



BRUNO DE MORAIS

BARULHO GRÁFICO

A narrativa pela
onomatopeia

Bruno de Moraes Oliveira

BARULHO GRÁFICO

A NARRATIVA PELA ONOMATOPEIA

Monografia apresentada junto ao Curso de Artes Visuais
da UFMG, na habilitação de Artes Gráficas, como requisito
parcial para a obtenção do título de Bacharel.
Orientador: Prof. Amir Brito Cadôr.

Belo Horizonte,
Fevereiro de 2013.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais,
aos quadrinistas que me motivaram a me meter nessa furada
e aos meus companheiros de cerveja.

Sem vocês nada disso existiria!

SUMÁRIO

Introdução	6
Capítulo 1: A Relação Palavra-Imagem na Arte	7
Capítulo 2: Barulhos Gráficos	23
Capítulo 3: Roteiro	28
Capítulo 4: Identidade tipográfica	34
Capítulo 5: As Páginas	38
Concluindo...	42
Referências Bibliográficas	43

INTRODUÇÃO

História em quadrinhos, narrativa gráfica, narrativa visual, comic. Qualquer que seja o nome pelo qual prefira chamar, os quadrinhos são um gênero artístico que lida com a palavra e a imagem. Ou seja, existe uma espécie de união entre literatura e artes visuais, mas não é um nem outro; é uma terceira coisa.

Este tipo de coisa não é percebido por alguns, que tratam os quadrinhos como arte marginal, pois avaliam o gênero como se fosse literatura ou artes visuais, tal como ressalta Scott McCloud (2006, p. 43-44). O que é preciso perceber é que o texto não é subserviente à imagem e vice-versa, eles trabalham em conjunto, e só funcionam desta forma.

Claro que existem excessões, histórias onde não há uma palavra, por exemplo, mas em casos mais gerais, a supressão do texto alteraria o significado das imagens, tornando-a outra coisa. De qualquer forma, ainda nessas histórias só com imagens, a leitura se assemelha ainda com a da literatura, mantendo o binômio artes-literatura válido.

Pois bem, acredito que para um reconhecimento pleno dos quadrinhos enquanto arte, é necessário vê-lo como um meio de expressão autônomo. Ainda assim, como faço faculdade em Artes Visuais, creio que dar um enfoque na questão imagética é necessário, ainda que a palavra não deixe de aparecer, pois é o foco da pesquisa.

Bruno de Moraes.

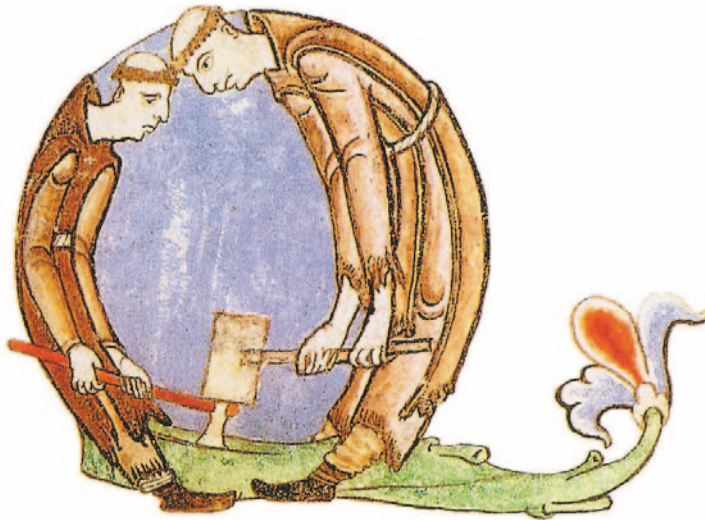


CAPÍTULO 1

A RELAÇÃO PALAVRA-IMAGEM NA ARTE

Tal como a literatura, o teatro e o cinema, as histórias em quadrinhos são um gênero naturalmente **narrativo**. Sua particularidade em relação a estes reside exatamente no uso concomitante de **imagem e palavra escrita**. As onomatopeias são um dos signos comunicativos dos quadrinhos, e são um elemento que pertence tanto ao campo da palavra quanto da imagem. Elas interferem na imagem e a ela se incorporam, ao mesmo tempo em que exerce a função de uma palavra escrita passível de leitura, isto é, não abandonam sua função primeira de **palavra** ou um conjunto de **grafemas**. A onomatopeia nas obras de narrativa visual obedece a preceitos próprios do plano imagético, tais quais composição, forma e cor, e, portanto, é um elemento visual.

Na história da arte e da escrita sempre existiu essa ideia da palavra funcionando como imagem, assim como o contrário (caso dos hieróglifos, por exemplo). As iluminuras e capitulares medievais eram tanto letras quanto figura representativa.



Capitular medieval (xilogravura)

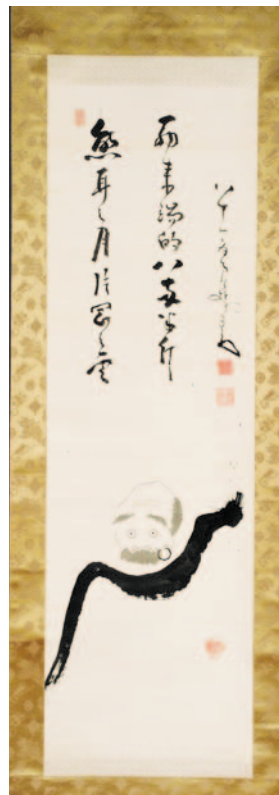
A ilustração compõe a letra, tornando-se, pois, uma coisa só.

Em várias pinturas e gravuras do extremo oriente aparecem textos em ideogramas que se integram à imagem. Em casos mais eloquentes, como no zenga (poema-pintura japonês) a composição é afetada se o texto é suprimido.

Muitos trabalhos de caligrafia árabe usam as linhas da própria palavra para constituir desenhos.

Daruma (nanquim) - Nakahara Nantenbo

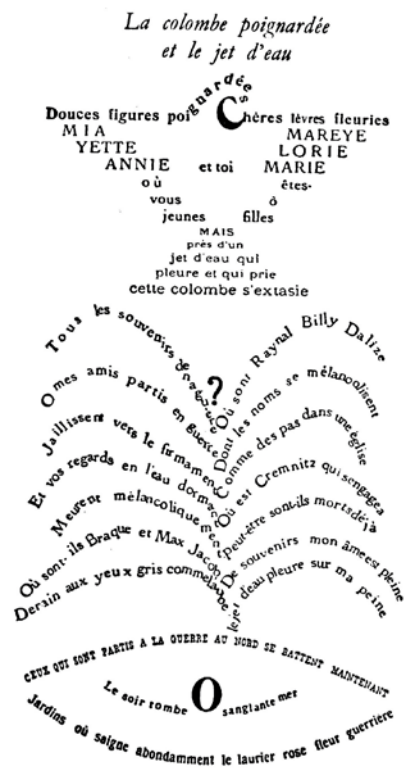
Este poema zen budista, conta com o desenho de um Daruma (boneco que representa Bodhidharma, fundador do zen budismo na China). Os ideogramas afetam diretamente na composição do todo enquanto imagem.





