



De Genji monogatari a Miou Takaya

SHEILA KIEMI OI

少女

漫画

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

**Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho - UNESP
Instituto de Artes**

**SHÔJO MANGÁ:
DE GENJI MONOGATARI A MIOU TAKAYA**

Dissertação apresentada como exigência parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais à Comissão Julgadora do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – Júlio de Mesquita Filho – UNESP – Instituto de Artes de São Paulo, sob a orientação da Profa. Dra. Geralda Mendes Ferreira Silva Dalglish.

SHEILA KIEMI OI

São Paulo – 2009

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da
UNESP

Oi, Sheila Kiemi
O39s Shôjo Mangá: de Gengi Monogatari a Miou Takaya / Sheila
Kiemi Oi. - São Paulo: [s.n.], 2009.
282 f.

Bibliografia

Orientador: Prof. Dra. Geralda Mendes Ferreira S. Dalgligh
Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Estadual
Paulista, Instituto de Artes, 2009.

1. Histórias em quadrinhos - História e crítica - Japão. 2.
Mangás. I. Gengi Monogatari (conto japonês). II. Takaya Miou. III.
Dalgligh, Geralda Mendes Ferreira S. IV. Universidade Estadual
Paulista, Instituto de Artes. V. Título

CDD - 741.5

**Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho - UNESP
Instituto de Artes**

**SHÔJO MANGÁ:
DE GENJI MONOGATARI A MIOU TAKAYA**

Orientadora: Profa. Dra. Geralda Mendes Ferreira Silva Dalglish

Banca de Defesa

Prof. Dr. Omar Khouri

Profa. Dra. Madalena Hashimoto Cordaro

Aprovado em 31 de agosto de 2009.

A meus pais, eternos companheiros e aos meus queridos amigos, sem vocês este trabalho não seria possível. Muito obrigado.

Agradecimentos

A meus pais, Sirley Parecida Fonseca Oi e Francisco Atuchi Oi
A minha irmã Camila Keiko Oi
A querida amiga Vera Ligia Guimarães de Mendonça
A Ana Rosa Marques da Costa
A Susyene Vitória Barreto de Carvalho
A Rosana Maria Pinto
A Ana Claudia Vicente Rodrigues e Daniel Ozana
Ao Bruno César Seleguine Bertapelli
A Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho - UNESP
Ao Instituto de Artes
A FAPESP - Fundação de Amparo a Pesquisa no Estado de São Paulo
Ao Departamento de Letras Orientais
A Fundação Japão
Aos funcionários da Livraria Fonomag
A meus mestres

A todas as pessoas que direta ou indiretamente tornaram possível a realização deste trabalho.

Alice, onde estás?

Curiosa criança, remota Alice, empresta-me teu sonho:
Eu desprezaria os contadores de histórias de hoje,
Seguiria contigo o riso e o fulgor:
Estou fatigado, esta noite, de santos e pecadores.
Somos amigos desde que Lewis e o velho Tenniel
Encerraram tua imortalidade em vermelho e dourado.
Vem! Tua ingenuidade é uma fonte perene
Deixa-me ser jovem de novo antes de ser velho.

És um espelho de juventude: esta noite escolho
Perder-me profundamente em teus labirintos mágicos,
Em que a Rainha Vermelha vocifera em esplendidas nuances
E o Coelho Branco segue apressado seu caminho
Vamos mais uma vez nos aventurar, de mãos dadas:
Faze-me de novo acreditar - no País das Maravilhas!

Vicent Starrett, em Briling, 1949

Resumo

A comunicação acessível estabelecida pelas imagens, fez com que as histórias em quadrinhos, obtivessem rápida aceitação por parte do público, pois trazem narrativas contadas por imagens.

Tendo em sua maioria leitores masculinos, o termo HQ (histórias em quadrinhos) por muito tempo esteve vinculado a temas de super-heróis, violência e sexo, temáticas ligadas exclusivamente ao universo masculino. Visão esta intensificada quando analisamos a trajetória das histórias em quadrinhos no mundo, pois foram poucos os mercados editoriais que destinaram uma pequena porcentagem de suas publicações ao mercado feminino. O Japão por outro lado, possui um segmento editorial forte, estável e especializado na publicação de histórias em quadrinhos direcionadas tanto ao público feminino juvenil (shôjo mangá) como ao adulto (josei mangá).

A grande questão, no entanto, não seria a existência ou a falta de publicações direcionadas ao público feminino, mas sim, o que levaria as mulheres a comprarem histórias em quadrinhos, já que em muitos países histórias em quadrinhos é sinônimo de homens. As histórias em quadrinhos femininas, portanto, passaram a enfatizar o lado psicológico e emocional dos personagens, aliando ficção e realidade, estratégia que passou cada vez mais a atrair e a cativar o público feminino.

Além da reflexão sobre a inserção das histórias em quadrinhos no universo da Arte, esta pesquisa analisa e estuda a contribuição feminina na produção das histórias em quadrinhos japonesas, já que grande parte das características singulares dos mangás vem da contribuição desta pequena parcela de publicações e desenhistas femininas.

A pesquisa se encerra com a produção e a apresentação de trabalhos plásticos de minha autoria, que representam uma síntese gráfica e estética de toda a

dissertação. Narrativas como as de *Genji Monogatari*, estereótipos femininos, o gótico, a androginia do *Takarazuka Kagekidan* e o minimalismo de Miou Takaya, são algumas das influências dos shôjo e josei mangás presentes nos trabalhos plásticos apresentados.

Palavras-chaves: Histórias em quadrinhos, xilogravura, cerâmica, mangás, shôjo e josei mangás, androginia, sexualidade, feminino e masculino.

Abstract

The communication established by the available images, has meant that the stories in comics, achieve rapid acceptance by the public because it brought stories told by pictures.

Having mostly male readers, the term HQ (comics) for a long time been linked to issues of super-heroes, violence and sex, issues related exclusively to the male universe. Intensified this view when analyzing the trajectory of the comics in the world, because few markets targeted editorial that a small percentage of their publications to the women public. Japan on the other hand, has an editorial segment strong, stable and specialized in the publication of stories in comics targeted to both the public juvenile female (shôjo manga) and the adult (josei manga).

The big question, however, is not the existence or lack of publications targeted to the female public, but which lead women to buy comics, as in many stories in comics is synonymous of men. The stories in comic's female, therefore, began to emphasize the psychological and emotional side of character, combining stories and real conflicts, strategy now increasingly to attract and capture the female audience.

Besides the discussion on the integration of manga in the world of Art, this research analyzes and examines the contribution women in the production of Japanese comics, as most of the unique features in manga, comes from the contribution of this small portion of women's publications.

The research concludes with the production and presentation of work from my own plastic, representing a summary graphic and aesthetics of the whole dissertation. Narratives such as *Genji Monogatari*, female stereotypes, the gothic, the androgyny of *Takarazuka Kagekidan* and the minimalism of Takaya Miou, are some of the influences of shôjo and josei manga in this plastic sleeves.

Keywords: Comics, manga, woodcut, ceramics, shôjo and josei manga, androgyny, sexuality, female and male.

Lista de Ilustrações

Proporção dos tipos de revistas no mercado editorial japonês.....	23
<i>Kuroshitsuji</i> – Yana Toboso.....	24
<i>Kâdokyaputâ Sakura (Cardcaptor Sakura)</i> – Clamp.....	30
<i>Ekkusu (X-1999)</i> - Clamp.....	30
<i>Swan- Hakuchô</i> – Kyoko Ariyoshi	31
<i>Swan- Hakuchô</i> – Kyoko Ariyoshi.....	31
<i>Kikaijikake no Ousama (King of Mechanics) Planet of Earthquake</i> – Miou Takaya.....	33
Revista <i>Ribon</i>	35
Revista <i>Nakayoshi</i>	35
<i>Chôju Jinbutsu Giga</i> - Tôba Kakuyû.....	37
<i>Chôju Jinbutsu Giga</i> - Tôba Kakuyû.....	37
<i>Chôju Jinbutsu Giga</i> - Tôba Kakuyû.....	37
<i>Saru kani gassen</i> - Shigenaga Nishimura.....	38
<i>The Night Parade of One Hundred Demons from Pandemonium</i> – Kyôsai Kawanabe...	39
<i>A Child Pestered by a Nightmare with his Mother</i> – Utamaro Kitagawa.....	41
<i>Denshin kaishû: Hokusai's manga</i> – Hokusai Katsushika.....	42
<i>Kanagawa oki namiura (The Great Wave at Kanagawa)</i> – Hokusai Katsushika.....	43
<i>The three-eyed monster, the monk-musician and two women with extensible necks</i> – Hokusai Katsushika.....	45
<i>Tug-o'- War for a Ball of Rice</i> – Hiroshige Utagawa II.....	46
<i>The Japan Punch</i> - Charles Wirgman.....	47
<i>Maru maru chimbun</i>	47
<i>Tôba-e</i> - Georges Ferdinand Bigot.....	48
<i>Knocking at the door</i> – Rakuten Kitazawa.....	49
<i>Tokyo Puck</i> – Rakuten Kitazawa.....	50

<i>Modern Girl</i> -Rakuten Kitazawa.....	51
<i>Young Woman</i> - Rakuten Kitazawa.....	51
<i>Togosaku to Mokubê no Tokyo Kembutso</i> - Rakuten Kitazawa.....	52
<i>Shufu no tomo</i> - Ippei Okamoto.....	53
<i>Shôchan no bôken</i> - Shôsei Oda e Katsuichi Kabashima.....	54
<i>Nonkin na Tôsan</i> - Yutaka Asô.....	55
<i>Norakuro</i> - Suihō Tagawa.....	57
<i>Kozure Ôkami (Lobo Solitário)</i> - Kazuo Koike e Goseki Kojima.....	58
<i>Shin takarajima (New Treasure Island)</i> - Osamu Tezuka.....	61
<i>Shin takarajima (New Treasure Island)</i> - Osamu Tezuka.....	62
<i>Mickey Mouse</i> - Walt Disney.....	64
<i>Tetsuwan Atom (Astro Boy)</i> - Osamu Tezuka.....	64
<i>Sazae-san</i> - Machiko Hasegawa.....	66
Revista <i>Mâgaretto</i>	67
Revista <i>Kisu (Kiss)</i>	68
Revista <i>Komikku Amoure (Comic Amour)</i>	68
Revista <i>Sensation Comics</i>	70
<i>Wonder Woman (Mulher Maravilha)</i> Bernard Chang.....	70
Revista <i>Jackie</i>	72
Revista <i>Girl</i>	72
<i>Vidas Imperfeitas</i> - Mary Cagnin.....	74
<i>Aidoru</i> - Joseph Paiva.....	75
<i>Tenshi Kinryôku (Angel Sanctuary)</i> - Kaori Yuki.....	76
<i>Hakushaku Kain Shirizû (A Saga de Cain)</i> - Kaori Yuki.....	77
Ilustração publicada em <i>Fujin gurafu</i> - Yumeji Takehisa.....	80
<i>Asagao</i> - Kashô Takabatake.....	82
<i>Reijo kai</i> - Kôji Fukiya.....	82
Ilustração para a revista <i>Soreiyu (Junior Soleil)</i> - Jun'ichi Nakahara.....	83

<i>The Charm of Nishiki-e Prints</i> – Jun'ichi Nakahara.....	85
<i>Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)</i> – Osamu Tezuka.....	86
<i>Ryujin Pond</i> – Shotarô Ishinomori.....	87
<i>Maki no Kuchibue</i> – Miyako Maki.....	88
<i>Paris Tokyo</i> – Makoto Takahashi.....	89
<i>Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)</i> – Riyoko Ikeda.....	93
Ilustração para a revista <i>Shôjo no tomo</i> – Jun'ichi Nakahara.....	96
<i>The Poem of the Pillow (Uta Makura)</i> – Suzuki Harunobu.....	98
<i>Maria-sama ga Miteru (The Virgin Mary is watching you)</i> – Satoru Nagasawa.....	99
<i>Shôjo Kakumei Utena (Revolutionary Girl Utena)</i> – Chiho Saitô.....	100
<i>Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)</i> – Riyoko Ikeda.....	101
<i>Raberasu (Loveless)</i> – Yun Kouga.....	103
<i>Tôma no Shinzô (The Heart of Thomas)</i> – Moto Hagio.....	105
<i>Kaze to ki no Uta</i> – Keiko Takemiya.....	106
Revista <i>June</i>	107
<i>Junjou Romantika</i> – Shungiku Nakamura.....	108
Revista <i>Asuka Ciel</i>	109
Revista <i>Be Boi Gôredô (Be Boy Gold)</i>	109
<i>Gurabiteshon (Gravitation)</i> – Maki Murakami.....	111
<i>Yume Musubi koi Musubi</i> – Sakuragi Yaya.....	113
Revista <i>Fuiru Yangu (Feel Young)</i>	114
<i>DieTödliche Dolis</i> – Maki Kusumoto.....	116
<i>Ekkusu (X-1999)</i> – Clamp.....	118
<i>Shônen Zanzou (Boy's Next Door)</i> – Kaori Yuki.....	119
<i>Nana</i> – Ai Yazawa.....	121
<i>Puchila (Petit la)</i> – Makoto Takahashi.....	122
<i>Kâdokyaputâ Sakura (Cardcaptor Sakura)</i> – Clamp.....	123
<i>Kaze to Ki no Uta</i> – Keiko Takemiya.....	124

<i>Yami no Matsuei</i> – Yoko Matsushita.....	125
<i>Swan-Hakuchô</i> – Kyoko Ariyoshi.....	126
<i>Kurobe (Clover)</i> – Clamp.....	127
<i>Kikai Jikake no Ousama (King of Mechanics) Planet of Earthquake</i> - Miou Takaya.....	128
<i>Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)</i> – Riyoko Ikeda.....	129
<i>Sei Shôjo Yugi</i> – Miou Takaya.....	129
<i>Nana</i> – Ai Yazawa.....	129
<i>Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)</i> - Takarazuka Kagekidan.....	130
<i>Zorro-</i> Takarazuka Kagekidan.....	132
<i>The Legend of Great King and the Four Gods</i> - Takarazuka Kagekidan.....	132
<i>Cinderella</i> -Takarazuka Kagekidan.....	133
<i>Dawn Wind</i> -Takarazuka Kagekidan.....	133
<i>Otokoyaku</i> - <i>Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)</i> – Takarazuka Kagekidan.....	135
<i>Musumeyaku</i> - Takarazuka Kagekidan.....	135
<i>Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)</i> - Takarazuka Kagekidan.....	137
<i>Asaki yume mishi</i> – Takarazuka Kagekidan.....	137
<i>Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)</i> – Riyoko Ikeda.....	139
<i>Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)</i> – Riyoko Ikeda.....	143
<i>Rounin</i> – Sheila Oi.....	145
<i>Shôjo dai ni</i> - Sheila Oi.....	146
<i>Ippu gafu (Desenhos de uma só pincelada)</i> – Hokusai Katsushika.....	147
<i>Ippu gafu (Desenhos de uma só pincelada)</i> – Hokusai Katsushika.....	147
<i>Nigensei (Dualidade)</i> – Sheila Oi.....	149
<i>Oihan</i> – Sheila Oi.....	151
<i>Unmei (Destino)</i> - Sheila Oi.....	153
<i>Vigília</i> – Sheila Oi.....	155
<i>Vigília</i> – Sheila Oi.....	156
Estrutura gráfica dos painéis de <i>Vigília</i>	157

<i>Shônen manga dai iti</i> – Sheila Oi.....	159
<i>Yuri</i> – Sheila Oi.....	160
<i>Titereiro</i> - Sheila Oi.....	162
<i>Ausência</i> – Sheila Oi.....	164
<i>Ja-dou</i> – Kawahara Tsubasa (roteiro) e Oki Mamiya (arte).....	165
<i>Oráculos</i> – Sheila Oi.....	167
<i>Oráculos</i> – Sheila Oi.....	168
Símbolo taoísta yin-yang.....	169
<i>Lilith</i> – Sheila Oi.....	170
<i>Lilith ou Rainha da Noite</i>	171
<i>Erenídias</i> – Sheila Oi.....	173
<i>Erenídias</i> – Sheila Oi.....	174
<i>Erenídias</i> – Sheila Oi.....	175
<i>A Primavera</i> – Sandro Botticelli.....	176
<i>Danse</i> - Alphonse Mucha.....	177
<i>Seiden Rigu Vêda (RG Veda)</i> – Clamp.....	177
Detalhes das mãos das <i>Erenídias</i> – Sheila Oi.....	178
Detalhes das mãos das <i>Erenídias</i> – Sheila Oi.....	178
Detalhes das mãos das <i>Erenídias</i> – Sheila Oi.....	178
<i>Alice</i> – Sheila Oi.....	180
<i>Alice</i> – Sheila Oi.....	181
<i>Woods during the four season</i> - You Hime.....	182
<i>Lolita</i> - Revista <i>Gothic Lolita Bible</i>	183
<i>Alice</i> - John Tenniel.....	184
<i>Lolita</i> – Sheila Oi.....	186
<i>Fallen Angel</i> – Tama.....	187
<i>Desejo e Realidade</i> – Sheila Oi.....	189
<i>Desejo e Realidade</i> – Sheila Oi.....	190

<i>Genji Monogatari</i> – Sheila Oi.....	192
<i>Genji Monogatari</i> – Sheila Oi.....	193
<i>Genji Monogatari</i> – Sheila Oi.....	194
<i>Hikaru Genji e Murasaki</i> – Sheila Oi.....	195
<i>Asaki Yumemishi</i> - Yamato Waki.....	197
<i>Gekka no Kimi</i> – Ako Shimako	198
<i>Genji Monogatari emaki</i> – Fujiwara.....	200
<i>Genji Monogatari</i> – Mitsuoki Tosa.....	201
<i>Genji Monogatari emaki</i> – Fujiwara.....	205
<i>Doraemon</i> – Fujio Fujiko.....	242
<i>Rurouni Kenshin (Samurai X)</i> – Nobuhiro Watsuki	246
<i>Zetai Kareshi (O Namorado Perfeito)</i> – Yuu Watase.....	247
Representação gráfica do sexo nos mangás.....	249
Representação gráfica do sexo nos mangás.....	249
Representação gráfica do sexo nos mangás.....	249
<i>Majyonia Eve</i> – Hideo Azuma.....	250
<i>Basutâdo! Ankoku no Hakaishin (Bastard!! Heavy Metal Dark Fantasy)</i> - Kazushi Hagiwara.....	252
<i>Kisu & Nebê Kurai (Kiss and Never Cry)</i> – Ogawa Yayoi.....	254
<i>Bishôjo Senshi Sera Mûn (Sailor Moon)</i> – Naoko Takeuchi.....	259
<i>Revista Garo</i>	262
<i>Shôjo Tsubaki (Camellia Gilr)</i> – Suehiro Maruo.....	265
<i>Ribon no kishi</i> – Suehiro Maruo.....	265
<i>Pettoshoppu obu Horâzu (Petshop of Horrors)</i> – Matsuiri Akino.....	267
<i>Chobitsu (Chobits)</i> – Clamp.....	271
<i>Kurono Kuruseido (Chrno Crusade)</i> – Daisuke Moriyama.....	274
<i>Hadashi no Gen (Gen Pés Descalços)</i> – Keiji Nakazawa.....	276
<i>Furûtsu Basuketto (Fruits Basket)</i> – Natsuki Takaya.....	278

<i>Akira</i> - Katsuhiro Otomo.....	279
<i>Eya Giya (Air Gear)</i> - Del Rey.....	281

Sumário

Introdução.....	19
1. Os mangás.....	22
1.1 Características dos mangás.....	29
1.2 Mangás: uma pequena viagem a sua origem.....	35
1.2.1 O resultado das influências.....	49
2. Histórias em quadrinhos direcionadas ao público feminino.....	69
3. Shôjo e josei mangás.....	78
3.1 As primeiras publicações.....	80
3.2 A Década de 1960.....	87
3.3 A Década de 1970.....	90
3.3.1 Yuri mangá, Shônen mangá e Yaoi mangá.....	95
3.4 A Década de 1980.....	113
3.5 Da Década de 1990 aos dias atuais.....	117
4. Características gráficas e estéticas dos shôjo mangás e dos josei mangás.....	122
5. <i>Takarazuka Kagekidan</i>.....	131
5.1 Androginia no <i>Takarazuka Kagekidan</i>	134
6. Do shôjo/josei mangá a minha produção artística.....	144
Considerações finais.....	206
Referências bibliográficas.....	211
Referências visuais.....	219
Glossário.....	222

Introdução

Meu interesse por histórias em quadrinhos, particularmente pelas produzidas no Japão, vem de longa data, por ser descendente de japoneses, sempre estive ligada diretamente a cultura, aos hábitos e a língua deste país localizado do outro lado do mundo. Ler mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e assistir animês (desenhos animados japoneses), no entanto, tratava-se apenas de um hobby.

Com o passar dos anos, comecei a perceber que os mangás assim como os animês estavam longe de serem apenas hobbies, e muito menos se tratavam de meros objetos de entretenimento de baixo custo, vulgares e de má influência, descritos assim por grande parte da sociedade. Existia algo a mais naqueles personagens de olhos grandes, de cabelos espetados, e da leitura diferenciada da nossa ocidental, algo que me tornava muito mais do que uma mera expectora.

Apesar de trazer histórias e personagens criados especificamente para um público japonês, além de serem escritos em um idioma que a nossa cultura não possui grandes contatos, e refletir diretamente a cultura e a sociedade japonesa, os mangás passaram a ser bem aceitos no Brasil e também em outros países ocidentais, chegando inclusive a influenciar a moda, a arte, o entretenimento e a própria cultura popular.

Na busca de compreender a forte influência que estas histórias em quadrinhos vêm exercendo atualmente na arte e na cultura popular brasileira, me deparei com influências encontradas em meus próprios trabalhos plásticos, inicialmente, limitando-se à apenas semelhanças estéticas e gráficas, que posteriormente começaram a dar lugar a signos e símbolos característicos das publicações conhecidas por shôjo e josei mangás - histórias em quadrinhos direcionadas ao público juvenil e adulto feminino. Procurando, portanto, não só entender um pouco minha própria produção artística, mas também o que teria de tão

fascinante nos mangás (mais especificamente na produção de histórias em quadrinhos direcionadas ao público feminino) que os torna tão populares em lugares tão distantes da realidade e da cultura japonesa, passei a pesquisar o desenvolvimento das histórias em quadrinhos no Japão.

A pesquisa apresenta inicialmente as características e as definições da palavra mangá, e as diferenças existentes entre as histórias em quadrinhos ocidentais, tendo como grande representante as publicações norte-americanas - os comics. Os mangás, ao contrário dos comics, se dividem de acordo com a faixa etária e o sexo do leitor, publicações que se direcionam desde o público infantil ao público adulto. Dentre estas publicações, uma pequena parcela apresenta dramas psicológicos, emocionais, símbolos, signos, androginia, valores sociais e culturais, elementos ligados especificamente as publicações direcionadas ao público feminino.

Estudar e analisar o desenvolvimento das histórias em quadrinhos femininas japonesas ao longo de mais de cem anos de forma detalhada e minuciosa seria praticamente impossível, devido à grande quantidade de títulos, detalhes, e informações históricas, portanto, os elementos, as características e as desenhistas aqui abordadas ou mencionadas, são as que contribuíram de forma significativa para o desenvolvimento do segmento no Japão.

Apesar de ter iniciado com a intenção de entender minha própria produção artística, e tratar-se de uma síntese do desenvolvimento das histórias em quadrinhos direcionadas ao público feminino juvenil e adulto, acredito que esta pesquisa, venha a contribuir para a compreensão de um segmento que vem crescendo não só no Japão, mas também no Brasil. Analisar, compreender e interpretar as histórias em quadrinhos femininas é compreender um pouco o que se passou e o que se passa com a figura da mulher.

Aliado a conclusão desta dissertação, apresento trabalhos plásticos, que de certo modo, representam uma síntese de toda a pesquisa, já que o interesse pelo tema partiu primeiramente do desenvolvimento destes trabalhos. Narrativas

seqüenciadas, ilustrações e xilogravuras, propõem reflexões e questionamentos relacionados à figura da mulher presente no universo onírico e fantasioso dos shôjo e josei mangás que, refletem diretamente o papel da mulher na sociedade. Uma mulher que vem sendo descrita e caracterizada pela androginia e pela quebra de tabus, uma mulher que encanta, questiona e subverte os padrões que lhe são impostos cultural e socialmente.

1. Os Mangás

Mangá, ou histórias em quadrinhos japonesas, tradicionalmente tem sido uma parte significativa da cultura popular japonesa. No entanto, as histórias em quadrinhos japonesas não existem em um vácuo, estão intimamente ligadas à história e a cultura japonesa, incluindo áreas como, política, economia, família, religião e classificação sexual. Refletem tanto a realidade como a sociedade japonesa, e os mitos, crenças e fantasias que os japoneses têm sobre si próprios, sua cultura e seu mundo. A história do mangá nos mostra como a sociedade japonesa é, e como eles se tornaram o que são hoje (ITO, 2008, p. 26, tradução nossa) ¹.

As histórias em quadrinhos e as animações compõem uma parte significativa da vida de milhões de pessoas, especificamente a dos japoneses. Atualmente os mangás, os animês, os games, a chamada comunicação de massa japonesa, tornou-se parte do cotidiano de milhares de jovens descendentes ou não, que passaram a compor e a construir o chamado Japão Moderno. Michel Certeau (1984, p.186 apud MACWILLIAMS, 2008, p. 03) descreve este Japão Moderno como uma “sociedade recitada”, na qual, as pessoas ao longo do dia caminham em meio a uma floresta de narrativas. Este novo Japão passou a integrar jovens e adultos do outro lado do continente, que possuem em comum o fascínio pela arte e pela cultura japonesa. O Japão Moderno se transformou em um continente inexistente na esfera física, mas concreto e amplo no sentido de integrar culturas e nacionalidades distintas em torno de um bem comum, as narrativas seqüenciadas, as histórias em quadrinhos, os mangás.

¹ “Manga, or Japanese comics, have traditionally been a significant part of Japanese popular culture. However, Japanese comics do not exist in a vacuum; they are closely connected to Japanese history and culture, including such areas as politics, economy, family, religion, and gender. Therefore, they reflect both the reality of Japanese society and the myths, beliefs, and fantasies that Japanese have about themselves, their culture, and the world. The history of manga shows they reflect and shape Japanese society and how they came to be what they are today” (ITO, 2008, p. 26).

O contraste é a regra no Japão de hoje. Antigas e modernas, tradicionais e ocidentais, opostos coexistem no país onde o sol se levanta. Esta é a característica que mais fascina o observador estrangeiro no Japão: a coexistência de elementos que parecem ser contraditórios. Há algo de estranho, fascinante e sedutor no país do sol nascente, que se antes parecia ser algo distante e quase incompreensível de pessoas comuns deste lado do globo, agora parece ser parte do cotidiano e algo mais próximo que a porta do vizinho (SATO, 2007, p. 11).

Ao contrário do que se vinculou na mídia, os mangás não se resumem a personagens extravagantes, a olhos grandes, cabelos exóticos e abordagens temáticas de sexo e violência. O segmento editorial de histórias em quadrinhos no Japão é um dos ramos mais sérios do país, corresponde a 40% de toda a venda de livros e revistas, segundos dados do ano de 2000². Atualmente 15% dos japoneses na faixa etária dos vinte aos setenta anos possuem o hábito de ler mangás, enquanto que o percentual de leitores adultos na faixa etária dos trinta anos corresponde a 30%. “Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos... transformaram os quadrinhos em uma poderosa literatura de massa” (GRAVETT, 2006 p. 14).

De acordo com Noel Carroll (1998, p. 184-186 apud MACWILLIAMS, 2008, p. 6-7), as culturas de massa, também conhecidas por culturas populares, referem-se a formas de arte

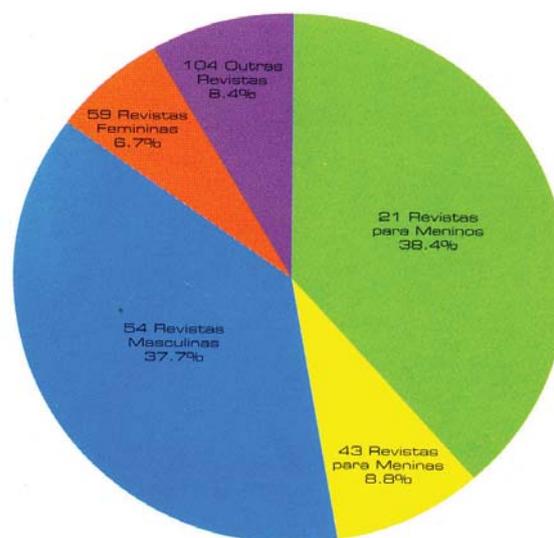


Figura 01
Proporção dos Tipos de Revistas no Mercado Editorial Japonês
Números de 2002. Shuppan Geppo. Instituto de Pesquisa de Publicações.

² Dados retirados do livro SATO, Cristiane. *Japop – O Poder da Cultura Pop Japonesa*. São Paulo: NSP – Hakkosha Editora e Promoções LTDA, 2007, p. 58.

que emergiram do meio urbano, industrial e da sociedade capitalista.

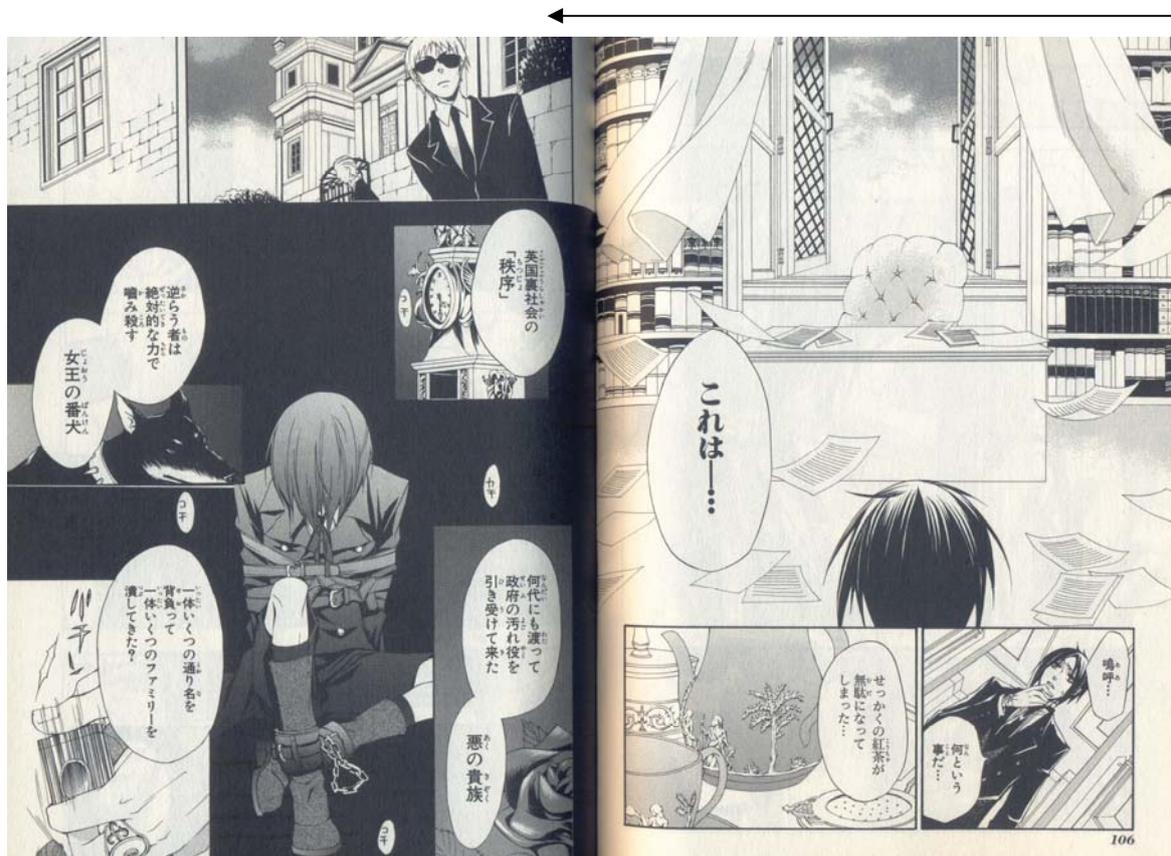


Figura 02

Yana Toboso, *Kuroshitsuji*, Editora Square Enix, 2007

Publicado inicialmente pela revista-mangá *Gekkan Ji-fantaji* (*G-fantasy*) direcionada ao público juvenil masculino, *Kuroshitsuji* atualmente vem alcançado grande popularidade entre o público feminino, devido à combinação de personagens carismáticos, figurinos exuberantes, aliados a uma narrativa extremamente enigmática. O mangá apresenta características estéticas pertencentes aos shōnen mangás, como a grande quantidade de onomatopéias e linhas cinéticas, como também elementos característicos dos shōjo mangás, como a sobreposição dos frames, e a existência de personagens *bishōnen* (garoto bonito). Frames dispostos sobre cena de página cheia é uma característica gráfica recorrente nas publicações femininas. Este artifício gráfico, além de contextualizar a narrativa, é utilizado para enfatizar ações ou elementos importantes.

As histórias em quadrinhos, assim como todas as mídias reproduzíveis através de meios mecânicos e digitais, são intencionalmente designadas a atrair cada vez mais uma maior quantidade de pessoas, essa acessibilidade provém da narrativa ser apresentada através de imagens. Um leitor é capaz de compreender a narrativa apresentada em um mangá sem ao menos saber ler o idioma japonês, pois é possível

acompanhar o desenvolvimento da narrativa através da disposição das imagens (figura 02). A transmissão das informações, da narrativa e das estéticas emocionais feitas através de um consecutivo arranjo de imagens é a definição apresentada pelo teórico Scott McCloud (1993, p.26 apud MACWILLIAMS, 2008, p. 7) para a *comic art*. Muitas vezes, a narrativa nos mangás é apresentada de diversos ângulos e pontos de vistas distintos, de forma minuciosa, e em outros momentos, a fluidez gráfica da narrativa dispensa o uso de sua descrição escrita e dos balões.

Atualmente uma grande quantidade de definições é atribuída à palavra mangá, desde as mais simples como “história em quadrinhos e caricaturas³” as mais elaboradas como a apresentada por Koyama (2007 p. 6-7):

A palavra *mangá* foi criada por Hokusai no século XIX como título de uma coleção de desenhos direcionado aos seus discípulos e para os amantes das artes em geral. O termo é composto por dois ideogramas: *man* (que significa *rapidamente executado*) e *ga* (que significa *desenho*). Posteriormente, a palavra passou a ser adotada pelos artistas do período para se referir aos esboços, e apenas no século XX passou a se referir as tiras em quadrinhos (KOYAMA, 2007, p.6-7, tradução nossa) ⁴.

Koyama (2007, p. 7) também nos apresenta em *One Thousand Years of Manga*, a definição apresentada pelo dicionário japonês *Kôjien* para a palavra: “Desenhos simples, humorísticos e exagerados. Caricatura ou sátira social. Série de imagens que contam uma história; ‘comics’” (tradução nossa) ⁵.

³ Definição apresentada pelo Dicionário Básico Português-Japonês. Coordenação da edição em Português Wakisaka Katsunori. São Paulo: Aliança Cultural Brasil - Japão, 2000.

⁴“The word *manga* was coined by Hokusai in the nineteenth century as the title for collections of drawings intended both for his disciples and for art lovers generally. The term is composed of two ideograms: *man* (meaning *executed rapidly*) and *ga* (meaning *drawing*). Subsequently, the word was adopted by artists of that period to refer to such sketches, and only in the twentieth century was it employed in reference to comic strips” (KOYAMA, Brigitte. *One Thousand Years of Manga*. Paris: Flammarion, 2007, p. 6-7).

⁵ “Simple, humorous, and exaggerated drawing. Caricature or social satire. A series of pictures telling a story; ‘comics’ ” (KOYAMA, Brigitte. *One Thousand Years of Manga*. Paris: Flammarion, 2007, p. 6-7).

O ocidente passou a ter contado com os mangás a partir do final da década de 1970, quando uma grande quantidade de títulos e animês⁶ passaram a ser importados. Neste período, as histórias em quadrinhos japonesas passaram a ser definidas como sinônimos de violência, sexo e imoralidade pelos ocidentais, interpretações estas que somente passaram a ser intensificadas com a publicação de *Manga! Manga! The world of Japanese Comics* de Schodt (1983, p. 18) ao apresentar o significado secundário de “imagens irresponsáveis” para a palavra. Esta definição passou a ser exaustivamente divulgada pela mídia no ocidente, gerando preconceito e negatividade para com as histórias em quadrinhos produzidas no Japão.

Artigos como, “*Adultos no Japão Ainda Lêem Quadrinhos e Têm Fantasias*” (GRAVETT, 2006, p. 13), publicado pelo *The Wall Street Journal* em 1987, somente ajudou a intensificar a visão negativa dos mangás no ocidente. Mais tarde no ano de 2002, o jornal norte-americano *The New York Times*, publicou um artigo no qual, afirmava que os baixos índices de alfabetização no Japão, era resultado da preferência dos japoneses em ler mangás ao invés de memorizar os milhares de ideogramas existentes no idioma. O jornal, posteriormente foi obrigado a se retratar, reconhecendo que o Japão, possui um índice de alfabetização altíssimo, correspondente a 99%, superior inclusive ao apresentado pelos Estados Unidos da América. Tais preconceitos infelizmente ainda continuam a existir, no entanto, os mangás gradativamente vêm conquistando espaço e respeito no ocidente.

O sucesso estrondoso dos mangás atualmente os tornou um dos principais se não o principal, meio de divulgação da cultura e do idioma japonês no ocidente. É cada vez mais freqüente encontrarmos leitores que passaram a estudar o idioma japonês pela influência dos mangás, assim como o estilo gráfico das páginas e dos personagens japoneses passaram a influenciar a arte, a moda, o comportamento e

⁶ Animê (do francês *dessin anime*) é utilizado para designar o cinema de animação em geral. Assim como ocorre com a palavra mangá, a palavra animê fora do Japão acabou sendo utilizada como sinônimo para a animação japonesa em todos os formatos seja filme, série de televisão ou OVA (*Original Video Animation*).

o entretenimento. As histórias em quadrinhos japonesas deixaram de ser um produto japonês para se tornar um bem de consumo mundial.

Qual o segredo de tamanha popularidade? O que os mangás possuem de tão diferente e atrativo que passou inclusive a influenciar um dos maiores mercados de histórias em quadrinhos, o norte-americano⁷? Inúmeras são as possíveis respostas para estas perguntas, no entanto, duas são as mais recorrentes entre os teóricos e os próprios leitores: os mangás apresentam histórias e personagens “mais humanos” e são histórias que possuem um final. Ao contrário do segmento editorial norte-americano que direciona grande parte de suas publicações (comics) e narrativas ao público masculino, no Japão, o segmento editorial divide-se de acordo com a faixa etária e a classificação sexual do leitor (apêndice B): *shôgakkô manga* (público infantil), *shôjo manga* (público juvenil feminino), *shônen manga* (público juvenil masculino), mangá adulto, *josei manga* (público adulto feminino) e *seinen manga* (público adulto masculino), possuindo assim uma grande diversidade temática (apêndice C).

Jason Thompson (2007, p. 20) ao comparar o mercado editorial japonês com o norte-americano diz que, os comics (histórias em quadrinhos norte-americanas), se resumem a *franchises*, pois centralizam seus personagens e títulos em um único ponto: objetos colecionáveis e novos itens ou instrumentos inseridos nas histórias, que possam ser incorporadas e renovadas infinitamente pelas empresas de entretenimento e brinquedos. Um ciclo sem fim que visa acima de tudo, o lucro que o mercado de histórias em quadrinhos pode gerar. A diferença, no entanto, é que nos mangás, a “renovação” dos personagens corresponde a uma parcela mínima dos títulos, sendo mais freqüente a continuação da narrativa em fases ao invés da exploração de determinado protagonista em sagas intermináveis, como é o caso dos clássicos personagens norte-americanos *Superman (Super-Homem)* e *Spider-Man (Homem-Aranha)*. Diferente dos personagens dos comics que possuem grande força,

⁷ Atualmente, a Editora norte-americana Marvel Comics publica algumas de suas histórias e personagens clássicos no estilo mangá. Já a DC Comics, possui uma parte de seu segmento editorial especializada na tradução e publicação de mangás nos Estados Unidos da América.

vida longa e na maioria das vezes imortalidade, os personagens dos mangás são seres humanos, que choram, sofrem e morrem. Não é porque determinado personagem é o protagonista, que este seja imune aos infortúnios da vida e da morte, pois apesar de serem histórias fantasiosas e fictícias, seus personagens vivencia em grande parte, as mesmas angústias e anseios de seus leitores, o que gera uma grande proximidade e cumplicidade entre ambos.

No Japão, os personagens e títulos de mangás, também movimentam todos os anos milhões de *yen* em produtos, especificamente o segmento direcionado ao público infantil e juvenil, onde grande parte de suas publicações são patrocinadas por brinquedos e produtos. Apesar destas publicações continuarem a trazer em seu conteúdo propagandas de produtos, a imagem dos mangás vinculados somente a venda e a consumo, passou a também estar vinculada a imagem do ser humano. O interesse pela figura do ser humano e temas vinculados a realidade deste, passou a ganhar popularidade nos mangás, tornando-se o atrativo maior destas publicações, inclusive em relação aos produtos disponibilizados a venda.

Segundo Kinsella (*Adult Manga - Pro-establishment pop-culture and new politics in the 1990s*)⁸ em uma sociedade onde o avanço tecnológico esta sempre em primeiro lugar, onde o volume de informações cada vez é maior, cultura e tecnologia estão sempre voltadas para uma ideologia nacional e coletiva, o indivíduo acaba ficando em minoria. Para uma sociedade onde conversar abertamente sobre os sentimentos, anseios e desejos do ser humano como indivíduo, ainda é encarado como um tabu fazê-lo através de histórias em quadrinhos foi à maneira encontrada para lidar com estas angústias, de forma clara, sem restrições e sem máscaras. Os mangás acabam desarmando esta “coletividade”, fazendo a sociedade ter maior interesse no indivíduo em si, característica esta responsável por atribuir aos mangás o rótulo de “humanitários”. Cada vez mais, vemos os autores e desenhistas de mangás preocupados em elaborarem narrativas que refletem o ser humano e seu cotidiano.

⁸ KINSELLA, Sharon. *Adult Manga - Pro-establishment pop-culture and new politics in the 1990s* Disponível em: <<http://www.kinsellaresearch.com/manga.html>>.

1.1 Características dos mangás

As histórias em quadrinhos em geral, assim como os mangás, são compostas por três elementos: imagem, palavra e frame. Os mangás, no entanto, ao contrário da grande maioria das histórias em quadrinhos excedem as expectativas de seu leitor, deixando de ser apenas a combinação destes três elementos, para se aprofundar no desenvolvimento do ser humano e de seus dramas.

Imagem: Por ter suas imagens limitadas a linhas (pela ausência de cores), os mangás apresentam uma grande quantidade de símbolos e signos. Outro elemento visual importante são as linhas cinéticas, que são utilizadas a fim de designar a idéia de movimento, chegando a muitos casos, a serem utilizadas como substitutas para os cenários localizados ao fundo da cena, criando assim, um maior impacto visual. Os personagens em sua grande maioria possuem olhos grandes, cabelos exóticos e expressões faciais exageradas. No entanto, personagens semelhantes à representação real do ser humano são cada vez mais freqüentes.

