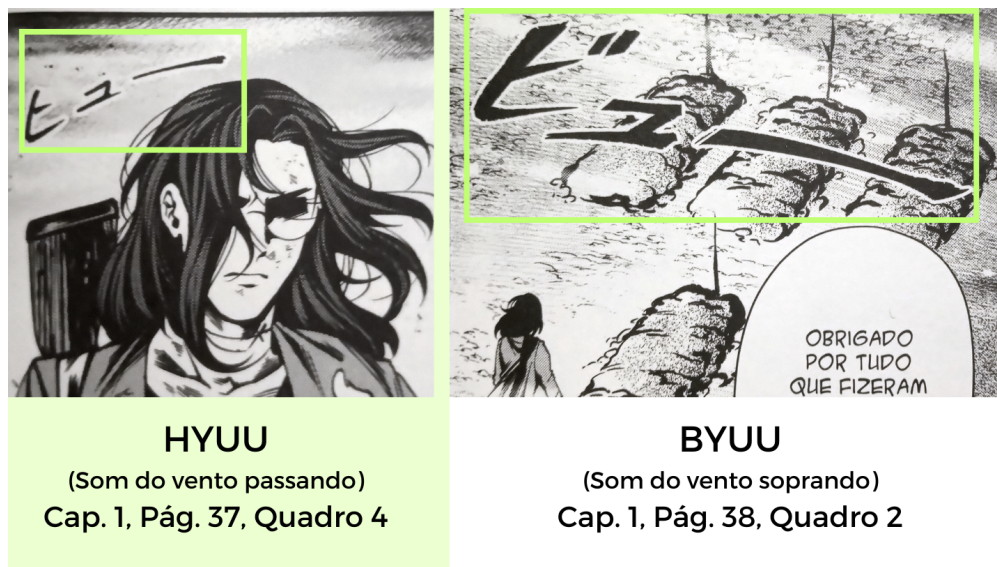
Além da análise das características gráficas, analisamos a representação do som de acordo com a origem deste na narrativa. Entre as 102 onomatopeias encontradas em *Lampião* (2021), 26 registros são de sons da natureza; 23 são sons de objeto; a maioria são sons de personagem (42/102); e apenas 11 são sons relacionados a representação da emoção ou sentimento de algum personagem ou situação (Tabela 2).

Tabela 2 - Categorização das onomatopeias em *Lampião* (2021) de acordo com a origem e representação do som (Acervo da autora).

	CAPÍTULO 1 40 páginas	CAPÍTULO 2 15 páginas	CAPÍTULO 3 20 páginas	CAPÍTULO 4 23 páginas
Natureza	16	6	4	
Objeto	15	3	4	1
Personagem	29	6	3	4
Emoção	10	1		
TOTAL	70	16	11	5

As onomatopeias categorizadas como som de natureza são registros em pequena escala, geralmente com cor em alto contraste para serem percebidos devido ao tamanho menor, mas com movimentos variados, a depender do fenômeno natural que é manifestado nas cenas, como o sentido do vento (Figura 9), por exemplo.

Figura 9 - Exemplos de onomatopeias em *Lampião* (2021) que representam a manifestação da representação gráfica do som do vento (Acervo da autora).



As onomatopeias categorizadas como som de objeto são aquelas condicionadas às características reais do objeto que é representado graficamente, como o som de moedas caindo (*JARAJARA*, Figura 7). Depois das onomatopeias de personagem, estas são as que mais possuem variedade em relação às características gráficas, pois um som mais alto ou mais baixo pode ser representado visualmente pela escala da onomatopeia referida a este. Ou quando o som precisa ser constante (*AAAAAA*, Figura 8), a mancha gráfica é prolongada; ou repetido em sequência (*BABA*, Figura 5). Entretanto, são as onomatopeias de personagem e de emoção as mais complexas de serem analisadas.

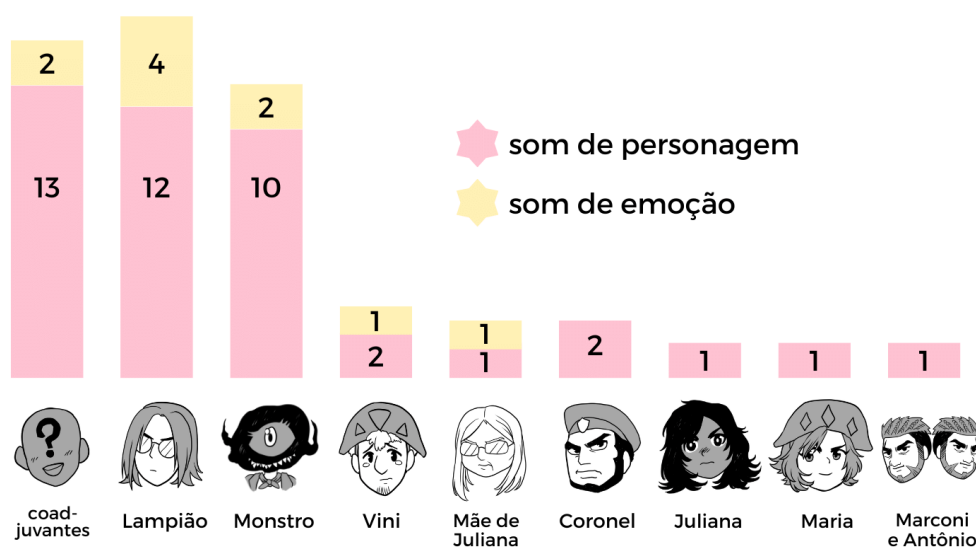
De acordo com a análise realizada para a categorização das onomatopeias em *Lampião* (2021), observamos como a grande maioria dos registros estão relacionados a sons produzidos pelos personagens, seja por mecânicas naturais ou sons que representam a emoção destes, como algum tipo de atmosfera de medo, por exemplo (*BABA*, Figura 5). Em breve analogia, as onomatopeias de emoção podem ser como efeitos sonoros em filmes de terror - na realidade, eles não existem ali, mas no filme, ajudam a construir a atmosfera proposta pela narrativa audiovisual.