Exemplos de caligrafia zoomórfica árabe. Embora pessoas que não conheçam o alfabeto árabe enxerguem essas figuras apenas como desenhos, elas são também textos completos e passíveis de leitura. A maior parte das caligrafias zoomórficas apresenta a fórmula **bismillah** (em nome de Deus) que inicia os suras do Alcorão.

No século XX o mundo ocidental começou uma produção caligráfica semelhante à dos árabes, anteriormente citada: os **caligramas**. Nestes usava-se da caligrafia ocidental para a produção de imagens, também usando de textos que fossem legíveis e compreensíveis. Ao longo do século outras aparições artísticas com interesse no uso da palavra enquanto imagem apareceram, como o futurismo, algumas manifestações no cubismo, construtivismo, dadaísmo, na poesia visual, poesia concreta, entre outros.

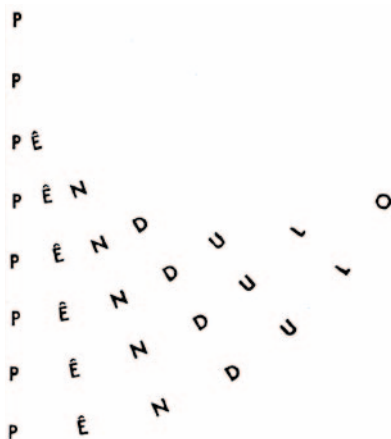


La Colombe Poignardée (caligrama) -
Guillaume Apollinaire



Violão, Partitura e Copo - Pablo Picasso [esquerda]

Ainda que no cubismo as colagens de jornal servissem muito como mancha gráfica, em alguns casos é possível uma leitura textual, mesmo que incompleta, do texto original. Entretanto, seu uso na colagem ainda é primordialmente composicional, imagético.



Pêndulo - E. M. de Melo e Castro [direita]

Na poesia concreta a substantivação dos elementos é total. Neste exemplo apresentado, o movimento simulado pelas letras faz referência ao movimento do objeto real ao qual faz menção.



Vence os Brancos com a Cunha Vermelha - El Lissitzky

As palavras escritas, em conjunto, formam o título da obra, em russo. Mas além disso elas dinamizam o quadro, assim como as formas o fazem. A interação entre as palavras e as formas é clara.

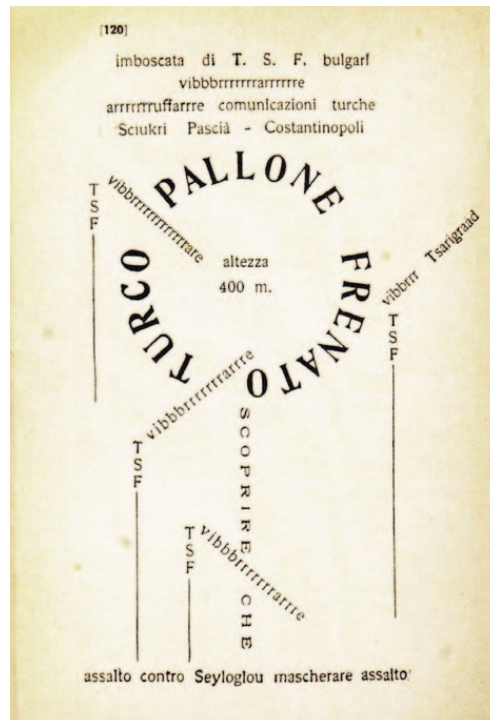
Até então procurei mostrar alguns exemplos de variados momentos da história da arte em que palavras e imagem se interagem e se fundem, alguns de modos mais sofisticados que outros, fazendo da **letra e palavra** importantes elementos composicionais e, portanto, também **imagem** em si. Neste momento, passo a me dedicar à análise de histórias em quadrinhos, buscando, para tanto, exemplos que se aproximam mais do uso da onomatopeia nesse gênero artístico.

O designer gráfico Robert Massin diagramou o livro da peça **A Cantora Careca**, de Eugène Ionesco, usando fotografias em alto contraste e uma expressiva tipografia de modo que, na folha impressa do livro, a encenação se dava graficamente, com direito às falas e à simulação das entonações pela tipografia. Esse tipo de representação gráfica de uma atuação remete aos storyboards usados no cinema para auxiliar na direção, que guardam semelhanças formais com os desenhos típicos dos quadrinhos.



A Cantora Careca (páginas) - Robert Massin
[esquerda e página ao lado]

Os poetas futuristas já faziam uso de onomatopeias, e as apresentam de uma maneira visual muito interessante. Com a proposta teórica de Marinetti sobre a produção de uma poesia mais dinâmica, "primitivizada", com a **parole-in-libertà**, veio a materialização deste conceito nas suas obras escritas. No livro **Zang Tumb Tumb** o uso extenso de onomatopeias, associado ao uso tipográfico experimental, garantiu à poesia uma visualidade tão ou mais importante do que o próprio texto verbal. Letras de vários tamanhos e vários eixos de escrita simulavam volumes e a trajetória do ruído, constituindo "equivalentes visuais dos efeitos onomatopaicos das poesias performativas Futuristas" (MENEZES, 1992).



Pallone Frenato Turco (página de Zang
Tumb Tumb) - Fillipo Tommaso Marinetti
[direita]

Zang Tumb Tumb (capa) - Filippo
Tommaso Marinetti [página ao lado]