Palavras: São apresentadas dentro, fora dos balões e através das onomatopéias. Os balões possuem diferentes formatos, os quais se adaptam de acordo com a emoção ou com o sentimento a ser expresso pelo personagem. As onomatopéias recebem a mesma importância que a palavra nos mangás, e são consideradas um dos principais diferenciais destas publicações. Os mangás possuem uma grande diversidade de onomatopéias, todo o tipo de som é representado por uma, inclusive a sua ausência (figura 03). Diferente dos comics, onde as onomatopéias são meros complementos, nos mangás, estas adquirem um toque peculiar. Segundo Moliné (2004, p. 32) “em um

quadrinho sem diálogos, os efeitos sonoros que indicam a chuva ou o vento tendem a intensificar a sensação de silêncio”.

Frame: É o espaço onde as imagens se encontram, ou seja, a quadrinização das páginas. Nos mangás encontramos frames de diversos formatos, tamanhos e direções, especialmente nas publicações direcionadas ao público feminino, através dos quais se intensificam os dramas psicológicos, conflitos e relacionamentos de seus protagonistas (figuras 04, 05 e 06).



Figura 03
Clamp, *Kâdokyaputâ Sakura (Carcaptor Sakura)*, Editora Kodansha, 1996

Na página a cima, podemos verificar a intensificação do silêncio, através do uso da onomatopéia しん. A exposição do branco da página devido à disposição dos frames também intensifica o “silêncio” da página.



Figura 04
Clamp, *Ekkusu (X-1999)*, Editora Kadokawa Shoten, 1992

Apesar de não trazer nenhum diálogo, teóricos e tradutores consideram este tipo de página “barulhenta”, pelo excesso de onomatopéias, que representam desde o som dos destroços aos passos dado pela personagem. A disposição dos frames tende também a intensificar o “barulho”.



Figura 05
Kyoko Ariyoshi, *Swan-Hakuchô*, Editora Shueisha, 1976
A sobreposição dos frames intensifica a dramaticidade da cena.



Figura 06
Kyoko Ariyoshi, *Swan-Hakuchô*, Editora Shueisha, 1976
O frame nesta página, também é utilizado com o intuito de dar maior dramaticidade à cena, no entanto, ao contrário da figura anterior, aqui, o frame também possui uma interpretação simbólica.

Grande parte dos títulos de mangás e revistas especializadas são publicadas pelas quatro maiores editoras japonesas: Kodansha⁹, Shueisha¹⁰, Shogakukan¹¹ e pela Hakusensha¹², conhecidas como “as quatro bases de Tokyo”, responsáveis por 70% dos mangás publicados. Dentre as editoras de médio porte,

⁹ Fundada em 1909 por Seiji Noma, a Editora Kodansha (*kodan*= narração, *sha*= sociedade comercial) foi à pioneira em lançar publicações direcionadas ao público juvenil. É responsável pela publicação da revista *Shônen Magajin*, que segue sendo atualmente, o título de maior vendagem - três milhões de exemplares.

¹⁰ A Editora Shueisha (acúmulo de conhecimento) foi fundada em 1925, dedicando-se nas primeiras décadas ao mercado de revistas, como a *Myojo*. A partir da década de 1950, passa a entrar no mercado de mangás, com a publicação da revista feminina *Ribon*.

¹¹ A Editora Shogakukan, fundada em 1922, dedicou-se a publicação de revistas educativas para todos os níveis escolares, sendo também uma das pioneiras a lançar uma revista-mangá semanal e a entrar no mercado norte-americano.

¹² A Editora Hakusensha é especializada em publicações shôjo, como *Rara (Lala)* e *Hana to Yume*.

encontram-se a Akita Shoten, Kadokawa Shoten e a San Shuppan, pioneira em publicar mangás e revistas com temáticas shônen ai (amor entre meninos). Há também um grande número de pequenas editoras especializadas em publicações de cunho sexual (hentai) e yaoi mangás (relacionamentos homossexuais masculinos), como é o caso da Editora Libre.

Encontramos os mangás publicados em dois formatos: *mangashi* (revistas-mangás) e os *tankôbon*. Os *mangashi* são publicações mensais ou bimestrais, em média possuem de trezentos a seiscentas páginas e de quinze a vinte títulos (histórias) diferentes, além de uma grande quantidade de propagandas e entrevistas. No ocidente, são publicações que passaram a ser popularmente chamadas de “listas telefônicas”. Dentro deste modelo de publicação existem também os *zôkan*, que chegam em média a conter mil páginas.

Os *tankôbon* por outro lado, são edições “especiais” e menores, possuem em média cento e oitenta páginas, onde é possível encontrar vários capítulos de uma única história reunidos. Seguindo o modelo dos *tankôbon*, há poucos anos, surgiu no mercado editorial japonês os *bunkoban*, publicações que se destinam a reedição de títulos que alcançaram realmente um estrondoso sucesso de vendas, equivalendo-se a versões encadernadas dos *tankôbon*. Com relação ao formato, ambos *tankôbon* e *bunkoban*, nos remetem aos livros de bolso, e são publicações normalmente adquiridas por colecionadores, sendo assim impressos em papel de melhor qualidade.

Diferente dos comics e da maioria das histórias em quadrinhos ocidentais, os mangás são publicados em preto e branco e em papel jornal. Algumas publicações, especificamente as revistas-mangás e os *zôkan* que se direcionam ao público infantil e o juvenil feminino, possuem impressões monocromáticas em tons de azul, verde, vermelho, laranja ou marrom. Páginas totalmente coloridas são encontradas, contudo, são destinadas as páginas de abertura da história, e as propagandas. Características que, perduram do período do pós-guerra, e se tornaram um diferencial não só nos mangás, mas no universo de histórias em quadrinhos em geral.

Como os mangás não possuem o artifício da cor, que nos comics é utilizado para intensificar, dramatizar, emocionar e cativar o leitor, é através da quadrinização que os desenhistas de mangá, alcançam tais objetivos. As histórias em quadrinhos ocidentais, de uma forma geral, apresentam uma quadrinização linear, contínua e uniforme. Os mangás, por outro lado, além dos habituais retângulos e quadrados, apresentam outras formas geométricas, que se sobrepõem e se diluem, com o intuito de intensificar a narrativa, em outros casos, a quadrinização é apresentada de forma simplificada, chegando quase ao minimalismo visual, presente nos trabalhos de Miou Takaya (figuras 07-08).



Figuras 07-08

Miou Takaya, *Kikaijikake no Ousama (King of Mechanics) Planet of Earthquake*, Editora Taiyo Tosho, 2000

Possuidora de um trabalho gráfico limpo e extremamente andrógino, os trabalhos de Miou Takaya são conhecidos pelos extremos gráficos (preto e branco), narrativos e pela erotividade de seus protagonistas.

Como mencionado anteriormente, os mangás além de possuir todas estas características são publicados de acordo com a faixa etária e o sexo do leitor. Contudo estas divisões não impedem que, determinado título direcionado ao público masculino não possa ser lido pelo público feminino. Este direcionamento de público passou a ser introduzido nas histórias em quadrinhos por volta de 1909, através da Editora Kodansha. Dois anos depois, é publicada a *Kodan Kurabu*, uma coletânea mensal de histórias tradicionais da cultura japonesa, direcionada ao público infanto-juvenil. O sucesso de *Kodan Kurabu* passa a especificar ainda mais o direcionamento das publicações, em 1914 é publicado a primeira revista-mangá direcionada ao público juvenil masculino, a *Shônen Kurabu* e em 1923 é publicado a *Shôjo Kurabu* direcionada ao público juvenil feminino.

A partir da década de 1930, as publicações direcionadas ao público infantil passam a incluir histórias em quadrinhos no formato de episódios, em torno de doze páginas e a se transformaram em publicações seriais. Estas publicações possuíam em sua maioria artigos didáticos, contos ilustrados, mesclados a uma pequena quantidade de histórias em quadrinhos.

Somente a partir da década de 1940, as publicações passam a ser mensais e a ser compostas exclusivamente por histórias em quadrinhos. Em 1947 é publicado a *Manga Shônen*, destinada ao público juvenil masculino, onde trabalhos de Osamu Tezuka e Shotarô Ishinomori eram publicados. Mais tarde em 1955 surgem as primeiras publicações direcionadas ao público juvenil feminino, a *Ribon* (figura 09) e a *Nakayoshi* (figura 10). A partir de então, os mangás se tornaram um verdadeiro fenômeno no mercado de histórias em quadrinhos mundial, passando inclusive a atingir marcas consideráveis de adaptação e venda no mercado brasileiro na última década. Tornaram-se o acompanhante indispensável no cotidiano de milhares de jovens e adultos no ocidente, assim como vem sendo por longos anos o de muitos japoneses.



Figura 09
Revista *Ribon*, Editora Shueisha, 1955



Figura 10
Revista *Nakayoshi*, Editora Kodansha, 1955

1.2 Mangás: uma pequena viagem a sua origem

Ao longo dos séculos, o homem sempre buscou maneiras de representar e contar sua história, seja em cavernas, papéis e atualmente no meio digital, ambos os suportes possuem em comum a possível representação caricatural, que sempre esteve associada às histórias em quadrinhos. No Japão, muitos teóricos e pesquisadores acreditam que os primórdios das caricaturas e conseqüentemente das narrativas ilustradas seqüenciadas são encontradas nos *emakimono* (rolos de pinturas). De acordo com Fusanosuke Natsume¹³ e Osamu Tezuka¹⁴, esta atribuição se deve ao fato de

¹³ Fusanosuke Natsume é considerado atualmente, o maior crítico e teórico vivo dos mangás no Japão.

ambos possuem em comum, uma narrativa fluída associada a imagens esplendorosas.

Produzidos pela elite aristocrática e religiosa, os rolos de pinturas eram feitos em papel de arroz, e em média chegavam a medir seis metros de comprimento. As imagens eram dispostas em seqüência (o que nos remete a estrutura da película de um filme), a fim de narrar contos, lendas, batalhas ou eventos cotidianos. Um único trabalho ou conto pode estender-se a uma grande quantidade de rolos, remetendo-se a estrutura de um livro, os capítulos. Existem atualmente, poucos rolos de pinturas, dentre os quais, quatro são classificados como “Tesouro Nacional” para o Japão: *Genji Monogatari Emaki*, *Shigisan Engi Emaki*, *Chôjû Jinbutsu Giga* e *Ippen Hijiri-e*.

Grande parte dos teóricos e pesquisadores atribui especificamente a *Chôjû Jinbutsu Giga* (*Chôjûgiga*) o título de pré-cursor dos mangás, cuja autoria é atribuída a Tôba Kakuyû¹⁵ (1053–1140). *Chôjû Jinbutsu Giga* (*Pinturas satíricas de Homens, Animais e Pássaros*) é uma série composta por quatro rolos de pinturas, que ilustram através de animais metamorfoseados as virtudes e os vícios dos seres humanos. O primeiro rolo apresenta macacos, lebres e sapos em atividades humanas. O segundo traz seres imaginários, como a fênix, o *kirin* e o dragão. O terceiro se divide em duas partes: a primeira apresenta monges e homens em competições de força, e a segunda parte, traz animais em diversões variadas. O último rolo retoma a temática apresentada na primeira metade do terceiro rolo.

¹⁴ Autor de *Tetsuwan Atom* (*Astro Boy*) e *Ribon no Kishi* (*A Princesa e o Cavaleiro*), Osamu Tezuka é considerado o pai do mangá contemporâneo.

¹⁵ Seus trabalhos são considerados de grande valor artístico, graças ao uso refinado do pincel.



Figura 11
Tôba Kakuyû, *Chôju Jinbutsu Giga*, Templo Kôzanji, século XI



Figura 12
Tôba Kakuyû, *Chôju Jinbutsu Giga*, Templo Kôzanji, século XI
O rolo de pintura apresenta sapos, coelhos, macacos e raposas em uma cerimônia religiosa.



Figura 13
Tôba Kakuyû, *Chôju jinbutsu giga*, Templo Kôzanji, século XI
Após o termino da cerimônia religiosa, os animais passam a trazer oferendas para o macaco monge. O último sapo traz em seus braços, algo que se assemelha a um *emakimono*, que possivelmente possui como narrativa a vida deste monge.



Figura 14
Shigenaga Nishimura, *Saru kani gassen*

A técnica utilizada na elaboração destes rolos é a do *hakubyô* (desenho com *sumi*, sem cor), utilizada especialmente pelos artistas que elaboravam pinturas satíricas. Trata-se de uma técnica feita com tinta preta (*sumi*) e pincel, utilizada para a elaboração apenas dos contornos das imagens, havendo em alguns momentos, o preenchimento de algumas áreas, resumindo-se a utilização da escala cromática do preto ao cinza. Há também variações quanto à espessura das linhas, que além da expressividade, criam a ilusão de profundidade. Estas, possivelmente sejam as características que dão a série *Chôjûgiga*, o título de precursor dos mangás, já que a técnica, desenhos em preto e branco

e a abordagem de temas críticos através de imagens humorísticas é uma característica forte das histórias em quadrinhos.

Do período Heian (794-1185), marcado pelo desenvolvimento dos rolos de pinturas, passamos ao desenvolvimento artístico e literário do período Edo (1603-1867). O desenvolvimento da literatura no período está ligado diretamente ao desenvolvimento dos livros, dos elementos gráficos e conseqüentemente das publicações em geral, o que de imediato nos remete ao desenvolvimento das histórias em quadrinhos. O livro começou a ser democratizado no Japão no final do século XVII, com o desenvolvimento da xilogravura (originária da China) e de técnicas de

impressão. É neste contexto que surgem os primeiros *kurohon*¹⁶ (livro preto), *aohon*¹⁷ (livro verde) e os *akahon* (livro vermelho) (figura 14). Os livros vermelhos passaram a ser publicados a partir de 1673, trazendo como conteúdo narrativo, lendas e contos e eram especialmente apreciados pelo público infantil, assemelhando-se aos *shôgakkô manga* (apêndice B) e aos mangás do *kashihonya* produzidos posteriormente no século XX.



Figura 15
Kyôsai Kawanabe, *The Night Parade of One Hundred Demons from Pandemonium*, Kyôsai, Kawanabe
Kyôsai Memorial Museum, 1889

¹⁶ Os *kurohon* (livro preto) surgiram por volta de 1740, possuíam um tamanho menor que os *akahon* (livro vermelho). As temáticas giravam em torno do teatro Kabuki, lendas heróicas e contos militares, temas direcionados ao público adulto.

¹⁷ Os *aohon* (livro azul) têm estrutura gráfica e temática semelhante ao do *kurohon* (livro preto). Contudo, se apresentavam de forma “simplificada” a fim de atingir o público jovem e menos alfabetizado.

No entanto, esta não é a única característica encontrada no período que nos remete aos mangás, há também o desenvolvimento de uma temática que viria a se tornar recorrente nas histórias em quadrinhos japonesas modernas, a dos *yôkai* (figura 15). Presente não só no imaginário e nas lendas folclóricas do período Edo (1603-1867), a figura do *yôkai* passou a fazer parte da arte e da literatura japonesa como um todo.

Os balões de diálogos nos mangás surgiram por volta do início do século XX, no entanto, indícios de uma estrutura similar já podiam ser encontrados em imagens produzidas no período Edo (figura 16). Os diálogos não eram escritos dentro de balões delimitados por uma linha externa, como são feitos atualmente, e tão pouco se encontravam na frente da boca ou a cima da cabeça do personagem que falava, mas sim, atrás do personagem, próximo a região do pescoço¹⁸.

¹⁸ A parte detrás do pescoço, era considerada a mais importante do corpo, pois era o local por onde a alma e os demônios responsáveis pelas doenças e morte entravam, por isso, as mães deste período, ao cortar o cabelo de seus filhos, não deixavam a nuca totalmente nua, assim estes ficavam protegidos.



Figura 16

Utamaro Kitagawa, *A Child Pestered by a Nightmare with his Mother*, *nishiki-e*, Kumon Institute of Education, 1800
 A mãe tenta confortar seu filho, ao ser perturbado por demônios em seu sonho. Graficamente a imagem se assemelha a estrutura apresentada pelas primeiras páginas de mangás – página cheia.

A palavra mangá foi criada neste período, por Hokusai Katsushika (1760-1849) ao nomear a série *Denshin kaishû: Hokusai's manga*, (Educação dos iniciantes por meio do espírito das coisas) (figura 17), que foi concebida para todos aqueles que gostariam de aprender a desenhar, e não somente para os pupilos de Hokusai. Produzido entre 1814 e 1878, *Denshin kaishû: Hokusai's manga* se divide em quinze livros, com mais de quatrocentos desenhos, divididos em temáticas, que abrangem desde caricaturas, temas do cotidiano, arquitetura, paisagens, animais, armas, sobrenatural, monstros, etcetera. Em sua maioria, as páginas são compostas por diversos grupos temáticos de desenhos pequenos, há desenhos maiores que ocupam a página inteira, a estrutura da série nos remete a uma enciclopédia ricamente ilustrada. *Denshin kaishû: Hokusai's manga*, sem dúvida é o maior e o mais famoso manual produzido no período Edo, e seu autor, o artista que mais influenciou o ocidente, o impressionismo e grandes mestres como Van Gogh e Toulouse-Lautrec.

A palavra mangá neste período possuía um significado diferente do atual, o ideograma *MAN* denotava “rapidamente executado”, referindo-se a idéia de espontaneidade, enquanto que o ideograma *GA*, sugere “desenhos, esboços rápidos”. Hokusai aliou o refinamento técnico e



Figura 17
Hokusai Katsushika, *Denshin kaishû: Hokusai's manga*, 1814-1878

estilístico ao humor, adicionando um toque “apimentado” as imagens incongruentes e caricaturais. Notamos que o maior interesse do artista, estava voltado para as pessoas do cotidiano, seus relacionamentos, seus mistérios, suas almas e suas

essências. Voltava-se para os menores detalhes, engajando-se em registrar o cotidiano destas pessoas comuns de forma naturalista, procurando dar aos seus desenhos a maior expressividade possível, com o mínimo de materiais.



Figura 18
Hokusai Katsushika, *Kanagawa oki namiura (The Great Wave at Kanagawa)*, pertencente a série *Fugaku sanjūrokkei (Thirty-six Views of Mount Fuji)*, 1830

Beleza e força representadas por linhas meticulosamente gravadas expressam a violência e o dinamismo das grandes ondas. O trabalho apresenta também a idéia de perspectiva.

Especializado no estilo *ukiyo-e* (estampa xilográfica)¹⁹, Hokusai utilizou a xilogravura para a elaboração de seus trabalhos, obtidas através de blocos de madeira finamente entalhados a mão. O propósito do *ukiyo-e* não era somente retratar a

¹⁹ Traduzido por “imagens do mundo flutuante” ou “espelho do mundo transitório”, o termo *ukiyo-e* refere-se à produção de xilogravuras-pinturas. Mulheres bonitas e lugares associados aos prazeres mundanos são alguns dos temas abordados por este “mundo flutuante”, além de cenas do cotidiano e de trabalhadores.

sociedade, mas sim o sentimento e a paixão, e a cima de tudo possuía um cunho social, que procurava difundir, educação e informação através de suas imagens²⁰. Gravett (2006, p. 24) aponta nas gravuras *ukiyo-e*, grandes semelhanças gráficas e pictóricas que dialogam com os mangás contemporâneos:

As linhas precisas, a composição arrojada e o uso meticuloso de padrões delicados e repetitivos, característicos de todas essas gravuras têm muita proximidade com o mangá, em que o trabalho dinâmico com o traço é a norma e as texturas são aplicadas em tons chapados e sem modulação (GRAVETT, 2006, p. 24).

Hokusai deixou uma infinidade de trabalhos, que se destacam pela qualidade estética e pela diversidade de estilos temáticos. Como técnica, combinava o estilo chinês e o japonês as técnicas ocidentais, resultando em um estilo elaborado que possuía como característica, o contraste entre o equilíbrio e o dinamismo.

Hokusai Katsushika (1760-1849) é considerado um dos maiores artistas japoneses, possuía uma força criadora impulsiva e audaciosa, distinguida na riqueza e originalidade de seu trabalho e pela sua genialidade singular. Mestre da impressão, também fora um pintor e um 'maníaco desenhista', como se auto-intitulava, deixou um trabalho monumental e de infinita variedade. Sua arte capturou algumas das características espirituais mais salientes do Japão (BOUQUILLARD, 2007, p.7, tradução nossa)²¹.

²⁰ HASHIMOTO, Madalena. *Pintura e escritura do mundo flutuante: Hishikawa Moronobu e ukiyo-e Ihara Saikaku e ukiyo-zōshi*. São Paulo: Editora Hedra, 2002, p. 321).

²¹ "Katsuhika Hokusai (1760-1849), justly regarded as one of the greatest Japanese artists, was an impulsive and audacious creative force, distinguished both by the richness and originality of his work and by the power and singularity of his genius. A master of print-making, he was also a painter and a 'drawing maniac', as he liked to call himself, and he left behind a monumental, infinitely varied body of work. His art captures some of the most salient features of the spirituality and soul of Japan" (BOUQUILLARD, Jocelyn; MARQUET, Christopher. *Hokusai: First Manga Master*. Paris: Abrams, an imprint of Harry N. Abrams, Inc, 2007, p.7).



Figuras 19-20

Hokusai Katsushika, *The three-eyed monster, the monk-musician and two women with extensible necks*

A imagem pertence ao décimo segundo volume de *Denshin kaishû: Hokusai's manga*. Este volume apresenta homens, seres imaginários, corpos deformados, monstros e demônios.

No final do período Edo, no ano de 1854, o Japão assina o tratado de comércio com os Estados Unidos da América, encerrando os mais de duzentos anos de isolamento dos países ocidentais. No ano de 1867, com a queda do Xógum Tokugawa Yoshinobu, houve a restauração do poder Imperial – Restauração Meiji, o sistema feudal passou a dar lugar a um Estado novo e moderno, marcando o início de uma nova era, a Era Meiji (1868-1912). A restauração Meiji trouxe grandes mudanças para os japoneses, que não se limitavam somente as novas tecnologias, as tradições passaram a dar lugar a uma rápida ocidentalização.

Com a abertura dos portos, a arte japonesa, o vestuário e a representação gráfica dos personagens passou a receber influências do ocidente. Até meados de 1865-70, a representação da figura humana, assim como a sua face, era feita de forma

discreta composta por pequenos detalhes, os pés e as mãos bem delineados, características pertencentes às xilogravuras *ukiyo-e*, que passaram a dar lugar a corpos longilíneos elaborados sob o modelo clássico grego (utilização de oito medidas²²) bem como olhos grandes e caricaturas.



Figura 21
Hiroshige Utagawa II, *Tug-o'- War for a Ball of Rice*, *nishiki-e print*, 1880, Waseda University Library
A imagem representa uma sátira política.

No final do século XIX, publicações similares aos jornais, tendo em média de 31 a 68 cm, contendo novidades para os japoneses começaram a circular na cidade de Osaka. Este tipo de publicação não possuía o intuito de criticar o governo e os seus políticos, característica que passou a mudar, quando desenhos e ilustrações passaram a fazer parte destas publicações.

²² Para que o desenho de um corpo humano tenha proporções corretas e equilibradas, utiliza-se o tamanho da cabeça como padrão para desenvolver o resto do corpo. Assim, por exemplo, se a média da cabeça possui dez centímetros, multiplica-se esta medida por oito, para encontrar a medida do corpo inteiro.

Influenciado pelas estéticas e estruturas gráficas norte-americanas e européias, o Japão passa na Era Meiji a desenvolver um mercado editorial próprio. Em 1862, o inglês Charles Wirgman²³ (1832-1891) passa a publicar a revista *The Japan Punch* (figura 22), nos moldes das publicações britânicas, parodiando o choque cultural entre os japoneses e os ocidentais. A revista continuou a ser publicada durante vinte e cinco anos.

Em 1887 o francês Georges Ferdinand Bigot²⁴ (1860-1927) publica a revista humorística *Tôba-e* (figura 24) (referência ao artista-monge Tôba Kakuyû, autor dos rolos de pinturas de *Chôjû Jinbutsu Giga*), na qual tanto o governo como a sociedade japonesa eram satirizadas. Apesar de ter sido publicada somente durante três anos, o estilo apresentado por Bigot passou a influenciar o surgimento de outras publicações. *Tôba-e* apresentava imagens seqüenciadas aliadas a narrativas apresentadas dentro de balões, e a introdução de conceitos estéticos de anatomia, sombra e perspectiva utilizados pelos desenhistas ocidentais.

Neste período, grupos relacionados ao Movimento dos Direitos Humanos, influenciados por estas abordagens gráficas (*ponchi-e* como ficaram conhecidas) passaram a utilizá-las com meio de criticar

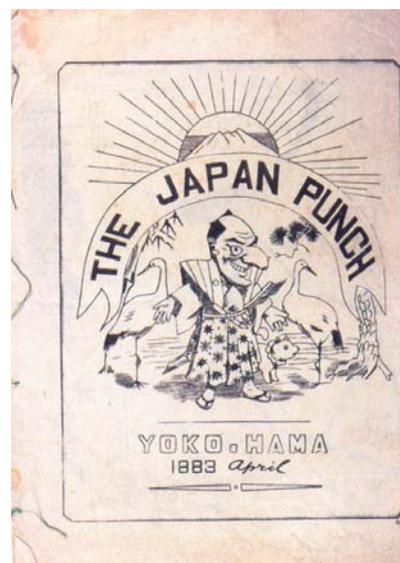


Figura 22
Charles Wirgman, *The Japan Punch*,
1883



Figura 23
Exemplar número nove de *Maru maru*
chimbun, 1877

²³ De origem inglesa, Charles Wirgman foi para o Japão em 1857, como correspondente do *Illustrated London News*, posteriormente fixando residência permanente em Yokohama.

²⁴ Georges Ferdinand Bigot chegou ao Japão em 1882, na Era Meiji, marcada pela volta do Imperador ao poder e de um intenso processo de ocidentalização do país.

e satirizar o governo, como é o caso de *Maru maru chimbun* (figura 23), publicado por Fumio Nomura em 1877. *Maru maru chimbun* trazia desenhos críticos e satíricos, elaborados a partir da mistura de convenções ocidentais (característicos dos *cartoons* norte-americanos) com trocadilhos e referências ao Japão tradicional.

O conceito de narrativa ilustrada na forma como conhecemos hoje, evoluiu dos esforços destes pioneiros que passaram a adaptar as influências ocidentais a visão japonesa.



Figura 24

Georges Ferdinand Bigot, *Tôba-e*, 1887, Waseda University Library

Cada número do jornal era composto por um *cartoon* acompanhado por um texto em francês e japonês. Nesta imagem, Bigot faz uma sátira com duas palavras japonesas pronunciadas em francês: “Mister, mister, koré very good, katté koudassaye na. - Hai hai hai yoroshii” (“Mister, mister, this is very beautiful, please buy it. - Yes, yes, yes, I get it”).

1.2.1 O resultado das influências

Influenciados pelas tiras de múltiplos quadros ocidentais, os artistas japoneses passaram a produzir quadrinhos sob este aspecto. Caracterizadas pela “tradição” de contar uma piada por dia, as tiras em quadrinhos norte-americanas possuíam temáticas bastante abrangentes, descreviam situações que refletiam não somente a realidade norte-americana, mas também a mundial. Os trabalhos de Yasuji Kitazawa ²⁵ (1876-1955), certamente foram o resultado direto destas influências, sendo o responsável pela inserção da estrutura de seis quadros dispostos horizontalmente nos quadrinhos japoneses.



Figura 25
Rakuten Kitazawa, *Knocking at the Door*
Trabalho produzido durante a estada de Kitazawa na Europa, por volta de 1929-30.

Rakuten, como também é conhecido, é considerado um dos precursores da novela gráfica japonesa e o responsável em instituir a palavra mangá como sinônimo de histórias em quadrinhos no século XX. Sua carreira artística se iniciou com o estudo do *nihon-ga* (pintura tradicional japonesa), passando a pintura ocidental, despertando grande interesse pelas tiras em quadrinhos norte-americanas, a qual passou a influenciar não somente seus trabalhos, mas também o seu estilo gráfico.

²⁵ Nascido em Tokyo e graduado pelo Instituto Taikokan de Artes, Rakuten Kitazawa também estudou a produção de histórias em quadrinhos na França, entre os anos de 1927-29.

Em parceria com o caricaturista australiano Frank A. Nankivell (1869-1959) passou a trabalhar no *Box of Curios*, uma publicação em língua inglesa, mensal de Yokohama. Em 1899 passa a trabalhar no departamento de mangá do *Jiji Shinpô*, fundada por Yukichi Fukuzawa (1834-1901), que ávido por elevar o status da caricatura no Japão, ao mesmo patamar que esta ocupava no ocidente, passa a depositar confiança no talento do jovem Rakuten.

Rakuten então passa a caracterizar e a nomear o estilo de seu trabalho pela palavra mangá, passando a abordar temas políticos e sociais, (nacionais e internacionais) em seus quadrinhos. Procurando se destacar no mercado e inspirado pelos jornais franceses *Rire* e o norte-americano *Puck*, no ano de 1905, funda o *Tokyo-Puck* (figura 26), a primeira revista de história em quadrinhos multicolorida do Japão. *Tokyo-Puck* alcançou um grande sucesso, resultando posteriormente na publicação de *Rakuten Puck* e *Katei Puck* em 1912. No ano de 1932, Rakuten Kitazawa deixa de publicar no *Jiji Shinpô* e abre seu próprio estúdio, *The Rakuten Manga Studio*, para seus muitos discípulos.

Com a chegada da Segunda Guerra Mundial, as editoras japonesas passam a ser contidas pela censura, e os caricaturistas a responder as demandas governamentais. Neste período também é criada a *Nihon Manga Hôkôkai* (Associação Japonesa de Mangá), sendo Rakuten Kitazawa nomeado seu primeiro presidente.

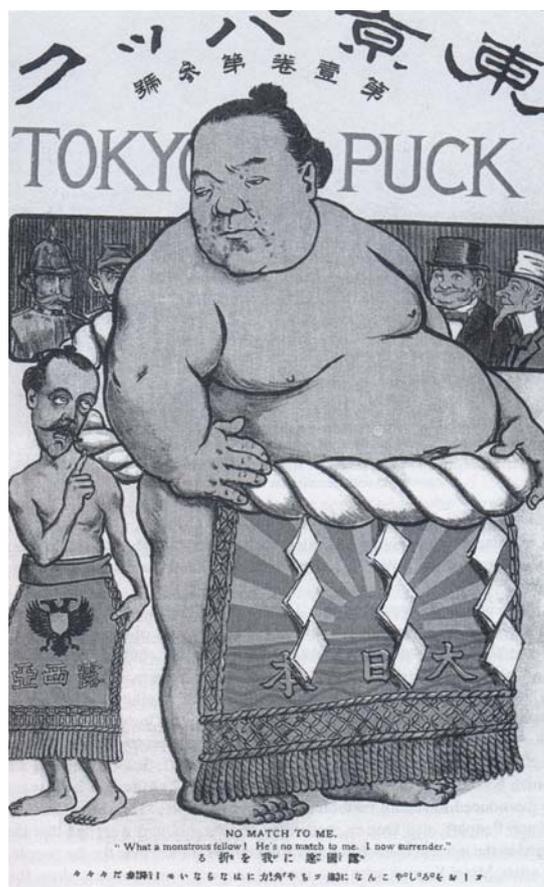


Figura 26
Rakuten Kitazawa, No Match to Me, *Tokyo Puck*,
volume 1, número 3, 1905

Rakuten continuou produzindo até o final de seus dias, assim como nunca deixou de admitir que seus trabalhos e seus quadrinhos, assim como seu estilo, possuíam influência das produções ocidentais. Após a sua morte em 1955, sua esposa doou o estúdio para a cidade de Ômiya. Em 1966, o estúdio de Rakuten Kitazawa é transformado no *Museu Municipal do Mangá*.



Figura 27
Rakuten Kitazawa, *Modern Girl* em *Jiji Manga*, 1925
Através de *Modern Girl*, Rakuten imortalizou a figura da garota de dezessete anos. Esta publicação descrevia o momento de transição em que o Japão se encontrava.
Na época os jornalistas publicaram sobre a imagem a seguinte frase: "If you meet a Japanese woman dressed Western style, you won't be able to prevent yourselves thinking of this one!"



Figura 28
Rakuten Kitazawa, *Young Woman Selling on the Island of Marken* em *Jiji Manga*, 1930
Em viagens realizadas pela Europa, Rakuten possuía o costume de fazer anotações sobre as pessoas que encontrava *Young Woman Selling on the Island*, foi uma destas pessoas, a qual particularmente o encantou. Seus trabalhos possuem influências gráficas e estéticas ocidentais.



Figura 29

Rakuten Kitazawa, *Togosaku to Mokubê no Tokyo Kembutsu*, Jornal dominical *Jiji Shinpô*, 1902

A disposição vertical composta por seis frames inserida por Rakuten passou a influenciar a produção de histórias em quadrinhos do período. A narrativa começava a apresentar uma fluidez gráfica de um frame para o outro.

Os trabalhos de Rakuten Kitazawa abriram caminho para um grande desenvolvimento de histórias em quadrinhos, iniciados pelo nascimento do movimento *New Progressive Representatives of Manga*, transformando a Era Taishô (1912-1926), no berço de desenhistas como Ippei Okamoto (1886-1948). Fascinado pelo cinema ocidental, Ippei passa a utilizar expressões cinematográficas nas histórias em quadrinhos japonesas, introduzindo assim uma nova linguagem nos mangás. Possuidor de um estilo diferenciado, os trabalhos de Ippei, ao contrário dos de Rakuten, eram caracterizados pelo exagero visual e pela utilização de cores rebuscadas, ao mesmo tempo em que apresentava um estilo caricato minimalista.



Figura 30
Ippei Okamoto, Supplement to the *Shufu no tomo*, 1929
A imagem refere-se ao jogo *Snakes-and-ladders*. Humorístico e caricato, grande parte dos trabalhos de Ippei Okamoto possuem como característica um forte contraste gráfico.

É neste período também que publicações direcionadas ao público infantil começam a surgir. Em 1914 é publicado a *Shônen Kurabu*, em 1923 a *Shôjo Kurabu*, e em 1926 a *Yônen Kurabu*, cujas estruturas nos remetem as dos livros vermelhos (*akahon*) do período Edo (1603-1868), pois possuíam em sua maioria literatura, contos ilustrados, artigos didáticos e algumas histórias em quadrinhos. Publicações infantis, normalmente eram encontradas na forma de suplementos, nas revistas adultas feminina, como a *Shufu no tomo* (figura 30) e a *Fujin Kurabu*.



Figuras 31-32

Shôsei Oda (roteiro) e Katsuichi Kabashima (arte), *Shôchan no bôken*, Editora Shogakukan Creative, 1925

Caminhando pela montanha com seu amigo esquilo, Shôchan é atacado por *tengus* (demônios). Assim como nos trabalhos de Rakuten Kitazawa, *Shôchan no bôken* possui a narrativa representada pela disposição gráfica dos seis quadros. Contudo percebemos que de um frame para o outro, a narrativa não é apresentada de forma minuciosa, vemos os momentos chaves da narrativa. Direcionado ao público infantil, *Shôchan no bôken* apresenta cores fortes e contrastantes na composição gráfica da narrativa.

Como foi mencionado anteriormente, os primeiros indícios de diálogos organizados por balões são decorrentes do período Edo (1603-1867). No entanto, dentro da estrutura mangá, a qual neste momento já se encontrava bem delineada como sinônimo de histórias em quadrinhos, a primeira narrativa ilustrada seqüenciada a apresentar diálogos em balões é *Shôchan no bôken* (figuras 31-32) e *Nonkina tôsan* (figura 33). Ambos os títulos foram publicadas na revista *Asahi Garafu* entre os anos de 1923 e 1926. De autoria de Shôsei Oda e Katsuichi Kabashima, *Shôchan no bôken* narra com grande humor às aventuras do menino Shôchan, ambientadas no tradicional e moderno Japão. Publicado por Yutaka Asô, *Nonkina tôsan* retrata as dificuldades dos protagonistas Nontô e Taishô, ao tentarem se adaptar a vida competitiva da cidade.



Figura 33

Yutaka Asô, *Nonkina Tôsan*, Revista *Asahi Garafu*, 1923-1926

Traços simples e caricatos característicos das tiras de jornal norte-americanas são algumas das influências presentes em *Nonkina Tôsan*.

Na década de 1940 os mangás já apresentavam grandes mudanças, a começar pela diversidade temática de suas narrativas. Com a forte influência vinda de personagens estrangeiros, a caracterização gráfica dos personagens japoneses passou a mudar. Personagens ocidentais como *Mickey Mouse*, *Betty Boop*, *Gato Felix* e *Popoye*, passaram a servir de modelo para os desenhistas japoneses. Este período foi marcado por um estilo gráfico teatral, onde os personagens em sua grande maioria eram representados de corpo inteiro, “... como se o leitor estivesse assistindo a atores num palco” (GRAVETT, 2006, p. 27).

Com o advento da Segunda Guerra Mundial em 1941, as histórias em quadrinhos passassem a ser utilizadas como meio de incentivar através de propagandas do governo, o militarismo. Alguns dos personagens criados neste período se tornaram verdadeiros ícones da cultura japonesa, sendo conhecidos e admirados até hoje. Dentre estes, destaca-se o cachorro *Norakuro*²⁶ (figuras 34-35), publicado na revista *Shônen Kurabu* a partir de 1931. Criado por Suihō Tagawa, *Norakuro* graficamente se assemelha à versão canina do personagem norte-americano *Gato Felix*. Suas aventuras venderam mais de 1 milhão de exemplares, estendendo a publicação da série por mais de dez anos no Japão.

Apesar de ser o registro de um período em que valores eram distorcidos, e os mangás e as leituras infantis eram utilizadas como meio de persuadir, cativar e transformar crianças em soldados, *Norakuro* assim como outros personagens, além de dar início à longa jornada de histórias em quadrinhos que estava por vir, se tornaram ícones para os japoneses.

²⁶ A história de *Norakuro* se divide em três momentos: o primeiro apresenta um cachorro trapalhão em situações cômicas que logo conquistou o público infantil; no segundo momento, *Norakuro* se alista no exército Imperial Japonês, chegando a se tornar herói e capitão; e por último, com o fim da Segunda Guerra Mundial, *Norakuro* volta a ser um simples e trapalhão vira-lata.



Figuras 34-35

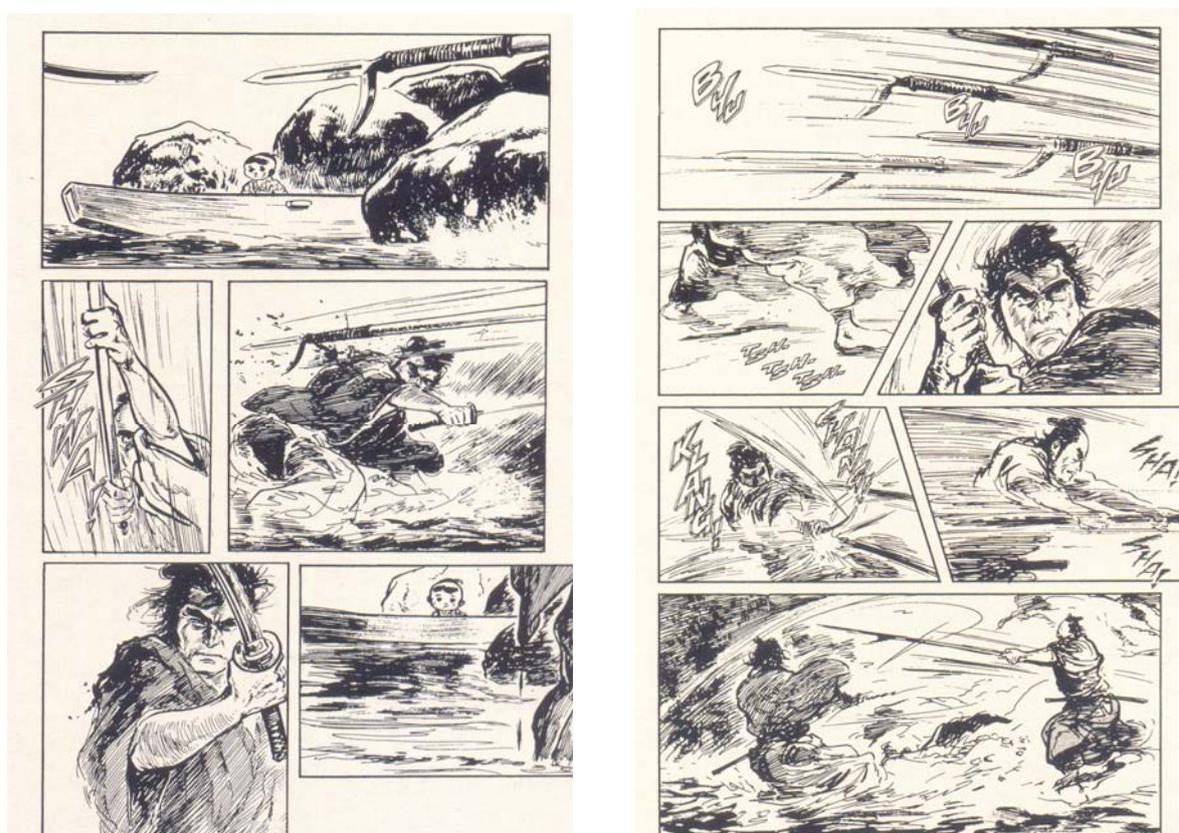
Suihō Tagawa, *Norakuro, Shōnen Kurabu*, 1931

Norakuro lidera seu exército canino contra os chineses, representados por porcos. Norakuro, bem como outras publicações da época que se direcionavam ao público infantil, possuíam páginas extremamente coloridas. Sob forte influência das histórias em quadrinhos norte-americanas, as publicações japonesas passaram a apresentar páginas cheias (ilustração) e frames distribuídos horizontalmente, estrutura gráfica caracterizada por “limpa” e similar as norte-americanas.

Com o fim da Guerra e sob a ocupação do governo norte-americano, o Japão passa lentamente a adaptar-se a nova situação e a se reconstruir. Mesmo diante da escassez de matéria-prima e da pobreza causada pela guerra, o Japão passou a produzir novos títulos de mangás e tiras de jornais, como *Manga Kurabu*, *Kodomo Manga Shinbun*, *Kumanbati*, *Manga Shōnen*, *Tokyo Pakku* e *Kodomo Manga Kurabu*. Este período de alta produtividade durou aproximadamente três anos. Nesta época *cartoons* norte-americanos também passaram a ser traduzidos para o japonês.

A partir da década de 1950, um novo gênero temático e artístico surge dentro dos mangás, o *gekiga manga* (imagens dramáticas). Criado pelo desenhista Yoshihiro Tatsumi, a partir da publicação *Kage* em 1957, o termo *gekiga* passou a

caracterizar as publicações que possuíam abordagens realistas, misturadas a engajamentos políticos e sociais, caracterizadas pela utilização de técnicas cinematográficas, ricas em suspense e personagens psicologicamente profundos. Temas como desejo, euforia, tristeza, solidão, depressão, anseios, banalidades e sátiras, são encontrados nos mangás deste período. Sentimentos de uma sociedade do pós-guerra, que encontrou nas histórias em quadrinhos, a resposta para as suas angústias e anseios. *Kozure Ôkami* (figuras 36-37) é considerado o clássico dos *gekiga manga*.