Assim como foi observado na análise sobre *Eruvê, O Conto da Dama de Vidro* (2015), onde Araújo (2021) destaca que as onomatopeias que representam emoções são dificilmente reconhecidas como tal pelos quadrinistas e designers entrevistados da pesquisa, o mesmo pode ser dito de *Lampião* (2021). O que acaba ocorrendo é que, mesmo no formato de um

ideograma e em uma cena que representa a emoção de um personagem, este tipo de onomatopeia acaba sendo condicionada, de modo geral, ao personagem em questão, e não propriamente à emoção. Existem pequenas exceções, como o caso da onomatopeia BABA (Figura 4), em que o som pode ser associado à atmosfera aterrorizante que o monstro causa na narrativa. Desta forma, ao analisarmos as onomatopeias de emoção em *Lampião* (2021), unimos as categorias *emoção* e *personagem*, visto que estas sempre dependem dos personagens na narrativa sequencial e a segunda costuma ser a mais frequente.

Entre os registros encontrados de onomatopeia de personagem (Figura 10), 13 são referentes a coadjuvantes (como o bando de Lampião e os soldados do Coronel), sendo outros 2 registros de onomatopeia relacionados à emoção destes. Lampião, o protagonista, possui 12 onomatopeias de sons próprios, sendo outras 4 de emoções suas. O Monstro do quadrinho possui 10 onomatopeias e mais 2 outras de emoção (ambas de medo). Vini, o traidor, possui 2 onomatopeias, mais uma de emoção (assustado). A mãe de Juliana possui uma onomatopeia própria e mais outra de emoção (tristeza). O Coronel possui 2 onomatopeias próprias. Juliana, Maria e os gêmeos Marconi e Antônio têm uma onomatopeia própria cada um.

Figura 10 - Separação das onomatopeias em *Lampião* (2021) de acordo com o personagem ao qual o som é referenciado (Acervo da autora).



Como já mencionamos (no primeiro tópico sobre *Lampião*, 2021), as onomatopeias neste quadrinho são criadas de uma forma singular. Heitor Amatsu costuma desenhar as onomatopeias que são empregadas nas páginas e, além do desenho, o quadrinista muda algumas delas de plano, colocando-as em segundo ou em primeiro plano, a depender da sequência em que a ação dos personagens pode gerar o som. Ele também aumenta ou diminui a escala das onomatopeias a depender do tipo de ruído que os personagens estão fazendo, se é muito alto ou não. Há uma preocupação visível com a forma como o elemento gráfico da onomatopeia é inserido no quadrinho de *Lampião* (2021).

Enquanto elemento visual, a onomatopeia pode ser manipulada para transmitir a informação através de diferentes camadas de conhecimento, a depender do repertório dos leitores, mas, ainda que este não conheça a língua japonesa e seus ideogramas, a mesma onomatopeia auxilia na composição da cena, intensificando graficamente à narrativa sequencial.

Como uma das características principais de qualquer história em quadrinho no Brasil, a onomatopeia em *Lampião* (2021) está presente em uma frequência razoável, são 70 registros em 120 páginas. No entanto, o que é mais intrigante no contexto da onomatopeia nesta obra é o fato de um quadrinho brasileiro independente, que visa o público nacional, apresentar tanto *kakimoji*.

#### 4 Considerações finais sobre o *kakimoji* em mangá brasileiro

Em alguns parágrafos deste artigo, chamamos *kakimoji* de onomatopeia e vice-versa. Diante de tal dicotomia semântica, a conclusão a que chegamos, ao analisarmos o estudo de caso que é a obra de *Lampião* (2021), é que ambos os casos são aplicáveis à representação do som neste quadrinho. Como destacam alguns pesquisadores no campo das narrativas sequenciais (LUYTEN, 2000; BRAGA JR, 2019), todo *mangá* também é uma história em quadrinho, o que diferencia o uso dos termos é a implicação estilística de cada um. Enquanto a *história em quadrinho* é um termo mais generalista, o *mangá* é específico que detona o emprego de uma estética típica da influência japonesa. O mesmo ocorre em outros casos, como o uso de *anime* ao invés de desenho animado, ambos tratam da mesma categoria de representação audiovisual.