T. MARINETTI FUTURISTA

ZANG TUMB TUMB

ADRIANOPOLI OTTOBRE 1912

TUUUMB IN LIBERTÀ
PAROLE TUUUMB TUUUMB TUUUMB

EDIZIONI FUTURISTE
DI "POESIA"
Corno Venezia, 61 - MILANO
1914

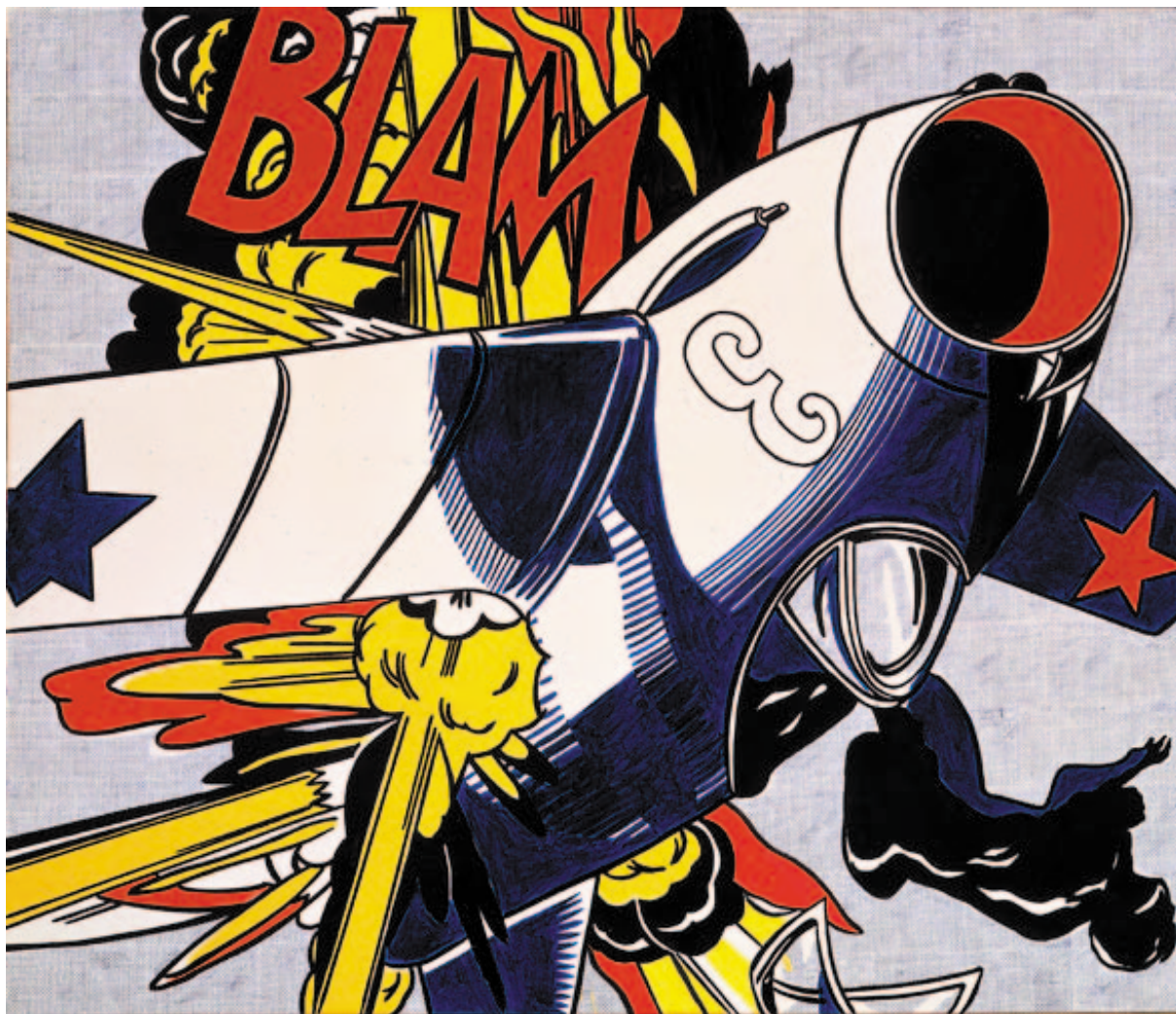




Com o artista pop **Roy Lichtenstein** é que a relação com as palavras se encontra com os quadrinhos de maneira bem evidente. Seus quadros, ampliações levemente modificadas de cenas de histórias em quadrinhos já existentes, muitas vezes utilizam de elementos da linguagem típica das narrativas sequenciais, como as retículas (aqui tornadas grandes pontos), os balões de fala e onomatopeias. Estes últimos são a inserção de palavras na imagem, que causam um tipo de estranhamento quando são emprestadas às artes visuais da mesma forma que são nos quadrinhos, pois usa dos elementos desta arte marginalizada na pintura, que é uma das grandes artes, reconhecendo as qualidades inerentes aos quadrinhos.

Varoom - Roy Lichtenstein [página ao lado]

Sweet Dreams, Baby! - Roy Lichtenstein [esquerda]



Como falei de Lichtenstein, que se referenciava diretamente nos *comics* para fazer sua arte, passo agora para a linguagem dos quadrinhos em si, mostrando alguns pontos altos do uso da onomatopeia como instrumento narrativo.

Will Eisner criou em 1940 o personagem The Spirit. No final dessa mesma década, uma história deste, intitulada *Foul Play*, foi publicada no jornal *Pittsburgh Post-Gazette*. Nela, um quadro específico apresenta uma grande onomatopeia de um telefone tocando. Além de simular o som, sua força visual interage quase fisicamente com o personagem da cena.



Blam - Roy Lichtenstein [página ao lado]

Foul Play - Will Eisner [esquerda]

Neste quadro da história *Foul Play*, o toque do telefone é o acontecimento principal da cena. O personagem parece até sentir o "peso" da onomatopeia.



O Candidato -Will Eisner (página)

Os títulos das histórias de The Spirit se misturam com o cenário, fazendo com que estes letreiros iniciais se tornassem sólidos em quadros metalinguísticos.

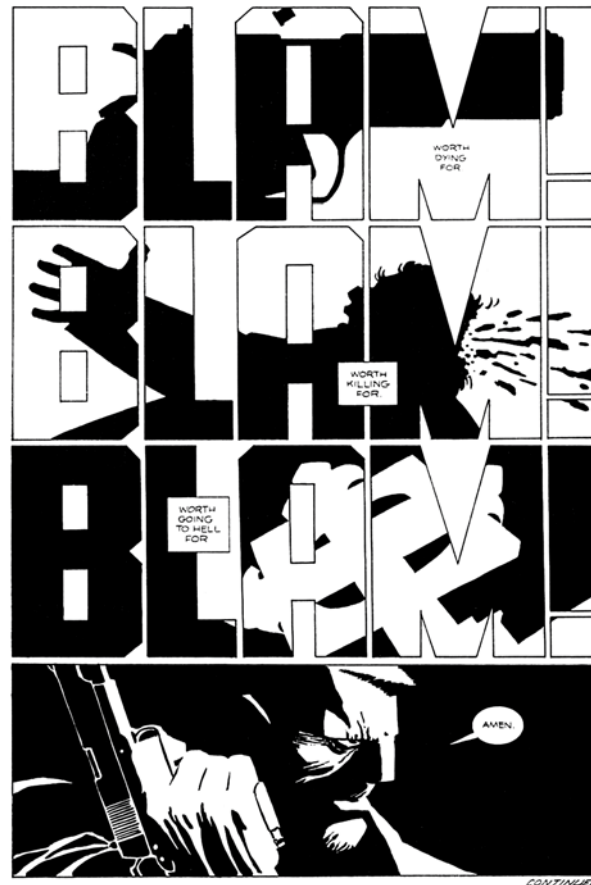
Muitas histórias em quadrinhos que vieram depois fizeram usos que evidenciavam a palavra em relação à imagem, incluindo as próprias onomatopeias, de modo a explorá-las mais intensamente, dando a estas um papel de destaque. Ziraldo, numa história d'**Os Zeróis** que satiriza o super-herói Capitão América, usa as onomatopeias de modo que “explodem em componentes visuais dinamizadores dos planos” (CIRNE, 1975, p.33).