Figuras 36-37

Kazuo Koike (roteiro) e Goseki Kojima (arte), *Kozure Ôkami (Lobo Solitário)*, Editora Futabasha, 1976

Ambientado no Japão feudal, *Kozure Ôkami*, possui como protagonista Ittô Ogami, um nobre que passa a se vingar dos assassinos de sua família. O grande mérito do mangá, no entanto, está no trabalho de Goseki Kojima, que alia técnicas cinematográficas a um traço realista detalhado.

Devido ao baixo poder aquisitivo da população e da escassez de matéria-prima para a publicação de histórias em quadrinhos no pós-guerra, as editoras passaram a publicar os mangás em pequenos formatos, em papel jornal com impressão monocromática, variando do preto a cores como rosa, azul e roxo, dependendo da temática da publicação. Em paralelo, na cidade de Osaka, começavam a surgir os livros vermelhos, diferentes, no entanto dos produzidos no período Edo (1603-1867), e dos da década de 1914. Os livros vermelhos deste período possuíam em suas composições apenas histórias em quadrinhos e tinham como público alvo o infantil.

Além dos livros vermelhos, outro fator que contribuiu para a difusão dos mangás neste período foi o *kashihonya*, um sistema de aluguel de mangás, feito através de bibliotecas ou livrarias ambulantes, que teve início em Osaka e logo se espalhou para todo o país. Devido ao alto custo e a raridade de alguns títulos, o sistema de aluguel favoreceu as editoras, já que estas podiam efetuar menores tiragens de cada título e o sistema possibilitava atingir uma grande quantidade de leitores com poucos exemplares. Os *kashihonya* foram perdendo sua importância no final da década de 1950-60, momento em que os mangás deixaram de ser um produto caro.

Apesar da palavra mangá ter sido criada por Hokusai Katsushika no período Edo (1603-1868), e ter se consolidado como sinônimo de histórias em quadrinhos no século XX através de Rakuten Kitazawa, somente através dos trabalhos de Osamu Tezuka na década de 1940 que as histórias em quadrinhos japonesas viriam a se consolidar como um forte e diferenciado segmento editorial.

Embora existam grandes diferenças entre os mangás e os animês, ambos possuem uma característica em comum: Osamu Tezuka, que conferiu a ambos, originalidade e características inovadoras, favorecendo o desenvolvimento definitivo dos dois setores, tornando-os únicos. Osamu desde muito cedo, demonstrou aptidão para desenhar, passando horas tentando imitar os desenhos de seus mangás

favoritos. O interesse e o fascínio pelo cinema que futuramente Osamu viria demonstrar se deve as influências vindas de seu pai, um grande apreciador do cinema norte-americano, especialmente dos filmes de *Charles Chaplin*. De sua mãe, herdou o interesse pelo teatro, pelo drama e pela arte, especialmente em relação ao *Takarazuka Kagekidan*, do qual se tornou grande apreciador.

Uma explicação para a popularidade dos quadrinhos no Japão... é que o Japão tinha Osamu Tezuka, enquanto outras nações não tinham. Sem o Doutor Tezuka, a explosão dos quadrinhos no Japão do pós-guerra teria sido inconcebível (GRAVETT, 2006, p. 28).

Apesar de ter tido uma adolescência caracterizada por difíceis provações, recorrentes do período de guerras, Osamu passou a almejar dois objetivos em sua vida: tornar-se médico e contar histórias, a fim de inspirar otimismo nas pessoas. “A Segunda Guerra Mundial causou profundos efeitos em todos os japoneses, causando um efeito particular em Tezuka e nas histórias que mais tarde criaria...” (SCHODT, 2007, p. 26, tradução nossa)²⁷. Durante a década de 1940 sob a influência dos trabalhos de Walt Disney e dos Fleischer Brothers, passa a desenvolver seu próprio estilo gráfico. Enquanto cursava a faculdade de medicina, desenhava *Mâ-chan no nikkichô* no qual se encontrava as bases para o lançamento de *Shin takarajima* (*New Treasure Island*), que viria a ser publicado em 1947.

Neste período, continuou a produzir intensamente para várias editoras. Publicou títulos para as revistas mensais infantis em Tokyo, como *Chikyû tonneru* e *Pipi-chan*, além de histórias em séries para os livros brochuras e para os *akahon* (livros

²⁷ “World War II had a profound effect on all Japanese people, and it had a particularly powerful effect on Tezuka and the stories that he would later create...” (SCHODT, Frederik. *The Astro Boy essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/ Anime Revolution*. California: Stone Bridge Press, 2007, p. 26).

vermelhos). Nos livros brochura, Osamu publicou alguns dos títulos que vieram a se tornar verdadeiras obras-primas dos mangás: *Rosuto wârudo* (*Lost Word*), *Metoroporisu* (*Metrópoles*) e *Shin takarajima* (*New Treasure Island*).

Durante o pós-guerra, as histórias em quadrinhos havia praticamente desaparecido dos jornais e das revistas, devido ao alto custo e a desestruturação financeira em que o Japão se encontrava. Era difícil para as poucas editoras que continuavam a publicar mangás, se reerguer e acompanhar o desenvolvimento do segmento norte-americano, que começava a apresentar inovações, como traços cada vez mais realista, temas dramáticos, mudanças de ângulos e passagens rápidas de um frame para

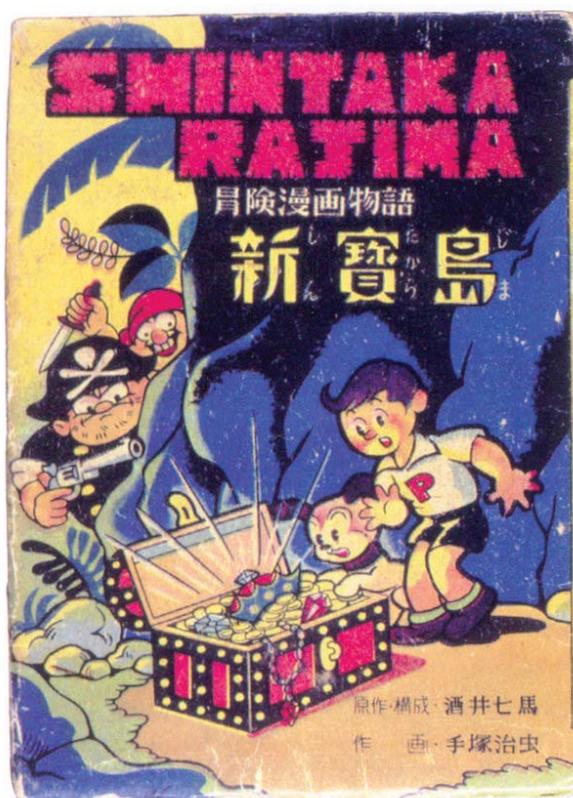


Figura 38
Osamu Tezuka, *Shin takarajima* (*New Treasure Island*),
Editora Ikuei Shuppan, 1947

outro. Osamu percebeu que, para o segmento editorial japonês se reestruturar era preciso acompanhar as novas tendências. Os mangás não poderiam se limitar aos pequenos espaços disponibilizados pelos jornais e pelas revistas era necessário mais espaço, mais páginas, mudanças precisavam ser feitas. É exatamente com estas características que publica em 1947 *Shin takarajima* (*New Treasure Island*) (figuras 38 e 39), um marco no trabalho de Osamu Tezuka e no desenvolvimento dos mangás.

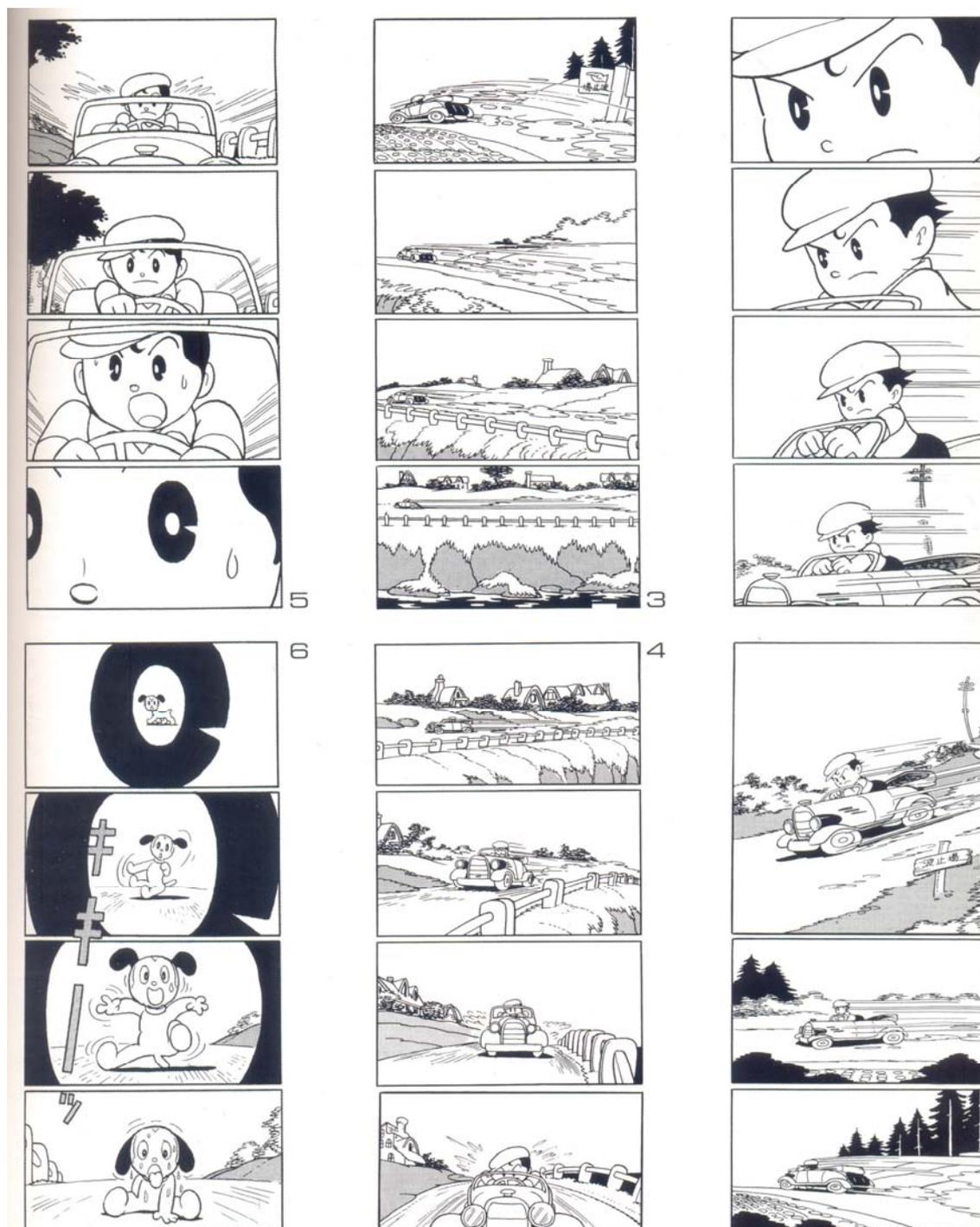


Figura 39

Tezuka Osamu, *Shin takarajima (New Treasure Island)*, 1947

O layout original de *Shin takarajima* possuía 31 frames dispostos verticalmente de forma minuciosa. Na versão publicada, no entanto, somente quatro destes frames foram utilizados. Osamu apresentou uma narrativa gráfica extremamente minuciosa, o intervalo de tempo entre um frame e outro é mínimo, cada segundo da narrativa foi descrito visualmente.

O título possui apenas um único volume, com aproximadamente duzentas páginas, trazendo inovações gráficas, leitura minuciosa de um frame para o outro, utilização de recursos cinematográficos, que conferiram dinamismo e ritmo a narrativa. Com uma venda inicial correspondente a 400 mil exemplares, *Shin takarajima* (*New Treasure Island*) se tornou o primeiro *bestseller* do pós-guerra, além de um divisor de águas dentro da trajetória dos mangás, causando um impacto considerável nos leitores e nos desenhistas do período. Detalhes significativos para a narrativa, bem como expressões faciais detalhadas dos protagonistas, eram vistas em primeiro plano pelo leitor, através de recursos como o do *close-up* e do *zoom*, elementos característicos do cinema que aproximou protagonista e leitor.

No layout original de *Shin takarajima* (*New Treasure Island*) (figura 39), é possível notar o quanto Osamu utilizou ao máximo os recursos do *close-up* e do *zoom*, possibilitando ao leitor observar a ação do cachorro tendo como referência o olhar do próprio protagonista. É também nestas oito páginas iniciais que, percebemos a fluidez minuciosa da passagem de um frame para outro, nos remetendo a idéia de estarmos “assistindo” o mangá. “Assistimos” a seqüência da ação, quadro a quadro, que aliado as linhas de movimento (hachuras) e as onomatopéias, criam a ilusão de que realmente o carro se encontra em movimento. Osamu Tezuka, contudo, só despontaria no mercado de mangás, através das publicações de *Janguru Taitei* (*Kimba – O Leão Branco*) e *Tetsuwan Atom* (*Astro Boy*) na década de 1950.

Como mencionado anteriormente, encontramos nos trabalhos de Osamu, uma forte influência dos trabalhos de Walt Disney. Influência esta que nunca negou e escondeu: “Eu fui inconscientemente influenciado pelo *Mickey Mouse*. *Astro Boy* parece com ele. Mickey tem um par de orelhas. Astro tem dois chifres. Na verdade, não são chifres, mas sim cabelos pontiagudos” (KOYAMA, 2007, p. 150, tradução

nossa) ²⁸. Realmente, Astro possui grandes semelhanças com o personagem *Mickey Mouse*, não só quanto às duas pontas pontiagudas do cabelo, mas também pelo formato dos sapatos e do próprio rosto do personagem.

Os olhos representados através de formas ovais pretas acrescentadas de um ponto branco, sugerindo luz ou brilho, se assemelham com os dos personagens *Popeye* (Segar), e do *Gato Felix* (Otto Messmer) além de claro, fazer referência aos personagens de Walt Disney. “É difícil imaginar como a indústria do mangá no Japão, bem como a de animação, poderia ter crescido até a proporção e diversidade atuais sem seu exemplo de pioneirismo” (GRAVETT, 2006, p. 28).

Enquanto o Japão passava por grandes transformações no setor editorial de histórias em quadrinhos, nos Estados Unidos da América e na Europa, o setor começava a entrar em decadência, devido à expansão da televisão e de outras novas formas de entretenimento. Segundo Sato (2007, p. 63)



Figura 40
Walt Disney, *Mickey Mouse*, década de 1950



Figura 41
Osamu Tezuka, *Tetsuwan Atom (Astro Boy)*, Editora Kôbunsha, 1956

²⁸ “I was unconsciously influenced by Mickey Mouse. Astro Boy resembles him. Mickey has two ears. Astro has two horns. “In fact, they are not ‘horns’ at all, but licks of hair” (KOYAMA, Richard. *One Thousand Years of Manga*. Paris: Flammarion, 2007, p. 150).

isto se deve ao fato de que no Japão, as histórias em quadrinhos estão relacionadas a fatores culturais e comportamentais, além de não terem vivenciado a *comicphobia*²⁹.

No início da década de 1960, com o crescimento econômico e o advento da televisão, Osamu avistou na nova mídia a possibilidade de realizar o seu sonho, o da animação. Através de um sistema chamado *limited animation*³⁰, Osamu conseguiu baixar o custo das animações, e novamente realizar uma grande inovação, adaptar as histórias e os personagens dos mangás para o meio cinematográfico, em séries de animação semanais, com a duração de vinte e sete minutos, estrutura que logo passou a ser adotada por outras emissoras e produtoras de animação, marcando a introdução dos animês na cultura popular japonesa.

“Suas histórias embalaram os sonhos e expectativas de várias gerações no pós-guerra; seu trabalho gerou a indústria do *mangá* e do *animê*; seu reconhecido talento e espírito inovador conquistaram o status de arte para ambas as atividades” (SATO, 2007, p. 136). Em vida fora considerado “*manga no Kamisama*” (Deus do mangá) e assim continua a ser chamado. Com a participação de Osamu Tezuka, os mangás e os animês deram o passo definitivo em direção ao reconhecimento e ao sucesso mundial, inovou o velho e abriu novos caminhos para as futuras gerações de desenhistas de mangás.

No final da década de 1950, a Editora Kodansha publica a *Shônen Magajin*, a primeira publicação mensal direcionada ao público masculino juvenil e adulto. A publicação de *Ashita no Joe* de Tetsuya Chiba em *Shônen Magajin* no ano de 1966 chegou a atingir a marca de 1 milhão de exemplares vendidos, consolidando definitivamente a inserção de narrativas sobre perseverança e trabalho árduo como a chave do sucesso. Narrativas satíricas também voltaram a ser publicadas em revistas

²⁹ A *comicphobia* iniciou-se nos Estados Unidos da América com a publicação do *bestseller The Seduction of the Innocent* de Fredric Wertham em 1954.

³⁰ O *limited animation* consistia-se em um “banco de acetatos” onde estes poderiam ser reutilizados em novas seqüências.

semanais, como é o caso de *Sazae-san*, de Machiko Hasegawa³¹, a primeira desenhista feminina a alcançar sucesso no universo dos mangás.

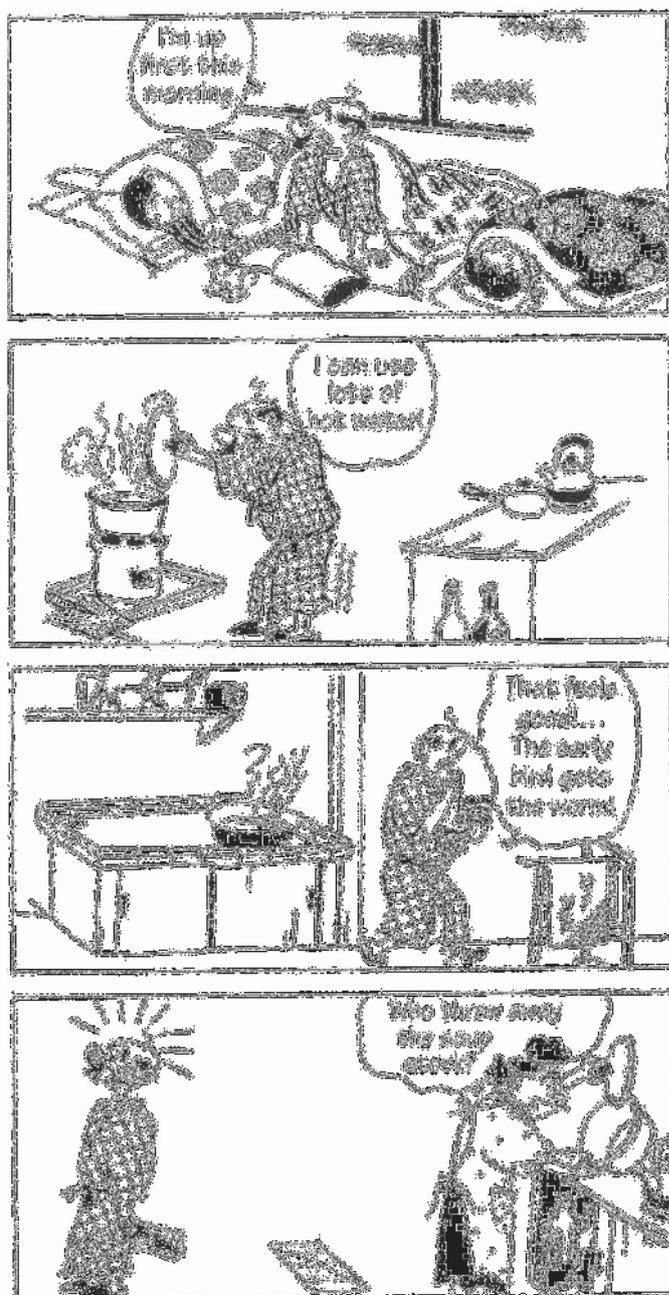


Figura 42
Machiko Hasegawa, *Sazae-san*, 1946
Sazae-san é considerado uma obra-prima dos mangás verticais de quatro frames (*yon-koma manga*). Em quase três décadas de publicação, *Sazae-san* refletiu a vida e a sociedade japonesa do período de pós-guerra até o Japão contemporâneo. Em 1969, a série ganhou uma adaptação em animê, que continua a ser exibida atualmente.

³¹ Machiko Hasegawa iniciou sua carreira de desenhista aos quinze anos. Aos dezesseis, tornou-se aprendiz de Suihō Tagawa criador da série *Norakuro*.

Na década de 1960, alguns mangás passaram a ser produzidos por equipes: havia o responsável pela narrativa, pela elaboração dos cenários, o desenhista e o arte-finalizador. Um período que transformou definitivamente as histórias em quadrinhos em produto de série, em resposta a grande procura no mercado editorial. Também é um período marcado pela produção de inúmeros títulos, dos quais, alguns passaram a ganhar versões animadas (animê), assim como brinquedos e produtos relacionados passaram a ser produzidos.

É neste período que surgem as primeiras publicações direcionadas especificamente ao público feminino juvenil: em 1963 surgem a *Shôjo Furendo* e a *Mâgaretto* (figura 43), e em 1968 surge a *Shôjo Komikku*. Segundo Ito (2008, p. 39), é a partir da publicação destas revistas, que o público juvenil feminino passa a não se reconhecer mais como crianças, mas sim como garotas. “Foi um período em que as meninas ‘começaram a odiar coisas feias, meninos, coisas sujas e violentas’...” (ITO, 2008, p. 39, tradução nossa)³².

A partir de então o setor editorial de histórias em quadrinhos japonês tem um grande crescimento. Passa a disponibilizar uma grande quantidade de títulos, a temática dos super-heróis é introduzida devido à inserção dos comics, e publicações masculinas e femininas passam a ser cada vez mais freqüentes e distintas.



Figura 43
Revista *Mâgaretto*, Editora Shueisha, 1978

³² “It was the time when girls ‘started hating ugly stuff, boys, and dirty, violent things’...” (ITO, 2008, p. 39).

A década de 1970 é marcada pela inserção de desenhistas femininas e a consolidação definitiva dos shôjo mangás no segmento editorial. A década de 1980 por outro lado, é marcada pela inserção de publicações direcionadas ao público feminino adulto, os josei mangás ou *redikomi*. No final da década de 1990, uma grande quantidade de títulos e personagens de mangás passam a ganhar versões em *live-action* e filmes, assim como a moda, o comportamento e o entretenimento passam a ser influenciados.



Figura 44
Revista *Kisu* (*Kiss*), Editora Kodansha, 2008
Josei mangá.



Figura 45
Revista *Komikku Amoure* (*Comic Amour*), Editora Dream
Maker, 1994
Redikomi manga.

2. Histórias em quadrinhos direcionadas ao público feminino

Uma recente pesquisa mostrou que 42% das mulheres japonesas entre 20 e 49 anos; e 81% das adolescentes lêem mangás regularmente. De qualquer forma, há mais de cem títulos de mangás e revistas em circulação dirigidas ao público feminino... (THORN, 2004, p. 169, tradução nossa)³³.

Tendo em grande parte leitores masculinos, o termo HQ (histórias em quadrinhos) por muito tempo esteve vinculado a temáticas ligadas a este universo. Visão esta intensificada quando analisamos a trajetória das histórias em quadrinhos no mundo, pois foram poucos os mercados editoriais que destinaram uma pequena porcentagem de suas publicações as mulheres. A grande questão, no entanto, não seria a existência ou a falta de publicações direcionadas ao público feminino, mas sim, o que levaria as mulheres a comprarem histórias em quadrinhos, já que para muitos, histórias em quadrinhos é sinônimo de homens.

Com o intuito de compreender o porquê das histórias em quadrinhos femininas japonesas terem se consolidado como um mercado estável no Japão, analisaremos três outros grandes setores editoriais, que também direcionaram uma parte de suas publicações ao público feminino: os Estados Unidos da América, a Grã-bretanha e o Brasil. Em cada país, será analisado o período de maior produtividade do segmento editorial direcionado ao público feminino.

³³ "A recent survey reported that 42 percent of Japanese women between the ages of 20 and 49, and 81 percent of teen girls read manga with some regularity. At any time, there are more than one hundred mangá magazines in circulation..." (THORN, Mathew. *Girls and Women Getting out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan's Amateur Comics Community*. In: KELLY, William. *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. New York: State University of New York Press, Albany, 2004. p. 169).



Figura 46
Revista *Sensation Comics*, década de 1940

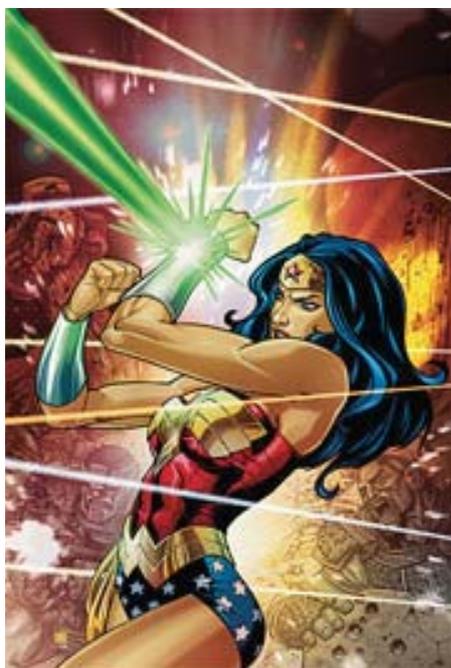


Figura 47
Gail Simone (roteiro) e Bernard Chang (Arte),
Wonder Woman (Mulher Maravilha), Editora DC
Comics, 2008

O início da trajetória das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos da América é marcado por uma grande diversidade temática: faroestes, super-heróis, crimes, comédias, ficção científica, romances e pornografias. Publicações dirigidas ao público feminino e desenhadas por mulheres passou a ser recorrente a partir de 1940, assim como títulos direcionados ao público juvenil, como *Flaming Love*, *Teenage Diary Secrets* e a *Calling All Girls*.

Por possuir uma forte tradição na publicação de histórias em quadrinhos de super-heróis, não seria nenhuma novidade se as editoras norte-americanas passassem a publicar histórias direcionadas as mulheres sob os mesmos moldes. Com base nesta idéia, surge em 1941 na revista *All Star Comics* publicada pela Editora National Periodicals, a personagem *Wonder Woman (Mulher Maravilha)*, que em 1942, passa a ter um título próprio. A publicação de *Wonder Woman (Mulher Maravilha)* abriu portas para uma grande leva de super-heroínas, como *Miss Fury* (1942), *Mary Marvel* (1945), *Black Cat* (1946) e *Supergirl* (1959).

Criada por William Moulton, a personagem *Wonder Woman (Mulher Maravilha)* refletia as mudanças políticas e sociais ocorridas com a figura da mulher norte-americana no período

da Segunda Guerra Mundial. “Wonder Woman deveria portar a mensagem de que, a mulher deveria realizar seu potencial, deveria lutar por direitos iguais...” (SABIN, 1996, p. 86, tradução nossa)³⁴. Devido às mudanças políticas ocorridas no período de pós-guerra *Wonder Woman (Mulher Maravilha)* passa a não atingir os mesmos números de venda, a publicação, portanto, com o intuito de se reerguer, passa a ter a narrativa e o design gráfico modificados, adaptando-se ao público masculino.

Com a publicação do *bestseller The Seduction of the Innocent*, de Fredric Wertham em 1954, os comics foram acusados de expor crianças e jovens a violência, ao sexo, e a imoralidade, ao mesmo tempo em que incentiva a prática do homossexualismo. Uma forte censura foi imposta aos comics, limitando-os as temáticas de super-heróis e a outras que fossem consideradas “seguras”. Limitações que conseqüentemente desestimulando a produção de histórias em quadrinhos femininas nos Estados Unidos da América. O fim da guerra e a volta dos homens apenas intensificou este processo. As mulheres novamente foram transformadas em donas de casa e heroínas como *Wonder Woman (Mulher Maravilha)*, tornaram-se mais uma no meio de tantas outras, que passaram a pertencer e a refletir os desejos masculinos. Iniciava-se o período em que os comics viriam a ser caracterizados como masculinos, e as novelas e romances (com o advento da televisão), como femininos.

Na Grã-bretanha, publicações destinadas às mulheres, significavam ascensão, diversificação e grande alcance de público para as indústrias de entretenimento. Com a publicação da revista *The Eagle* em 1950, a Grã-Bretanha passou a desenvolver uma quantidade significativa de publicações para o segmento. Inúmeros títulos surgem posteriormente, alguns utilizando temáticas humorísticas infantis, outros, temas relacionados à moda. A temática de *The Eagle* girava em torno das mesmas que eram direcionadas ao público masculino, ou seja, adaptou-se a

³⁴ “Wonder Woman would be the bearer of the message that women should realize their potential, should fight for equal rights...” (SABIN, Roger. *Comics, Comix & Graphic Novels*. London: Phaidon, 1996, p.86).

fórmula dos super-heróis e temas de ação as revistas femininas, uma estratégia que logo perceberam não funcionar.

O lançamento posterior de outras três revistas mudou o cenário editorial feminino da Grã-Bretanha. Pela Editora Amalgamated Press é lançado *Marilyn* e *Valentine*; e pela DC Thompson é lançado *Romeo*, que traziam como temas relacionamentos amorosos e sexuais: “As histórias são sobre o amor verdadeiro, as qualidades morais do casamento, e o típico final, onde nada é mais chocante do que o esperado pelo contrato” (SABIN, 1996, p. 82, tradução nossa) ³⁵.

Com o advento dos Beatles e dos hips na década de 1960, o interesse por histórias de romance chegou ao fim. A Editora DC Thompson, portanto, passa a inovar o seguimento com a publicação de *Jackie* (figura 46) em 1964. Tratava-se de uma publicação diferenciada e inovadora para a época, com abordagens temáticas maduras, misturando histórias em quadrinhos com *women's magazine*. *Jackie* logo se tornou um sucesso de vendas, e passou a ser publicada até o ano de 1993. Todas

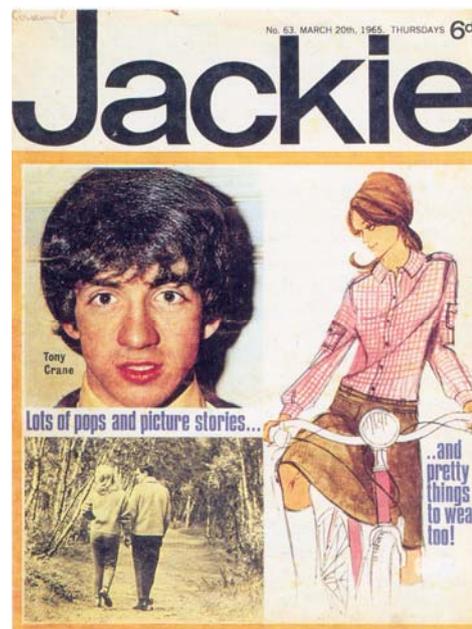


Figura 48
Revista *Jackie*, Editora DC Thompson, 1950



Figura 49
Revista *Girl*, Editora Hulton, 1950

³⁵“The stories were about ‘true love’ and the moral rectitude of marriage, and typically ended in nothing more shocking than a clinch” (SABIN, Roger. *Comics, commix & graphic novels*. London: Phaidon, 1996, p. 82).

estas publicações possuíam reportagens, matérias, artigos, aliados a uma pequena quantidade de histórias em quadrinhos.

No Brasil, nas duas últimas décadas, o setor editorial intensificou o lançamento de títulos para diferentes públicos, seguindo a segmentação e a especialização apresentada no mercado de histórias em quadrinhos de outros países. Uma pesquisa realizada constatou que, o número de publicações direcionadas ao público adulto, vem aumentando cada vez mais, e grande parte dos títulos direcionados ao público infanto-juvenil são obras estrangeiras, compostos em sua maioria pelos comics e pelos mangás.

Em relação à produção de histórias em quadrinhos propriamente brasileira (popularmente conhecidos por gibis) grande parte desta, se divide em títulos *underground* (direcionadas ao público adulto), publicações infanto-juvenil e recentemente por obras literárias quadrinizadas, como a série *Literatura brasileira em quadrinhos*, publicada pela Editora Escala Educacional de São Paulo, iniciada em 2005. Publicações direcionadas especificamente ao público feminino se encontram em desenvolvimento, em sua maioria, em tiras de jornais e publicações amadoras, conhecidas pelo nome de fanzines (figuras 50 e 51).

Assim como o mercado editorial da Grã-Bretanha, o setor editorial feminino brasileiro é composto em sua maioria por revistas femininas. As temáticas giram em torno da figura feminina, beleza, sexo, comportamento, moda e resumo de novelas. Temas que acabam difundindo no imaginário popular a idéia que, a mulher não se interessa por temas sociais e políticos. Além de tudo isso, o ocidente ao contrário do Japão, não possui o hábito sócio-cultural de ler histórias em quadrinhos, e o segmento prioriza narrativas e temáticas masculinas em suas publicações. Por muito tempo, e infelizmente ainda, as histórias em quadrinhos são encaradas pela maioria das pessoas e críticos como um entretenimento de baixo valor cultural, sem valor artístico, ligado a uma parcela marginalizada da sociedade.

Inúmeros são os motivos ocorridos no ocidente que, contribuiriam para o declínio da produção de histórias em quadrinhos femininas, a começar pelos grupos feministas da década de 1960, que passaram a fazer críticas quanto ao estereótipo feminino representado nestas publicações. As personagens das publicações desta época possuíam anseios e aspirações, contudo, não deveriam ir contra as tradições e regras sociais, normalmente impostas pelos homens, de certo modo, colocavam “limites” a figura da mulher e incentivavam um modelo a ser seguido.



Figura 50
Mary Cagnin, *Vidas Imperfeitas*, fanzine, 2009

O fanzine de *Vidas Imperfeitas* apresenta traços mais realistas, aliados a expressões caricaturais característico dos mangás. A quadrinização de página cheia utilizada enfatiza o momento importante da narrativa. O fanzine apresenta uma quadrinização limpa e linear.

Outros, no entanto, passaram a levantar elementos ambíguos nas histórias em quadrinhos, alegando que estas, continham elementos que poderiam perverter a juventude. Wertham por exemplo, passou a atacar *Wonder Woman* (*Mulher Maravilha*) alegando que, esta publicação continha elementos implícitos de lesbianismo, pelo fato da personagem central provir de uma ilha habitada exclusivamente por mulheres amazonas. Sendo verídico ou não, a crítica intensificou negativamente as histórias em quadrinhos femininas.

No Japão apesar das publicações direcionadas ao público feminino juvenil e adulto corresponderem somente a 15% de todo o setor editorial, trata-se de um setor sólido que vem crescendo e conquistando não somente o público ocidental feminino como também o masculino, devido às constantes transformações gráficas e temáticas do segmento (figura 52).

A inserção de temas característicos dos josei mangás (publicações adultas) nos shôjo mangás (publicações juvenis), e vice-versa, resultou no crescimento e no amadurecimento das publicações. Os shôjo e josei mangás passaram a influenciar o desenvolvimento um do outro, resultando no que hoje vem a ser o segmento de histórias em quadrinhos femininas japonesas, onde as publicações são lidas tanto pelo público juvenil como pelo adulto. Apesar de existir atualmente publicações onde a

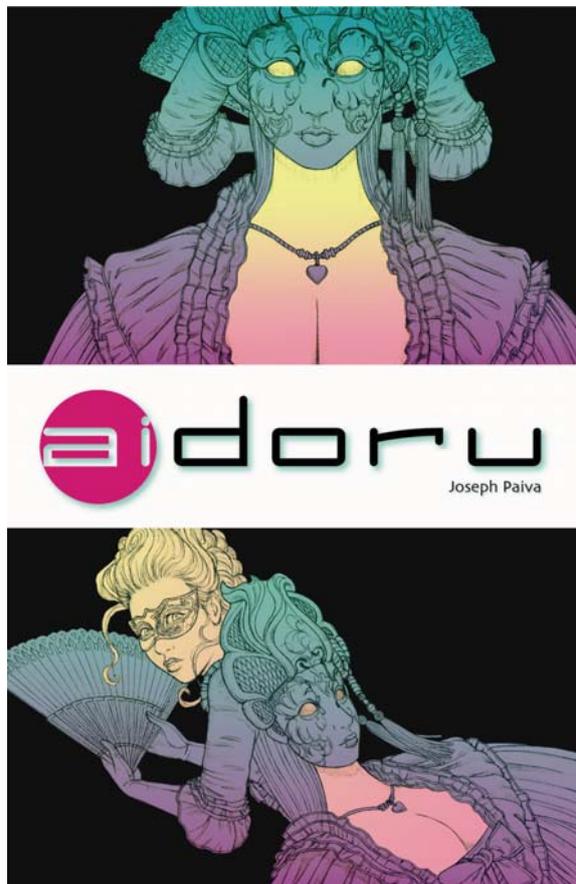


Figura 51
Joseph Paiva, *Aidoru*, fanzine, 2009
Coletânea de histórias, ilustrações e divagações sobre admiração e as suas conseqüências nas relações humanas.

distinção entre shôjo e josei venha ser tênue, como vem a ser o caso dos mangás *Paradaisu Kisu* (*Paradise Kiss*) e *Nana* de Ai Yazawa, *Hakushaku Kain Shirizû* (*A Saga de Cain*) e *Tenshi Kinryôku* (*Angel Sanctuary*) de Kaori Yuki, o segmento continua a se dividir e a ser classificado em publicações shôjo e josei.



Figura 52

Kaori Yuki, *Tenshi Kinryôku* (*Angel Sanctuary*), Editora Hakusensha, 1994

Kaori apresenta em *Tenshi Kinryôku* (*Angel Sanctuary*) elementos gráficos característicos dos shônen mangás (excesso de onomatopéias e visualidade carregada) a elementos gráficos característicos dos shôjo mangás (formatos variados de frames, traços extremamente feminino, limpo e andrógino).

3. Shôjo e Josei mangás

As histórias em quadrinhos femininas japonesas estão ligadas diretamente a subcultura feminina japonesa conhecida por *shôjo bunka* (cultura feminina). Esta subcultura surgiu no início do século XX, em publicações que passaram a desenvolver um estilo gráfico e narrativo de arte que agradasse as leitoras femininas. Publicações que passaram a ser produzidas a partir da premissa de que garotas e jovens mulheres consomem e produzem. Antes de começarmos a analisar o desenvolvimento dos shôjo e josei mangás é importante compreendermos o significado das palavras shôjo e josei.

A palavra shôjo literalmente significa menina, referindo-se especificamente a jovem mulher na qual a sexualidade ainda não se encontra expressa. No final do século XIX, a palavra não era utilizada para se referir à sexualidade da criança (sexo feminino), mas sim a faixa etária em que esta se encontra, portanto, shôjo (menina) e shônen (menino) antigamente eram utilizados como sinônimo de criança. As primeiras publicações direcionadas ao público feminino surgiram a partir das publicações infantis. Socialmente, o termo shôjo refere-se à faixa etária apresentado no conservador sistema educacional do final do século XIX e início do século XX, o que hoje corresponde à fase da pré-adolescência.

Segundo Honda (1990, p.178-205 apud TAKAHASHI, 2008, p. 116) as leis do sistema educacional de 1887, conhecidas por *chûtôgakkô rei* (lei educacional referente à escola primária), sacrificava a educação feminina em favor da educação masculina. “As meninas eram destinadas a serem donas de casa, portanto supostamente não necessitavam de uma educação avançada”. Em 1899 o sistema educacional passa a favorecer a educação feminina, no entanto, o currículo ainda se limitava a enfatizar a formação de uma boa mãe e uma boa dona de casa. “Estas

escolas não ensinavam as jovens mulheres a se tornarem adultas independentes, mas sim inúmeras maneiras de obter o chamado ideal shôjo – o sonho de se tornarem futuras e felizes noivas, isoladas do mundo, da real vida pública...” (TAKAHASHI, 2008, p. 116, tradução nossa)³⁶. O “ideal shôjo”, que posteriormente passou a ser retratado nas primeiras publicações direcionadas ao público juvenil feminino. Kurosawa (1998, p. 444-448 apud TAKAHASHI, 2008, p. 116) ainda ressalta que estas escolas, efetivamente isolavam as garotas no sentido de aplicar o conceito de virgindade como sinônimo de pureza, os ‘recursos sexuais não utilizados’.

...as garotas foram proibidas de ser contratadas por qualquer entidade pública ou privada, assim como desempenhar qualquer tipo de trabalho – como trabalhadoras ou como esposas. Esta abordagem espalhou-se durante a Guerra Sino-Japonesa (1894-1895), o governo passou a divulgar a propaganda de que os jovens rapazes eram a resistência da nação e os futuros soldados que defenderiam o arquipélago japonês. Em contraste, das jovens garotas, sobretudo as de classe média e alta urbana não se esperava nenhuma contribuição social... (KUROSAWA, 1998, p. 444-448 apud TAKAHASHI, 2008, p. 116, tradução nossa)³⁷.

A palavra josei literalmente significa mulher, referindo-se a fase adulta e sexual feminina. Os estereótipos de boa mãe e boa dona de casa surgiram no Código Civil do Período Meiji (1868-1912), assim como o discurso de sexualidade passou a estar ligado ao nacionalismo e a formação do Estado. Entre as décadas de 1900-1945, a

³⁶ “These schools did not teach young women how to function independently as adults, but rather inculcate what could be called the shôjo ideal – the dream of becoming happy future brides, isolated from the real-life public...” (TAKAHASHI, 2008, p. 116).

³⁷ “... shôjo were forbidden from taking on any public or private role – either as part of the workforce or as wives. This use of the shôjo gender category became widespread during the Sino-Japanese War of 1894-1895, which forced the Japanese government to propagandize about young boys as the nation’s strength and as the future soldiers who would defend the Japanese archipelago. In contrast, girls, particularly of the urban middle and upper classes, were not expected to contribute to civil society...” (KUROSAWA, 1998, p. 444-448 apud TAKAHASHI, 2008, p. 116).

sexualidade feminina passou a ser retratada com perplexidade pelos jornais, revistas e artigos. As mulheres passaram a ser definidas pelos papéis de filha, esposa e nora, posteriormente, a maternidade também passou a estar ligada a figura feminina.

3.1 As Primeiras publicações

As publicações femininas se iniciaram em 1902, através de *Shôjo Kai*, que trazia artigos e também as chamadas seções de carta. A troca de comunicação entre as leitoras e as editoras através destas seções, ajudou a desenvolver e a adaptar a imagem do “ideal shôjo” ao mundo real, deixando de ser apenas exclusividade das páginas das revistas. As ilustrações deste período passaram



constantemente a refletir este ideal, como é o caso dos trabalhos de Yumeji Takehisa (figura 55). “Takehisa é um exemplo de como os artistas apagaram a linha que

Figura 55
Yumeji Takehisa, Ilustração publicada em *Fujin gurafu*, 1926

Corpos magros e extremamente longilíneos passou a caracterizar as personagens de Yumeji Takehisa.

separa a ficção do mundo real, fornecendo as jovens, a oportunidade de comprar literalmente a aparência shôjo característica das respectivas publicações”

(TAKAHASHI, 2008, p. 117, tradução nossa)³⁸. Yumeji (1884-1934) é considerado o primeiro e mais importante ilustrador shôjo e o responsável pela criação de um estilo coerente que passou a refletir o “ideal de shôjo”. Posteriormente este estilo passou a ser conhecido por *jojô-ga* (pintura ou imagem lírica), e a influenciar permanentemente a estética do universo dos shôjo mangás.