Ao analisarmos as características gráficas das onomatopeias (traço, cor, escala e movimento) (FRASCARA, 2004; FRUTIGER, 2007; DERDYK, 2020), é possível correlacionar o sentido de aplicação de algumas destas representações sonoras no contexto da narrativa sequencial. Como, por exemplo, o emprego de alto contraste em onomatopeias que são pequenas a fim de que estes sons, ainda que discretos, possam ser percebidos pelo leitor.

A análise realizada em *Lampião* (2021) torna mais evidente o conceito de Postema (2018) ao abordar a ideia de camadas de linguagem e a discussão proposta por Araújo (2021) para uma categorização gráfica das onomatopeias, e não apenas fonética. O emprego de ideogramas por Heitor Amatsu na obra *Lampião* (2021) faz com que o público geral de leitores de quadrinhos brasileiros, desconhecedores da língua japonesa, reconheçam o emprego destes símbolos enquanto linguagem, mas interpretem a onomatopeia principalmente como composição da imagem e não como elemento verbal (TWYMAN, 1979).

No caso de *Lampião* (2021), foi possível observar como o quadrinista consegue não apenas aplicar, mas também criar e mesclar a construção da onomatopeia, ideogramas e alfabeto romano, de modo com que esta se torne parte da composição da narrativa do quadrinho. O que



é fascinante sobre esta obra é a forma como Heitor Amatsu é capaz de manipular as características gráficas da representação do som a fim de integrá-la às cenas. E apesar de encontrarmos um padrão visual nas onomatopeias de Amatsu nesta obra (traço irregular, escala pequena e movimento diagonal), as categorias propostas por Araújo (2021) - som de natureza, objeto e personagem - se repetem.

A categoria som de emoção (Araújo, 2021), é uma categoria complexa de ser compreendida como tal, inclusive na obra de *Lampião* (2021). De acordo com Frutiger (2007), a evolução da imprensa influenciou na forma da escrita e na possibilidade de criação de nova simbologia e variações. Da mesma forma, a produção de quadrinhos independentes no Brasil abriu a porta para a experimentação dos quadrinistas que, de acordo com o repertório de influências artísticas deles, são capazes de criar uma mistura de estilos artísticos que, gradualmente, torna-se algo próprio, eclético.

Ao falar sobre o excesso do uso de imagens, Frutiger (2007) também menciona como, enquanto telespectadores, em um mundo no qual o audiovisual tornou-se uma realidade popular, estamos mais sujeitos a apreciar a informação pictórica, imagética, aos textos. Contudo, este conglomerado de informações, no mundo contemporâneo da internet e suas redes sociais, pode levar à sobrecarga sensorial dos leitores, principalmente quando se trata do emprego de longos textos. As onomatopeias, no entanto, conferem um tratamento plástico ao texto, permitindo que este seja mesclado aos outros elementos da página na HQ, e, até em alguns casos, se confundindo à imagem na narrativa, como foi possível observar em *Lampião* (2021).

Concluimos, portanto, que as onomatopeias em *Lampião* (2021) podem ser lidas como *kakimoji*, mas para o grande público nacional, também podem ser compreendidas como elemento esquemático ou pictórico que, somado à construção da página na HQ, indica a representação sonora que faz parte do enredo do quadrinho. Além disso, concluimos também que, em *Lampião* (2021), as características gráficas de cada onomatopeia influencia na categorização da mesma e na estipulação de um padrão visual adotado por Heitor Amatsu.

## Agradecimento

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela oportunidade de permanecer pesquisando o Design em quadrinhos nacionais independentes.

## Referências

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

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

- BRAGA JR., A. X. Histórias em Quadrinhos Japonesas: História, representação gráfica e Impactos Sociais. São Leopoldo: Núcleo de Educação a Distância da Faculdades EST, 2019.
- DERDYK, E. Formas de pensar o desenho: desenvolvendo o grafismo infantil. 3ª ed. São Paulo: Editora Panda Educação, 2020.
- DONDIS, A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Editora Martins Fontes. 2015.
- FRASCARA, J. Communication Design – principles, methods and practice. New York: Allworth Press, 2004.
- FRUTIGER, A. Sinais & Símbolos. Desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- LUYTEN, S. B. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 2ª ed. São Paulo: Hedra, 2000.
- MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- POSTEMA, B. Estrutura narrativa dos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.
- SOUSANIS, N. Desaplanar. Tradução de Érico de Assis. São Paulo: Veneta, 2017.
- TWYMAN, M. A. Schema for the Study of Graphic Language. In: KOLERS, P. A.; WROLSTAD, M.E. & BOUMA, H. The Processing of Visible Language. Nova York: Plenum, 1979.

#### **Sobre as autoras<sup>5</sup>**

Janaina Freitas Silva de Araújo, Me., UFPE, Brasil <jana.f.araujo@gmail.com>

Eva Rolim Miranda, Dra., UFPE, Brasil <eva.miranda@ufpe.br>

---

<sup>5</sup> Lembrando que este item deve ser omitido para a revisão cega.