Os Zeróis - Ziraldo

Nesta história as onomatopeias ocupam os quadros quase inteiros, ganhando uma importância imagética até maior do que a dos personagens, que ficam diminuídos perto das mesmas.

Nesta página de Sin City, de Frank Miller, são os próprios "quadros" que tomam a forma da onomatopeia dos tiros, sendo que os desenhos e os outros textos se ajustam dentro das formas das letras e pontuação. Assim as onomatopeias ganham grande dimensão e destaque, pois se aglutina aos outros elementos formando uma força visual una.



Na história **Mesmo Delivery**, de Rafael Grampá, as onomatopeias interagem com os personagens, passando “por detrás” deles, dos objetos e de partes do cenário, simulando uma tridimensionalidade. São também personalizadas com uma tipografia *western*, que colabora com o clima da narrativa. Funcionando mais ou menos da mesma forma, existem frases em inglês passando por diversas das cenas. Há aqui um uso das palavras em interação metalinguística com os personagens e cenários.



Mesmo Delivery - Rafael Grampá
(páginas) [direita e acima]





Mesmo Delivery - Rafael Grampá [página ao lado]

Scott Pilgrim (vol. 4) - Brian O'Malley

Em **Scott Pilgrim**, de Bryan O'Malley, há um extenso uso de onomatopeias, mas de maneira mais discretas. Destaco apenas um quadro, onde a fala do personagem principal se torna inaudível quando um liquidificador é ligado. Aqui o autor usa a onomatopeia do ruído deste aparelho de modo a obstruir o balão de fala, tornando-o ilegível, o que simula a inaudibilidade da voz causada por um ruído alto.

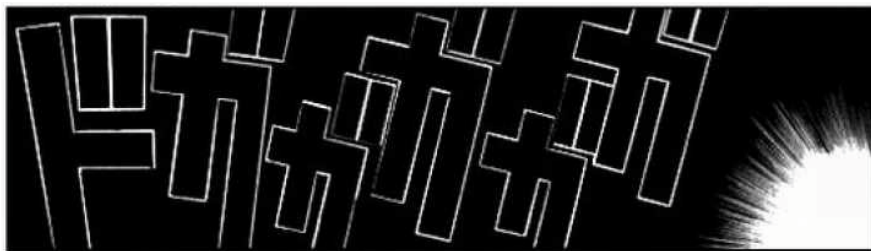


Hellsing - Kouta Hirano [página ao lado]

20th Century Boys - Naoki Urasawa
[página] [à direita]

Os mangás fazem uso extenso de onomatopeias. Elas são escritas em *katakana*, um tipo de caractere silábico japonês que, entre outras funções, tem a de representar sons na escrita. Pela natureza mais desenhada da escrita japonesa, sua interação com a imagem é menos invasiva e adapta-se bem ao quadros.

Através desses recortes, de diferentes momentos das artes visuais e sequenciais, procurei evidenciar o **poder da palavra e das letras** por seu caráter de **imagem**. Além disso, revelei a potência do uso de onomatopeias nas narrativas, consideradas enquanto imagem, produtora de sentido, objeto metalinguístico e instrumento com potencial para guiar uma narrativa; evidenciei, então, seu papel para além da simples representação linguística de sons.



CAPÍTULO 2

BARULHOS GRÁFICOS

Em um estudo realizado em 2010, Raoni Naraoka de Caldas, Mestrando em Língua e Linguística Alemã pela FFLCH-USP, define **onomatopeia** como sendo “o processo de criação de palavras através da imitação de sons naturais e também as palavras formadas através deste processo” (CALDAS, 2011). Ainda acrescenta que grande parte das onomatopeias são interjeições, ainda que não seja consenso sua classificação como classe de palavras.

Naumin Aizen, no livro "Shazam" de Alvaro de Moya (1977, p. 271), vai além, dizendo que “nem todas as onomatopeias são palavras. Algumas são um conjunto de fonemas – como, exemplo, **pfff** – sem estrutura vocabular, porque não possuem vogal de apoio”.

A divisão sobre a qual a maior parte dos teóricos falam é entre as onomatopeias **vocalizadas** (cuja formação obedece a preceitos da língua e se assemelha a palavras comuns; ex.: **blém-blém, pumba**) e onomatopeias **não-vocalizadas** (combinações fônicas fora dos padrões fonéticos e ortográficos da língua; ex.: **tss, fffrttoct**), ainda que as denominem de formas diferentes. Além dessa divisão, existem outras: acústico-miméticas/ótico-miméticas (imitação baseada no próprio som/na visualidade do movimento), onomatopeias propriamente ditas/onomatopeias descritivas (imitam os sons com maior fidelidade/ utilizam-se de radicais de verbos; ex: **ronc**), fonéticas/fonético-ideológicas (baseadas puramente nos fonemas/feitas formando frases; ex: **bem-te-vi**), etc. Porém, me aterei apenas às duas primeiras e ao processo linguístico formação onomatopaica, pois meu interesse é apenas em onomatopeias que imitem gramaticalmente os **sons**, exclusivamente por **formações fonêmicas**.

As onomatopeias imitam sons não vocabulares a partir de um processo linguístico; não existe onomatopeia sem uma língua. E por isso mesmo cada língua tem um léxico de onomatopeias “clássicas” diferente. Por exemplo, o latido de um cachorro em inglês seria **woof-woof**, em japonês **wan**, em italiano **bau bau** e em português **au au**.

Este processo de adaptação linguística, antes de ser gráfico, passa pela **audição** e se transforma por via **mental** e, sequeentemente **oral** e **escrita** (considerando que a escrita parte da imaginação ou transcrição do som oral).