A característica que define o *jojô-ga* é a representação visual da sensibilidade do artista, de forma que combina a imaginação deste com o realismo. A diferença entre as meras ilustrações e o *jojô-ga* é que as ilustrações simplesmente representam a narrativa da novela, enquanto que o *jojô-ga* reflete as emoções do artista, como uma visão da natureza ou da vida (SUDÔ, 1984, p. 30 apud TAKAHASHI, 2008, p. 118, tradução nossa)³⁹.

As publicações femininas da década de 1910 a 1930 apresentavam garotas ociosas e sonhadoras, que viviam em mundos imaginários, envolto a poesias e romances, estereótipo que posteriormente vinculou-se a imagem da garota burguesa. Artistas como Kôji Fukiya (1898-1979) e Kashô Takabatake (1888-1966) passaram a desenvolver protagonistas sensuais, de olhos bem delineados caracterizados por uma expressividade infantil e inocente. Estes artistas bem como outros, apesar de possuírem um estilo próprio e diferenciado, passaram a desenvolver imagens graficamente semelhantes: jovens garotas em espaços abertos em devaneio (figuras 56 e 57).

³⁸ “Takehisa offers a good example of how artists erased the border between the fictional and real worlds by providing young girls with the opportunity to literally buy into the shôjo look featured in the respective magazines” (TAKAHASHI, 2008, p. 117).

³⁹ “The defining characteristic of *jojô-ga* is the visual representation of the artist’s delicate sensibility in a way that combines the artist’s imagination with realism. The difference between mere illustration and *jojô-ga* is that illustration simply depicts the narrative of the novel, while *jojô-ga*, reflects the emotions of the artist, such as his view of nature or life” (SUDÔ, 1984, p. 30 apud TAKAHASHI, 2008, p. 118).



Figura 56
Kashō Takabatake, *Asagao*, publicado na revista *Shōjo Gahō*, 1928
A personagem possui características gráficas ocidentais, aliada a estética do *jojō-ga*. A disposição das flores ao fundo, auxiliou no equilíbrio da composição.



Figura 57
Kōji Fukiya, *Reijo Kai*,
1926

Estas abordagens gráficas e estéticas passaram a mudar durante o período da Segunda Guerra Mundial, os desenhos passaram a ser mais realistas, principalmente com relação à representação do corpo feminino.

Após o período de guerras, a representação gráfica da figura feminina, passou novamente por transformações, desta vez pela retomada do estilo *jojô-ga*, tendo como maior representado os trabalhos de Jun'ichi Nakahara (1913-1983), que passou a representar a figura feminina através de corpos longilíneos, olhos exagerados, caracterizados por expressões sonhadoras e distraídas (figura 59), elementos que popularizaram as publicações femininas de mangás.



Figura 58

Jun'ichi Nakahara, ilustração para a revista *Junioru Soreiyu*, 1958

Olhos delineados e extremamente expressivos combinados a um rosto longilíneo, característica dos trabalhos de Jun'ichi Nakahara.

A partir da década de 1940, Jun'ichi passou a exagerar ainda mais na expressividade e no tamanho dos olhos de suas protagonistas (figura 58). Também é o responsável por inserir flores no fundo das imagens, característica gráfica que se tornou marca do universo feminino. As flores além de decorar visualmente a narrativa passaram a ser utilizadas como reflexo da personalidade da protagonista ou do sentimento desta.

Os botões de flor simbólicos, invisíveis aos personagens, identificam a heroína da história, refletem a atmosfera de uma cena ou revelavam os sentimentos de um personagem. Os buquês floriam como paixões, com suas pétalas e folhas caindo quando o romance se apagava. Nessa linguagem, cada flor tem um significado: as margaridas geralmente denotam simplicidade; os crisântemos, sensibilidade e as rosas sensualidade (GRAVETT, 2006, p. 83).

Em 1953 tendo em vista o crescimento do segmento editorial de histórias em quadrinhos, a revista *Shôjo Kurabu* pede a Osamu Tezuka que crie uma história direcionada ao público feminino. Como resultado surge *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)* (figura 60).

Para contar esta história, cuja narrativa se assemelha a um conto de fadas, Osamu Tezuka, assim como Jun'ichi Nakahara, utilizou olhos grandes, extremamente expressivos e um corpo longilíneo para a caracterização da protagonista Safire. A inovação, no entanto, passa a ser com relação à representação da figura humana, o caráter realista passou a dar lugar a representações figurativas, penteados exóticos e rostos redondos passam a caracterizar as protagonistas dos shôjo mangás, influências que obteve *Takarazuka Kagekidan*.



Figura 59

Jun'ichi Nakahara, *The Charm of Nishiki-e Prints*, nishiki-e, 1930

A boneca que a jovem segura está caracterizada como uma cortesã. Já as imagens localizadas ao fundo, fazem referência à série de gravuras do Monte Fuji de Hokusai Kastushika.



Figura 60

Osamu Tezuka, *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)*, publicado na revista *Shôjo Kurabu*, 1953

Em *Ribon no Kishi* encontramos referências a mitologia grega e ao cristianismo. Graficamente a protagonista Safire apresenta semelhanças com a personagem Branca de Neve de Walt Disney, além de trazer influências das atrizes do *Takarazuka Kagekidan*.

3.2 A década de 1960

Até meados da década de 1960, os shôjo mangás eram produzidos por desenhistas masculinos. Neste período o segmento shônen (histórias em quadrinhos direcionadas ao público juvenil masculino) se encontrava em ascensão, portanto era muito concorrido e extremamente competitivo, o que dificultava o ingresso. O segmento shôjo por outro lado, começava a apresentar os primeiros passos firmes, encontrava-se no seu primeiro estágio, o que possibilitava aos desenhistas novas oportunidades e experimentações.

Por se tratar de um segmento novo e menos concorrido, os desenhistas tinham maiores chances de se destacarem e ter suas produções valorizadas, por isso, grande parte dos desenhistas masculinos deste período destacaram-se no segmento feminino.

Neste período, destaca-se a produção de quatro grandes desenhistas masculinos: Osamu Tezuka, Tetsuya Chiba, Shotarô Ishinomori e Leiji Matsumoto. Desenhistas que, atualmente são conhecidos apenas pelos seus trabalhos direcionados ao público masculino, mas que se destacaram no mercado através das publicações femininas. Shotarô Ishinomori, por exemplo, é conhecido especificamente pelos mangás *Saibôgu Zero-Zero-Kyû* (*Cyborg 009*) e *Kamen Raidâ* (*Kamen Rider*), no entanto,



Figura 61
Shotarô Ishinomori, *Ryujin Pondo*, 1961

também é responsável pela publicação de *Ryujin Pondo* (figura 61), *Emiko Monogatari* e *Okashina Okashina Okashina Ano Ko*.

A maior parte dos títulos deste período, apresentava protagonistas adolescentes, passíveis, inseridas em sua maioria em enredos melodramáticos e trágicos, geralmente se encontravam separadas de suas mães biológicas, seja pela morte ou simplesmente pela ausência desta. A figura materna em alguns casos era representada pela madrasta, por mulheres cruéis, que passavam a abusar e a negligenciar suas enteadas, enredos que remetem ao conto ocidental da *Cinderela*.

As protagonistas destas histórias sempre se encontravam em uma atitude passiva, a espera de algo. Outra temática recorrente no período era o de como enfrentar e superar os diversos obstáculos e problemas do dia-a-dia para então, receber a tão esperada recompensa: a felicidade ao lado do amor verdadeiro.

No final da década de 1960, com o advento das publicações juvenis e a grande popularidade dos mangás, o mercado editorial de quadrinhos passou a publicar os títulos mensalmente para competir com o advento dos novos meios de entretenimento, como o da televisão. A fim de corresponder as grandes demandas, novos desenhistas passaram a serem contratados, inclusive desenhistas mulheres, dentre as quais, destacam-se Masako Watanabe, Miyako Maki (figura



Figura 62

Miyako Maki, *Maki no kuchibue*, 1960

As protagonistas de Miyako Maki apresentam o *doll style* (estilo boneca), não somente por possuírem um rosto grande em relação à proporção do corpo, mas também por estarem sempre bem vestidas, em poses singelas e delicadas. A cena é representada graficamente por uma página cheia, possivelmente um momento importante e de destaque dentro da narrativa.

62), Hideko Mizuno e Makoto Takahashi (figuras 63-64).



Figuras 63-64

Makoto Takahashi, *Parisu Tokyo (Paris Tokyo)*, Editora Shogakukan Creative, 1961

O estilo gráfico de Makoto Takahashi, apesar de refletir diretamente as influências dos trabalhos de Osamu Tezuka, Tetsuya Chiba, Shotarô Ishinomori e Leiji Matsumoto, começa a apresentar elementos estéticos caricaturais. A quadrinização apresenta uma leitura limpa e linear. Os frames em sua grande maioria apresentam a cena sob um ângulo de vista amplo e não sob um close. A narrativa é apresentada em cores, devido às influências vindas das histórias em quadrinhos norte-americanas do período.

Nos trabalhos destas mulheres, eram evidentes as influências gráficas dos renomados desenhistas masculinos do período. A temática continuava girando em torno do amor e da busca pela felicidade, no entanto, com a inserção deste pequeno grupo de desenhistas femininas, as histórias passaram a ser mais emotivas e mais humanas. Grande parte destas consagradas desenhistas de shôjo mangá passou a

partir da década de 1970 a produzir narrativas *yuri*⁴⁰ (relacionamentos homossexuais femininos) e histórias direcionadas ao público feminino adulto, os josei mangás.

3.3 A década de 1970

O início da década de 1970, marca a inserção definitiva dos shôjo mangás como um segmento sólido dentro do setor editorial de histórias em quadrinhos, além do surgimento de um grupo de desenhistas femininas, que passou a dominar o seguimento. A partir deste momento, as publicações direcionadas as mulheres passam a ser produzido por mulheres. Atualmente, as mulheres correspondem a 40% dos desenhistas e autores de mangá, inclusive alguns dos nomes mais bem sucedidos da indústria de mangás.

No ano de 1972, surgiu o grupo de desenhistas femininas, o *Nijûyon-nen Gumi* (Grupo do ano 24), composto por Keiko Takemiya, Machiko Satonaka, Moto Hagio, Ryôko Yamagishi e Yumiko Oshima. O número 24 faz referência ao ano de nascimento das integrantes, 1949, o vigésimo quarto ano da Era Showa (1926-1989). Contudo, mais do que terem nascido no mesmo ano, o grupo se formou pela proximidade gráfica dos estilos.

Estas desenhistas combinaram a estética do *jojô-ga* às abordagens emocionais e psicológicas, tendo como protagonistas jovens adolescentes. A estas publicações vinculou-se a idéia de inacessibilidade, ilegitimidade e preconceito, devido à inserção de determinados símbolos e a presença de uma estética

⁴⁰ Em contraste a enorme popularidade dos yaoi mangás (relacionamentos homossexuais masculinos), os yuri mangás correspondem atualmente a uma pequena parcela das publicações. Yuri mangá referem-se às publicações e aos mangás que apresentam relacionamentos homossexuais femininos como temáticas, sejam físicos ou apenas emocionais. Assim como os yaoi mangás, trata-se de um segmento temático que se originou dentro dos shôjo mangás, são publicações direcionadas ao público feminino.

diferenciada. Linguagem considerada nova e de difícil assimilação para o público masculino, pois tanto os símbolos, como a estética e as abordagens nelas representadas eram característicos do universo feminino.

Shôjo mangá não existia realmente como um estilo até estas artistas o criarem. Algumas das inúmeras características inovadoras incluem personagens com olhos brilhantes, histórias do cotidiano, primeiro amor, e a ênfase dos delicados sentimentos femininos (TAKAHASHI, 2008, p. 130, tradução nossa) ⁴¹.

Através dos trabalhos realizados por estas mulheres, as histórias em quadrinhos femininas passaram a trilhar novos caminhos, assim como novas temáticas e novos conceitos gráficos passaram a ser introduzidos, agradando não somente o público juvenil, mas também o público adulto. As limitações e os estereótipos impostos a figura feminina na sociedade eram conseqüentemente refletidos e questionados.

As publicações shôjo bem como suas desenhistas passaram a ser vistas com outros olhos, o segmento passou a ser encarado com mais seriedade. Tanto as histórias como as protagonistas não eram vistas somente como “meigas e fofinhas”, seriedade e reflexão passou a caracterizar a produção feminina da década de 1970, e posteriormente a de todo o segmento. Estas histórias possuíam abordagens temáticas bastante distintas, desde esportes, heroínas a épicos históricos, que, no entanto, possuíam algo em comum, as narrativas enfatizavam a perseverança e o lado emocional de suas protagonistas.

⁴¹ “Shôjo manga did not really exist as a genre until these artists created it. Some of the generic features they innovated include characters with shining eyes, stories of everyday life and first love, and emphasis on the delicate feelings of the shôjo” (TAKAHASHI, 2008, p. 130).

É uma década marcada pela publicação de *Berusaiyu no bara* (*A Rosa de Versailles*) de Riyoko Ikeda, um épico histórico que se desenvolve na Corte Francesa no período da Revolução. Publicada na revista *Mâgaretto* em 1972, a trama centralizava-se na biografia de Marie Antoinette, mas é a figura andrógina e enigmática de Oscar François de Jarjayes que fascinou as leitoras. A popularidade da série foi tão imensa que se transformou em um verdadeiro fenômeno no Japão, o *berubara bûmu*⁴². O fenômeno teve início em 1975, atingindo mulheres de todas as idades, espalhando-se para a mídia japonesa, tornando-se um verdadeiro fenômeno social.

Apesar de ser um nome masculino, Oscar, na realidade é uma mulher, filha de um general da corte, que por não ter tido um herdeiro, decide criá-la como um rapaz. É interessante ressaltar que, em alguns países, o shôjo mangá passou a ser conhecido e intitulado por *Lady Oscar*, referindo-se a verdadeira sexualidade da protagonista. Dona de uma beleza andrógina, Oscar ascende socialmente até se tornar Capitão da Guarda Real. Desejado pelos homens e pelas mulheres, Oscar secretamente esconde uma paixão por seu admirador e amigo de infância André, servo de sua família, que se encontra abaixo dela na escala social.

No decorrer dos eventos, o relacionamento entre ambos de amizade transforma-se em amor, Oscar renuncia seu posto e seus privilégios para seguir seu coração. Une-se a André na luta pela liberdade do povo, e morre no ápice da série, defendendo seus ideais na queda da Bastilha, pouco após a morte de seu amado. “Oscar era a versão feminina do espírito *nekketsu* (‘sangue quente’, no sentido de determinação fervorosa), com o qual a juventude da época ainda se identificava” (SATO, 2007, p. 52).

⁴² *Berubara* é o apelido ou abreviação de *Berusaiyu no bara*, enquanto que a palavra *bûmu*, refere-se a boom, fenômeno.

Conscientemente ou não, Ikeda havia criado uma personagem que encarnava valores éticos e estéticos da época. O início dos anos 70 foi uma época de grande agitação social no Japão: a era das manifestações estudantis e do movimento feminista. Um número crescente de moças preparava-se para romper laços conservadores que as mantinham exclusivamente na vida doméstica e ir para o mercado de trabalho, almejando a independência financeira e a realização pessoal (SATO, 2007, p. 50-51).

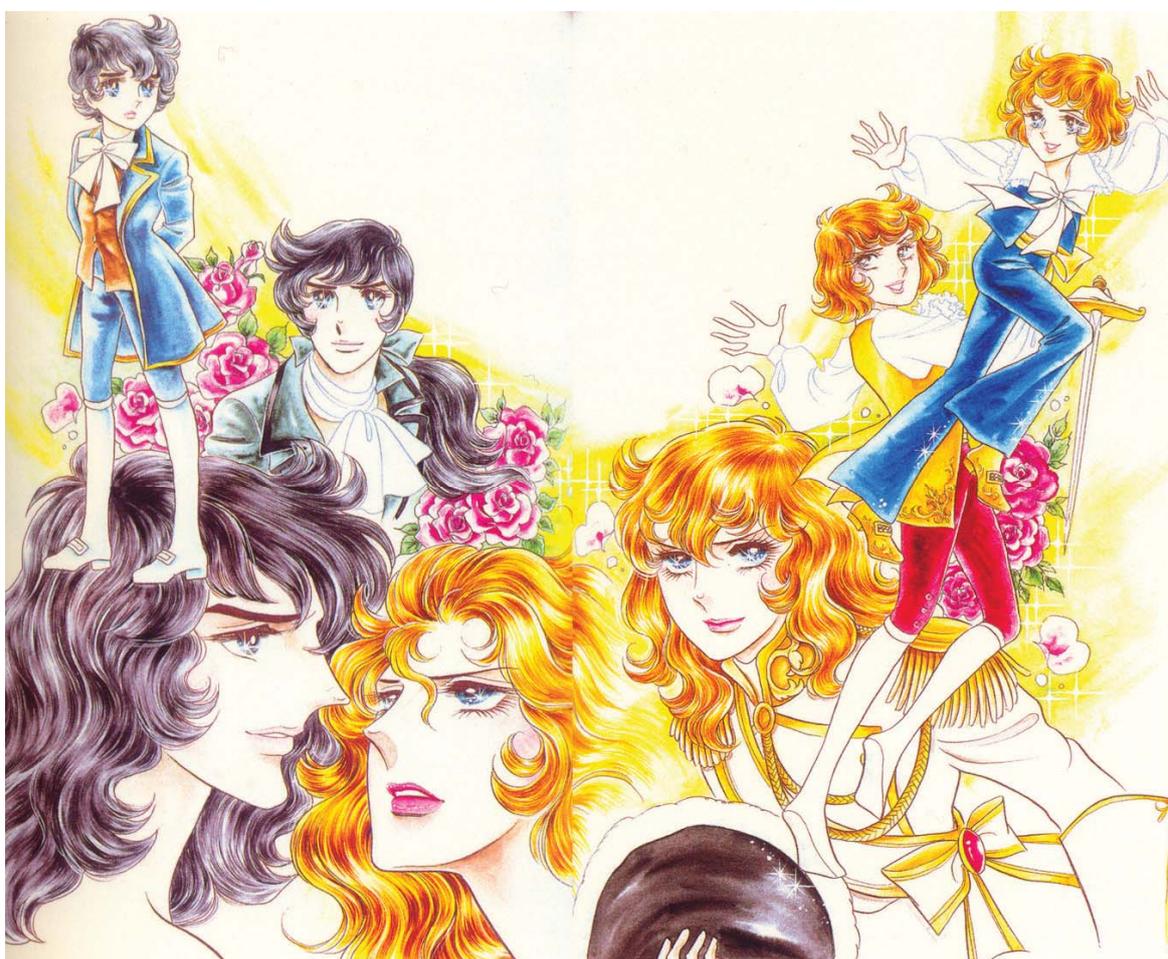


Figura 65

Riyoko Ikeda, *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*, Editora Sanyusha, 1972

O relacionamento amoroso de Oscar e André gerou grande polêmica na época em que foi publicado.

Oscar e André possuem características estéticas e gráficas semelhantes. Os corpos assim como a caracterização facial de ambos possuem semelhanças. O que os diferencia, no entanto, são alguns gestos e expressões, distinguindo-os entre mulher (Oscar) e homem (André).

A década de 1970, também é marcada pela inserção da sexualidade feminina, inserida através dos relacionamentos homossexuais dos protagonistas. Os shôjo mangás que possuem o homossexualismo como temática são conhecidas por: yuri mangás (relacionamentos homossexuais femininos), shônen ai mangás (amor entre meninos) e yaoi mangás (relacionamentos homossexuais masculinos).

Segundo Ito (2008, p. 42), as histórias em quadrinhos japonesas sempre se desenvolveram em torno da figura masculina, seja do personagem, do desenhista ou do editor, a criação de abordagens narrativas homossexuais, especificamente as masculinas (shônen ai mangás e yaoi mangás), equivalem a uma aversão feminina a este universo. Ito ainda ressalta que a mídia vem criticando este tipo de abordagem temática, considerando-as decadentes, degenerativas, uma forma de “violação” dos mangás. Yukari (2005, p. 14 apud TOKU, 2005, p. 14), no entanto, afirma que a introdução dos relacionamentos homossexuais nos mangás, foi uma tentativa de inserir nas publicações femininas, a idéia do sexo e do “amor puro”.

Violação ou não, a partir da introdução destas narrativas a imagem do sexo, bem como da sexualidade feminina mudou e muito. A sexualidade feminina nos shôjo mangás até então, não era abordada, e quando a mencionavam, era caracterizada por algo impróprio e vulgar, além de vir acompanhada pelo sinônimo de “medo”. Enquanto isso, nas publicações masculinas, o sexo era utilizado como sinônimo de desejo.

O fato de estas desenhistas usufruírem de tamanha liberdade artística e temática pode parecer uma surpresa para alguns, especialmente para os ocidentais, onde a figura da mulher japonesa se vinculou a submissão da figura masculina, impressão esta divulgada no ocidente no século XIX, através de retratos e pinturas de gueixas e cortesãs. Subordinações imposta a figura feminina, de fato ocorreram durante a Era Meiji (1868-1912). A Constituição de 1947 passou a dar igualdade e o direito de voto às mulheres, que, no entanto, continuaram a ser desencorajadas a entrarem no mercado de trabalho, por terem que desempenhar o papel de mães e

donas-de-casa, imagem intensificada através das histórias feitas pelos desenhistas masculinos, “... com suas histórias sobre mães sábias e filhas obedientes nos mangás para meninas” (GRAVETT, 2006, p. 78).

Desenhistas como Moto Hagio, Keiko Takemiya e Riyoko Ikeda, passaram a rejeitar os “limites tradicionais” que caracterizavam até então os shôjo mangás. Sexualidade, ficção científica e outras temáticas características dos shônen mangás, bem como, importantes valores humanos passaram a compor as narrativas e os dramas de suas protagonistas.

Um marco divisório se introduziu, os shôjo mangás deixaram de ser popularmente conhecidos e caracterizados por histórias românticas para refletirem a realidade. O romance continuou presente nas publicações femininas, no entanto, passou a ser utilizado como chave para a abordagem de outros temas. Quando determinada narrativa tem como ponto central o tema do amor, este é abordado sob diferentes ângulos. O mais importante passa a ser a forma, a trajetória e a superação dos obstáculos aos quais a protagonista terá que enfrentar para enfim obter o tão sonhado prêmio, o amor verdadeiro, o mais importante passa a ser a trajetória da jornada e não somente o resultado em si.

3.3.1 Yuri mangá, Shônen ai mangá e Yaoi mangá

O termo yuri foi criado em 1971 por Bongaku Ito, editor da revista *Barazoku (Rose Tribe)*, ao descrever as homossexuais femininas como *yurizoku* (lírio). Atualmente, o termo é utilizado para se referir aos relacionamentos homossexuais femininos presentes nos mangás, revistas e animês. O segmento também é conhecido por *girl's love* (segundo os fãs norte-americanos) e por *shôjo ai* (segundo os japoneses – amor entre meninas).

Com o advento dos direitos das mulheres e o feminismo na década de 1970, a temática passou a se intensificar e a ser cada vez mais recorrente, assim como novos experimentos e abordagens psicológicas também passavam a ser utilizada nos shôjo/josei mangás.

Inicialmente os yuri mangás direcionavam-se somente ao público juvenil feminino, pois tratava-se de uma temática vinculada ao universo dos shôjo mangás. Contudo, atualmente, a temática passou também a estar presente em publicações eróticas masculinas, especificamente nos seinen mangás (publicações direcionadas ao público masculino adulto).

Os relacionamentos homossexuais femininos passaram a ser constantes nas publicações femininas no período que antecede a Segunda-Guerra Mundial. Estes relacionamentos, no entanto, não se enquadravam na interpretação dos relacionamentos homossexuais que passou a estar em voga no ocidente a partir do século XX. “Embora a identidade ‘homossexual’ na cultura ocidental recentemente passou a especificar um distinto estilo de vida, esta interpretação não é absoluta em todas as culturas” (SHAMOON, 2008, p. 138, tradução nossa) ⁴³.



Figura 66
Jun'ichi Nakahara, ilustração para a revista *Shôjo no tomo*, 1938

É interessante destacar que, apesar de serem duas protagonistas, a garota mais baixa apresenta características estéticas e comportamentais mais femininas (cabeça no ombro, estar na posição de acompanhante) do que a outra, representação que enfatiza o lado feminino do relacionamento. Este mesmo artifício gráfico e comportamental é utilizado pelos protagonistas dos shônen ai mangás e yaoi mangás ao enfatizar o lado masculino e feminino do relacionamento.

⁴³ “While ‘homosexual’ identity in western culture has recently come to specify a distinct lifestyle, this identity is not absolute across time and cultures” (SHAMOON, 2008, p. 138).

No ocidente, estudos sobre o homossexualismo surgiram por volta do final do século XIX, através da psicanálise de Freud. Segundo Michel Foucault (1990, p. 43 apud SHAMOON, 2008, p. 139, tradução nossa)⁴⁴, ‘o homossexual se tornou um personagem, um passado, um caso histórico e uma infância, em adição a um estilo de vida, uma forma de vida e uma morfologia, com uma indiscreta anatomia e uma misteriosa fisiologia’.

A homossexualidade presente nas histórias em quadrinhos femininas, não se vincula a imagem atual do homossexualismo, e muito menos representa uma apologia ou repressão aos homossexuais femininos e masculinos. Portanto, ao contrário do que se vinculou no ocidente, não são temáticas que se direcionam ao público GLSBT (gays, lésbicas, simpatizantes, bissexuais e transgêneros), mas sim ao público feminino.

A introdução do homossexualismo no Japão, ocorreu através das gravuras *shunga*⁴⁵ (pintura-primavera) (figura 67) no período Edo (1603-1868). Estas pinturas eram produzidas por gravuristas *ukiyo-e* e representavam cortesãs, atores de kabuki, monges, samurais, casais, jovens ou velhos em ato sexual. Estas imagens eram elaboradas para estimulação sexual entre os adultos de classes sociais altas, mas também para iniciação e aprendizagem dos jovens, no que diz respeito ao comportamento sexual. O tema é sempre o da sexualidade, representada nas suas mais diversas vertentes: a sedução, a heterossexualidade e a homossexualidade. Nas imagens *shunga* há a inserção de textos (*kakiire* – escrita inserida) que registram os diálogos dos personagens.

⁴⁴ ‘T[he] homosexual became a parsonage, a past, a casa history and a childhood, in a addition to being a type of life, a life form, and a morphology, with an indiscreet anatomy and possibly a mysterious physiology’ (FOUCAULT, 1990, p. 43 apud SHAMOON, 2008, p. 139).

⁴⁵ Documentos históricos comprovam a existência de imagens *shunga* anteriores ao período Nara (710-794). No período Heian (794-1185) estas imagens eram criadas para apreciação estética e razões médicas. Atualmente, no entanto, quando nos referimos a *shunga*, a maioria se refere às gravuras eróticas do período Edo, e em artistas *ukiyo-e* como Hokusai Katsuhika e Kitagawa Utamaro.



Figura 67
Suzuki Harunobu, *The Poem of the Pillow (Uta Makura)*, ukiyo-e, 1788

A primeira vista, pode parecer à ilustração de um homem e de uma mulher, mas ao olharmos atentamente, notamos que trata-se de dois homens. Dentro da cultura japonesa tradicional era comum os relacionamentos masculinos serem retratados, mais especificamente no período Edo, onde o amor masculino entre monges, cortesãos e samurais era comumente representado. Na imagem encontramos dois homens, um mais velho (topo da cabeça raspada) e um jovem. O jovem de kimono vermelho é um ator *onnagata* (ator que interpreta os papéis femininos) de kabuki, por isso a caracterização feminina e o kimono de manga longa. Na manga do kimono do jovem e belo rapaz, encontramos crisântemos estampados, simbolizando o amor masculino.

A partir das décadas de 1920-30, o homossexualismo passou a ser retratado entre estudantes nos shôjo mangás (figura 66). O relacionamento entre estas estudantes enfatizava e continua a enfatizar a igualdade sexual, tendo como base os mesmos interesses, a temática ficou conhecida por *dôseiai* (amor entre sexos iguais). “O relacionamento *dôseiai* celebrado nas revistas femininas, era entre duas garotas que não eram apenas femininas, mas que se vestiam exatamente iguais. O ideal do *dôseiai*

encorajava a igualdade, ame o que parece um pouco consigo mesma” (SHAMOON, 2008, p. 140-141, tradução nossa) ⁴⁶.



Figura 68
 Oyuki Konno (roteiro) e Satoru Nagasawa (arte), *Maria-sama ga Miteru (The Virgin Mary is watching you)*, Editora Shueisha, 2003
 Graficamente, todas as personagens de *Maria-sama ga Miteru* possuem características estéticas femininas. A diferença entre estas passa a ser os elementos emocionais e comportamentais, distinguindo-as em lado masculino e lado feminino do relacionamento. Assim como todo shôjo mangá, os yuri mangás possuem sobreposição de frames, e páginas cheia, utilizadas para enfatizar algum momento determinado da narrativa.

Estas publicações possuíam a intencionalidade de criar um espaço feminino exclusivo, onde as adolescentes pudessem amparar umas as outras. É muito comum as mulheres japonesas, principalmente as adolescentes, desenvolverem um

⁴⁶ “The dôseiai relationship celebrated in girls magazines was between two girls who ere not only feminine, but who dressed exactly alike. The ideal of dôseiai encouraged sameness, loving the one who looks just like the self” (SHAMOON, 2008, p 140-141).

forte e íntimo sentimento de amizade, o que responderia o forte interesse destas leitoras por esta temática. A amizade e o companheirismo característicos destas narrativas passou a ser classificado por *S-sister*, que sob o ponto de vista japonês, trata-se de uma fase platônica da adolescência, como é apresentado no mangá *Maria-sama ga Miteru (The Virgin Mary is watching you)* de Oyuki Konno e Satoru Nagasawa (figura 68).

Grande parte dos yuri mangás assim como ocorre com os *bishônen mangas* (mangás de garotos bonitos), apresentam o relacionamento de suas protagonistas de forma, vaga ou sugestionada, cabendo ao leitor (a) fazer sua própria interpretação. Nos yuri mangás também é recorrente a abordagem temática do *cross-dressing* (personagens travestidos), presente inclusive nos *shônen ai* mangás e *yaoi* mangás. O primeiro *shôjo* mangá a apresentar uma personagem feminina travestida de menino, foi *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)* (figura 60) de Osamu Tezuka em 1953, seguido por *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)* (figura 70) de Riyoko Ikeda em 1972. Em ambos os mangás, as personagens devido a

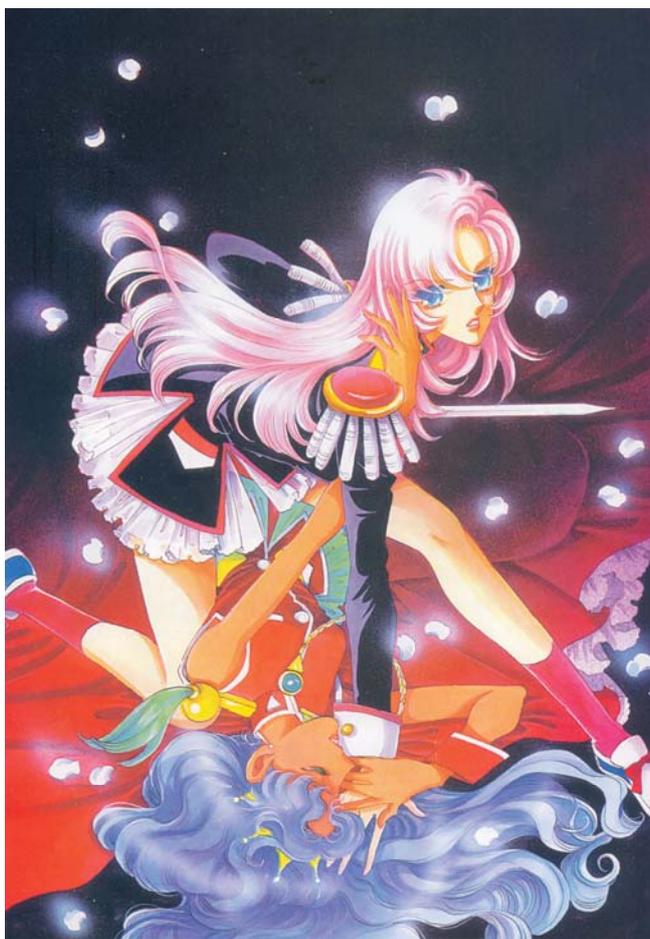


Figura 69
Chiho Saitô, *Shôjo Kakumei Utena (Revolutionary Girl Utena)*, Editora Shogakukan, 1996

A protagonista Utena Tenjou usa uniforme escolar masculino, é popular entre as garotas e possui muitos gestos e ações característicos dos personagens masculinos. Cansada de esperar a vinda do “príncipe encantado”, Utena se tornar o próprio, e não mais a garota que espera por algo. Utena equivale à caracterização do *otokoyaku* do *Takarazuka Kagekidan*.



Figura 70
Riyoko Ikeda, *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*,
Editora Sanyusha, 1972

A androginia e o *cross-dressing* são enfatizados pelo protagonista de *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)* - Oscar. Nesta imagem, o *dôsei* é graficamente e simbolicamente enfatizado pelos ideais dos protagonistas.

questões sociais, desde pequenas passam a viver e a ser educadas como meninos.

Também é recorrente encontrarmos personagens femininas travestidas e vivendo sob regras masculinas, que cansadas da eterna espera pelo “príncipe encantado”, passam a ocupar o papel deste, se tornando de certa forma, os “heróis” da história, buscando outra visão e outros conceitos para a figura da mulher, como é o caso do mangá *Shôjo Kakumei Utena* de Chiho Saitô

(figura 69).

Yukari (2005, p. 14) apresenta dois motivos pela ocorrência desta abordagem temática nos shôjo mangás:

primeiro que, travestidas de meninos, poderiam fazer coisas que como meninas lhe seriam proibidas; e em segundo, devido à autonegação da própria sexualidade. Estas personagens, no entanto, passam a se caracterizar novamente como garotas/mulheres, quando o sentimento ou desejo por alguém do sexo oposto é despertado, aceitando assim a sua própria condição feminina.

Portanto, tanto as personagens travestidas de meninos/homens como os relacionamentos amorosos homossexuais, foram inseridas nas publicações femininas, com o intuito de focar a sexualidade feminina nas histórias em quadrinhos. O sexo

feminino por ser visto culturalmente como “mais fraco”, acaba não tendo os mesmos “privilégios e direitos” que o sexo masculino. Tendo isso em mente, as desenhistas de mangás e fanzines shônen ai e yaoi, passaram a utilizar dois protagonistas masculinos em suas histórias, a fim de “equilibrar” não somente o relacionamento amoroso e sexual, mas também as questões sociais e culturais entre os dois indivíduos.

Portanto, a partir da década de 1970, as histórias em quadrinhos femininas, deixaram de ser um espaço privado em que as mulheres podiam discorrer sobre as suas experiências. O segmento passou a refletir os conceitos sexuais, os desejos e romances femininos que passaram a ser expressos através da homossexualidade. Os relacionamentos entre estudantes femininas continuaram a ser abordados, no entanto, o *dôseiai* passou a ter como representantes jovens meninos (figura 71). Tendo como protagonistas personagens masculinos, as desenhistas passaram a introduzir histórias cada vez mais sensuais e eróticas, temática que passou a ser conhecida por yaoi.

O termo yaoi é a abreviação de: *yamanashi*, *ochinashi*, *iminashi* (sem clímax, sem resolução, sem significado), foi criado na década de 1970, pelas *dojinshika* (desenhistas de *dôjinshi*) Yasuki Sakata e Rinko Hatsu ao caracterizar o estilo de seu *dôjinshi*⁴⁷ *Loveri*.

Nas publicações amadoras de mangás (*dôjinshi*, fanzines), a temática yaoi passou a ser sinônimo de paródias homossexuais ao utilizar personagens populares dos shônen mangás e animês. Os shônen mangás são caracterizados pelo forte laço de amizade e rivalidade entre seus protagonistas, elementos que passaram a dar lugar a desejos amorosos e possíveis relacionamentos homossexuais. Dentre as séries

⁴⁷ O termo *dôjinshi* fazia referência às publicações de mangás amadoras feitas por fãs-artistas, onde novas histórias e situações eram criadas para seus personagens ou séries preferidas, além de também ser uma forma de homenageá-los. Atualmente a maior parte das desenhistas de *dôjinshi* (fanzines) no Japão é composta por mulheres e garotas. A temática se centraliza na sexualidade e nos valores femininos, questões políticas, pessoais e públicas, em valores apresentados de forma concreta ou abstrata.

parodiadas, destacam-se *Kyaputen Tsubasa (Super Campeões)*, *Seitôshi Seinto Seiya (Os Cavaleiros do Zodíaco)*, *Tenkuu Senki Shurato (Shurato)*, *Surami Danku (Slam Dunk)*, *Doragon Bôru (Drabon Ball)* e *Yûyû Hâkusho*. A “apropriação” de personagens masculinos do universo shônen, logo se tornou uma fórmula para as desenhistas de fanzines yaoi.



Figura 71

Yun Kouga, *Raberusu (loveless)*, Editora Ichijinsha, 2002

Ritsuka Aoyagi, um estudante da sexta série, sofre com a misteriosa morte de seu irmão mais velho e com as agressões físicas de sua mãe, que ficou perturbada psicologicamente com a morte de seu filho. Um dia no portão da escola, Ritsuka é aguardado por Soubi, um estudante de artes que diz ter sido amigo de seu irmão. Soubi beija Ritsuka, diz que lhe ama, e que a pedido de Seimei (irmão mais velho de Ritsuka) veio para protegê-lo. *Raberusu (Loveless)* é um shôjo mangá com temática shônen ai e yuri, que apresenta elementos gráficos característicos dos shônen mangás (onomatopéias, violência e tortura). Contudo, a fluidez gráfica característico das publicações femininas combinados ao simbolismo estético confere leveza inclusive aos momentos mais agressivos da narrativa. Yun Kouga utilizou a caracterização dos personagens com orelhas e calda de gatos, como sinônimo de virgindade.

Com o estrondoso sucesso do tema e a popularidade dos fanzines, a temática yaoi deixou de ser apenas uma característica do universo dos *Komikku Maketto*⁴⁸ para ganhar espaço entre as publicações comerciais e revistas especializadas. Segundo Toku e Wilson⁴⁹, os *dôjinshi* partem do pressuposto de que, as mulheres são livres para experimentarem todas as possibilidades, a fim de construir novas noções de classificação sexual para si mesmas, e para seus relacionamentos amorosos e sexuais. Estas publicações em sua grande maioria, podem representar uma insatisfação ou até mesmo, um mal-estar com a tradicional identidade feminina imposta pela sociedade, ao mesmo tempo em que, significam o desejo por algo novo.

Teóricos e pesquisadores afirmam que, ao contrário do yaoi, o *shônen ai* iniciou sua trajetória através das publicações comerciais, *Jûichigatsu no Gymnasium* (1971), e *Tôma no Shinzô (The Heart of Thomas)* (1974), ambos de autoria de Moto Hagio⁵⁰ e *Kaze to Ki no Uta* (1976) de Keiko Takemiya. Em uma entrevista concedida a Thorn⁵¹, Moto Hagio afirma que, ao contrário do que vem se afirmando com relação à origem da temática do *shônen ai*, esta não teria se originado a partir da publicação de *Tôma no Shinzô* (figura 72) nem de *Kaze to Ki no Uta* (figura 73), mas sim através da publicação da revista *Clan of the Rose*⁵² em 1971. Moto Hagio explica que, a publicação desta revista passou a exercer influências diretas tanto nos seus trabalhos como nos de Keiko Takemiya, resultando assim no surgimento da temática *shônen ai*.

⁴⁸ Criado em 1975 por Yoshihiro Yonezawa, o *Komikku Maketto* é um evento anual realizado na cidade de Tokyo, que reúne desenhistas amadores e fãs de mangás. É o principal e maior evento direcionado ao mundo dos fanzines, chegando à marca de quatrocentos mil visitantes. O fenômeno dos fanzines e de seus eventos vêm crescendo cada vez mais, inclusive fora do Japão, como vem ocorrendo em Taiwan, Hong Kong, Estados Unidos da América e também no Brasil.

⁴⁹ TOKU, Massami; WILSON, Brent. *Boys' Love, Yaoi and Art Education: Issues of Power and Pedagogy*. Disponível em <<http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Contact.html>>.

⁵⁰ Ambos os trabalhos de Moto Hagio, *Jûichigatsu no Gymnasium* e *Tôma no Shinzô*, foram inspirados no filme *Lês Amities Particulieres* (1964) de Jean Delannoy's.

⁵¹ THORN, Mathew. *Interview with Moto Hagio*. Disponível em: <http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/hagio_interview.php>.

⁵² *Clan of the Rose*, foi uma das primeiras revistas especializadas em artigos e materiais direcionados ao público homossexual masculino no Japão.

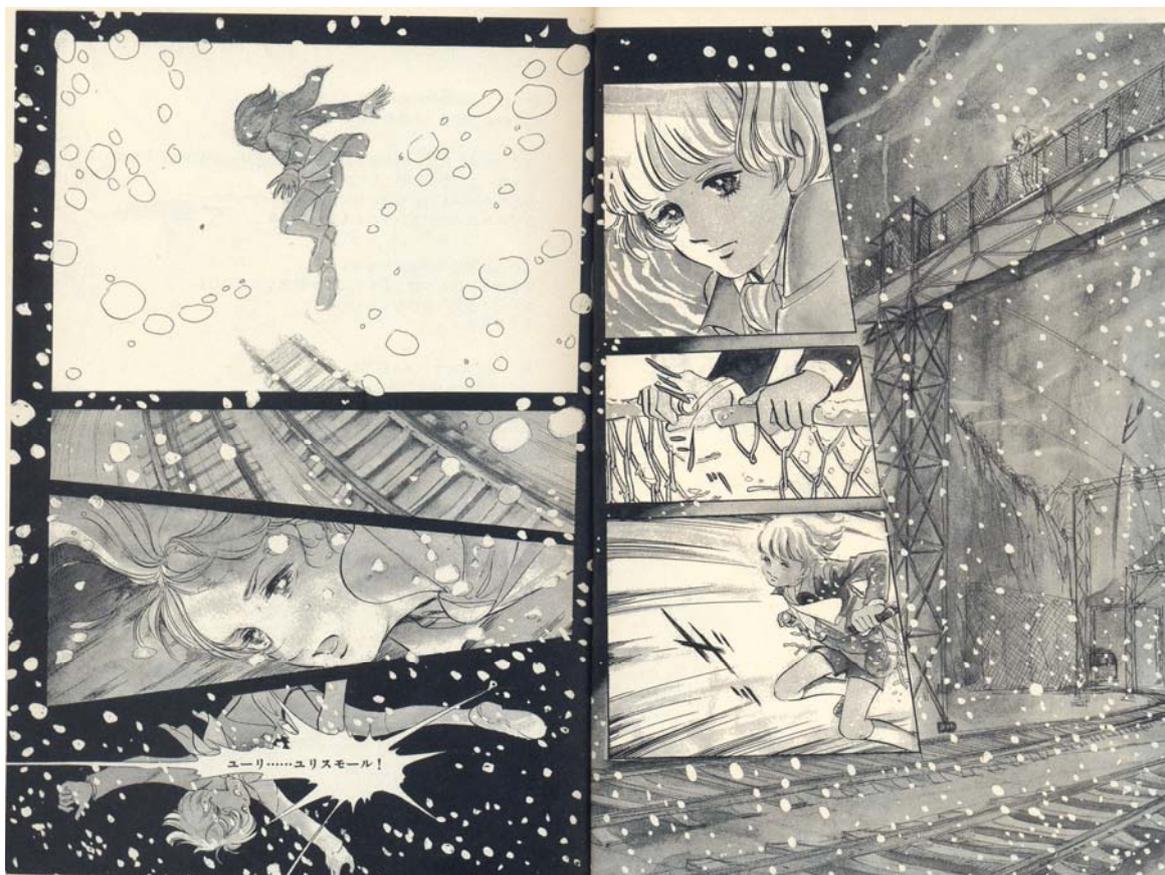


Figura 72

Moto Hagio, *Tôma no Shinzô (The Heart of Thomas)*, Editora Shogakukan, 1974

A história se passa em um colégio interno masculino, Tôma um garoto de aproximadamente treze anos comete suicídio após deixar uma carta endereçada a Juli. É através do suicídio de Tôma que a trama se inicia. A narrativa passa a ficar interessante com a chegada de um novo estudante, Eric, que coincidentemente se parece e muito com Tôma. Com isso, Juli, logo passa a desenvolver um forte sentimento amoroso pelo novo aluno. No ano de 1999, a obra ganhou uma adaptação cinematográfica, *Summer Vacation*. A seqüência minuciosa dos frames sob página cheia compõem as páginas de abertura de *Tôma no Shinzô*. Este tipo de diagramação situa a narrativa no espaço e enfatiza as ações do protagonista.