Rodrigo de Sá Nogueira, linguista e filólogo português, descreveu ainda em 1950 como traduzimos linguisticamente os sons, inconscientemente, e sua teoria foi confirmada pelos estudos de Raoni Naraoka de Caldas. Neste estudo Raoni usa nove cenas provenientes de histórias em quadrinhos e confia a 27 pessoas (14 brasileiros e 13 alemães) a tarefa de criar onomatopeias que achassem condizer à ação correspondente. As seguintes afirmações de Nogueira se mostraram válidas pelos resultados dos estudos de Naraoka:

- para simular uma **repetição muito rápida** de uma consoante oclusiva alveolar (/t/, /d/) pode-se usar uma sucessão de consoantes vibrantes alveolares (/r/), ex.: **trrrrrrra**;
- a nasalidade é comum para traduzir a **ressonância** de sons naturais: consoantes nasais (/n/, /m/), ex.: **brumm, cabum**;
- o início de ruídos de **alta brusquidão** pede uma consoante oclusiva (/t/, /d/, /p/, /b/, /k/, /g/), ex.: **pum, bang**;
- consoantes oclusiva bilabiais (/b/, /p/) como iniciais favorecem mais a **ressonância** das onomatopeias do que as oclusivas alveolares (/t/, /d/), e estas mais do que oclusivas velares (/k/, /g/), ex.: **bum, tum, gum**;
- as consoantes oclusivas na posição final são eficientes para representar uma **interrupção brusca** de um som que logo será retomado, ex.: **tic-tac, plec-plec**;

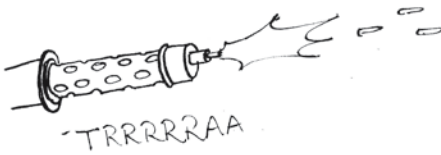
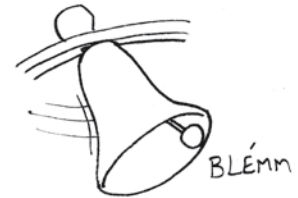
O poeta futurista italiano Luigi Russolo, no livro L'Arte dei Rumori, citado no livro Poesia Sonora (MENEZES, 1992) discorre sobre o poder da linguagem de transformar os ruídos naturais numa forma linguística com os seguintes dizeres:

"A língua tem uma riqueza de timbre desconhecido da orquestra, o que deveria comprovar que a própria natureza teria recorrido aos timbres do ruído quando quis aumentar e enriquecer os timbres do instrumento grandioso que é a voz humana. É importante sob esse aspecto que nenhum ruído existe na natureza ou na vida [por mais que tenha timbre estranho ou bizarro] que não possa ser adequadamente, ou até exatamente, imitado através das consoantes."

Além dessas confirmações da teoria de Nogueira, outras recorrências foram observadas, como, por exemplo, o uso de consoantes vibrantes (/r/) para representar um objeto se quebrando.

Outra coisa a se observar é que o tom característico de cada uma das vogais é parte muito importante da onomatopeia. A vogal **I** é a mais aguda, seguindo-se **E**, **A**, **O** e, por fim, **U**, que é a mais grave. Isso quer dizer que para um som muito agudo, criaríamos sua onomatopeia correspondente com o **I** sendo a vogal (ou uma das vogais), mesmo numa escolha inconsciente. Por exemplo, não escreveríamos **plom** para um tilintar de vidro, nem **pim** para a queda de uma pedra gigante, a não ser com o objetivo de causar estranhamento.

Com isto em mente, segue-se uma pequena lista com algumas onomatopeias ilustradas para demonstração prática das teorias anteriormente citadas:



CAPÍTULO 3

ROTEIRO

No primeiro capítulo mostrei a força da palavra como imagem e propus a onomatopeia nas histórias em quadrinho enquanto um potencial meio de desenvolvimento de narrativa, colocando sua importância ao lado ou acima até mesmo dos personagens.

Já no segundo capítulo me detive sobre as teorias de formação onomatopaica para que essa aplicação nos quadrinhos seja feita com maior propriedade, já que as criações de onomatopeia teriam embasamento.

Aqui apresento o processo de criação de dois trabalhos de narrativa gráfica produzidos por mim de modo a experimentar as onomatopeias enquanto fio condutor da narração, tendo importância crucial ao desenvolvimento da história.

Portanto, a partir de agora descrevo os desenvolvimentos de **Panis et Circenses** e de **Gustavo**.



Caetano Veloso fala da troca de **circenses**, que seria o certo na expressão latina, por **circensis** no seu livro *Verdade Tropical* (1997, p. 279):

"Eu tinha feito e dado para Gil musicar uma letra a que pus o nome de "Panis et circensis" [...]. Não fui verificar (àquela altura nem saberia onde) se a expressão "panis et circensis" estava na forma latina correta. Eu tinha uma vaga lembrança de uma conversa com Wanderlino Nogueira Neto, que foi quem, no curso clássico, me ensinou a famosa expressão, em que julguei ter aprendido que se tratava de dois substantivos no genitivo com função partitiva (como no francês "du pain et du cirque"). Tenho uma memória vívida desse solilóquio silencioso no 2002 e muitas vezes me envergonhei mais com essa lembrança do que com a constatação do erro em si. (Na verdade, a forma em que a expressão se fez famosa é "panis et circenses", esta última palavra sendo um adjetivo que, no plural, substantiva-se no significado de "coisas de circo").

Afinal, em meio à iconoclastia tropicalista, a reverência às letras clássicas era a última das exigências a ocorrer a alguém. Mas o reconhecimento íntimo de que a intenção seria a de sobrepor à colagem pop de uma letra de música banal [...] uma citação latina (ademais muitíssimo conhecida) cuja correção deveria contribuir para o efeito de contraste, empresta uma dimensão de atroz ridículo ao momento de reflexão devotado à questão. Havia, no entanto, orgulho nesse desleixo."

Panis et Circenses é uma adaptação da música *Panis et Circensis* (sic), composta por Caetano Veloso e Gilberto Gil e executada pela banda *Os Mutantes*. Pela construção de personagens e de cenário há um esforço em transmitir de modo gráfico o conteúdo e o clima da música. Já o fio condutor da narrativa se desenvolve a partir dos sons ao fim da música (mais precisamente, a partir dos 3:11 min), onde podemos ouvir a tão citada sala de jantar da letra.

Começa com um grande tilintar, aparentemente de talheres. A partir daí se ouvem pessoas pedindo para passar algum determinado prato, um líquido sendo servido, talheres em contato com a louça dos pratos e outros pequenos ruídos que caracterizam um jantar, além de uma leve música ambiente no fundo, dando uma ambientação requintada à refeição. Aos poucos, os tilintares vão aumentando em quantidade e intensidade, de modo que as falas vão se tornando inaudíveis, e em determinado momento um som que é estranho à cena (provavelmente um sintetizador) se inicia e vai num crescendo, junto com os tilintares, até que, por fim, tudo acaba repentinamente.

A adaptação da cena foi simples: inicia-se um jantar e os barulhos da própria refeição vão aumentando de importância, impedindo que qualquer coisa tenha importância superior àquele momento (inclusive, praticamente resolvido o modo como dar às onomatopeias uma grande importância). O problema foi o desfecho da narrativa, já que a música termina de repente. Para isso, foi criado um personagem que ganhava consciência dos sons anormalmente altos e terminava engolido por eles. Ele é uma espécie de ponte entre os outros personagens, alienados quanto a este evento, e o leitor, que tem a visão de tudo o que ocorre. Assim, o roteiro, após algumas edições, tomou esta forma:

Quadro 1: Panorâmica do cenário (seis pessoas à mesa retangular, bem servida). Música de fundo saindo de um gramofone fora da cena. Janela ao fundo com cena ignorada pelos personagens;

Quadro 2: Talheres sendo jogados à mesa;

Quadro 3: Vinho sendo servido numa taça;

Quadro 4: Pessoas pegam os talheres para comer;

Quadro 5: Personagem principal comendo, enquanto a janela ao fundo mostra outra cena ignorada pelas pessoas da sala. Os barulhos ainda são moderados;

Quadro 6: O gramofone começa a fazer um ruído estranho. Chama-se atenção para a agulha do mesmo, que se deslocou;

Quadro 7: Personagem principal repara no ruído do gramofone e começa a reparar nos outros barulhos. A partir daqui as onomatopeias seguem num crescendo até o último quadro;

Quadro 8: Outros personagens comendo;

Quadro 9: Close em talheres se chocando com um prato para cortar a carne;

Quadro 10: Janela com terceira cena sendo ignorada;

Quadro 11: Close no gramofone com o ruído estranho;

Quadro 12: Close em duas taças se chocando;

Quadro 13: Personagem principal espantado;

Quadro 14: Close no ouvido do personagem, com onomatopeias entrando;

Quadro 15: Close numa boca recebendo comida;

Quadro 16: Close ainda maior no talher se chocando com o prato;

Quadro 17: Close no disco de vinil do gramofone;

Quadro 18: Quarta cena da janela ignorada;

Quadro 19: Close ainda maior de duas taças se chocando;

Quadro 20: Close numa boca bebendo vinho;

Quadro 21: Close bem fechado de talheres sujos;

Quadro 22: Olho assustado do personagem principal;

Quadro final: Personagem principal sendo "engolido" pelo excesso de onomatopeias.

Gustavo é uma história criada para explorar a visualidade das onomatopeias de uma forma diferente de **Panis et Circenses**: em **Panis** pensei o roteiro para valorizar os barulhos gráficos a partir de um uso exagerado e carregado dos mesmos, elaborei **Gustavo** para ser mais limpa, e ainda assim permanecer seu foco na representação gráfica dos sons.

A história gira em torno de uma comparação entre sons que podem graficamente ser representados a partir da mesma onomatopeia, ainda que os sons não sejam idênticos (ou seja, onomatopeias **homográficas**). Para tanto, escolhi usar os barulhos de três dos vários instrumentos de percussão que compõem uma bateria e confrontar com outros sons que poderiam ser representados de forma igual, desta forma:

tum-tum: bumbo da bateria/batimento cardíaco/batida em madeira

tss: chimbal (pratos duplos da bateria)/trago de cigarro/brasa sendo molhada

crash: prato de ataque (cujo nome em inglês é crash, de fato. É um prato grande de som alto e cortante)/vidro se quebrando

Além desses, usei um "tcha" para compor visualmente um quadro (som da caixa ou de um splash) e em vários outros quadros usei sons de guitarra para o mesmo propósito.

O mote, aqui, era usar essas onomatopeias repetidas, fazendo a diferenciação de "timbre" pela tipografia usada. A narrativa segue com um personagem vendo um vídeo de uma banda de rock e começa a ter alucinações com os sons que se assemelham, até que por fim se desespera e quebra um espelho. O roteiro final ficou assim:

Quadro 1: Personagem principal fumando, enquanto usa o notebook;

Quadro 2: Tela do notebook: um vídeo de uma banda tocando no YouTube. Reflexo do personagem principal num espelho na parede;

Quadro 3: Visão panorâmica do quarto onde ele se encontra;

Quadro 4: Boca do personagem fumando;

Quadro 5: Olhos arregalados e suor frio;

Quadro 6: Close num maço de cigarros e num frasco de remédio para psicose;

Quadro 7: Bumbo sendo tocado;

Quadro 8: Close de um dos olhos arregalados desviando o olhar para outra direção;

Quadro 9: Porta vibrando;

Quadro 10: Coração do personagem principal batendo;

Quadro 11: Homem do vídeo tocando guitarra;

Quadro 12: Uma das mãos do personagem principal sangrando;

Quadro 13: Reflexo no espelho. Apenas a no reflexo a mão está sangrando, o que sugere uma alucinação;

Quadro 14: Personagem principal aperta o peito com dor, derruba a mesa, e o cigarro cai de sua boca;

Quadro 15: Close da bateria sendo tocada;

Quadro 16: Chimbal e cigarro fazendo tss;

Quadro 17: Bumbo e coração fazendo tum;

Quadro 18: Mão segurando o frasco de remédios;

Quadro 19: Mão lançando o frasco;

Quadro 20: Close na mesa derrubada, e tudo que havia em cima;

Quadro 21: Prato de ataque fazendo crash;

Quadro final: O frasco lançado quebra o espelho, que reflete o personagem principal e a onomatopeia crash.

2

CAPÍTULO 4 IDENTIDADE TIPOGRÁFICA

A partir daqui começa a descrição do processo criativo usado para lidar com a visualidade das onomatopeias. No próximo capítulo falo do processo de criação das páginas completas. Como agora o texto se baseia mais em imagens do que em palavras, reservarei as páginas esquerdas para **Panis et Circenses** e as direitas para **Gustavo**. Desta maneira é possível ver simultaneamente o desenvolvimento das duas, o que facilita comparações.

Neste capítulo discorro sobre a escolha tipográfica de cada história, dando às onomatopeias aparências que **reforcem a natureza do som e/ou contextualize-as num determinado tempo e espaço**. As letras foram feitas a mão (letreiramento) para que seu traçado combine com o do desenho em si, mantendo as irregularidades próprias do desenho a mão livre.



M



E

P

L

B

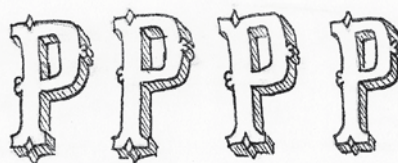


PANIS ET CIRCENSES

Foram escolhidos quatro modelos de tipografia vitorianos para compor **Panis et Circenses** (cinco, se considerar o título).

A ideia é destacar jocosamente uma pompa exagerada de jantares e eventos sociais burgueses em geral.