O grande marco nas publicações shônen ai, no entanto, só viria ocorrer com *Kaze to Ki no Uta* de Keiko Takemiya. Publicado inicialmente pela revista *Shôjo Komikku* e posteriormente pela revista *June*, o título para surpresa de muitos editores e desenhistas, se tornou um grande sucesso de vendas, introduzindo definitivamente a temática shônen ai nos mangás e na cultura popular japonesa direcionada ao público feminino juvenil.

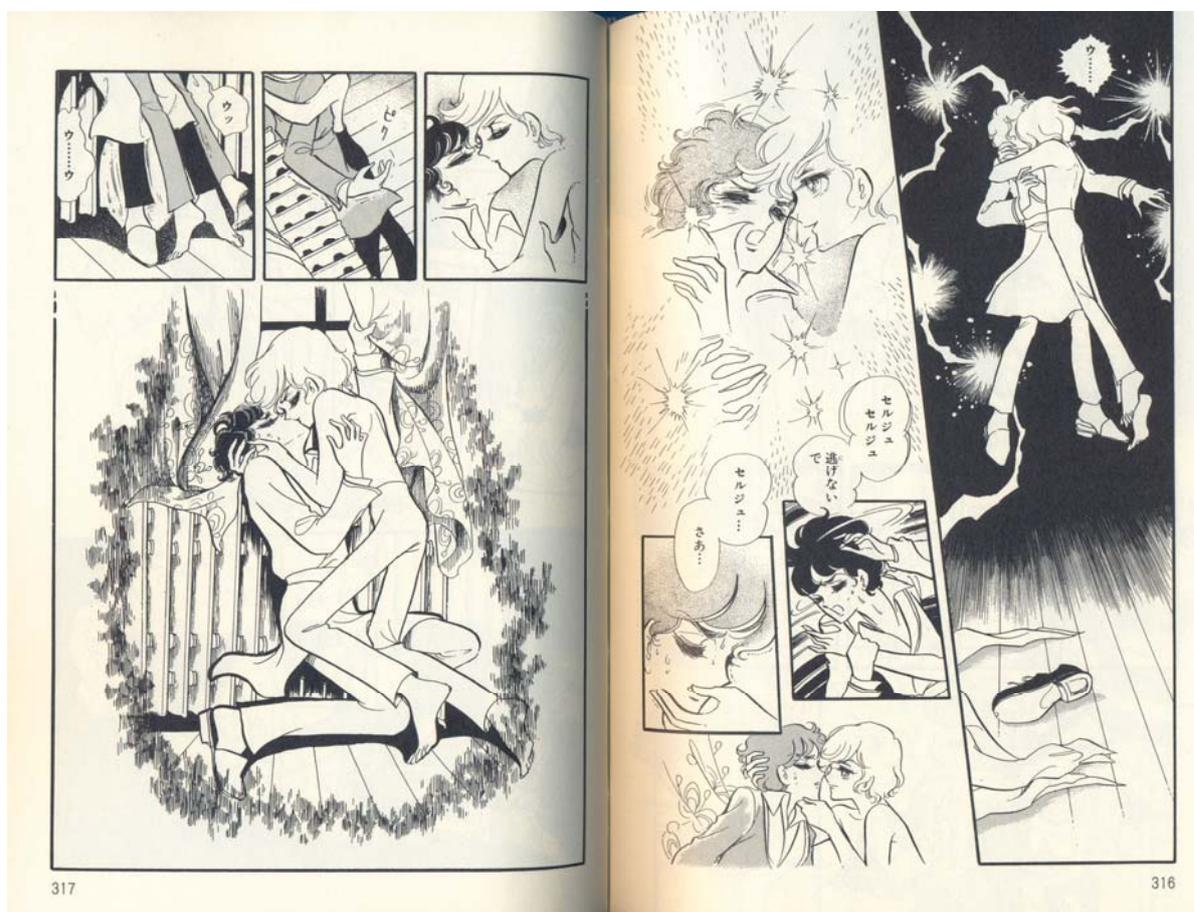


Figura 73

Keiko Takemiya, *Kaze to Ki no Uta*, Editora Shogakukan, 1976

Ambientado no final do século XIX em um colégio interno, logo somos apresentados a Gilbert, um jovem estudante de beleza estonteante, possuidor, no entanto, de uma reputação nada exemplar e de uma índole promíscua. Ao longo da narrativa, somos convidados a acompanhar os dramas que permeiam Gilbert, que incluem abuso sexual, pedofilia, incesto, prostituição e uso de drogas. A chegada do jovem Serge, possuidor de boa índole e de boas intenções, passa a representar uma possível solução para os dramas de Gilbert, já que ambos se tornam verdadeiros amigos e conseqüentemente amantes. Páginas cheias aliadas a sobreposição de frames intensificam a dramaticidade da cena. O fundo preto do primeiro frame da página 316 enfatiza o rompimento ocorrido na seqüência da ação, representado pela atitude de Gilbert.

A publicação de *Kaze to Ki no Uta* definitivamente inovou não só o segmento shôjo, mas também o dos mangás em geral. Através da inserção de temas polêmicos considerados tabus para a sociedade, e pela estética gráfica de suas páginas, que por mais que apresentem cenas de sexo e de abuso sexual, não o fazia de

forma vulgar, mas de forma poética e bela. Em uma entrevista concedida a Toku⁵³, Keiko Takemiya explica que, teria criado *Kaze to Ki no Uta* com a intenção de representar a dupla personalidade existente no ser humano – a feminina e a masculina, que se apresenta de forma consciente e inconsciente. Keiko ainda ressalta que é inevitável não cairmos em questões, “obrigações” e estereótipos impostos culturalmente pela sociedade em um relacionamento heterossexual. Portanto, se um relacionamento é composto por indivíduos do mesmo sexo, tais questões não são apresentadas.

Com o advento dos shônen ai em publicações comerciais iniciadas por Moto Hagio e Keiko Takemiya, em 1978 é lançado à revista *June*, a primeira publicação especializada na temática shônen ai e yaoi, um verdadeiro marco no segmento de publicações femininas.

Segundo Sagawa, em uma entrevista concedida a Toku⁵⁴, a revista “June representava o ideal estético feminino japonês”, tudo deve ser bonito e agradável. Estes elementos deveriam estar ligados a fragilidade, a delgadeza e a delicadeza de seus protagonistas. Quando Toku questiona Sagawa sobre as mudanças ocorridas nos últimos vinte e cinco anos nas páginas e no conteúdo de *June*, este responde que,



Figura 74
Revista *June*, Editora San Shuppan, 1994

⁵³ TOKU, Massami. *Interview with Keiko Takemiya*. Disponível em: <<http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/InterviewPage4.htm>>.

⁵⁴ TOKU, Massami. *Interview with Toshihiko Sagawa*. Disponível em: <<http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/InterviewPage4.htm>>.

devido à inserção dos *redikomi manga* (publicações direcionadas ao público feminino adulto com teor erótico), as temáticas caracterizadas por *soft love* (figura 73), passaram a ser caracterizadas por *hard love* (figura 75), enfatizando cada vez mais as cenas de sexo entre os personagens.



Figura 75
Shungiku Nakamura, *Junjou Romantika*, Editora Kadokawa Shoten, 2003

Graficamente as páginas que compõem o yaoi mangá de *Junjou Romantika*, são bastante barulhentas e “agressivas”. Os frames se sobrepõem, ocupam toda a página e em alguns momentos (como o é o caso do exemplo acima) ultrapassam o limite destas. Frames dispostos diagonalmente (transversais) acentuam a ação e conferem dinamismo a cena. Como é recorrente em grande parte dos yaoi mangás, os órgãos sexuais dos protagonistas de *Junjou Romantika*, não são desenhados.

Com isso podemos concluir que, os shōnen ai mangás (figura 76) e os yaoi mangás (figura 77), são dois segmentos diferenciados, pertencentes ao universo shōjo, centralizados, no entanto, na mesma temática. As diferenças entre ambos, esta na forma como estes abordam os relacionamentos homossexuais. Os shōnen ai mangás o fazem através de símbolos e signos, onde o sexo é apresentado como coadjuvante da trama, ao contrário dos yaoi mangás, que o transforma em parte central da narrativa, fazendo-o normalmente de forma explícita.



Figura 76
Revista *Asuka Ciel*, Editora Kadokawa Shoten,
2009
Shōnen ai mangá.



Figura 77
Revista *Bê Boi Gôredô (Be Boy Gold)*, Editora Libre
Publishing, 2007
Yaoi Mangá.

No entanto, a pergunta que se forma é o porquê do interesse cada vez maior de leitoras e desenhistas heterossexuais em ler e criar histórias sobre relacionamentos homossexuais masculinos? Frente a esta questão, o antropólogo cultural Matthew Thorn, perguntou a algumas desenhistas de fanzines e fãs o porquê de comprarem e publicarem shôjo mangás com abordagens shônen ai e yaoi. Grande parte das entrevistadas responderam que, “as histórias de romances heterossexuais, são muito comum nos shôjo mangá, são chatas porque são previsíveis”. Outra entrevista ressalta que, “romances heterossexuais são sempre limitados pelo fato de haver uma heroína e um herói, não importa as circunstâncias, estão fadados a seguir as normas impostas pela sociedade” (THORN, 2004, p. 177, tradução nossa) ⁵⁵.

O que não ocorreria, por exemplo, em um romance entre dois personagens masculinos, o clímax da narrativa não se limitaria a ações e atitudes concebidas tradicionalmente a figura deste “herói” e desta “heroína”, neste novo universo, tudo é possível, não existem limitações e muito menos regras. É com este sentido que as desenhistas de mangás, fanzines e fãs ressaltam que os relacionamentos apresentados nos shônen ai e nos yaoi mangás são formas superiores de amor.

Grande parte das histórias yaoi, tendem a ser moralmente apolíticas com relação ao homossexualismo, apresentando personagens que constantemente afirmam “Eu não sou gay, estou apenas extremamente apaixonado por esta pessoa, que por acaso é um homem (THORN, 2004, p. 177, tradução nossa) ⁵⁶ (figura 78). O que só vem reafirmar que tanto as publicações yaoi, como as shônen ai, não se direcionam ao público gay e não os vêem como público alvo. Mais do que propor

⁵⁵ “... stories of heterosexual romance, such as those common in shôjo manga, are boring because they are predictable... a heterosexual romance is always limited by the fact that the heroine and the hero, no matter what the circumstances, are ultimately following society’s mainstream norm of mating” (THORN, Matthew. *Girls and Women Getting out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan’s Amateur Comics Community*. In: KELLY, William. *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. New York: State University of New York Press, Albany, 2004. p. 177).

⁵⁶ “I’m not gay, I’m just passionately in love with this one person, who happens to be a man” (THORN, Matthew. *Girls and Women Getting out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan’s Amateur Comics Community*. In: KELLY, William. *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. New York: State University of New York Press, Albany, 2004. p. 177).

reflexões em relação aos relacionamentos sexuais, são publicações que enfatizam tabus sociais, indo muito além dos relacionamentos imprevisíveis.

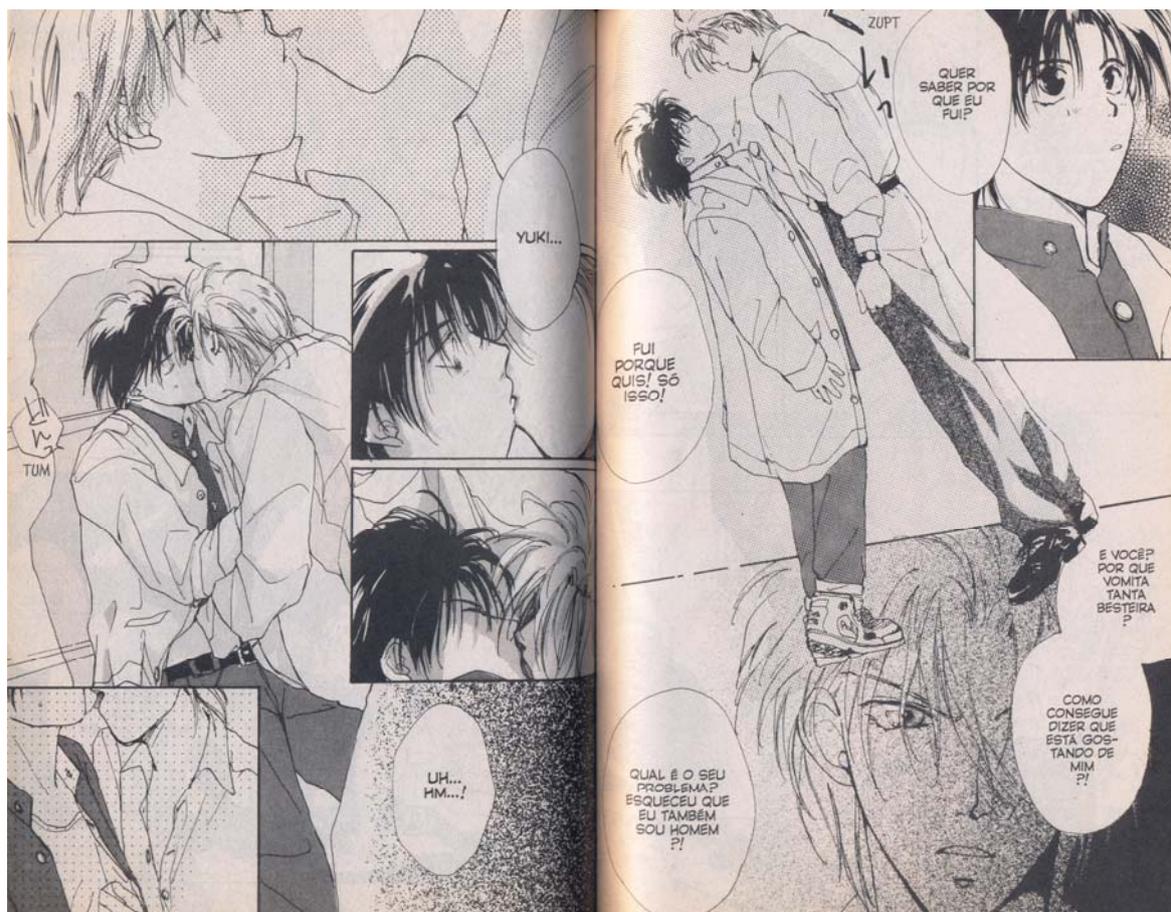


Figura 78

Maki Murakami, *Gurabitêshon (Gravitation)*, Editora Gentosha, 1996

Gurabitêshon (Gravitation) é um dos yaoi mangás mais populares, não só no Japão como também no Brasil. Tem como protagonista Shuichi um jovem cantor e compositor que sonha em ter a sua própria banda, até que encontra Yuki Eiri, um jovem escritor famoso de vinte e dois anos. Shuichi se apaixona e logo confessa o seu amor por Yuki. Comédia, romance e drama são alguns dos elementos responsáveis por popularizar o título e a temática yaoi no ocidente, além do enredo cativante e do traço despojado de Maki Murakami. Apesar de ser uma yaoi mangá considerado visualmente “agressivo”, ao contrário de *Junjou Romantika*, *Gurabitêshon (Gravitation)*, possui em suas páginas uma distribuição equilibrada dos frames, assim como em muitas vezes, os personagens são desenhados de corpo inteiro, sob o fundo da página.

A socióloga Ueno Chizuko (1998, p. 131, apud THORN, 2004, p. 179), diz que o homossexualismo masculino presente nos shôjo mangás, representa uma forma “segura” para que as garotas passem a se familiarizar com o sexo, interpretação também reafirmada por Frederick Schodt (apud TOKU; WILSON. *Boys' Love, Yaoi, and Art Education: Issues of Power and Pedagogy*)⁵⁷. Schodt ainda ressalta que, os yaoi mangás permitem que suas leitoras vivenciem e experimentem relações amorosas e sexuais isentas de “bagagens”, como câncer de mama, gravidez e filhos, funcionando como uma válvula de escape simbólica das regras sociais impostas às mulheres e relacionamentos amorosos sem “obrigações”.

Ambas as temáticas são frutos de fantasias femininas, que as permite por um instante, por breve que seja sonhar com possibilidades e uma vida diferente das que lhes é imposta. Portanto, acima de qualquer interpretação e leitura sexual que estes dois estilos vêm tendo atualmente, os shônen ai e os yaoi mangás, pertencem a um universo paralelo ao real, criado no imaginário de mulheres que anseiam por maiores liberdades, igualdades e conquistas.

Teóricos, leitoras e desenhistas, afirmam que os personagens masculinos proporcionam as mulheres, uma auto “reconstrução”, feita através de linhas, moldes e corpos masculinos, o que explicaria a representação andrógina dos personagens, que na realidade, não passariam de mulheres “travestidas” de homens. Tendo isso em mente, fica compreensível a caracterização física, emocional e comportamental feminina de um dos protagonistas do relacionamento homossexual, o outro personagem, no entanto, por mais que seja caracterizado como *bishônen* (garoto bonito), possui elementos comportamentais e emocionais característicos dos homens (figuras 79-80), pois na realidade, este relacionamento é utilizado como a representação simbólica de um relacionamento heterossexual tido como “ideal” para as mulheres. Atualmente a grande popularidade destas publicações no Japão, vem

⁵⁷ TOKU, Massami; WILSON, Brent. *Boys' Love, Yaoi, and Art Education: Issues of Power and Pedagogy*. Disponível em: <<http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Contact.html>>.

sendo interpretada como o direcionamento da sociedade para um misticismo feminino cada vez mais evidente.



Figuras 79-80

SakuragiYaya, *Yume musubi koi musubi*, Editora Kadokawa Shoten, 2008

O shōnen ai mangá conta a história de um jovem estudante que se apaixona por um sacerdote xintoísta.

O mangá apresenta uma narrativa clara e “limpa”, apesar da grande sobreposição dos frames. Os personagens graficamente são bem distintos, entre *bishōnen* (garoto bonito) e homens. Esta diferenciação fica bem explícita entre os protagonistas (exemplificados acima), característica recorrente atualmente nos shōnen ai mangás e yaoi mangás.

3.4 A década de 1980

Da década de 1980 em diante, as histórias em quadrinhos femininas passam a ganhar popularidade e legitimidade. As leitoras que vinham

acompanhando o segmento desde a década de 1950, haviam se tornado mulheres adultas e queriam continuar lendo histórias em quadrinhos, diferentes, no entanto, das que se encontravam disponíveis no mercado. Observando estas mudanças, algumas editoras passaram a apoiar desenhistas que haviam se consolidado no mercado através de publicações shôjo, a publicarem histórias em quadrinhos para mulheres adultas, os josei mangás.

As primeiras publicações direcionadas ao público adulto feminino surgiram por volta da década de 1970, como as revistas *Funny* (1969), *Josei Komikku Papiron* (1974) e *Petito Komikku* (1977), no entanto, somente a partir da década de 1980, com as publicações das Editoras Kodansha e Shueisha que o segmento passou a se consolidar no mercado editorial de histórias em quadrinhos. Estas publicações são caracterizadas pela inserção de abordagens temáticas próximas do cotidiano de suas leitoras, como trabalho, relacionamentos familiares e domésticos. Temas ligados ao imaginário e a fantasia, característicos dos shôjo mangás raramente são encontrados.

A inovação veio com a abordagem de temas “esquecidos” pelos shôjo mangás, ou que simplesmente não podiam ser abordados devido à faixa etária a qual eram destinados, temáticas que giram em torno da sexualidade feminina. Por serem publicações que passaram a dar grande ênfase aos relacionamentos sexuais de suas



Figura 81
Revista *Fuiru Yangu* (*Feel Young*), Editora Shodensha, 2003
Qual mulher não quer “Sentir-se Jovem”, como diz o título da revista.

protagonistas, o segmento passou a ser classificado por hentai (erótico/pornográfico⁵⁸) tornando as publicações do segmento marginalizadas, passando a ser conhecidas por *redikomi manga* (publicações eróticas direcionadas ao público adulto feminino).

Apesar da temática sexual e erótica estar presente tanto no universo masculino como no feminino, ambos apresentam grandes e importantes diferenças. Segundo Masafumi Mizuno⁵⁹ (1999 apud SCHODT; FREDERIK, 1999, p. 124), as histórias eróticas femininas, possuem uma estrutura diferente das encontradas nos seinen mangás (histórias em quadrinhos direcionadas ao público adulto masculino) (apêndice B), cujas histórias mal se iniciam e já partem para o ato sexual. Nas publicações femininas, o sexo não é apresentado de forma direta, é necessária uma base, não somente um interesse físico e sexual entre os protagonistas, mas algo que esteja relacionado ao psicológico e emocional de seus personagens. Contudo, o fato de apresentar diferenciações na forma de abordar o sexo, não implica que esta mesma diferença se aplique as representações gráficas, em outras palavras, não é porque se direciona ao público feminino, que o sexo e o erótico têm que ser discreto e não possa ser graficamente representado.

Ultrapassado um início de instabilidade e de ser considerado um segmento fraco, rotulado por “publicações pornográficas” destinadas a mulheres frustradas, os josei mangás e *redikomi manga* se firmaram no segmento, como publicações de alta qualidade, com grande diversidade temática e gráfica (figura 82). Publicações que possibilitaram as antigas desenhistas de shôjo, maiores liberdades temáticas, refletindo anseios e sonhos de uma nova geração de mulheres adultas, e a

⁵⁸ No ocidente, a palavra hentai consolidou-se como sinônimo de pornografia, no entanto, é importante ressaltar que, a palavra em si refere-se aos mangás ou animês que possuem desde uma sutil abordagem erótica e sexual, até o chamado conteúdo pornográfico. Portanto, ao deparar-se com tal classificação em uma publicação ou animação japonesa é importante levar-se em consideração o real significado do termo.

⁵⁹ Masafumi Mizuno foi editora da revista erótica feminina *Komikku Amoure (Comic Amour)* na década de 1990.

cima de tudo, comprovar que, o papel que os mangás exercem esta muito além do de meros objetos de entretenimento.



Figura 82
Maki Kusumoto, *Chishiryô Dorisu* (*Die Todliche Dolis*)
Paixões obscuras levam a jovem protagonista ao autoflagelo.

Quando Kishi encontra a problemática Mitsu pela primeira vez, logo um sentimento obsessivo se desenvolve entre os protagonistas. Em pouco tempo, os dois se vêem envolvidos em uma relação turbulenta e perigosa. Graficamente o mangá segue a mesma tendência violenta e agressiva da narrativa ao utilizar cores contrastantes na diagramação. O excesso visual se contrapõe a momentos de leveza e sutileza, representação gráfica do próprio relacionamento dos protagonistas.

Atualmente os josei ou *redikomi manga* passaram a ser apreciados inclusive pelas jovens adolescentes. Segundo a revista norte-americana *Bem is dead*, estas publicações vem ganhando espaço e um papel que vão muito além do mero

entretenimento na vida das adolescentes japonesas. Uma das entrevistadas de forma bem típica afirmou: “... os pais japoneses têm vergonha de conversar sobre sexo e não nos falam sobre doenças venéreas ou contracepção. Então nós aprendemos nos quadrinhos” (GRAVETT, 2006, p. 122).

3.5 Da década de 1990 aos dias atuais

A partir da década de 1990, muitas revistas e títulos passaram a abordar temáticas que não possuíam somente um caráter sexual, assim temas relacionados ao casamento, cuidados com a gestação, com os filhos e histórias de mistério passaram a estar cada vez mais presentes nas publicações femininas. A instabilidade econômica no mercado de mangás ocorrida no ano de 1994 colocou em queda grande parte das publicações do segmento feminino adulto. A *Komikku Amoure* (*Comic Amour*) (a principal revista erótica feminina do Japão), no entanto, superando esta instabilidade, passou cada vez mais, a investir em qualidade e entretenimento para suas leitoras, tendo uma trajetória consolidada.

É neste período que desenhistas como Rumiko Takahashi e Mitsuru Adachi passam a inserir elementos temáticos e gráficos característicos das publicações masculinas nos shôjo mangás, diminuindo as diferenças entre estes dois grandes segmentos, criando uma nova categoria de publicações, que poderiam ser classificadas por “unisex”. Esta inovação além de abrir portas para uma nova geração de desenhistas como o grupo Clamp⁶⁰ (figuras 83-84) e Ai Morinaga,

⁶⁰ Clamp é o nome de um grupo popular de desenhistas femininas. O grupo iniciou-se em 1989 através dos *dôjinshi*, e era composto por doze estudantes. Atualmente o grupo é composto por quatro desenhistas: Ageha Ôkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi e Satsuki Igarashi. Cada uma é responsável por uma parte na produção dos mangás. Dentre seus trabalhos, estão os shôjo mangás de *Kâdokyaputâ Sakura* (*Cardcaptor Sakura*), *Ekkusu* (*X-1999*) e o seinen mangá *XXX Horiku* (*XXX Holic*).

possibilitou a exploração de novos caminhos. São desenhistas que trafegam entre o universo shôjo e o shônen de forma confortável, construindo inclusive uma trajetória estável e de sucesso.



Figuras 83-84

Clamp, *Ekkusu (X-1999)*, Editora Kadokawa Shoten, 1992

Quadrinização carregada, pela presença de rashuras, onomatopéias e grandes destruições, são alguns dos elementos característicos do universo shônen que permeiam o shôjo mangá de *Ekkusu (X-1999)*. Considerada um dos maiores trabalhos do grupo Clamp, combina elementos shônen a romances, símbolos e signos, característicos dos shôjo mangás.

Outra temática recorrente nos mangás femininos da década de 1990 é o do erotismo, do surrealismo e do gótico, aliadas a temáticas homossexuais masculinas (característica dos shônen ai mangás e dos yaoi mangás) e relacionamentos amorosos que normalmente não possuem um final feliz, como nos trabalhos de Miou Takaya,

Matsuri Akino e Kaori Yuki (figuras 85-86). São temáticas que vêm ganhando cada vez mais espaço e popularidade no segmento editorial feminino. São narrativas que enfatizam o lado psicológico e sombrio do ser humano.



Figuras 85-86

Kaori Yuki, *Shōnen Zanzou (Boy's Next Door)*, Editora Hakusensha, 1997

A narrativa gira em torno de Clay Adrian, um jovem professor que ajuda crianças que sofrem ou sofreram abusos sexuais. Sua infância foi marcada por abusos sexuais e agressões vindas de sua mãe, que passou a se prostituir, o que gerou grandes problemas psicológicos em Adrian. Apesar da bela aparência e da boa intenção em ajudar os jovens que sofreram abusos, Adrian esconde um terrível segredo, durante as noites ele sai em busca de jovens prostitutas, para assassiná-los. Kaori Yuki explora o contraste entre o branco e o preto, obtendo assim maior agressividade visual para o mangá. Como todo mangá direcionado ao público feminino, a quadrinização fragmentada e sobreposta enfatiza os dramas emocionais e psicológicos dos personagens e da própria narrativa.

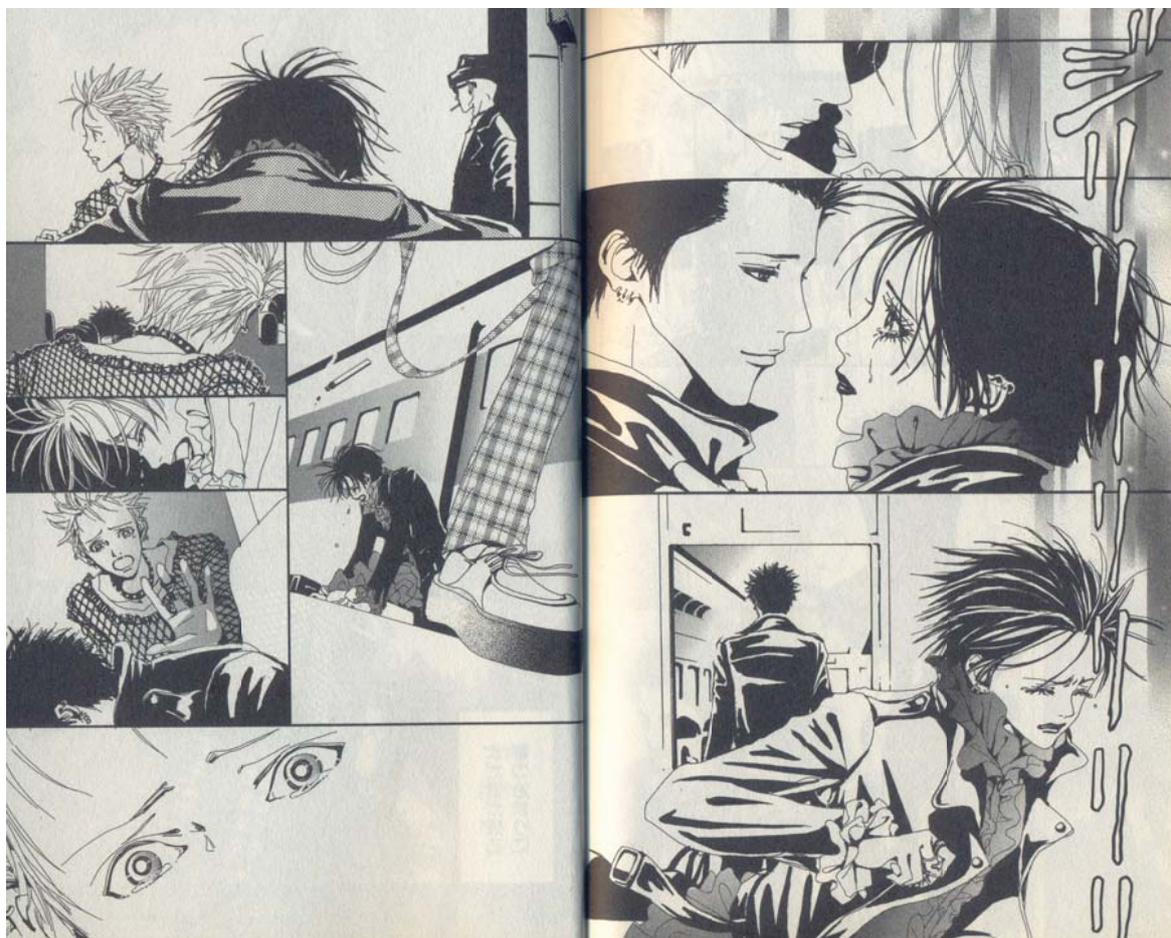
Romances e relacionamentos amorosos, apesar de serem temáticas inseridas nos shōjo mangás a partir da década de 1960, passaram a partir da década de 1980 a serem utilizadas com outros significados, “estratégias”, a fim de retirar

alguns dos inúmeros estereótipos que encobrem a figura da mulher ao longo de sua história. Segundo Yukari (2005, p.14), as histórias em quadrinhos femininas, refletem diretamente as mudanças de valores sociais que permeiam a mulher ao longo dos anos, diferente, por exemplo, das publicações masculinas, onde estas mudanças não são tão evidentes.

Nana (figura 87) de Ai Yazawa é um exemplo das mudanças ocorridas nos relacionamentos amorosos abordados nos mangás femininos. Publicada inicialmente na revista *Kukki (Cookie)* em 2002 e ainda em andamento, *Nana*, conta a história de duas personagens, que possuem em comum o mesmo nome e a mesma idade. Nana Komatsu, uma jovem de vinte anos imatura e mimada, que volta e meia se encontra imersa em problemas amorosos e sexuais, e Nana Osaki, uma jovem sarcástica e independente, vocalista de uma banda de punk rock.

A primeira vista, pode parecer um shôjo/josei mangá “comum”, envolvendo romances que nunca darão certo e duas mulheres de personalidades totalmente opostas. A uma primeira vista sim, mas como todo shôjo/josei mangá, *Nana*⁶¹, possui outras inúmeras camadas que nos remetem a um universo complexo: egoísmo, solidão, orgulho, sexo, traição, arte, música, amor e prostituição, são alguns dos elementos encontrados. *Nana* nos apresenta uma nova realidade, a de mulheres que lutam pelo que acreditam que, sentem desejos, e que não desistem, para as quais o sexo não é tabu, e o egoísmo faz parte da essência de ser humano. Esta é a nova face dos shôjo/josei mangás atuais.

⁶¹ No ano de 2003, *Nana* ganhou o prêmio *Shokagugan Manga*, por melhor título feminino. A premiação existe desde 1955 e a partir de 1980 passou a se dividir em categoria feminina e masculina.



Figuras 87

Ai Yazawa, *Nana*, Editora Shueisha, 2002

Traços realistas, aliadas a páginas extremamente carregadas compõem o shojo/josei mangá de *Nana*. É interessante destacar que, a narrativa apresenta diferenças gráficas quando enfoca a história de Nana Osaki e quando enfoca a história de Nana Komatsu. Gráficamente as páginas refletem as personalidades das protagonistas. As páginas de Nana Osaki são mais carregadas, possuem uma grande quantidade de frames e os tons mais presentes são o preto e o branco. As de Nana Komatsu por outro lado, possuem leveza gráfica apesar da grande sobreposição dos frames, os tons mais presentes são os de cinza.

4. Características gráficas e estéticas dos shôjo mangás e dos josei mangás

A produção shôjo da década de 1970 marcou definitivamente as diferenças estéticas e gráficas entre o universo feminino e o universo masculino de histórias em quadrinhos. O chamado *doll style* (cabeça desproporcional ao tamanho do corpo) característico das produções da década de 1950, em especial aos trabalhos de Makoto Takahashi, passaram a dar lugar a corpos longilíneos, olhos extremamente expressivos, abordagens emocionais e psicológicas. As leitoras passaram a se interessar e principalmente a se identificar com as novas estéticas apresentadas nos shôjo mangás.



Figura 88
Makoto Takahashi, *Puchila (Petit la)*, 1961
Grande parte dos shôjo mangás das décadas de 1950-60, possuíam quadrinização limpa e linear e as personagens apresentavam o *doll style*.

Os olhos grandes inseridos por Jun'ichi Nakahara passou a simbolizar “o amor e os sonhos” das protagonistas. Inuhiko Yomota (2008, p. 168 apud TAKAHASHI, 2008 p. 124), no entanto, afirma que os olhos grandes eram primeiramente utilizados para identificar a personagem principal da história, e em segundo, utilizados como espelhos, refletindo as emoções das protagonistas.

Durante muito tempo, a expressividades dos olhos foi o único artifício gráfico e estético utilizado pelas desenhistas de shôjo mangá para expressar emoção e

dramaticidade. O desenvolvimento da disposição da narrativa gráfica instituiu outros artifícios que passou também a intensificar a dramaticidade, como por exemplo, a representação gráfica do personagem de corpo inteiro a frente da quadrinização da página. Através da exposição do corpo inteiro da protagonista no primeiro plano, o leitor passa a ocupar o lugar de observador, a relação entre ambos passa a ser próxima e íntima. O mesmo acontece com a utilização do *close-up* e do *zoom*, o leitor é convidado literalmente a mergulhar no enredo, a acompanhar o desenvolvimento da cena juntamente com o protagonista.

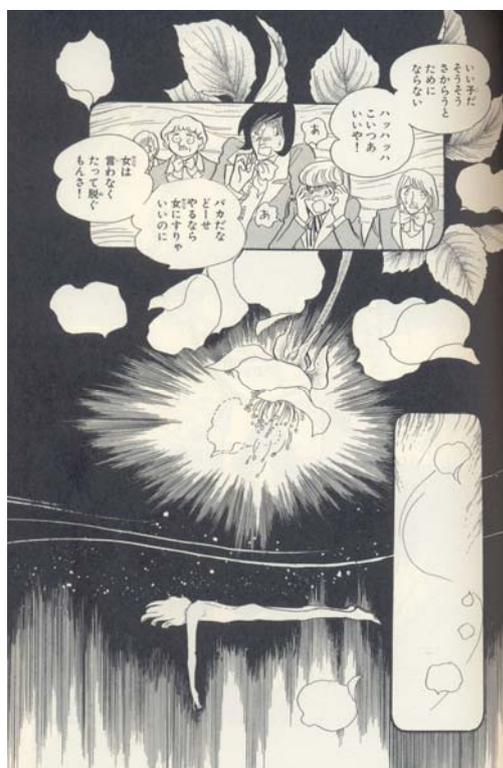


Figura 89

Clamp, *Kâdokyaputâ Sakura (Cardcaptor Sakura)*, Editora Kodansha, 1996

A flor ao fundo da segunda página, simboliza o sentimento que a personagem Sakura descobre sentir pelo personagem Shaoran. Geralmente, as rosas são utilizadas como símbolo do amor, no entanto, por apresentar protagonistas infantis, utilizou-se outra espécie de flor para simbolizar o sentimento entre ambos. O shôjo mangá de *Kâdokyaputâ Sakura (Cardcaptor Sakura)* apresenta diagramação gráfica extremamente limpa, no decorrer da narrativa é comum encontrarmos páginas cheias com sobreposição de frames.

Olhos grandes, belos garotos, flores e bolhas flutuando ao fundo, e grandes romances, são alguns dos elementos que compõem o universo do shôjo mangás. Por abordar temas subjetivos e emotivos, elementos simbólicos são encontrados em grande quantidade, sendo o da quadrinização e o das flores os mais constantes (figuras 89 e 90).



Figuras 90-91

Keiko Takemiya, *Kaze to Ki no Uta*, Editora Shogakukan, 1976

Neste caso a representação gráfica das flores é utilizada com outro propósito simbólico. Notamos que na segunda página, a flor representada no fundo da imagem é o de uma rosa, sem pétalas e se desfragmentando, simbolizando o abuso sexual que o protagonista Gilbert sofre. O fundo escuro enfatiza a dramaticidade da cena.

A quadrinização nas publicações femininas é utilizada de forma peculiar, possui um “peso” importante na dramaticidade e na intensidade da narrativa. Páginas ou painéis cheios são utilizados para enfatizar os momentos importantes da

narrativa (figura 92). Já as páginas onde há grande manipulação dos formatos, dos tamanhos e das direções dos frames (quadrinização), a interpretação simbólica é maior, expressam as emoções que motivam o desenvolvimento da ação e o desenrolar da narrativa (figuras 94-95).



Figuras 92-93

Yoko Matsushita, *Yami no matsuei*, Editora Hakusensha, 2001

Yami no matsuei é um shôjo mangá que combina elementos estéticos e gráficos dos shônen mangás aos dramas psicológicos de seus protagonistas, representada pela rica disposição de seus frames. Apesar de o mangá apresentar elementos shônen ai, os protagonistas não possuem características andróginas, mas sim corpos torneados e rostos masculinos. Rostos extremamente belos e delicados caracterizam os personagens mais jovens.

Em alguns casos, as formas geométricas dos frames ultrapassam os limites das páginas, sobrepondo-se uns aos outros, ou ainda, apresentando formas “quebradas”, integradas ao cenário. A quadrinização linear continua a ser utilizada,

sendo mais freqüente nos josei mangás, que possuem uma quadrinização simples e limpa, comparada a alguns shôjo mangás. A ação do tempo na narrativa assim como sua importância é também expressa pela disposição dos frames.



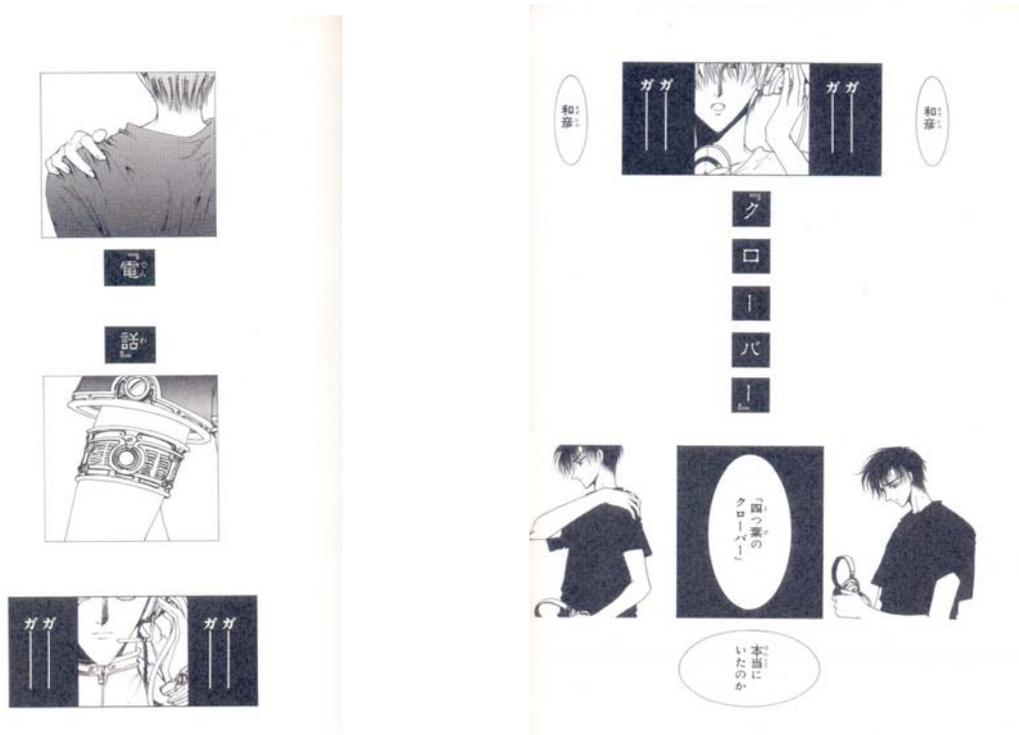
Figuras 94-95

Kyoko Ariyoshi, *Swan-Hakuchô*, Editora Shueisha, 1976

A quadrinização desfragmentada da segunda página enfatiza a dramaticidade da personagem. Os frames são dispostos de forma limpa, a narrativa ganha vivacidade e dinamismo com as coreografias dos bailarinos e as linhas de movimento.