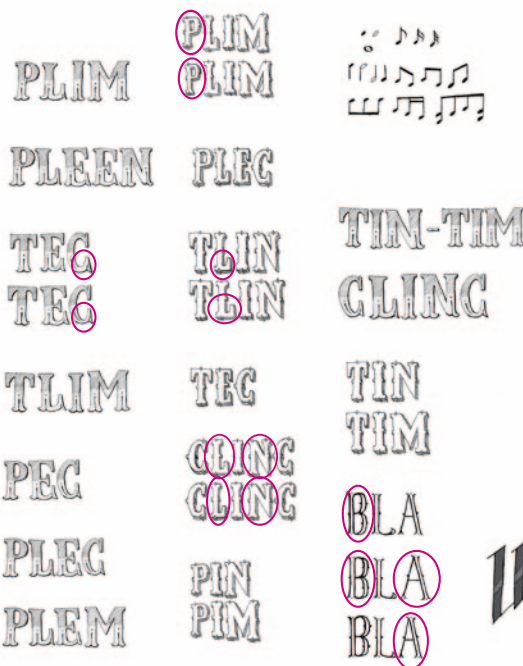
Como essas fontes são repletas de detalhes, e tinha a intenção de sobrecarregar os quadros com onomatopeias, fiz algumas repetições das mesmas letras (vide o exemplo do **P**, ao lado) e montei cada onomatopeia digitalmente, variando as combinações de letras e produzindo um catálogo prévio.



Este catálogo, montado com as letras feitas à mão, contém todas as onomatopeias usadas na história, além de um conjunto de símbolos usados em partituras musicais (para a música que sai do gramofone).

Uma das fontes foi usada exclusivamente para os **bla-bla** (decidi suprimir as falas para dar destaque maior às onomatopeias), outra simula o ruído estranho do gramofone e as duas outras revezam na representação do restante dos sons da narrativa.

As partes circuladas mostram as pequenas diferenças de espessura e condensação causadas pelo letreiramento manual.





Em **Gustavo** a importância da onomatopeia não se baseia na quantidade excessiva, como em **Panis et Circenses**, além do fato de que optei por fontes mais simples. Fiz as onomatopeias já pensando na composição de cada quadro. Para isso, desenhei os quadros primeiro e adicionei as onomatopeias com a ajuda de uma mesa de luz e, para encaixar, edição digital.

Para o bumbo, usei uma fonte com serifa quadrada e pesada, para o batimento cardíaco, uma fonte que parecesse estar expandindo, como o coração ao bombear sangue. Para a porta, uma sans serif quadrada e tridimensional. Para o chimbal, uma fonte quadrada para simular um timbre metálico, para o cigarro uma sans serif comum. Para o prato de ataque, uma letra rabiscada para sugerir um som "sujo".

Como o som da guitarra tem um propósito mais direcionado à composição, me baseei em letterings de cartazes psicodélicos dos anos 60, muito usados pelo rock'n'roll e cuja função era ocupar a imagem de modo a integrar-se à imagem, o que funcionaria muito bem aqui. O título também teve as letras referenciadas neste modelo.

CAPÍTULO 5 AS PÁGINAS

As figuras desta e da próxima páginas são as versões (em escala reduzida) das peças gráficas para impressão. Ao final desta publicação há uma dessas duas no tamanho original, como deve ser publicada. Nas próximas duas páginas se encontra a reprodução fotográfica da versão expositiva, feita com desenho sobre parede no Centro Cultural da UFMG, e cujas dimensões aproximadas são de três metros de altura.

A escolha por fontes vitorianas me levaram a construir uma estética condizente para os personagens e cenário. O excesso de detalhes das letras se mistura no excesso de linhas dos quadros, causando uma carga alta de informação, mas tratada com o cuidado de não tornar cansativo para o olhar do leitor.

As onomatopeias aqui tomam um caráter sólido, quase como se estivessem fisicamente no ambiente.

Toda a narrativa se desenvolve não apenas pelos **sons** representados, mas pela qualidade **gráfica** dessas formações fônicas. O fato delas crescerem, em tamanho e quantidade, no decorrer da história, além da intensa interação nas cenas, faz com que as próprias onomatopeias sejam um elemento importantíssimo para que a narrativa aconteça.





Gustavo, ao contrário de **Panis et Circenses**, já tem sua proposta baseada numa estética mais "limpa". A época em que se passa é atual.

Aqui existem quadros nos quais nem mesmo existem onomatopeias, pois neste caso quis concentrar a expressividade e força de cada uma delas; o excesso é deixado de lado em prol da potência **individual** de cada onomatopeia formada. Ainda assim, a narrativa só ocorre porque as palavras onomatopaicas e sua potência gráfica a guiam. É exatamente a comparação das várias letras desenhadas que diferencia as onomatopeias ortograficamente iguais, mote da narração.

A única onomatopeia que foi desenhada diretamente no quadro foi o **crash** da última cena, pois seu reflexo rachado ficaria mais complicado de se fazer num outro papel para encaixar depois.

Em **Gustavo**, mais do que em **Panis et Circenses**, os tipos de close com grandes onomatopeias encontram referência nos quadros de Lichtenstein. Também a disposição dos quadros, com múltiplas possibilidades de percepção temporal, remetem a Valentina, do italiano Guido Crepax. Já em ambos pode-se comparar a disposição das onomatopeias com o modo que os futuristas as diagramavam em seus poemas.

PARIS ET CIRCENSES





CONCLUINDO...

Os resultados das peças gráficas desenvolvidas, tanto as expositivas quanto as impressas, me foram bastante satisfatórias. Trabalhar com onomatopeias como fio condutor de narrativa parece apenas ser possível, obviamente, em casos análogos em que o som, num filme ou peça teatral, por exemplo, tivessem importância fundamental.

O que me apraz no resultado é poder ver como a força estética das grafias criam focos de atenção, embelezam as cenas e beiram a sinestesia, quando o leitor passa a imaginar os sons que está vendo.

Continuarei a explorar outras possibilidades de aproveitamento das onomatopeias neste sentido, e que ainda sejam diferentes de **Panis et Circenses** e **Gustavo**, assim como estas são diferentes entre si.

Essas peças gráficas são cartazes A2 dobrados no tamanho de um A5. Fechadas, vê-se uma ilustração na "capa" e, ao abrir, informações vão revelando-se a cada dobra desfeita, tais como autoria, citações, etc. O intuito é produzir cartazes o suficiente para constituir uma série, e posteriormente publicá-los todos, fazê-los circular.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. 1ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005. 428 p.;
- CADÔR, Amir Brito. Caligrafia. In: ____; **Imagens Escritas**. Campinas, 2007. p. 13-36;
- CALDAS, Raoni Naraoka de. **Estudo linguístico comparativo sobre onomatopeias em histórias em quadrinhos**: Português / Alemão, dez. 2011. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1982-88372011000200010&script=sci_arttext&tlng=pt>. Acesso em: 6 jan. 2013;
- CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**. 2ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975. 99 p.;
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. 2ª ed. São Paulo: Devir Livraria, 2008. 176 p.;
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1ª ed. São Paulo: Mrtins Fontes Editora, 1989. 154 p.;
- GRAMPÁ, Rafael. **Mesmo Delivery**. São Paulo: Editora Desiderata, 2008. 48p.;
- LOPES, Rodrigo Garcia. **Vozes e Visões**: Panorama da Arte e Cultura Norte-Americanas Hoje. 1ª ed. São Paulo: Iluminuras, 1996. 231 p.;
- MASSIN, Robert. **La Lettre et l'Image**. Paris: Gallimard, 2003. 304 p.;
- MCCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: M Books do Brasil Editora LTDA., 2006. 260 p.;
- MENEZES, Philadelpho. **Poesia Sonora**: Poéticas Experimentais da Voz no Século XX. 1ª ed. São Paulo: Educ, 1992. 156 p.;
- MORLEY, Simon. **Writing On The Wall**: Word and Image in Modern Art. Los Angeles: University of California Press, 2003. 224 p.;
- MOYA, Alvaro de. **Shazam**. 1ª ed. Manaus: Editora Perspectiva, 1972. 344 p.;
- O'MALLEY, Brian. **Scott Pilgrim**, vol. 4. Portland: Oni Press, 2007. p. 19.;
- ROBERT Massin: ação na página impressa. **Revista Arc Design**. São Paulo: Quadrifoglio, n. 30, mai./jun. 2003, p. 62-69.

- ROCHA, Cláudio. **Projeto Tipográfico**. 2ª ed. São Paulo: Edições Rosari, 2003. 168 p.;

- VELOSO, Caetano. **Verdade Tropical**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. 520 p.;

Imagens:

Página 7 - Capitular U. Disponível em: <<http://gramatologia.blogspot.com.br/2010/04/sao-cristovao.html>>. Acesso em: 18 dez. 2012;
- Capitular Q. Disponível em: <<http://gramatologia.blogspot.com.br/2012/03/capitulares-medievais.html>>. Acesso em: 18 dez. 2012;

Página 8- NANTEMBO, Nakahrara. Daruma. Disponível em: <<http://www.zacke.at/en/catalogue/nakahara-nantembo-1839-1925-daruma>>. Acesso em: 28 jan. 2013;

Página 9- Caligrafia árabe (rinoceronte). Disponível em: <<http://everitte.org/2011/05/16/rhinoceros/>>. Acesso em 18 dez. 2012;
- Caligrafia árabe (poupa). Disponível em: <<http://gramatologia.blogspot.com.br/2008/07/linguagem-dos-psaros.html>>. Acesso em: 18 dez. 2012;

Página 10 - APOLLINAIRE, Guillaume. Colombe Poignardée et le Jet d'Eau. Disponível em: <<http://lp-lettres.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/pedagogie/fs/harmonisation/14sequence04/14seq4surrealisme1.htm>>. Acesso em: 4 jan. 2013;

Página 11 - PICASSO, Pablo. Violão, Partitura e Copo. Disponível em: <[http://www.berbec.com/rberbec/images/Picasso963works/Picasso%201910-19/Picasso%201912/slides/Picasso%20Guitare,%20feuille%20de%20musique%20et%20verre%20\(La%20bataille%20s'.html](http://www.berbec.com/rberbec/images/Picasso963works/Picasso%201910-19/Picasso%201912/slides/Picasso%20Guitare,%20feuille%20de%20musique%20et%20verre%20(La%20bataille%20s'.html)>. Acesso em: 17 dez. 2012;
- CASTRO, E. M. de Melo e. Pêndulo. Disponível em: <<http://www.letraherido.com/160215lapaginaposible.htm>>. Acesso em: 13 dez. 2012;

- LISSITZKY, El. Vence os Brancos com a Cunha Vermelha. Disponível em: <<http://imgur.com/r/tattoos/Ushwt>>. Acesso em: 19 dez. 2012;

Página 12 e 13 - MASSIN, Robert. A Cantora Careca. Disponível em: <<http://seiyataguchimajorworkprocess.blogspot.com.br/2011/08/massin.html>> e

<<http://lewebpedagogique.com/maxvox/2009/03/14/la-cantatrice-chauve/>>. Acesso em: 4 jan. 2013;

Página 14 - MARINETTI, Filippo Tommaso. Pallone Frenato Turco. Disponível em: <<http://www.atlantedellarteitaliana.it/artwork-384.html>>. Acesso em: 19 dez. 2012;

Página 15 - MARINETTI, Filippo Tommaso. Zang Tumb Tumb. Disponível em: <<http://multiplaynet.com.br/couches-how-can-i-get-cutie-tumblers-in-tupperware-india/>>. Acesso em: 18 dez. 2012;

Página 16 - LICHTENSTEIN, Roy. Varoom. Disponível em: <<http://thinkmuseum.wordpress.com/category/information-and-fair-usage/>>. Acesso em: 13 dez. 2012;

Página 17 - LICHTENSTEIN, Roy. Sweet Dreams, Baby! Disponível em: <<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=jboy23&logNo=150140506665>>. Acesso em: 13 dez. 2012;

Página 18 - LICHTENSTEIN, Roy. Blam. Disponível em: <<http://www.gestalt-night.com/2011/05/roy-lichtenstein.html>> Acesso em: 4 jan. 2013;

Página 19 - EISNER, Will. Foul Play. In: _____. Quadrinhos e Arte Sequencial. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1989. p. 31-37;

Página 20 - EISNER, Will. O Candidato. In: _____. The Spirit, vol. 5. São Paulo: LP&M, 1991. p. 5;

Página 21 - O'MILEY, Brian. Scott Pilgrim. Disponível em: <<http://dailyscottpilgrim.tumblr.com/post/27093301360/book-4-page-20>>. Acesso em: 17 dez. 2012;

Página 22 - MILLER, Frank. Sin City: The Hard Goodbye. 3ª ed. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2010. p. 74;

Página 23 e 24 - GRAMPÁ, Rafael. Mesmo Delivery. São Paulo: Editora Desiderata, 2008. p. 24 e 39;

Página 25 - ZIRALDO. Os Zeróis. Disponível em: <<http://osquadrinhos.blogspot.com.br/2011/06/ziraldo-zerois.html>>. Acesso em: 5 jan. 2013;

Página 26 - URASAWA, Naoki. 20th Century Boys. Disponível em: <<http://1mpakt.blogspot.com.br/2012/02/film-20th-century-boys.html>>. Acesso em: 19 fev. 2013;

Página 27 - HIRANO, Kouta. Hellsing. Disponível em: <<http://manga24h.com/7681/Hellsing-chap-37/>>. Acesso em: 19 fev. 2013