A partir da década de 1990, páginas cheias (painéis) e “limpas” passaram a dar lugar a páginas carregadas, “barulhentas”, compostas por uma grande quantidade de linhas cinéticas e onomatopéias, elementos característicos dos shônen mangás. A grande inovação gráfica surge com a publicação de *Kurobe (Clover)* (figuras

96-97) do grupo Clamp e *Kikai Jikake no Ousama (King of Mechanics) Planet of Earthquake* (figura 98) de Miou Takaya. Ambas as publicações apresentam uma quadrinização “minimalista”, uma imagem maior normalmente localizada ao fundo da página é combinada com a disposição mínima de frames. Em outros casos, o branco ou a escuridão da página é interrompida apenas por um detalhe gráfico, ou apenas um quadro narrativo. Portanto, ao mesmo tempo em que os shôjo/josei mangás são caracterizados pelo excesso visual e narrativo, encontramos trabalhos onde a simplicidade e o minimalismo, também são explorados.



Figuras 96-97

Clamp, *Kurobe (Clover)*, Editora Kodansha, 1997

Assim como os trabalhos de Miou Takaya, o minimalismo e o contraste entre o preto e o branco se encontram presentes no shôjo mangá *Kurobe (Clover)*. Os frames em sua maioria são dispostos de forma vertical e horizontal, havendo pouca sobreposição destes. O branco da página é um elemento gráfico importante em *Kurobe (Clover)*, realça a quadrinização e a liberdade poética e estética da narrativa.

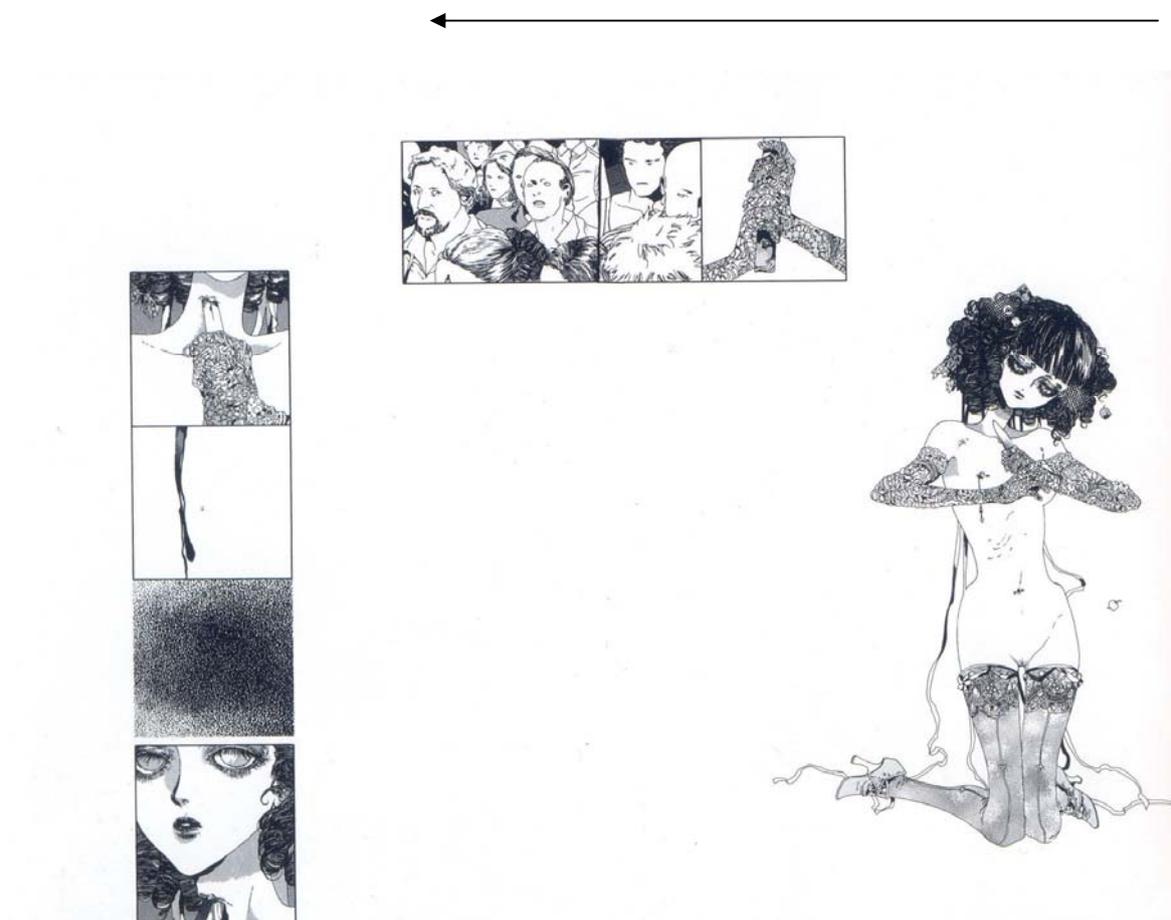


Figura 98

Miou Takaya, *Kikaijikake no Ousama (King of Mechanics) Planet of Earthquake*, Editora Taiyo Tosho, 2000

Beleza sempre vem acompanhada por momentos de tristeza, assim como páginas extremamente carregadas abrem espaços para o minimalismo visual. No exemplo acima, a dramaticidade é enfatizada pelos frames dispostos verticalmente, através dos quais o desenrolar da cena é presenciado.

A caracterização gráfica dos personagens, ao longo dos anos, também mudou. Deparamos-nos cada vez mais com traços elaborados e detalhados, ao mesmo tempo em que encontramos trabalhos com traços simples, todos não deixando de possuir, no entanto, olhos extremamente expressivos e corpos longilíneos. Os olhos, no entanto, a partir da década de 1980 deixaram de ser extremamente grandes e brilhantes, se tornando mais próximos do real, assim como expressões carregadas e dramáticas passaram a compor e a caracterizar as protagonistas.

É comum encontrarmos referências aos trabalhos de Osamu Tezuka, quando se mencionamos a caracterização gráfica dos personagens femininos, assim como a inserção de técnicas cinematográficas aos mangás. A caracterização dos olhos, do cabelo e do corpo magro que posteriormente passou a ser característica dos personagens andróginos, é inspirada na aparência das atrizes do *Takarazuka Kagekidan* (figura 102): “Quando criança via os olhos fortemente delineados das atrizes brilharem com o reflexo das luzes do palco. Osamu também compreendia que, para os assuntos do coração, os olhos são a principal forma de expressão do sentimento, nossa primeira linguagem” (GRAVETT, 2006, p. 81). Outros teóricos, no entanto, afirmam que os olhos é resultado da forte influência dos desenhos norte-americanos, como os da personagem *Betty Boop*. Contudo, segundo Takahashi (2008, p. 127), não seria apropriado atribuir apenas a Tezuka Osamu a inserção dos elementos gráficos que atualmente compõem os shôjo mangás. Como vimos anteriormente no capítulo três, os olhos grandes e expressivos foram inicialmente introduzidos por Jun’ichi Nakahara e Makoto Takahashi. No entanto, é fato que, antes da publicação de *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)*, abordagens narrativas complexas como as apresentadas por Osamu Tezuka, não existiam.

A caracterização andrógina dos personagens dos shônen ai mangás e yaoi mangás também mudou com



Figura 99
Ikeda Riyoko, *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*, Editora Sanyusha, década de 1970



Figura 100
Miou Takaya, *Sei Shôjo Yugi*, Editora Bijutsu Shuppan-Sha, década de 1990



Figura 101
Ai Yazawa, *Nana*, Editora Shueisha, década de 2000

o passar das décadas. Na década de 1970, os protagonistas eram caracterizados por físicos longilíneos, pela androginia, por feições delicadas e femininas (figura 73). A partir da década de 1990, os personagens passaram também a apresentar características físicas cada vez mais masculinas, como corpos torneados e rosto quadrado (figuras 79-80). É claro que grande parte da popularidade do segmento se deve aos personagens masculinos dotados de extrema beleza física, ligados a androginia, no entanto parece ser uma meta nova do segmento, ambientar suas histórias assim como seus protagonistas as características físicas reais.



Figura 102
Takarazuka Kagekidan

Olhos extremamente expressivos e a androginia das atrizes do *Takarazuka Kagekidan* influenciaram os shôjo mangás e josei mangás. A imagem refere-se à personagem Oscar do shôjo mangá *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*.

5. *Takarazuka Kagekidan*

Se você nunca presenciou '*Takarazuka*', você não conhece o Japão.
(TAKARAZUKA, 1989 apud ROBERTSON, 1998, p. 209, tradução nossa) ¹.

Por volta do ano de 1909, Ichizo Kobayashi (1873-1957) abriu o *Spa* termal *Paradis* (*Paradise*) próximo a vila de Takarazuka, que dentre as suas diversas atividades, possuía a primeira piscina construída no Japão. O novo negócio apesar de conseguir alguns clientes fixos, não chegou alcançar grande sucesso. Buscando alternativas financeiras, Ichizo passa a se inspirar no exemplo de Mitsukoshi, que estava se tornando bem sucedido graças ao sucesso de sua banda masculina, composta por sopranos e instrumentistas especializados em músicas ocidentais.

Ichizo Kobayashi então, passa a recrutar e a treinar em 1911 um grupo de vinte garotas em canto e dança, o *Spa Paradisu*, passa a dar lugar ao Teatro *Paradis*, conhecido e valorizado por oferecer ao seu expectador um entretenimento de cunho familiar, passando a realizar a partir de 1914 apresentações públicas. Originalmente a companhia era conhecida por *Takarazuka Shôkantai* (*Takarazuka Choir*), passando posteriormente a se chamar *Takarazuka Shôjokageki Yôseikai* (*Takarazuka Girl's Opera Training Association*).

Segundo Robertson (1998, p. 5), a palavra *shôjo* no nome da companhia, foi utilizada com a intenção de caracterizar o seu estilo, que consistia na performance exclusiva de atrizes, a palavra posteriormente foi removida, quando as atrizes do *Takarazuka* passaram a ser conhecidas por *takarajiennu*, passando a partir de 1946 a se

¹ "If you haven't savoured '*Takarazuka*', you don't know Japan" (TAKARAZUKA, 1989 apud ROBERTSON, 1998, p. 209).

chamar *Takarazuka Ongaku Gakkô* (Escola de Canto Takarazuka). A companhia só passa a realizar apresentações regulares com a conclusão do teatro *Takarazuka Grand Theater* em 1924.

Atualmente a companhia *Takarazuka* possui três grandes teatros: o *Takarazuka Dai Gekijou*, *Takarazuka Bow Hall*, ambos localizados na cidade de Takarazuka, e o *Tokyo Takarazuka Gekijou*, localizado no centro de Tokyo, realizando regularmente apresentações regionais e internacionais, se tornando um verdadeiro fenômeno cultural e de entretenimento no Japão.

O *Takarazuka Kagekidan* é formado por quatrocentas atrizes que se dividem em cinco elencos: *tsukigumi* (elenco lua), *hanagumi* (elenco flor), *yukigumi* (elenco neve), *hoshigumi* (elenco estrela) e *uchyûgumi* (elenco cosmos). As duas primeiras trupes são as duas mais antigas, criadas em 1921, *yukigumi* foi criada em 1924, seguida por *hoshigumi* em 1933. Cada grupo possui características estéticas próprias. Mesmo que um determinado espetáculo seja encenado pelas cinco trupes, serão cinco visões e abordagens diferentes.

O *Takarazuka Kagekidan* é conhecido pelo seu excesso visual, caracterizado por cenários exóticos e roupas extravagantes. Um mundo que



Figura 103
Zorro - Takarazuka Kagekidan



Figura 104
The Legend of The Great King and The Four Gods version II - Takarazuka Kagekidan

mistura fantasia, drama, aventura e grandes paixões, responsável por grandes inovações e transformações nos teatros japoneses ao introduzir um grupo composto exclusivamente por atrizes especializadas em canto e dança, interpretando ambos os papéis, os femininos e os masculinos, marcando o retorno da mulher aos palcos japoneses.

A proibição das mulheres nos palcos japoneses se deve ao decreto criado por Iemitsu o 3º Xógum Tokugawa em 1629, decorrente dos escândalos relacionados ao teatro Kabuki, que ao contrário do que muitos imaginam, era composto inicialmente por mulheres. Criado pela dançarina Ôkuni em 1603, o teatro Kabuki se caracterizava por danças folclóricas sensuais. Logo as performances se tornaram populares, devido às apresentações realizadas em Edo. Contudo, uma série de escândalos envolvendo as atrizes e os samurais passaram a ocorrer. Como resultado, decretou-se a proibição da mulher nos palcos japoneses, e o teatro Kabuki passou a ser encenado exclusivamente por homens.

O *Takarazuka Kagekidan* deveria ser familiar, algo que despertasse respeito no público japonês e não apenas mais uma



Figura 105
Cinderella – Takarazuka Kagekidan



Figura 106
Dawn Wind – Takarazuka Kagekidan

performance no meio de tantas outras. Com uma estrutura rígida, onde as atrizes se dedicam ao canto, a dança, a interpretação, ajudando inclusive na limpeza e na manutenção do teatro, o estilo *Takarazuka* venceu o preconceito e a resistência dos críticos mais conservadores.

Com receio de que acontecesse novamente os escândalos que proibiu a presença de mulheres no palco, foi desenvolvido um estilo de atuação “altamente técnico”, onde todos os gestos são estudados, havendo uma interpretação desprovida de sensualidade, as atrizes atuam sem olhar diretamente o espectador. No ocidente, olhar diretamente nos olhos de alguém é um comportamento comum, considerado um gesto de franqueza, e que não necessariamente denota “segundas intenções”. No Japão, contudo, olhar diretamente nos olhos de alguém é considerado um ato de intimidade, dessa forma, não olhando diretamente para a platéia, as *takarajiennu*, criam e passam a imagem de pureza, e de algo “correto”, aceitável para a conservadora sociedade japonesa.

5.1 Androginia no *Takarazuka Kagekidan*

Por se tratar de um teatro onde todos os papéis são representados por atrizes, a seleção entre personagem masculino e feminino, é feita de acordo com as características “secundárias sexuais” que cada atriz apresenta. Robertson (1998, p. 11) explica que, esta “segunda sexualidade” refere-se às características físicas (não sexuais) e sócio-psicológicas das atrizes. Socialmente somos levados a pensar que, o homem ideal deve ser mais alto que a mulher, ter ombros largos e rosto retangular, elementos que dariam a este, uma “cara de homem”, enquanto que a mulher deve ser

extremamente feminina, delicada, ter um corpo longilíneo e cabelos longos. Estes são alguns dos estereótipos ou características referentes a esta “segunda sexualidade”.



Figura 107
Otokoyaku, *Berusaïyu no Bara* (A Rosa de Versailles)
As duas atrizes estão caracterizadas de André e Oscar.



Figura 108
Musumeyaku - Takarazuka Kagekidan

Portanto, as atrizes possuidoras da “segunda sexualidade masculina” passam a estudar o *kata* (modelo) masculino, se especializando nos gestos, movimentos, signos e posturas característicos dos homens, tornando-se *otokoyaku* (caracterização masculina) (figura 107). O mesmo ocorre com as atrizes que possuem a “segunda sexualidade feminina”, que passam a se especializar na interpretação de personagens femininas – *musumeyaku* (caracterização feminina) (figura 108).

É interessante destacar que ao contrário da terminologia *otokoyaku* que é formado pela junção dos ideogramas *otoko* (homem) e *yaku* (papal/caracterização), *musumeyaku* é formado pelos ideogramas *musume* (filha) ao invés de *onna* (mulher). Segundo Robertson (1998, p. 14) a escolha de Kobayashi em utilizar a nomenclatura *musume* ao invés de *onna*, se deve aos estereótipos ligados as duas palavras. Quando nos referimos a *onna* (mulher), é comum pensarmos em uma boa esposa e uma boa mãe, devido às bagagens sociais e culturais, o que não acontece, por exemplo, com a palavra *musume* (filha) que por ainda não ser *onna* (mulher), estaria desprovida de tais interpretações. No *Takarazuka Kagekidan*, o *yaku* conota servidão e obediência aos gestos, as atitudes, e ao comportamento, característicos do sexo do personagem a ser interpretado, não defende, e muito menos promove um modelo masculino ou feminino a ser seguido.

Dentre os espetáculos encenados pelo *Takarazuka Kagekidan* se encontram diversas adaptações de mangás, como *Berusaiyu no Bara* (*A Rosa de Versailles*) (figura 109) de Riyoko Ikeda, *Buraku Jaku* (*Black Jack*) de Osamu Tezuka e *Asaki yumemishi* (figura 110) de Waki Yamato. Há também adaptações de obras literárias e cinematográficas ocidentais, como *Gone with the Wind*, *Romeo and Juliet*, *Cinderela*, *Hamlet*, *Drácula* etcetera.

Dentre as diversas influências que a estética do *Takarazuka* exerceu e continua exercendo sobre a cultura japonesa, uma em específico nos desperta maior interesse. Como vimos anteriormente, algumas das grandes transformações ocorridas na década de 1950 que impulsionaram o desenvolvimento das histórias em quadrinhos, se deve as influências diretas da estética do *Takarazuka Kagekidan* no trabalho de Osamu Tezuka, a começar pela caracterização dos personagens, que deixaram de se espelhar unicamente nos trabalhos ocidentais, voltando-se para o que vinha sendo produzido no Japão.



Figura 109
Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles), Takarazuka Kagekidan, 2005



Figura 110
Asaki yume mishi, Takarazuka Kagekidan
Adaptação do mangá de mesmo nome de Yamato Waki, baseada no conto de Genji Monogatari.

Quando nos referimos ao *Takarazuka Kagekidan*, o que primeiramente nos vem à mente são o luxo, o requinte e a ostentação do excesso visual, o que não seria diferente, portanto em relação à caracterização das atrizes. Ambas, *musumeyaku* e *otokoyaku* possuem a caracterização de seus personagens intensificada por maquiagens carregadas, principalmente na área dos olhos. Assim, cria-se a ilusão de que estes além de maiores continham uma estrela brilhante em seu interior, intensificando a expressão da personagem, dando maior dramaticidade à cena. Osamu Tezuka inspirou-se tanto nos olhos das atrizes *takarajennnu* como em suas características físicas – corpos longilíneos, magros e cabelos diferenciados para

compor a caracterização de sua personagem Safire de *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)*.

Contudo, apesar de serem estes os dois elementos mais citados nas publicações que se referem às influências exercidas pelo *Takarazuka Kagekidan* nos mangás e no trabalho de Osamu Tezuka, estes não são os únicos. Falar de mangá, especialmente dos direcionados ao público feminino e do *Takarazuka Kagekidan* sem mencionar a androginia é praticamente impossível.

O shôjo mangá de *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)* nos conta a história do príncipe herdeiro da Terra de Prata, Safire, que na realidade é uma menina disfarçada de menino, que por ter nascido com dois corações, um masculino e outro feminino, passa a ser educada como menino para dar continuidade à linhagem imperial de seu pai. Safire passa, portanto a viver como príncipe perante a sociedade, enquanto que as escondidas passa a vivenciar um verdadeiro conto de fadas como “Cinderela”. Para a caracterização da personagem Safire além dos olhos grandes e do corpo longilíneo, Osamu utilizou características físicas andróginas. A definição de príncipe ou “Cinderela” fica por conta do vestuário da protagonista, característica que nos remete as atrizes *takarajiennu* ao se caracterizarem de personagens masculinos - *cross-dressing* (ato de se travestir).

Apesar de Safire e as atrizes do *Takarazuka Kagekidan* serem mulheres que se vestem de homens, segundo Robertson (1998, p. 40) o que as caracteriza como protagonistas/personagens *cross-dressing* é o fato de possuírem características físicas e estéticas que as possibilita caminhar entre o feminino e o masculino, dificultando a identificação, gerando ambigüidade, não são mulheres ou homens, mas também não deixam de ser um ou outro. Muitos dos personagens encontrados nos mangás a partir da década de 1970 possuem estas características, transitam entre os dois universos ressaltando o que há de melhor em cada um, principalmente os protagonistas dos shônen ai mangás e dos yaoi mangás.

O termo *andorojenii* proveniente do inglês *androgyny* se tornou freqüente na mídia japonesa somente a partir de 1980, apesar das atrizes do *Takarazuka Kagekidan* trazerem como característica estética a androginia desde 1914. A partir da década de 1980, termo *andorojenii* era utilizado para referir-se a peças de roupas masculinas que passaram a ser adotadas pelo vestuário feminino, o mesmo aconteceu com algumas peças de roupas femininas que passaram a ser adotadas pelo vestuário masculino. Isto se deve ao fato de que, este novo vestuário decorrente de influências recebidas de modismos ocidentais, passou a ser interpretado por “roupas indefinidas”, podendo ser usadas por ambos os sexos, diferente, no entanto do uso da nomenclatura unissex, que refere-se a algo que inicialmente é feito ou produzido com a intenção de se direcionar tanto ao sexo feminino como ao masculino. O vocabulário japonês, posteriormente passou a utilizar o termo *chûsei* (neutro, nem homem nem mulher) para se referir à aparência andrógina, no entanto, o termo *andorojenii* continua sendo utilizado.

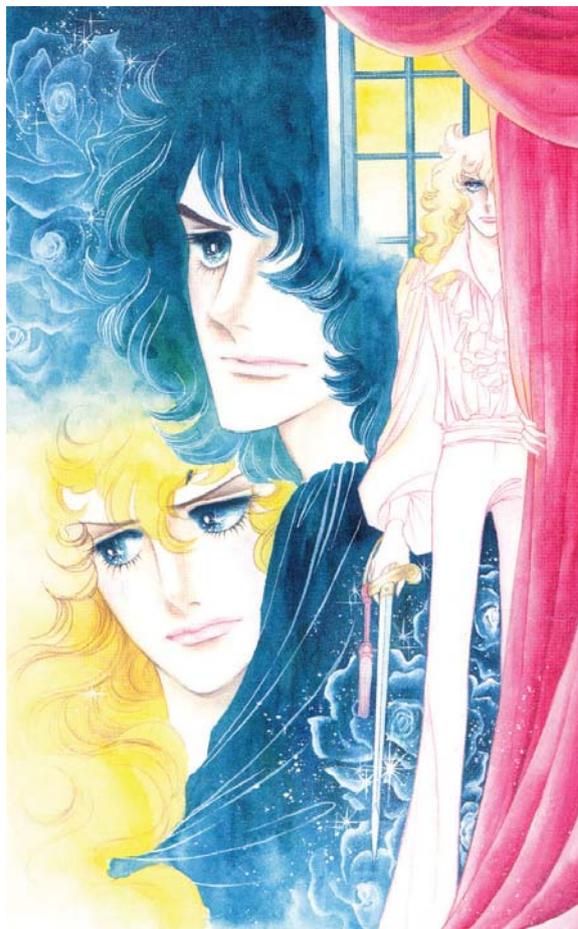


Figura 111
Ikeda Riyoko, *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versalhes)*, Editora Sanyusha, 1972
A imagem representa a sexualidade feminina e masculina do protagonista Oscar. A figura em pé, imponente, segurando uma espada, representa o lado masculino, enquanto que imagem de seu rosto ao fundo, com olhar vago, sublime e delicado, o seu lado feminino.

Segundo Robertson (1998, p. 47-48), além de se referir a roupas, objetos, gestos, aparência física e a tênue linha existente entre o feminino e o masculino, desde o início do século XX, a androginia vem sendo utilizada como forma de camuflar a

sexualidade feminina, criando a ilusão de indivíduos desprovidos de identidade sexual. Ilusão esta que pode ser comprovada nos shôjo mangás publicados na década de 1970 e nos personagens dos shônen ai e dos yaoi mangás.

No entanto, até que ponto ser “desprovida” de identidade sexual é bom ou ruim? A um indivíduo “neutro” não são impostas classificações, obrigações e limites sociais, tudo pode estar ao alcance. No caso das mulheres, estereótipos como os de dona de casa, boa esposa e boa mãe, são deixados de lado. Os mesmos direitos e valores passam a valer para estas “novas mulheres”, que agora se encontram travestidas de homens.

Dentre os diversos espetáculos encenados pela companhia relacionados à androginia e ao *cross-dressing*, destacam-se as duas adaptações do shôjo mangá de Riyoko Ikeda, *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*, a primeira feita em 1974 e a segunda em 1989. Segundo Robertson (1998, p. 74), a protagonista Oscar, representa a linha tênue existente entre a sexualidade e o gênero sexual (figura 111). Em outras palavras, a personagem Oscar equivale ao *otokoyaku* representado pelas atrizes *takarajennu*, ela transita pelos dois universos, o feminino e o masculino, sem deixar, no entanto de ser em sua essência uma mulher. Apesar de ocultar sua feminilidade pelas vestes imponentes de um general, e de possuir uma aparência extremamente andrógina, Oscar não a utiliza como forma de camuflar a sua sexualidade feminina.

A sexualidade feminina, bem como o papel que a mulher segundo critérios sociais e culturais têm que vir a desempenhar, continua sendo fortemente exploradas não somente nos shôjo mangás, mas também através dos espetáculos do *Takarazuka Kagekidan*. Novos signos e abordagens temáticas foram surgindo conforme a mulher japonesa tradicional foi dando lugar à mulher moderna. O trecho a baixo, pertencente ao shôjo mangá de *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*, refere-se ao diálogo de Oscar e seu pai, onde podemos averiguar alguns dos atributos sociais e culturais direcionados a figura feminina. Oscar assim como as atrizes *otokoyaku* do

Takarazuka Kagekidan, transcenderam a fixa narrativa e os estereótipos subjugados às mulheres, assim como os protagonistas dos shônen ai e dos yaoi mangás, nos apresenta o que há de melhor no sexo feminino e no masculino. Não deixando, no entanto, de questionar as limitações, os estereótipos e as obrigações sociais que são impostas às mulheres. São mulheres travestidas que anseiam por um lugar na conturbada sociedade masculina.

Oscar: Pai, por favor, me responda!

General: Oscar!?

Oscar: Se... se eu tivesse sido educada como uma mulher, eu deveria ser obrigada a me casar antes dos quinze anos como as minhas irmãs? Eu deveria estar tocando um clavicórdio, cantando ópera, me vestindo toda noite com roupas finas e sorrindo para a alta sociedade...

General: Oscar!!

Oscar: Por favor, me responda!! Eu deveria estar usando veludo e perfume de rosa; eu deveria me satisfazer com meus cosméticos; eu deveria dar a luz e educar uma criança.

General: Oscar!!

Oscar: Responda-me, por favor!!

General: (pensativo). Sim, tudo o que você disse é verdade, se você tivesse sido educada como uma mulher.

Oscar: Pai, obrigada.

General: (se retirando)

Oscar: Obrigada por me dar à chance de viver o tipo de vida que eu tenho, no amplo mundo em que eu vivo apesar de ser uma mulher. Mesmo lutando por pessoas patéticas por um ideal...

General: Oscar.

Oscar: Estou distante de sentir remorso. Eu... viverei como o filho de Marte, o Deus da Guerra. Devotarei este corpo assim como minha espada; devotarei ao canhão. Militar é a minha profissão, e servirei como o filho de Marte, Deus da Guerra.

Ikeda Ryoko, *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*
(apud ROBERTSON, 1998, p.75-76)

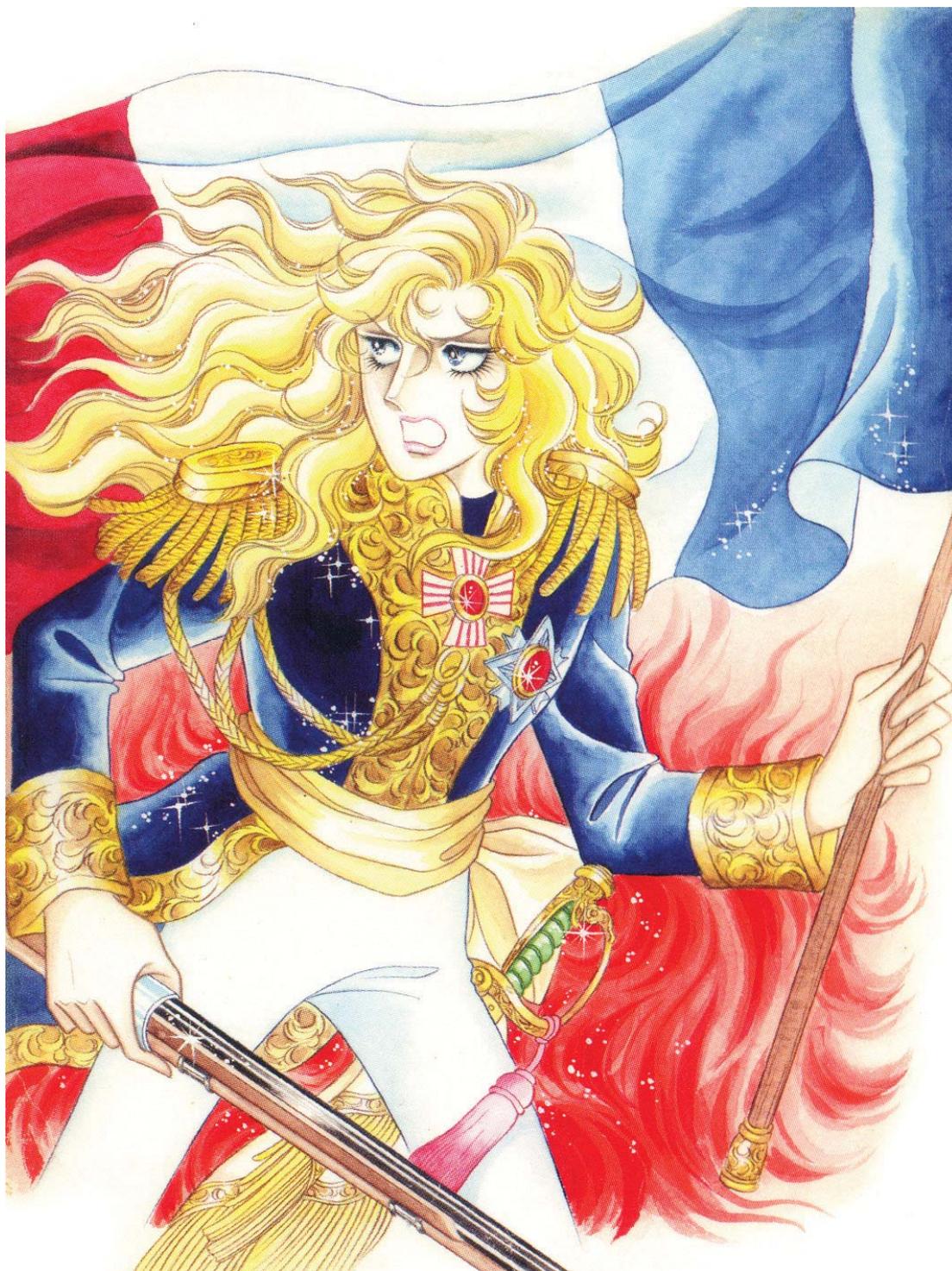


Figura 112

Ikeda Riyoko, *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*, Editora Sanyusha, 1972

Mesmo possuindo uma aparência andrógina e sendo uma mulher, como capitã da guarda-real, a postura e o comportamento passam ser as de um homem.

6. Do shôjo/ josei mangá a minha produção artística

O interesse pelo universo das histórias em quadrinhos femininas japonesas, conhecidas por shôjo e josei mangás, partiu inicialmente do interesse de estudar e analisar uma pequena parcela do mercado editorial japonês que recentemente vem exercendo grandes influências no mercado amador de histórias em quadrinhos brasileiras – os fanzines. Tais influências provêm da grande disponibilidade de títulos de shôjo e josei mangás que vem sendo traduzidos e publicados em língua portuguesa no Brasil. Contudo, no decorrer do desenvolvimento da pesquisa, constatou-se que, o interesse maior pelo tema, não vinha da necessidade de analisar o desenvolvimento e as influências absorvidas pelas desenhistas amadoras de histórias em quadrinhos, mas sim de compreender a produção artística que desenvolvo.

Inicialmente, os trabalhos plásticos que vinha desenvolvendo no período da graduação do curso de Bacharelado em Artes Plásticas, possuíam em sua maioria, elementos gráficos semelhantes aos encontrados nos mangás, como olhos grandes, a forma de dispor as imagens em seqüência, e a constante abordagem de temas do cotidiano. Elementos que passaram atualmente a caracterizar e a definir no ocidente um estilo chamado mangá. A linguagem gráfica utilizada na grande maioria destes trabalhos assemelhava-se a técnica de página cheia, característico das primeiras histórias em quadrinhos publicadas no Japão, sob influência das publicações estrangeiras. Contudo, indício de uma outra linguagem visual já se fazia presente em trabalhos como *Rounin* (figura 113) e *Shôjo dai ni* (figura 114).



Figura 113
Sheila Oi, *Rounin*, cerâmica com grafismos
23 X 52 cm
2006



Figura 114
Sheila Oi, *Shôjo dai ni*, lápis de cor sobre papel
31 X 45,5
2006

Rounin e *Shôjo dai ni* apesar de possuírem temáticas extremamente distintas, são caracterizados por estéticas gráficas semelhantes. Em ambos os trabalhos as cenas retratadas remetem-se a “recortes específicos” de uma linha narrativa, não é preciso presenciar o acontecimento anterior para compreender o contexto atual. Os elementos gráficos apresentados são mínimos, contudo, suficientes para a compreensão da narrativa.

Rounin (figura 113) faz referência a algumas imagens de Hokusai Katsushika presentes no livro *Ippu gafu* (*Desenhos de uma só pincelada*) (figuras 115 e 116), que não necessariamente foram produzidas a partir de uma única pincela. O título, “alude à essencialidade dos traços, que segue uma precisão caligráfica. Também as pranchas de cor – somente duas, numa época em que as estampas são multicoloridas a ponto da exaustão...” (HASHIMOTO, 2008. p. 163).

Shôjo dai ni (figura 114) refere-se a uma das diversas temáticas recorrentes nos shônen mangás, a da ação e da violência. No entanto, a quadrinização utilizada para a elaboração da página, faz referência ao estilo gráfico característico dos shôjo/josei mangás, uma quadrinização diferenciada e minimalista,



Figura 115
Katsushika Hokusai, *Ippu gafu* (*Desenhos de uma só pincelada*), 1823

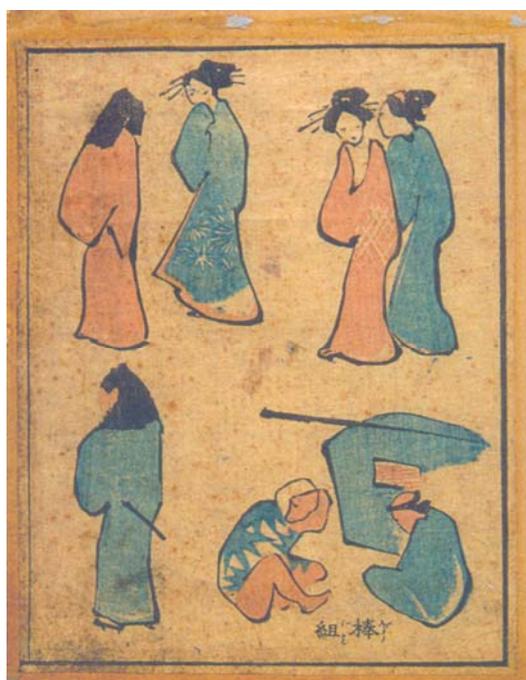


Figura 116
Katsushika Hokusai, *Ippu gafu* (*Desenhos de uma só pincelada*), 1823

que enfatiza os elementos essenciais da narrativa.

O desenvolvimento destes trabalhos assim como os de outros produzidos ao longo do trabalho de conclusão de curso da graduação, possibilitou e resultou nos trabalhos plásticos apresentados neste capítulo, caracterizados em sua maioria, por um minimalismo visual e estético.

Estes trabalhos plásticos representam uma síntese do que foi estudado e analisado ao longo desta dissertação, se dividindo entre painéis de cerâmica, xilogravuras, ilustrações e narrativas seqüenciadas, enfatizam a figura feminina ou a sua identidade, apresentada de forma clara e direta, ou através de símbolos e estereótipos. Os trabalhos são apresentados em ordem cronológica, de acordo com a seqüência em que foram produzidos, a fim de evidenciar o desenvolvimento da quadrinização, das temáticas e do próprio estilo gráfico.



Figura 117
Sheila Oi, *Nigensei (Dualidade)*, lápis de cor e grafite sobre papel
29,3 X 41,4 cm
2007

Produzido no início da pesquisa, *Nigensei (Dualidade)* (figura 117), retrata a existência e a correspondência de aspectos distintos, resultando assim em um equilíbrio visual e estético. Este equilíbrio é representado pela existência de elementos ou símbolos equivalentes, como por exemplo, a ave que a jovem segura, uma fênix. Para os chineses a fênix ou *fenghuang*, é um pássaro que representa poder, lealdade e honestidade, além de trazer em sua forma ambos os sexos, o feminino e o masculino. Com o passar do tempo, os conceitos chineses foram incorporados a cultura japonesa, o pássaro evoluiu e passou a se chamar *hou-ou*, representando a justiça, a obediência e a fidelidade. Dizia-se que o *hou-ou* somente aparecia nas épocas de paz e prosperidade, e que fazia seu ninho na árvore *paulownia*. No ocidente, vinculou-se a idéia de imortalidade para ave, que possui a capacidade de renascer de suas próprias cinzas, vida e morte unidas em um único ser. Em ambas as interpretações, a ave fênix simboliza o equilíbrio existente entre dois extremos: a vida e a morte; o feminino e o masculino.

A dualidade também se encontra presente na figura da jovem menina. Sua juventude e inocência (característicos do estereótipo de ninfeta) são confrontadas pela existência conjunta de uma imagem ou personalidade adulta. A infância é representada pela sua vestimenta, enquanto que seu amadurecimento é representado através de sua, embora jovem, sexualidade, representada pela fita vermelha trançada em sua perna, símbolo de eroticidade.

Os quatro arcos dourados, além de representarem o tempo, fazem menção às quatro funções da consciência descrita por Jung. Representam, portanto o pensamento, o sentimento, a intuição e a sensação. “A *sensação* (isto é, a percepção sensorial) nos diz que alguma coisa existe, o *pensamento* mostra-nos o que é esta coisa. O *sentimento* revela se ela é agradável ou não; e a *intuição* nos dirá de onde vem e para onde vai” (JUNG, 2008. p. 74). Segundo Jung, é por meio destas quatro funções que o ser humano é preparado para lidar com as impressões que recebe do exterior e do interior, além de ajudar o indivíduo assimilar a sua experiência.



Figura 118
Sheila Oi, *Oihan*, xilogravura e lápis de cor
32 X 42 cm
2007

Para a composição da xilogravura *Oihan* (figura 118) utilizou-se como base um dos poemas que compõem o livro *Ehon Iromi-gusa* (*Sementes Sensuais de Outono*) de autoria de Kitao Shigemasa⁶³. *Ehon Iromi-gusa* é um livro composto por gravuras *shunga* (gravuras eróticas), acompanhadas de poemas *senryû*⁶⁴. As imagens que compõem este livro são xilogravuras monocromáticas (em preto e branco), que são acompanhadas por trechos de poemas *senryû*, geralmente em sua parte superior.

O poema utilizado para a composição de *Oihan* é:

おいるさくらはとしよりのみるものでなし

(Cerejeiras noturnas: não mais para os olhos de velhos)

Em *Oihan*, a cerejeira é representada pela juventude e pela virilidade da figura da geisha, que no caso recebe o nome de *Oihan*. Seu status e importância podem ser percebidos pela quantidade de ornamentos em seu cabelo, pela estamparia e pelas várias camadas de seu kimono. No *obi* encontramos uma estampa floral, mais especificamente a de uma *sakura* (cerejeira), o que demonstra que esta é uma mulher especialista nas artes dos perfumes. A velhice é representada pela árvore seca e contorcida estampada no *byobu* que se encontra no fundo da sala. O gesto de *Oihan* ao virar levemente o rosto de perfil a fim de olhar o expectador, demonstra um gesto de negação ou rejeição para com esta velhice.

⁶³ Kitao Shigemasa (1739-1820) foi um artista gravurista representante do estilo *ukiyo-e*, característico do período Edo (1603-1868). Produziu *emakimono* (pinturas em forma de pergaminhos) e ilustrou livros. Criou a escola Kitao, e acredita-se que este teria treinado inúmeros pupilos, destacando-se entre estes Utamaro e Hokusai. Shigemasa também é conhecido pelos seus haikai e pelo seu *shôdo* (caligrafia japonesa).

⁶⁴ Poemas *senryû* têm como característica, métrica nas 5, 7, 5 sílabas, abordam temas do cotidiano, de forma leve e humorada.

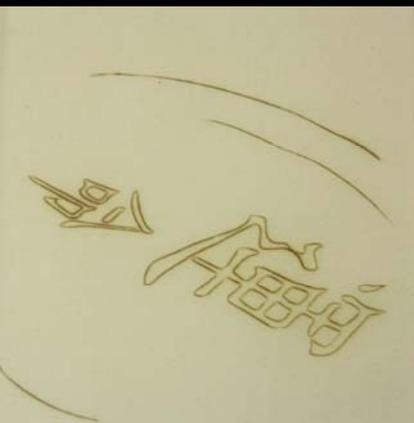


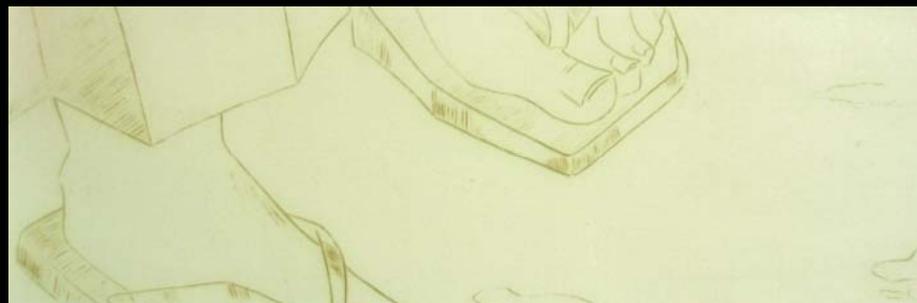
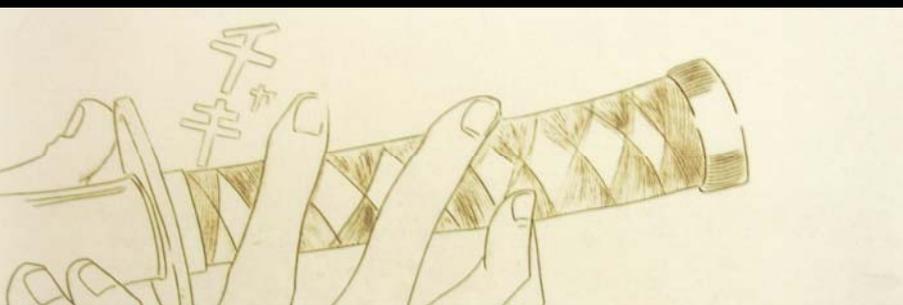
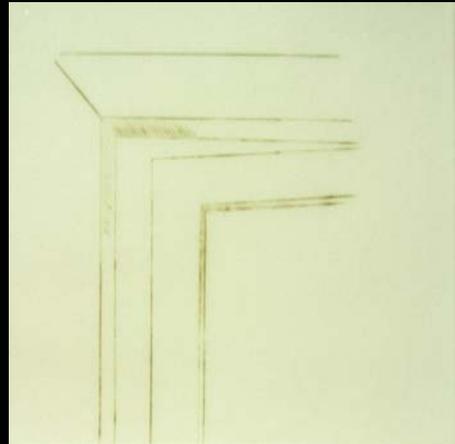
Figura 119
Sheila Oi, *Unmei (Destino)*
Painel de cerâmica com grafismos
2008

No painel *Unmei (Destino)* (figura 119), a quadrinização minimalista enfatiza os elementos centrais da narrativa. O fundo escuro nos mangás remete-se a um acontecimento passado (lembrança, memória), sendo também utilizado para enfatizar a dramaticidade da cena, como é o caso de *Unmei*. A quadrinização apesar de possuir formatos geométricos diferentes, se dispõe em linha diagonal, descendente, iniciando-se de um detalhe particular (mão), direcionando-se ao “todo” da narrativa, encerrando-se novamente no particular (imagem do ideograma). Este estilo gráfico de quadrinização, normalmente é utilizado para enfatizar os elementos chaves e importantes da narrativa, em outros momentos, no entanto, é utilizado para enquadrar elementos ou detalhes “superficiais” e “banais”, um artifício gráfico que prolonga o espaçamento temporal da narrativa.

Unmei (Destino) traz como protagonista uma jovem moça em um momento de reflexão. O segundo quadro (rosto de perfil) nos mostra que a jovem é surpreendida por um expectador, o seu olhar, no entanto, não mostra surpresa e nem incomodo, parece convidá-lo a ficar e a acompanhar a ação de mais perto. Apesar de termos uma visão geral da cena no terceiro quadro (página cheia) somente no quarto a ação nos é totalmente revelada. No lago, a jovem escreve com a ajuda de um graveto os ideogramas 運命 (*unmei*) – destino.

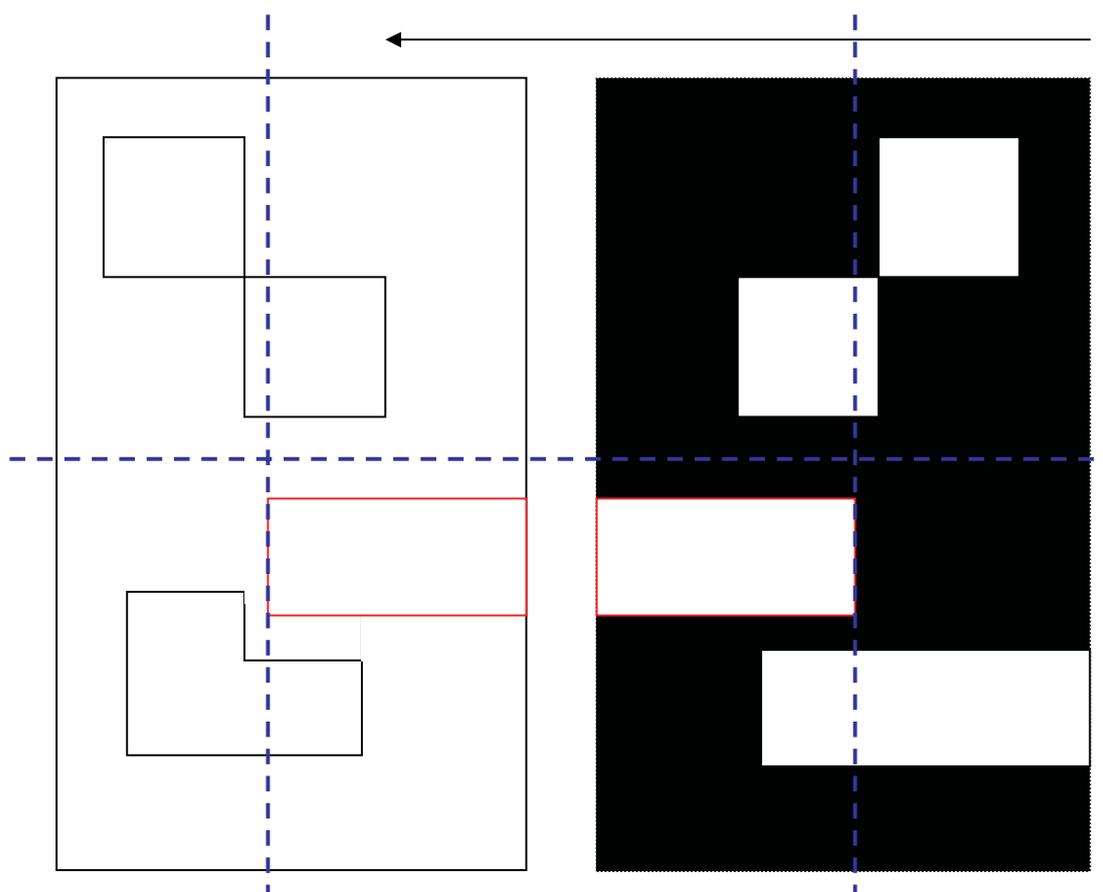
Culturalmente, a figura feminina é associada a determinados estereótipos, a mulher é criada e educada com o intuito de vir a desempenhar o papel de boa mãe e de boa esposa, reflexão esta que vem representada sob a figura do ideograma *unmei* - destino. Ao escrever, possuímos o intuito de registrar fisicamente a representação gráfica de pensamentos e palavras. A jovem, no entanto, o faz sob a água, um elemento instável e transparente, dificultando assim a visibilidade e a permanência da palavra e de seu próprio significado.





Figuras 120-121
Sheila Oi, *Vigília*
Painéis de cerâmica com grafismos
2008

Os painéis que compõem *Vigília* (figuras 120-121). Elaborados também através de uma quadrinização minimalista, os dois painéis representam dois momentos: o passado e o presente. O passado é representado pelo painel de fundo escuro, (infância da protagonista), e o presente pelo painel de fundo claro. O presente possui uma quadrinização fluida e minuciosa, é possível acompanhar o desenvolvimento da ação de forma contínua e detalhada. Já a quadrinização do passado, nos revela apenas alguns momentos da narrativa, como um *flashback*, presenciamos apenas o seu início, e não o seu desenvolvimento e muito menos o seu desfecho.



Figuras 122-123
Estrutura gráfica de dos painéis de *Vigília*.

Os retângulos em vermelho na estrutura gráfica (figuras 122-123) correspondem ao diálogo existente entre o presente e o passado. A ação de cada quadro ocorre em direções opostas, à espada é desembainhada para a esquerda enquanto que a porta do *byobu* é aberta para a direita. A execução deste movimento pela protagonista, simboliza a negação para com o fato ocorrido no passado, já que ambos dialogam graficamente. Ao contrário de *Unmei* (figura 119), a quadrinização de *Vigília* apresenta um equilíbrio visual, tanto verticalmente como horizontalmente, como se pode averiguar através das linhas de força em azul (figuras 122-123). Além do equilíbrio individual, ambos os painéis possuem um equilíbrio conjunto, ambos os lados se correspondem, se refletem como num espelho.

A produção destas duas séries foi direcionada através dos resultados obtidos nos trabalhos produzidos durante o trabalho de conclusão de curso do Bacharelado em Artes Plásticas. O minimalismo visual introduzido inicialmente na cerâmica de baixo relevo (figura 113) se contrapunha visualmente ao grafismo carregado dos trabalhos que possuíam a linguagem gráfica dos mangás, como é o caso de *Shônen manga dai iti* (figura 124). Portanto, buscando um equilíbrio visual e estético, que acima de tudo, refletisse o universo feminino dos shôjo e josei mangás, optou-se por utilizar nos trabalhos em cerâmica um grafismo “limpo” ao contrário do que vinha desenvolvendo.

Os trabalhos continuaram a ser desenvolvidos em placas de cerâmica, contudo, ao invés de serem utilizadas como página (figura 124), passou a utilizá-los na composição da quadrinização dos painéis. A argila utilizada também passou a ser outra. Grafismos realçados com carbonato de cobre em placas de argila vermelha (terracota), visualmente ficam fortes e carregados, o oposto da estética almejada na elaboração dos painéis. Produzidos em argila branca, os painéis utilizam em sua composição uma quadrinização minimalista, característica gráfica recorrente nos trabalhos do grupo Clamp (figuras 96-97) e de Miou Takaya (figura 98).

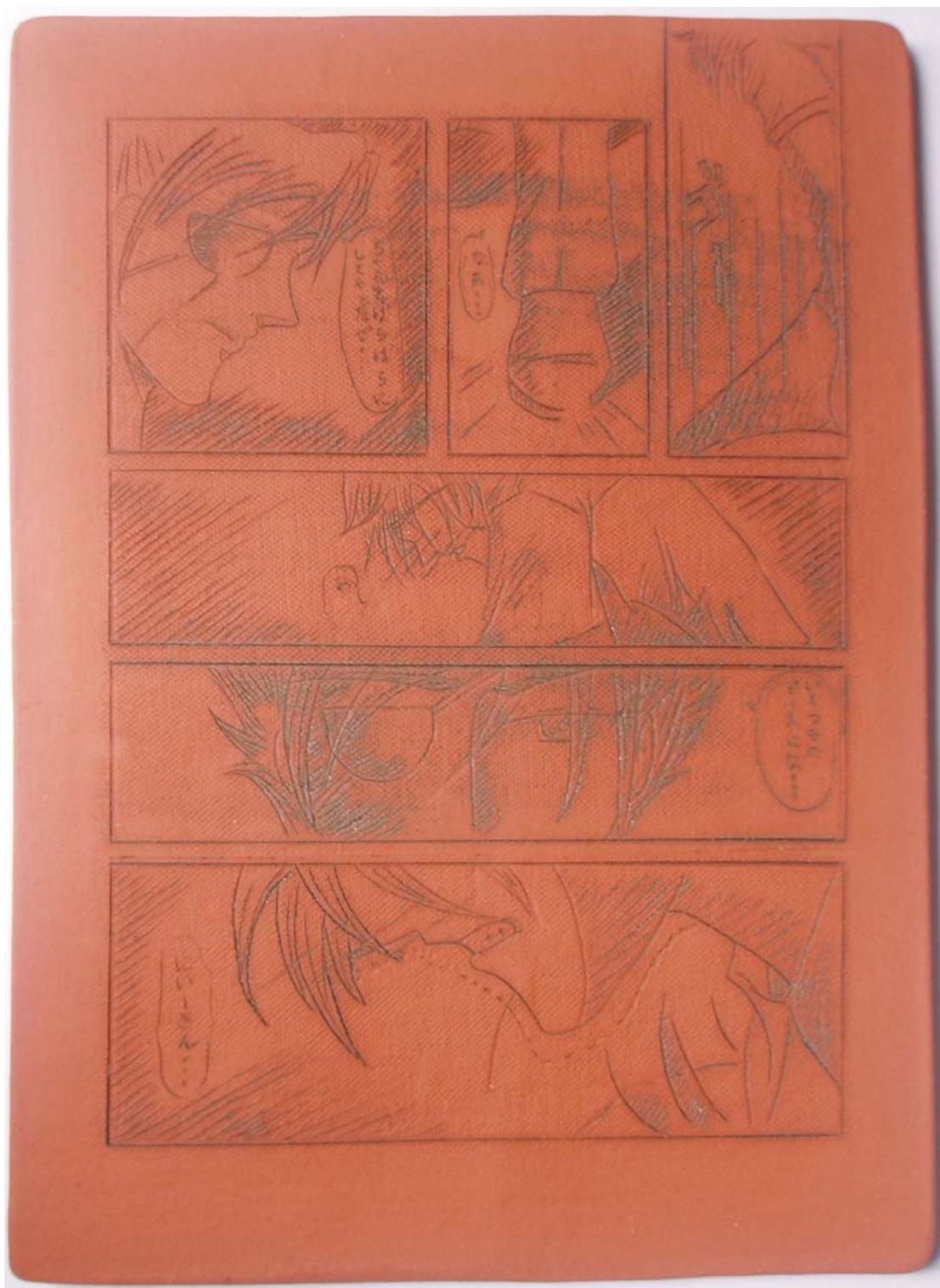


Figura 124
Sheila Oi, *Shônen manga dai iti*, cerâmica com grafismos (fragmento)
21 X 29 cm
2006



Figura 125
Sheila Oi, *Yuri*, lápis de cor sobre papel
24,5 X 46 cm
Foto: Studiooz
2008

Em *Yuri* (figura 125), novamente nos deparamos com um minimalismo gráfico e estético, representado através de um “recorte” cênico, utilizado com o intuito de enfatizar a dramaticidade da cena. O corpo da protagonista não se encontra centralizado no quadro, mas sim ligeiramente deslocado para o lado esquerdo, recorrente de um desequilíbrio visual proposital.

O equilíbrio é o estado de distribuição no qual toda a ação chegou a uma pausa. Numa composição equilibrada, todos os fatores como configuração, direção e localização determinam-se mutuamente de tal modo que nenhuma alteração parece possível, e o todo assume o caráter de ‘necessidade’ de todas as partes (ARNHEIM, 2000, p. 12-13).

No caso de *Yuri*, este desequilíbrio é interpretado como um momento de transição, a narrativa não se finalizou. Outro elemento que exerce influência no desequilíbrio da composição de *Yuri* é o peso, centralizado na parte superior do quadro. O isolamento do corpo pendurado em um fundo branco, também favorece o peso, além de intensificar a dramaticidade da cena. As cores utilizadas na composição da imagem também influenciam na distribuição deste, no sentido de compensar o seu desequilíbrio. Cores quentes como o vermelho, são mais pesadas do que as cores claras, como é o caso do azul e do cinza. Apesar do peso se concentrar na parte superior, este é compensando pelas manchas de sangue que se concentram na parte inferior do quadro, fazendo com que, o desequilíbrio total do quadro, seja percebido pelo expectador de forma amenizada.

Apesar de estar amarrada, amordaçada e a beira de um trágico desfecho, a protagonista, apresenta um semblante tranqüilo e sereno. Associado a vida e também a morte, o sangue é utilizado em inúmeros rituais, podendo também simbolizar sacrifício e purificação.



Figura 126
Sheila Oi, *Titereiro*, lápis de cor e guache sobre papel
32 X 46,5 cm
Foto: Studiooz
2009

As marionetes sempre despertaram grande fascínio. No ocidente, sua origem é atribuída a *Festa das Marias*, realizada no século X na cidade de Veneza. Nesta festa, doze jovens meninas ricamente vestidas saíam em procissão pela cidade. Com o passar dos anos, estas jovens foram substituídas por estátuas de madeira em tamanho real - *marione*, que passaram a ser reproduzidas pelos fabricantes de brinquedos - *marionetes*. A palavra marionete, portanto seria o diminutivo de marione, que por sua vez é o de Maria. Existe uma grande variedade e diversidade de marionetes, desde as mais simples, como as de luva, as mais complexas como as de fio. As marionetes de fio são compostas por três elementos: o boneco ou a figura animada, os fios e o comando (controle dos movimentos), realizado pelo titereiro ou titereiro.

Em *Titereiro* (figura 126), a relação figura e fundo assim como luz e sombra estão fortemente ligadas. É possível que as protagonistas estejam se desvencilhando da escuridão ao caminhar em direção a luz, ou se escondendo da luz ao se direcionarem a escuridão. Na imagem, encontramos todos os elementos que compõem uma marionete, com exceção do comando. A expressividade serena e completamente passiva da jovem, em contraposição a da marionete, que se apresenta ativa e “viva”, nos faz questionar quem vem a ser a marionete e quem vem a ser o titereiro na imagem, já que as cordas se encontram presentes em ambas as personagens.

As marionetes são utilizadas como metáforas da realidade, todos em algum momento fomos os titereiros, assim como em algum momento nos deixamos ser conduzidos, como marionetes. Apesar de possuir em si uma interpretação pejorativa, no sentido de deixar se levar, ser manipulado por outro, a palavra também é atribuída outras interpretações. As marionetes são objetos inanimados, aos quais, limitações humanas não são impostas, não deixando, no entanto, de ser o reflexo almejado e idealizado de seu titereiro.



Figura 127
Sheila Oi, *Ausência*, Lápis de cor, grafite e nanquim sobre papel
29 X 41,5 cm
Foto: Studiooz
2009

No outono de 1985, o *Takarazuka Kagekidan* apresentou uma peça intitulada *Andorojenii (Androgenia)*, na qual o diretor enfatizava o “sedutor encanto” presente nos personagens andróginos. Para desempenhar os papéis masculinos, o diretor convocou os chamados “garotos neutros”, também conhecidos por mulheres masculinizadas. Apesar de ter sido o único espetáculo sob esta temática, o fenômeno da androginia tornou-se uma parte importante do *Takarazuka Kagekidan*. Desde a década de 1960, as atrizes *otokoyaku* (capítulo cinco) eram encorajadas a introduzir em seus personagens o “charme andrógino”, resultado das combinações entre as sexualidades femininas e masculinas (figura 128).



Figura 128

Kawahara Tsubasa (roteiro) e Oki Mamiya (arte), *Ja-dou*, Editora Kadokawa Shoten, 2008

O shôjo mangá de *Ja-dou* apresenta relacionamentos homossexuais composto por protagonistas *bishônen* (garotos bonitos) característicos dos shônen ai mangás da década de 1970, como também relacionamentos caracterizado por protagonistas andróginos e por protagonistas que apresentam características físicas e comportamentais masculinas, recorrente nos yaoi mangás atuais. A imagem acima apresenta um protagonista *bishônen* (o de cabelo loiro) e um andrógino (cabelo vermelho).

Nos mangás e nos animês, a androginia popularizou-se através dos personagens *bishônen* (garotos bonitos), também conhecidos pelos diminutivos *bishi* ou *bishie*. Caracterizados por uma beleza extremamente andrógina e enigmática, os *bishônen* são os responsáveis pela popularização do segmento *shônen ai* e *yaoi*. Personagens *bishônen* não pertencem somente aos *shônen ai* mangás e *yaoi* mangás, assim como ser caracterizado por, não necessariamente signifique que este venha a protagonizar um relacionamento homossexual masculino.

Apesar de ser considerado um *bishônen*, o protagonista de *Ausência* (figura 127), apresenta uma atitude mais feminina do que masculina. A espera, a necessidade do consolo, universalmente se vincula a figura da mulher, o lado emotivo de um relacionamento.

Mais do que um “belo garoto”, o protagonista nos remete a elementos estéticos característicos de personagens dos *shônen ai* e dos *yaoi* mangás. Como mencionado anteriormente (capítulo três) os relacionamentos amorosos homossexuais descritos nestas publicações, sempre apresentam um de seus protagonistas caracterizado por elementos estéticos, gráficos, comportamentais e emocionais femininos. Mais do que um belo rosto, e uma aparência enigmática, o protagonista de *Ausência* representa justamente o limite que separa e que define o homem e a mulher.

Ao contrário de *Yuri* (figura 125) que apresenta um desequilíbrio visual proposital, *Ausência* é caracterizada pelo equilíbrio, representado pela distribuição do peso na parte central do quadro, e pela disposição do protagonista no segundo plano. A ação narrativa, portanto, chegou a uma pausa, a conformidade da ausência, representada pela linha vermelha partida, uma metáfora para a separação.



Figura 129
Sheila Oi, *Oráculos*, lápis de cor e grafite sobre papel
28 X 39,5 cm
Foto: Studiooz
2009

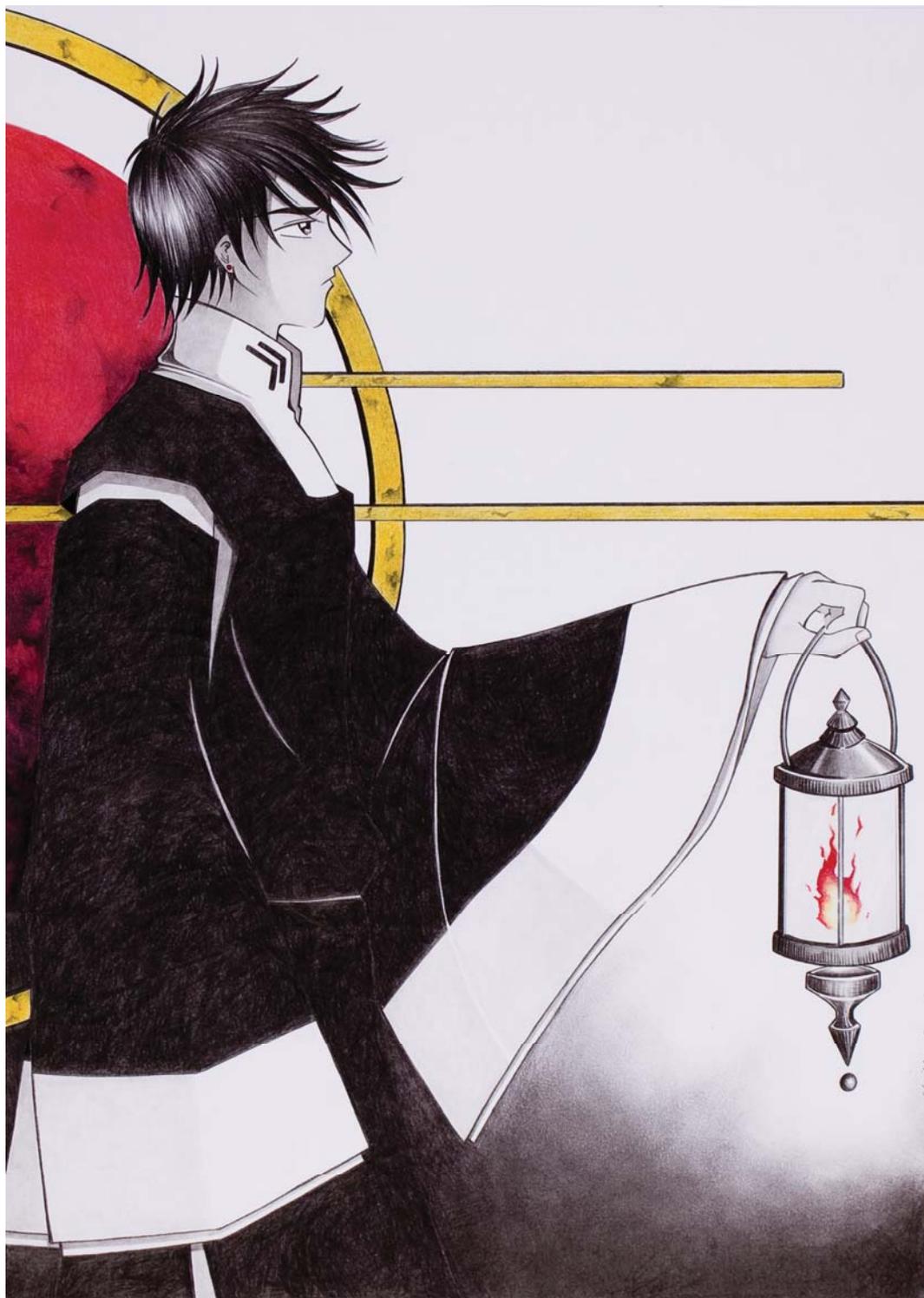


Figura 130
Sheila Oi, *Oráculos*, lápis de cor e grafite sobre papel
28 X 39,5 cm
Foto: Studiooz
2009

Oráculos são seres humanos ou divindades, através dos quais, os Deuses se comunicam com os seres humanos. Normalmente sua representação é feita através de uma mulher – a sacerdotisa, em *Oráculos* (figuras 129-130), no entanto, esta representação é feita através de dois jovens sacerdotes, simbolizando o princípio do equilíbrio e a existência dos extremos.

A configuração gráfica da composição, equivale à representação do símbolo taoísta do yin-yang (figura 131). De acordo com o taoísmo, o equilíbrio das forças da natureza, da mente e do físico é representado pelo diagrama do taiji, onde preto e branco se encontram integrados em um movimento contínuo, um dá origem ao outro. Além de representar graficamente os opostos: preto (escuro) e branco (claro), representam também o masculino e o feminino. O lado masculino é representado pelo yang (parte clara), o lado forte, o criador, o racional; o lado feminino por sua vez, é representado pelo yin (parte escura), o lado receptivo, intuitivo, caracterizado pela tranquilidade.

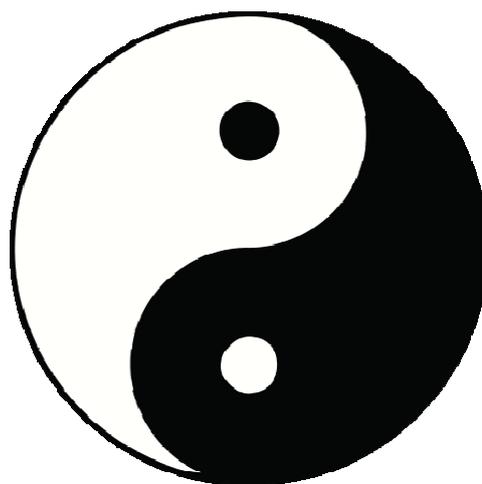


Figura 131
Símbolo taoísta yin-yang.

Estes elementos também podem ser utilizados para caracterizar a vida e a morte. A vida sempre está associada ao lado racional, a força, ao movimento, ao fogo (lâmparina⁶⁵), enquanto que a morte, associa-se ao repouso, a passividade, a tranquilidade da existência, iconograficamente representada pela caveira.

⁶⁵ Sob o ponto de vista religioso, o fogo é um princípio ativo, transformador e símbolo de luz e força fecundante, condições indispensáveis para a existência da vida.



Figura 132
Sheila Oi, *Lilith*, lápis de cor, grafite e guache sobre papel
21 X 41,5 cm
Foto: Studiooz
2009

De acordo com a Cabala, ao contrário de Eva, Lilith teria sido a primeira mulher criada por Deus e a primeira esposa de Adão. Existem diversas interpretações e narrativas mitológicas com relação ao nascimento de Lilith, algumas a acusam de ser a serpente que levou Eva a comer do fruto proibido, outras, no entanto, dizem que Deus teria criado um ser com os dois sexos, dividindo-o posteriormente em homem e mulher. Contudo, a interpretação mais recorrente é a de que, durante a noite, Deus teria criado-a a partir do barro, no qual inseriu-lhe o sopro da vida. O interessante é de que em ambas as narrativas mitológicas,

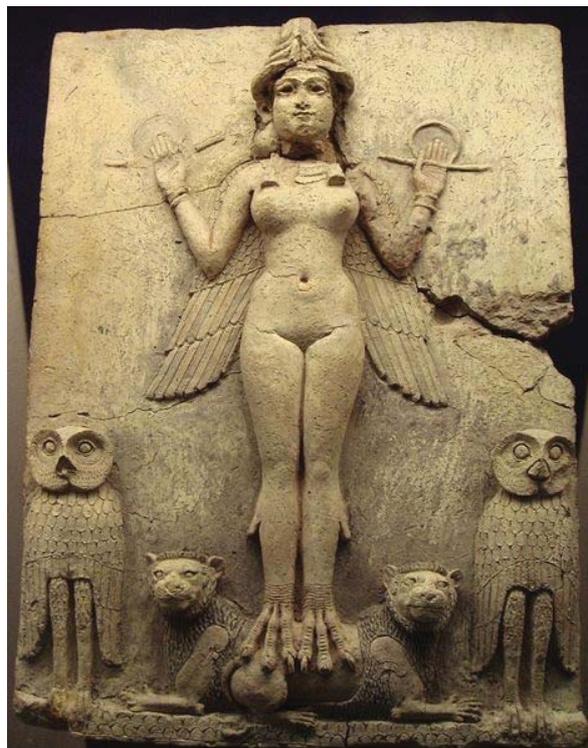


Figura 133
Lilith ou Rainha da Noite,
Terracota com vestígios de Policromia, 1792-1750 a. C.
A figura da Lilith é associada a seres noturnos.
Normalmente é representada com asas, pés de coruja e de
forma imponente.

Lilith foi criada em igualdade a figura de Adão, a partir da mesma matéria, e não de uma costela, como teria sido Eva.

Lilith passa a entrar em contradições com Adão, alegando igualdade entre os sexos, e liberdade de escolha. Rebela-se contra Deus, abandona Adão, e foge para a região do Mar Vermelho, habitat dos demônios e dos anjos caídos, onde casa-se com Samael (o Diabo). Para compensar a tristeza de Adão que fora abandonado, Deus cria a partir de sua costela Eva.

Nas artes, Lilith é representada por uma jovem mulher com partes de animais ou seres noturnos, como pés de coruja, asas de morcego e chifres (figura 133). Associada a figura dos demônios, possui como símbolo a lua (noite), sendo posteriormente conhecida pelo nome de “Lua Negra”, a sombra do inconsciente.

Associada aos demônios pela cultura hebraica, diversas lendas envolvendo os vampiros passaram a circundar a figura de Lilith, pois acreditava-se que esta se alimentava da energia desprendida no ato sexual e do sangue de suas vítimas. Nos últimos séculos, a imagem de Lilith passou a ser representada por uma mulher forte e sensual, um forte contraste em relação à tradicional imagem sombria da devoradora de crianças, da depravação e do vampirismo.

Com relação à composição gráfica de *Lilith* (figura 132), a imagem ganha volume e profundidade pela sobreposição das hastes de metal e pelas engrenagens. As hastes criam linhas de forças que se direcionam para fora do quadro, intensificado pela corrente que Lilith segura ligando dois espaços distintos: ficção e realidade. Sinônimo do tempo, as engrenagens em dourado simbolizam a importância deste como mediador da existência e da criação.



Figura 134
Sheila Oi, *Erenídias*, lápis de cor e grafite sobre papel
25 X 47 cm
Foto: Studiooz
2009



Figura 135
Sheila Oi, *Erenídias*, lápis de cor e grafite sobre papel
25 X 47 cm
Foto: Studiooz
2009



Figura 136
Sheila Oi, *Erenídias*, lápis de cor e grafite sobre papel
25 X 47 cm
Foto: Studiooz
2009

As Graças ou Cárites segundo a mitologia grega, são as deusas da dança, do amor, que posteriormente passaram a ser associadas à figura de Afrodite. Conhecidas também como “Deusas da Felicidade” as Graças eram representadas por três jovens mulheres: Aglaia, Euphrosyna e Thalia. Nas artes, esta representação costumava ser feita através de três jovens dançando em roda de mãos dadas (figura 137), no entanto, existem também representações plásticas das Graças em grupos com mais de três mulheres, ou solitárias. Vinculou-se a figura das Graças o número três, devido à existência de uma antiga tríade de divindades femininas veneradas como espíritos da vegetação na Antiga Grécia.



Figura 137

Sandro Botticelli, *A Primavera*, 1482

A pintura representa e festeja a chegada da primavera. No meio do bosque surge a figura de Vênus, por cima da qual, seu filho Eros, atira flechas de amor, com os olhos vendados. À direita, encontramos a divindade do vento, apresentada sob a forma de um ser azulado. Zéfiro o deus do vento, persegue uma ninfa em traje transparente, cuja da boca saem flores que decoram o vestido da Deusa das flores. Do lado esquerdo, estão as Três Graças, companheiras de Vênus. Depois delas, encontra-se Mercúrio, o mensageiro dos Deuses. A forma com que os personagens estão dispostos na pintura resulta em um equilíbrio, dois grupos de três pessoas, separados pela presença de Vênus e de Mercúrio. Este agrupamento visual é intensificado pela cor vermelha da vestimenta de Vênus e de Mercúrio.

Em outros povos, é comum encontrarmos associações do ciclo da vida e do desenvolvimento psicológico dos seres humanos ao mítico da Deusa Tríplice, como é o caso das Nornes e das Erínias. As Nornes presentes na mitologia Germânica são responsáveis pela fiação da vida, enquanto que as Erínias, presentes na mitologia Grega, são responsáveis pelo destino dos seres humanos, no sentido de vigilância de suas ações. Tendo como base a existência de divindades femininas que simbolizam o desenvolvimento da vida e dos seres humanos, desenvolveu-se o trípitico das *Erenídiás* (figuras 134-135-136).



Figura 138
Alphonse Mucha, *Danse*, litografia, 1898
Arcos, mulheres sensuais envoltas em tecidos drapejados, característicos dos trabalhos de Mucha, passou a influenciar desenhistas de mangás, em particular o grupo Clamp e recentemente os trabalhos de Koshime Ôse.



Figura 139
Clamp, *Seiden Rigu Vêda (RG Veda)*, Editora Shinshokan, 1989
O shôjo mangá de *Rigu Veda (RG Veda)* se baseia em elementos da mitologia Védica. É a primeira publicação comercial do grupo Clamp. Páginas extremamente ornamentadas, personagens belos e complexas narrativas, a partir desta publicação se tornariam marca registrada dos trabalhos do grupo Clamp.

As *Erenídias* representam os três momentos da vida dos seres humanos: a juventude, a adultez e a velhice; ou nascimento, vida e morte. Este ciclo é representado através das cores utilizadas na composição, do vestuário e da disposição das linhas nas mãos das três mulheres, já que estas assim como as Nornes, seriam responsáveis por tecer a linhas da vida.

Apesar de serem três figuras femininas distintas, estas são representadas da mesma forma, dentro de uma moldura dourada, que se assemelha a estrutura gráfica das cartas de tarô, dos arcos dos trabalhos de Alphonse Mucha (figura 138) e do shôjo mangá *Rigu Vêda (RG Veda)* (figura 139) do grupo Clamp. Também fazem referência ao *Art Nouveau*⁶⁶. As três representações femininas se encontram centralizadas, tanto verticalmente como horizontalmente, gerando assim a sensação visual de repouso e tranqüilidade.



Figuras 140-141-142
 Detalhe das mãos das *Erenídias*
 Fotos: Studiooz

⁶⁶ A *Art nouveau* se desenvolveu entre os anos de 1890 a 1918 inicialmente na Europa e nos Estados Unidos da América, posteriormente espalhando-se para outros países. Dialoga com a produção industrial feita em série, aliada aos materiais modernos (ferro, vidro) através da valorização da lógica, da racionalidade, ligado ao sentimentalismo do século XIX.

A juventude ou o nascimento é representado pela imagem ou carta da jovem menina. A mitologia nórdica interpreta o nascimento como sinônimo do futuro, sendo, portanto, considerado o mais importante entre os três momentos do tempo. A linha da vida neste primeiro momento se encontra amarrada no braço da jovem (figura 140), simbolizando a alvorada da vida. Além da caracterização da própria *Erenídia*, a juventude é simbolizada pela cor verde da vestimenta. Por fazer referência à vegetação, a simbologia japonesa considera-o sinônimo de tudo que é novo, renascimento/ uma nova vida.

A adulez ou a vida é representada pela mulher adulta. Interpretada como símbolo do presente pela mitologia nórdica, a vida tece através de seus pensamentos a continuidade e o movimento do ciclo da vida. Notamos que nesta *Erenídia*, a representação da vida (as linhas) (figura 141) não se encontra em repouso como na imagem do nascimento, as linhas estão articuladas, manipuladas. O vermelho assim como os tons terrosos da vestimenta intensificam a simbologia do presente. Representação do fogo e do sangue, o vermelho também é associado à imagem do sol em seu auge, símbolo do ápice da vida.

Por último, a velhice ou a morte é representada pela mulher mais velha. Sob o ponto de vista da mitologia nórdica, esta mulher representa o passado e é a detentora dos segredos antigos. Em suas mãos, as linhas da vida não se encontram contidas (figura 143), e muito menos manipuladas, a sabedoria e a experiência, se manifestam. Assim como nas figuras do futuro e do presente, a cor utilizada para intensificar as interpretações simbólicas presentes na figura da sabedora é a cor púrpura. Obtida através do equilíbrio entre o vermelho (fogo) e o azul (água), o púrpura simboliza o estado de equilíbrio. Apesar de se apresentarem individualmente e também por possuírem interpretações próprias, as *Erenídias* não existem individualmente, a existência de uma depende da outra, como a própria linha do tempo descrita na vida. Possuímos o conhecimento do presente, a partir do momento em que consideramos a existência do passado e do futuro.



Figura 143
Sheila Oi, *Alice*, nanquim e colagem sobre papel
29 X 41 cm
Foto: Studiooz
2009

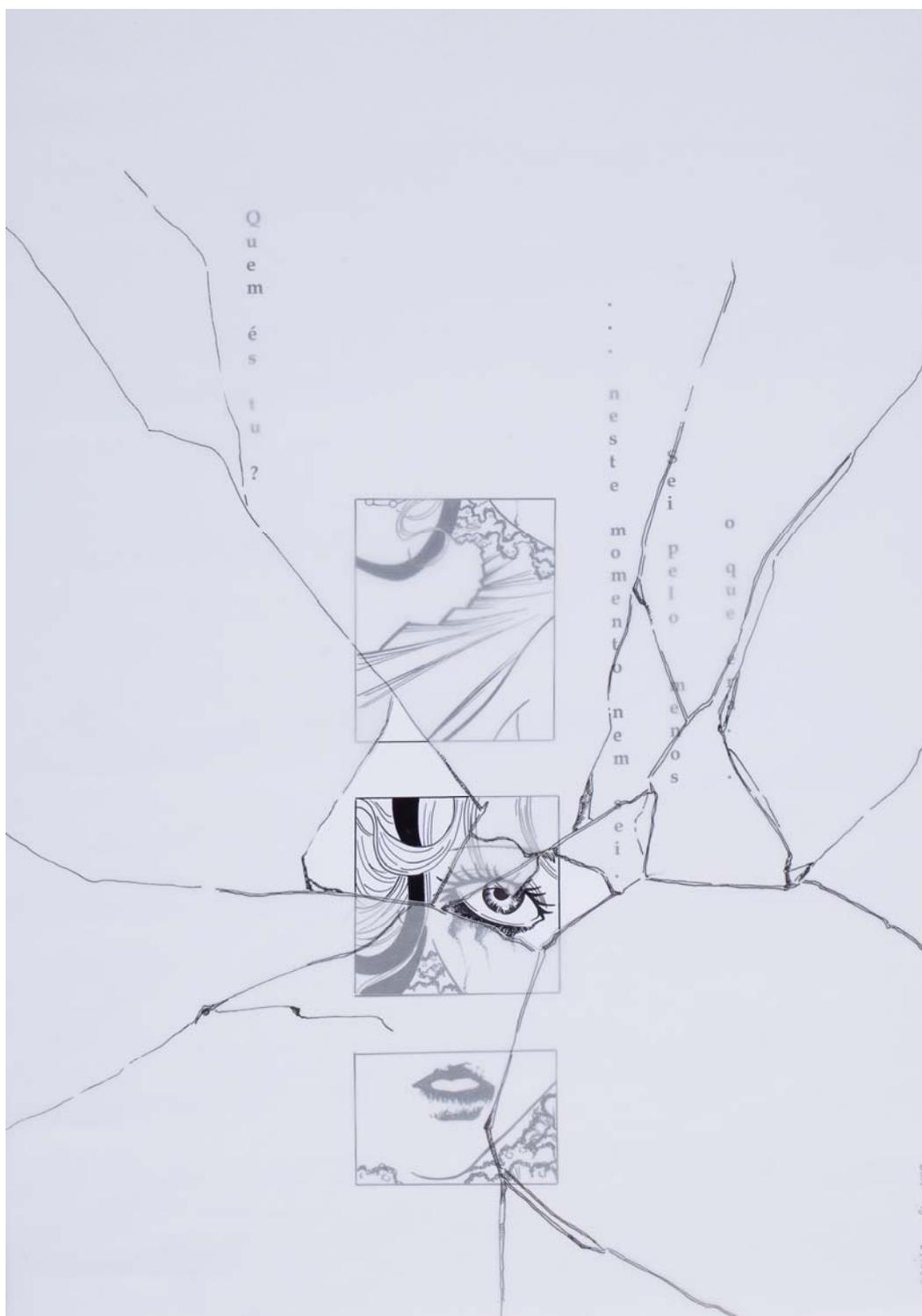


Figura 144
Sheila Oi, *Alice*, nanquim e colagem sobre papel
29 X 41 cm
Foto: Studiooz
2009

Recorrente não somente na literatura e no cinema, a temática das lolitas passou a ser recorrente no universo de histórias em quadrinhos japonesas a partir da década de 1980, através das publicações amadoras (*dôjinshis*), posteriormente intensificando-se através dos mangás eróticos masculinos.

Na literatura, a primeira menção a figura da jovem foi feita por Vladimir Nabokov no livro *Lolita*, publicado em 1955. Nos mangás, a figura das jovens meninas, surgiu através de publicações que possuíam a temática do *roricon* (*lolicon*), abreviação de *lolita complex*. Estes títulos em sua maioria apresentam jovens meninas extremamente bonitas em cenas de sexo solitário, entre colegas ou com a participação de um adulto.

Apesar de ser um tema muito polêmico, a publicação destas narrativas é permitida desde que, não se utilize modelos reais para a elaboração dos desenhos, pois embora apresentem relacionamentos sexuais com menores de idade, são histórias que se “aproximam da pedofilia”, diferentes, no entanto, de serem consideradas pedófilas, não incentivam e muito menos fazem apologia a ela.

Atualmente, a temática dos *roricon* (*lolicon*) assim como a caracterização de suas personagens, tornou-se febre no universo dos cosplay (*costume play*) (figura



Figura 145

You Hime, *Woods during the four season*, 2009

Dentro da temática dos *roricon* (*lolicon*) é possível encontrar outras subcategorias, como o gótico e o punk, recorrente nos trabalhos de You Hime. Assim como o surgimento de personagens masculinos andróginos e de personagens estilizados ou infantilizados, também conhecidos pela denominação *SD* (*super deformados*).



Figura 146

Lolita, Revista *Gothic Lolita Bible*, 2008

Vestuário impecável, caracterizado por vestidos, babados, fitas e sapatos estilo boneca, compõem o visual das lolitas japonesas. Item indispensável no visual são as franjas retas e lisas, olhar meigo e lábios entreabertos. Caracterização inicialmente recorrente nos cosplays passou a ser incorporada no cotidiano pelas adolescentes e pelas mulheres japonesas.

sweet, *punk*, *country* e o *gurorori*, este último caracterizado por temas mórbidos e obscuros. Todos, no entanto, apresentando a imagem de jovens meninas meigas e extremamente ornamentadas.

Sob a temática das lolitas, foram desenvolvidos três trabalhos: *Alice*, *Lolita* e *Desejo e realidade*. *Alice* faz referência à personagem de Lewis Carroll do conto *Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho* (figura147), publicado no ano de 1865.

146), passando inclusive a ser adotado por algumas mulheres adultas, que passaram não somente a se caracterizar, mas também a agir como lolitas. A imagem das lolitas e das colegiais, tornaram-se os novos símbolos sexuais do Japão.

Normalmente, as lolitas são caracterizadas por um vestuário inspirado em sua maioria na moda vitoriana, rococó ou edwardiana, remetendo-se a imagem das bonecas de porcelana ou as figuras *kawaii* (bonitinha). O estilo se popularizou a partir da década de 1990, através do surgimento de publicações especializadas, como a revista *Gothic&lolita Bible*.

Atualmente, as lolitas se dividem em outras subcategorias: estilo gótico (figura 145), clássico,

No conto, Alice é uma menina curiosa que cansada de sua realidade monótona, aventura-se em um mundo irreal ao seguir um coelho branco sempre preocupado com o tempo. O desejo de viver em um mundo diferente de sua realidade, fez com que Alice fantasie um mundo maravilhoso, diferente, no entanto, dos descritos nos contos de fadas.

As mulheres que se caracterizam de lolitas/ninfetas, apresentam os mesmos anseios que a protagonista do conto, viver em universo paralelo ao real, onde tudo é possível. Ao longo da narrativa, Alice passa por transformações físicas inimagináveis no mundo real, muda de tamanho em diversas ocasiões diferentes. Transformações que, possivelmente simbolizam o crescimento e a fase adulta pertencentes ao mundo real da protagonista. As mudanças



constantes de tamanho podem, portanto, simbolizar um possível “medo” de abandonar a infância e ingressar na fase adulta. No díptico *Alice* (figuras 143-144), encontramos

uma lolita, trajando babados, laços e fita nos cabelos, caracterização típica de uma jovem menina, sua expressão, no entanto, não nos remete a imagem de uma. Olhar marcante e intenso, aliado a lábios entreabertos, nos remete a uma conotação sexual, vinculada a imagem de uma mulher adulta. Na segunda página, encontramos uma

Figura 147
John Tenniel, *Alice – Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho*, 2000
Apesar de ser descrita como uma jovem menina no conto, os desenhos de John Tenniel, retratam uma jovem mulher em um corpo de menina. O olhar e algumas expressões retratadas enfatizam esta caracterização facial adulta da protagonista.

disposição gráfica minimalista. Vemos novamente a figura de Alice, desta vez representada através de recortes, fragmentos, e ao fundo, encontramos o seguinte diálogo:

__ Quem és tu?

____... neste momento nem sei. Sei pelo menos o que era...

A mulher adulta que se caracteriza e age como uma lolita, transita entre os dois universos, o seu estereótipo é o de uma menina, mas as suas intenções e atitudes provêm de seu lado adulto. Esta mulher toma para si, uma realidade frágil e irreal, ela não possui uma identidade própria e definida, assume para si fragmentos dos estereótipos que lhe agrada.



Figura 148
Sheila Oi, *Lolita*, nanquim, aquarela e guache sobre papel
29 X 39 cm
Foto: Studiooz
2009

O segundo trabalho elaborado sob a temática da jovem ninfeta é o de *Lolita* (figura 148). Neste trabalho, outro estereótipo ligado à figura das ninfetas é apresentado. A ingenuidade e a infantilidade dão lugar à sexualidade feminina consciente, ou seja, a protagonista tem conhecimento do desejo que sua imagem desperta (figura 149). A sexualidade feminina ligada a estas jovens é intensificada pelo consentimento de submissão da protagonista, presente nas publicações eróticas adultas e nos *roricon manga* (*lolicon manga*).



Figura 149

Tama, *Fallen Angel*, watercolor, 2009

Espaços vazios ornamentados por manchas em tons pastéis ambientam as lolitas de Tama. Suas lolitas possuem o *doll style* como característica estética. Possui um traço limpo e minimalista, realçado pelas cores e ornamentos estéticos.

O trabalho plástico de *Lolita* é caracterizado por um equilíbrio visual, interpretado por um repouso narrativo. As cordas que amarram a protagonista através do objeto em seu pescoço, se direcionam para fora do quadro, ligando a

realidade externa a da protagonista. Também exercem a função de linhas de forças, que direcionam o olhar do expectador, a observar a sua própria realidade. As linhas ao fundo, além de criar a idéia de movimento, dão profundidade à imagem, criando a ilusão de outros planos.

As cores utilizadas na composição da imagem possuem uma abordagem simbólica, os tons quentes, ligados a eroticidade, sobressaem-se sobre o preto e o branco, chamando a atenção do expectador para o par de asas e o ornamento da cabeça.



Figura 150
Sheila Oi, *Desejo e Realidade*, nanquim e guache sobre papel
30 X 41 cm
Foto: Studiooz
2009

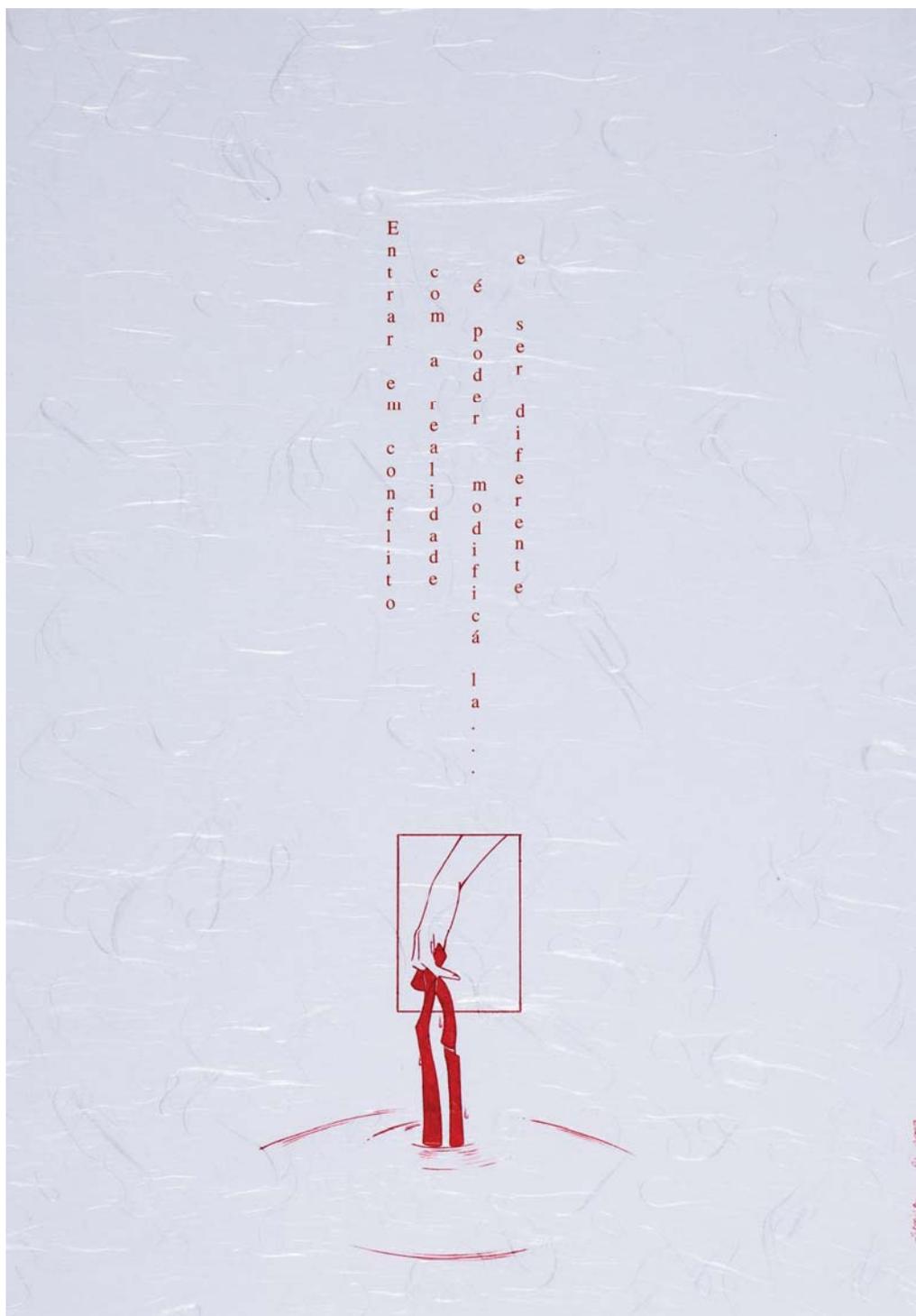


Figura 151
Sheila Oi, *Desejo e Realidade*, nanquim e guache sobre papel
30 X 41 cm
Foto: Studiooz
2009

O nosso desejo de felicidade está, no entanto, em conflito com o mundo todo: a realidade frustra o desejo. O conflito do prazer com a realidade é a causa da repressão. Quando crescemos, o nosso Eu consciente tem que se ajustar à realidade, enquanto o inconsciente continua essencialmente ligado ao seu desejo e é o elemento insubmisso e indestrutível da alma humana (MURARO, 2002, p. 128).

O último trabalho sob esta temática é *Desejo e Realidade* (figuras 150-151). Este trabalho retrata exatamente o conflito da realidade da mulher adulta, e o seu desejo de ser e de possuir o estereótipo de ninfa/lolita. Os seres humanos modelam e fabricam suas realidades, idealizam vidas e personalidades, transformam fantasias em objetos concretos.

Esta dualidade é representada e intensificada através da configuração gráfica do trabalho, a realidade é representada pela primeira imagem (figura 150), enquanto que o desejo é representado pela segunda imagem (figura 151) e pelo texto:

Entrar em conflito com a realidade
é poder modificá-la...
e ser diferente.

O desejo pela mudança é representado graficamente pela fita vermelha. A fita faz referência à inocência e a infância, enquanto que a cor vermelha, ao Eros e a sexualidade. Simbolicamente refere-se ao limite que separa o universo adulto do infantil, a inocência da sexualidade.



Figura 152
Sheila Oi, *Genji Monogatari*, nanquim e guache sobre papel
32 X 47 cm
Foto: Studiooz
2009

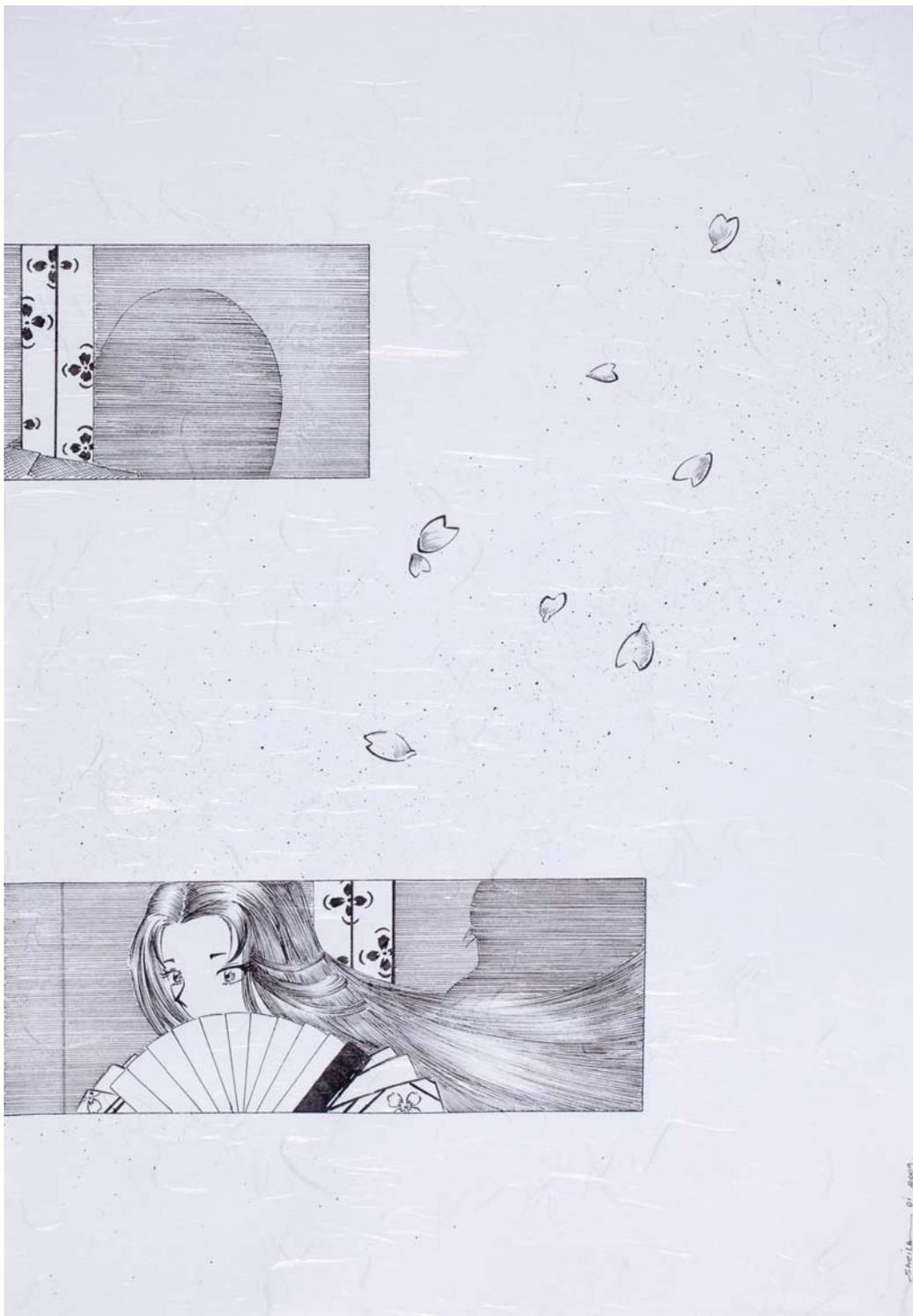


Figura 153
Sheila Oi, *Genji Monogatari*, nanquim e guache sobre papel
32 X 47 cm
Foto: Studiooz
2009

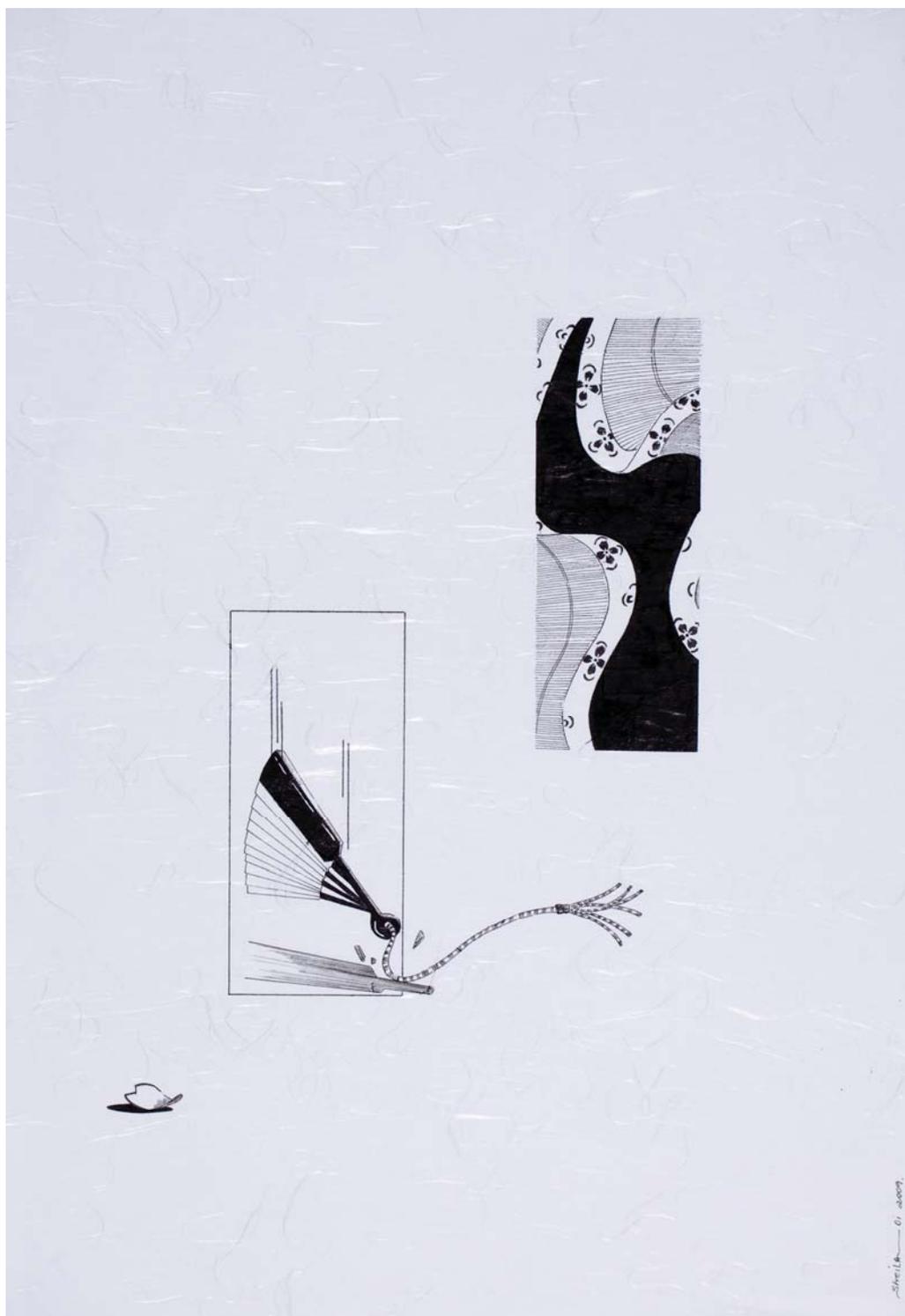


Figura 154
Sheila Oi, *Genji Monogatari*, nanquim e guache sobre papel
32 X 47 cm
Foto: Studiooz
2009



Figuras 155-156
Sheila Oi, *Hikaru Genji e Murasaki*, xilogravura
20 X 45 cm
2009

Sob a temática de *Genji Monogatari* foram produzidos os trabalhos: *Genji Monogatari* e *Hikaru Genji e Murasaki*. O termo *monogatari* engloba obras de natureza fictícia - narrativas construídas (*tsukuri monogatari*) e são compostas principalmente por prosa. Originalmente conhecido por *Genji-no-Monogatari*⁶⁷, é considerada a primeira e maior novela com abordagens psicológicas do mundo. Escrita por volta do ano 1000-1008 por Murasaki Shikibu, dama de companhia da Imperatriz Sôshi.

Genji Monogatari se divide em cinquenta e quatro capítulos, que narram às aventuras amorosas de Hikaru Genji. Os eventos descritos compreendem mais de três quartos de um século, envolvendo ao todo mais de quatrocentos e trinta personagens, distribuídos em quatro gerações.

Genji Monogatari é uma representação da condição emocional do ser humano que passa a ter consciência que eles pisam nesta terra apenas por uma vez: 'A vida não é longa, mas faça o melhor que puder, mesmo que seja por um ou dois dias'. ... a mortalidade do ser humano, assim como a sua eternidade pode ser alcançada em 'apenas um ou dois dias' (KATO, 1979, p. 185, tradução nossa)⁶⁸.

As influências que *Genji Monogatari* exerceu na produção literária e artística são facilmente identificáveis, assim como a grande quantidade de pesquisas e trabalhos acadêmicos. Influências que no universo dos shôjo/josei mangás, não se limitam apenas as adaptações do próprio conto como, *Asaki Yumemishi* - 1979 (figura 157) de Waki Yamato e *Gekka no Kimi* - 2002 (figuras 158-159) de Ako Shimaki, mas também o de uma linguagem propriamente feminina. "Nenhum outro texto japonês,

⁶⁷ Segundo Akiyama (1979, p. 207) a narrativa também é conhecida pelos títulos: *Hikaru-Genji-no-Monogatari*, *Genji*, *Hikaru-Genji*, *Murasaki-no-Monogatari* ou *Murasaki-no-Yukari-no-Monogatari*.

⁶⁸ "The *Genji Monogatari* is a presentation of the emotional condition of human beings conscious that they tread this earth but once: 'Life is not long, but make the most of it even if only one or two days are left'. ...the mortality of man as well as eternity caught within 'only one or two days' (KATO, Shuichi. *A history of Japanese literature: The First Thousand Years*. Tokyo: Kodansha International, 1979, p. 185).

nem mesmo os livros sagrados do Budismo, se igualaram a popularidade e longevidade desta novela, realmente, *Genji Monogatari* é a realização máxima da Literatura Japonesa” (MURASE, 1983, p. 7 tradução nossa) ⁶⁹.

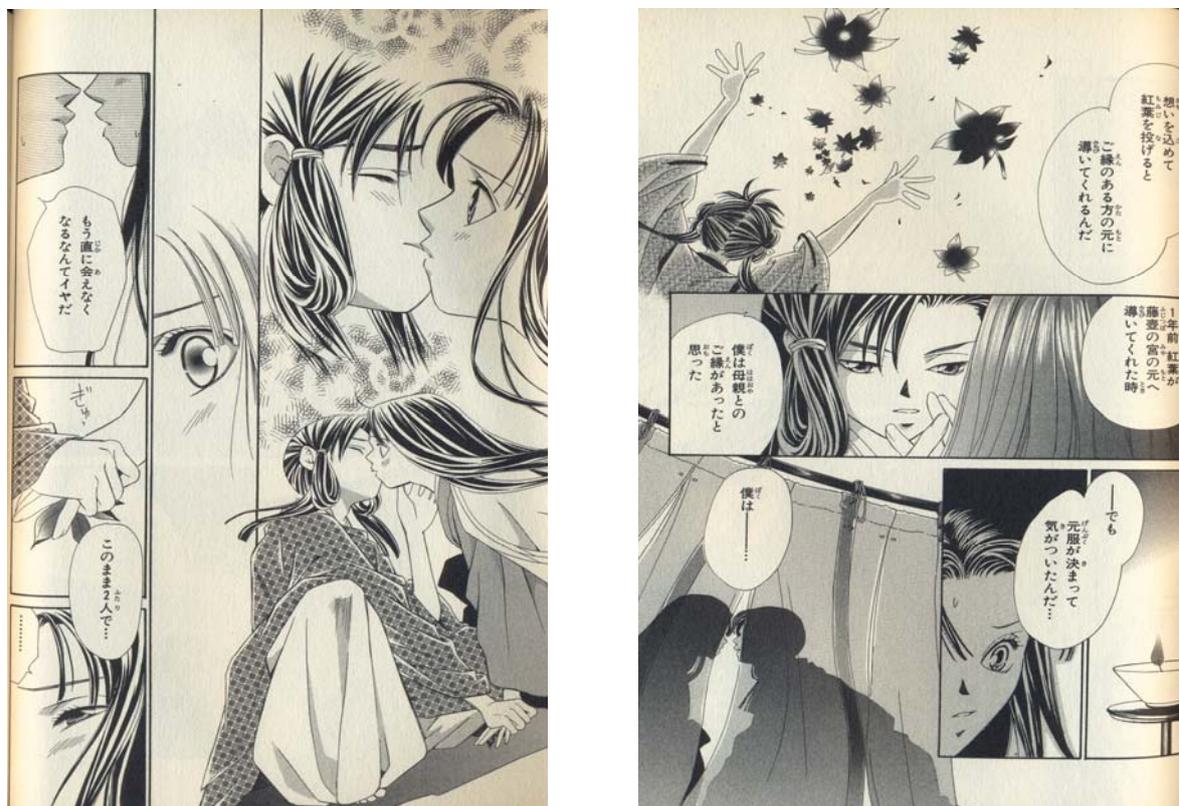


Figura 157

Waki Yamato, *Asaki Yumemishi*, Editora Kodansha, 1979

A imagem mostra o relacionamento amoroso que Hikaru Genji passa a ter com Fujitsubo, sua madrasta e consorte de seu pai, o Imperador Kiritsubo. Como todo shōjo mangá, *Asaki Yumemishi* apresenta uma grande quantidade e sobreposição de frames. A interrupção linear dos frames para vertical, enfatiza a ação da narrativa. As páginas ganham “movimento” e dinamismo através dos *kichō* (cortina, divisória) e dos longos cabelos das protagonistas. Os personagens possuem características gráficas consideradas clássicas, pertencentes às produções da década de 1970.

⁶⁹ “No Other Japanese written text, not even the sacred books of Buddhism, match this novel in popularity and longevity; indeed, the *Genji Monogatari* its the pinnacle of Japanese Literary achievement” (MURASE, Miyeko. *Iconography of the Tale of Genji: Genji Monogatari Ekotoba*. New York: Weatherhill, 1983, p. 7).



Figuras 158-159

Ako Shimako, *Gekka no Kimi*, Editora Flower Comics, 2002

Assim como a imagem anterior, esta também apresenta o relacionamento de Hikaru Genji com Fujitsubo, sua madrasta e consorte de seu pai. Apesar de ambas as imagens possuírem o mesmo tema em comum, é interessante notar as diferenças gráficas, narrativas e estéticas apresentadas em cada *shōjo* mangá, acentuadas pelas diferentes épocas em que cada um foi inicialmente publicado. *Gekka no Kimi*, ao contrário de *Asaki Yumemishi*, não possui uma grande quantidade de frames, as páginas apresentam em sua grande maioria, frames sobrepostos a páginas cheias e imagens grandes soltas ao fundo. Traço limpo e considerado “unissex” caracteriza este *shōjo* mangá.

A narrativa de *Genji Monogatari* é construída em torno de idéias centrais, como a ascensão dos Fujiwara ao poder e a impermanência do ser humano, o que segundo Morris (1979, p. 267) denota um tom realista e psicológico a narrativa. , no qual, diferentes tipos de pessoas reagem de diversas formas frente à mesma situação. Por exemplo, Hikaru Genji seduz a consorte de seu pai, Lady Fujitsubo (sua madrasta), com a qual tem um filho - Reizei, que, no entanto é reconhecido pelo Imperador (mesmo sabendo secretamente que não é) como seu próprio filho, estes acontecimento passam a ocorrer novamente na narrativa, contudo sob outro ângulo.

A esposa de Hikaru Genji, a Terceira Princesa - Nyosan é seduzida por Kashiwagi e passa a ter um relacionamento amoroso com este, resultando no nascimento de Kaoru. Segundo Motoori (1927, 516 apud MORRIS, 1994, p. 269), relacionamentos como estes apresentados na narrativa, são descritos como *mono no aware*, considerado a base da narrativa de *Genji Monogatari*. Segundo Hisamatsu (1970, p. 6-7), para compreender o significado do termo, é necessário entender primeiramente o termo *aware*, que define e expressa diversos tipos de beleza: da emoção, da harmonia, da elegância, da tristeza e da dor. O *mono no aware* está relacionado ao interno e ao emocional do indivíduo, a acontecimentos, emoções e infortúnios que o ser humano está fadado a vivenciar inúmeras vezes.

Murasaki observou profundamente o quanto são diferentes os comportamentos e expressões dos homens e das mulheres, e tentou entrar em seus sentimentos e saber o porquê de certas atitudes tomadas por estes. Provavelmente ela mereça sua reputação virtuosa, mas isto não a impediu de aprofundar seus interesses no amor entre um homem e uma mulher, e em todas as suas emoções conflitantes e suas complexidades. De fato, muitos se referem a seu conto, como um dos primeiros estudos sobre as diversas manifestações sexuais e românticas do amor (MORRIS, 1994, p. 256, tradução nossa) ⁷⁰.

Murasaki Shikibu utilizou uma narrativa descritiva e subjetiva em *Genji Monogatari*, se concentrando no desenvolvimento do cotidiano e no refinamento dos sentidos, criando assim uma introspecção psicológica, característico dos *shōjo* e *josei mangás*.

⁷⁰ "Murasaki had keenly observed how different kinds of men and women spoke and behaved, and she had tried to enter into their feelings and to know why they acted as they did. Possibly she deserved her reputation for being virtuous; but this did not prevent her from being keenly interested in love between men and women and in all the conflicting emotions and other complexities that it involved. Indeed many people have regarded her novel as primarily a study of the varied manifestations of sexual and romantic love" (MORRIS, Ivan. *The World of The Shining Prince*. London: Kodansha International, 1994, p. 256)



Figura 160
Fujiwara, *Genji Monogatari emaki*, Museu Nacional de Nagoya e Museu Gotô de Tokyo, século XII

Encontramos em *Genji Monogatari* também, referências ao Budismo, apresentando-se como pano de fundo para o desenvolvimento da narrativa, como templos, preces, cantos, cerimônias, exorcismos e referências a própria filosofia budista. A filosofia do budismo se inicia com a premissa de que, a vida é marcada pelo sofrimento, sendo que este é uma consequência inevitável do desejo humano, pela busca incessante do prazer, do apego e do renascimento. Ainda segundo a filosofia budista, nada é capaz de interromper o processo de nascimento, morte e renascimento. Todas as ações tomadas em uma vida, certamente irão apresentar “consequências” em outras vidas, e serão responsáveis por possíveis ações, em outras encarnações - karma. Em outras palavras, os acontecimentos na vida de um

indivíduo, estão ligados a causa e efeito, e se mantêm interligados como um ciclo. É com este sentido que o budismo se apresenta em *Genji Monogatari*, como parte integrante da estrutura do conto, onde cada ação gera uma causa e um efeito, um ciclo sem fim.

Encontramos também uma grande quantidade de superstições, apresentando-se geralmente na forma de sonhos,

pesadelos e espíritos. No período Heian (794-1185) o apego a crenças populares e superstições por parte das pessoas era bem

maior em relação ao apego religioso. Através dos sonhos, Murasaki Shikibu evoca o nebuloso, o irreal, elementos que compõem o mundo a nossa volta, e acima de tudo, a idéia de que “a nossa vida é uma mera ‘ponte de sonhos’” (MORRIS, 1994, p. 271, tradução nossa) ⁷¹, que inclusive é título do último capítulo do conto - *Yume no Ukihashi (The Floating Bridge of Dreams)*.

O tempo assim como o seu curso, é claramente acentuado no conto, não somente pelo passar dos anos, mas principalmente pelas diferentes atitudes dos personagens em cada período. Murasaki utilizou também outra forma de intensificar a passagem do tempo: a influência do passado no presente. Atitudes tomadas no

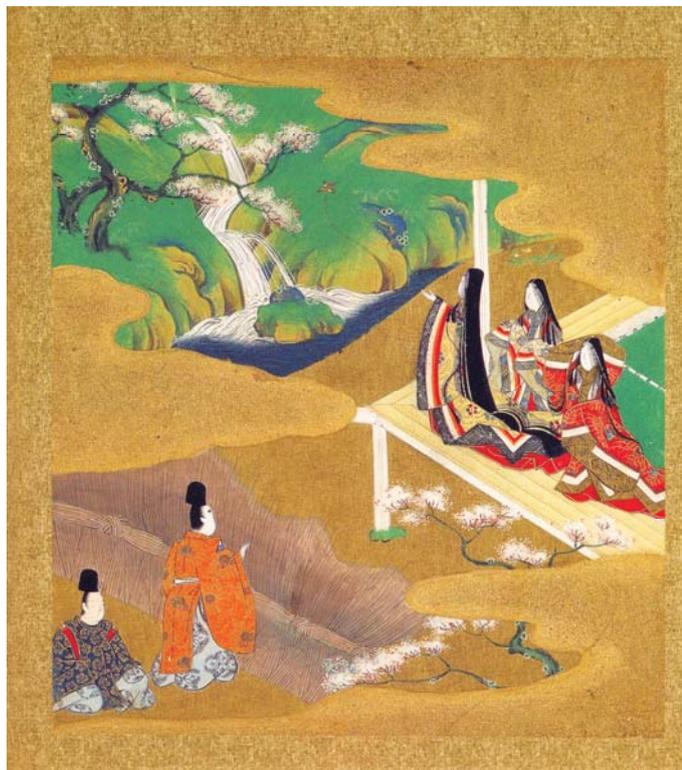


Figura 161
Mitsuoki Tosa, *Genji Monogatari, Shikishi*, século XVI
O shikishi retrata o encontro de *Genji* com a pequena *Murasaki*, refere-se ao capítulo número cinco do conto - *Wakamurasaki (Young Murasaki)*.

⁷¹ “...that our live here is a mere ‘bridge of dreams’...” (MORRIS, Ivan. *The World of the Shining Prince*. London: Kodansha International 1994, p. 271).

passado de determinado personagem, passam a influenciar o decorrer das ações deste no presente e no futuro. “A verdade sobre a humanidade a qual *Genji Monogatari* nos revela, não é o destino nem a transcendência da vida humana, mas a passagem o tempo, tão ordinária e ao mesmo tempo uma condição fundamental para nós” (KATO, 1979, p. 188, tradução nossa)⁷².

No tríptico *Genji Monogatari* (figuras 152-153-154), a narrativa é apresentada de forma minuciosa e minimalista. Os elementos chaves da ação nos é revelado através da técnica do close-up. As duas primeiras páginas nos apresentam os protagonistas da trama, na parte superior, encontra-se Genji, enquanto que na parte inferior da página, encontra-se Murasaki. Ambos se encontram próximos e separados, pois estão separados por um *kichô*. Ricamente ornamentados, os *kichô* (semelhantes à cortinas/divisórias) eram utilizada na Corte Imperial Japonesa para ocultar as faces das mulheres. Ao receber um cavaleiro, a dama não poderia deixar seu rosto à mostra, por isso, ambos conversavam através destas divisórias, onde somente as silhuetas eram reveladas. Segundo Morris (1994, p. 32), os *kichô* posteriormente passaram a ser utilizados como um meio de insinuação e cortejo. Como as mulheres da corte não podiam ter suas faces reveladas, estas tinham o hábito de seduzir os homens, deixando a manga ou a bainha de seus kimonos serem vistas por de baixo dos coloridos *kichô*.

No fundo das duas primeiras páginas, existem pétalas de *sakura* (cerejeira) em movimento, artifício gráfico muito utilizado nos shôjo e josei mangás para simbolizar a existência de um sentimento amoroso e/ou afetivo entre os protagonistas. A última página da narrativa apresenta uma nova quadrinização, disposta verticalmente e em alturas diferentes, simboliza a quebra “brusca” na narrativa. Frames dispostos horizontalmente e em linhas contínuas denotam

⁷² “The truth about humanity which the *Genji monogatari* reveals to us is not the destiny, nor the transiency of human life but the passage of time which is os ordinary and at the same time so fundamental a condition to all of us” (KATO, Shuichi. *A history of Japanese literature: The First Thousand Years*. Tokyo: Kodansha International, 1979, p. 188).

tranqüilidade, serenidade, no caso de *Genji Monogatari* esta disposição se estende por duas páginas, remetendo a idéia do cortejo e da espera. A mudança da quadrinização é feita de forma rápida e brusca, ocorrendo em apenas uma página, intensificando o acontecimento da ação.

...imersas em seus poemas, em seus kimonos de seda superpostos em combinações específicas, em seus sonhos de amores poetizados, lamentando a solidão da ausência de Genji, recitando sutras com os monges, apreciando os jardins e as florações, adestrando-se na caligrafia e na música, adestrando-se no jogo de gô, mas, sobretudo, conversando entre si, observando, espiando, esperando, sempre esperando uma eventual visita de Genji... (HASHIMOTO, 2002, p. 150).

Segundo Murase (1983, p. 4), os personagens Hikaru Genji e Murasaki são personificações das virtudes masculinas e femininas. Hikaru Genji é descrito como um homem de rara beleza física, de gosto refinado, grande apreciador da natureza, dos sentimentos e das artes. Em síntese, ele é considerado o símbolo de excelência dos ideais cultivados na corte Imperial Japonesa do período Heian (794-1185). Enquanto que Murasaki é descrita como uma mulher de beleza inigualável, um símbolo de cordialidade, graça e refinamento.

Acredita-se que estes dois personagens, assim como suas virtudes e alguns acontecimentos descritos na narrativa foram baseados em experiências e conhecimentos pessoais da autora. Inúmeros estudos tem se desenvolvido em relação às possíveis pessoas históricas em que Murasaki Shikibu se baseou para criar o personagem Hikaru Genji. Com relação à personagem Murasaki, muitos teóricos acreditam que a autora teria baseado em si mesma para construí-la, no entanto, Morris (1994, p. 285) ressalta que, fragmentos encontrados no diário de Murasaki Shikibu descreve-a de forma diferente das características apresentadas em *Genji Monogatari*.

Ao completar dezoito anos, Hikaru Genji viaja para as montanhas, ao norte de Kyoto, a procura de um curandeiro para tratar de sua saúde. É nesta viagem que conhece uma pequena garotinha (figura 161), o qual logo no início alega ser muito parecida com Fujitsubo (consorte de seu pai, o Imperador). Quando retornar à capital, Genji se vê cada vez mais indiferente a sua esposa Lady Aoi, e mais cativo pela pequena garotinha - Murasaki, quem posteriormente descobre ser sobrinha de Fujitsubo. No quinto capítulo da narrativa intitulado *Wakamurasaki (Young Murasaki)*, Genji a descreve da seguinte forma:

Ela tinha um rosto muito amável, e o leve arco de seus olhos marrons, de sua testa a infantilidade era varrida por seus cabelos, os quais eram extremamente bonitos. *Ela é a única que gostaria de ver quando crescesse!* Pensou Genji, fascinado (SHIKIBU, 2001, p. 86-87, tradução nossa)⁷³.

Com base nas iconografias dos personagens Genji e Murasaki desenvolveu-se o díptico *Hikaru Genji e Murasaki* (figuras 155-156). Elaborados em xilogravura, procurou-se refletir graficamente o estilo artístico apresentado nos *emakimonos* de *Genji Monogatari Emaki* produzidos no século XII. Nestes *emakimonos* os personagens não expressam suas emoções individuais fisicamente, raramente são encontrados de pé ou se movendo, sentados se encontram completamente envolvidos em seus kimonos compostos por várias camadas de tecidos coloridos.

Como os personagens são representados através de um semblante sereno, sem qualquer representação emotiva, elementos utilizados na composição da arquitetura dos cenários, refletem diretamente o humor e os sentimentos dos personagens. Linhas horizontais obtêm o efeito de serenidade; linhas diagonais, o de

⁷³ "She had a very dear face, and the faint arc of her eye-brows, the forehead from which she had childishly swept back her hair, and the hairline itself were extremely pretty. *She* is one I would like to see when she grows up! Genji thought, fascinated" (SHIKIBU, Murasaki. *The Tale of Genji*. New York: Published by the Penguin Group, 2001, p. 86-87 (tradutor Tyler, Royall)).

distúrbio e agitação. “Emoções humanas nunca são exploradas, elas são expressas indiretamente por formas arquiteturais semelhantes” (MURASE, 1983, p. 12, tradução nossa) ⁷⁴.

Com relação ao vestuário, os personagens masculinos geralmente utilizam tecidos estampados em *shima* (listrado), *kôshi*



Figura 162
Fujiwara, *Genji Monogatari emaki*, Museu Nacional de Nagoya e Museu Gotô de Tokyo, século XII

(quadriculado) ou *komon* (padrão único). No início do período Heian (794-1185), dava-se as vestimentas uma grande importância. A quantidade de camadas dos kimonos que as mulheres usavam, estava associada com o seu grau de beleza, quanto maior a quantidade de kimonos, mais elegante a mulher era considerada.

Tanto os personagens femininos como os masculinos eram representados por pequenos rostos redondos e seus detalhes no estilo *hikime kagibana*⁷⁵. Este estilo se caracteriza por representar a face humana através de detalhes mínimos e sutis: um minúsculo ponto vermelho para os lábios, seguida de duas linhas finas para os olhos, e finalmente o nariz representado por uma linha em forma de “gancho” (figura 162).

⁷⁴ “Human emotions, never allowed to explode, are expressed indirectly by such architectural forms” (MURASE, Miyeko. *Iconography of the Tale of Genji: Genji Monogatari Ekotoba*. New York: Weatherhill, 1983, p. 12).

⁷⁵ *Hikime kagibana* pode ser traduzido por “olhos em forma de linha e nariz em forma de gancho”.

Considerações finais

Muitos classificam o desenvolvimento das histórias em quadrinhos femininas – shôjo e josei mangás, como a representação gráfica de um mundo isolado, um universo exclusivamente feminino.

As primeiras publicações direcionadas ao público feminino surgiram no início do século XIX através dos adventos dos novos meios de impressão e das influências vindas do ocidente. Período em que um estilo gráfico, diferenciado e de certo modo “feminino” já se fazia presente, o *jojô-ga*. O olhar marcante e expressivo característico do estilo, posteriormente transformou-se em sinônimo dos shôjo mangás através da publicação de *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)* de Osamu Tezuka na década de 1950. Apesar das inovações e do crescimento do segmento, estas publicações continuavam a apresentar narrativas e protagonistas elaboradas sob o ponto de vista masculino.

A partir da década de 1960 em resposta as demandas do mercado editorial de histórias em quadrinhos, o segmento passa a abrir espaço para as desenhistas mulheres. Indício de uma identidade propriamente feminina viria surgir, no entanto, somente a partir da década de 1970, período considerado a Era de Ouro do shôjo mangá. Diversas camadas passaram a compor as narrativas que tornaram-se mais complexas, o lado emocional e psicológico das protagonistas passou a ser abordado, assim como o lado social e cultural, tornando as histórias mais humanas e mais próximas da realidade de suas leitoras.

Além do surgimento do *Nijûyon-nen Gumi* (Grupo do ano 24), o segmento editorial feminino na década de 1970 passou a se dividir em publicações direcionadas ao público feminino juvenil – shôjo mangás e publicações direcionadas ao público feminino adulto – josei mangás. Desenhistas como Riyoko Ikeda, Moto Hagio e Keiko Takemiya inovaram o segmento ao introduzir uma nova linguagem gráfica que

simbolizava os complexos relacionamentos amorosos de seus protagonistas, a diagramação das páginas passou a se tornar cada vez mais intensa. As protagonistas deixaram de ser “meninas isoladas”, vivendo em um universo particular para se tornar mulheres atuantes.

Temas como a busca do “amor verdadeiro” e finais como “... e viveram felizes para sempre”, deixaram de ser abordados. Os temas passaram a centralizar nos questionamentos, na busca de igualdades, e de uma identidade propriamente feminina. Símbolos e signos passaram a ser introduzidos no universo feminino, assim como os relacionamentos homossexuais femininos e masculinos.

Moto Hagio e Keiko Takemiya romperam os padrões ao apresentar relacionamentos homossexuais masculinos em seus mangás. Ambientado em internatos, *Tôma no Shinzô* e *Kaze to Ki no Uta*, possuem protagonistas exclusivamente masculinos, caracterizados de forma bela, andrógina e enigmática. “As paixões eram arrebatadoras, e havia de tudo, desde cenas de sexo, sempre retratadas artisticamente como se fossem motivadas por um desejo ou sentimento mais romântico, até declarações profundamente comoventes de puro amor” (GRAVETT, 2006, p. 84).

Na conservadora e machista sociedade japonesa, onde ainda as mulheres são direcionadas prioritariamente aos papéis de esposa e dona de casa, e espera-se que abandonem suas carreiras ou empregos ao se casarem, as novelas e *mangás gay* mostravam relações idealizadas entre iguais, canalizando o anseio feminino por uma relação de igualdade com seus parceiros ou cônjuges, diferentemente da relação de subordinação da vida real (SATO, 2007, p. 228).

Introduzida através do *Takarazuka Kagekidan* e inseridas nos mangás através da publicação de *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)* de Riyoko Ikeda, a androginia se tornou uma característica gráfica constante nas publicações femininas, assim como na cultura e na moda japonesa. Segundo Gravett (2006, p. 84), “Ikeda

retratou Oscar como uma jovem a quem havia sido negada a aparência de seu sexo, mas que encontra coragem para ser uma mulher em seus próprios termos e se relacionar com seu homem em pé de igualdade”.

A androginia além de estar vinculado ao “padrão de beleza da cultura japonesa” passou a caracterizar esteticamente estas novas personagens, mulheres travestidas de homens que transitam entre os dois universos exaltando o que há de melhor em cada um deles. O limite entre o feminino e o masculino passou a ser questionado, assim como o papel da mulher na sociedade. Os *shônen ai mangás* e os *yaoi mangás* passaram a refletir diretamente a realidade feminina, ao apresentar mulheres travestidas de homens, em relacionamentos igualitários.

A partir da década de 1980, quase um quarto do segmento feminino, passa a publicar histórias eróticas - *redikomi manga*, também conhecidos por publicações *hentai*. “... o retrato feminino das ligações eróticas entre uma secretária e seu chefe casado, uma estudante e seu professor, uma dona de casa desprezada e seu amante ou outras combinações, é tão desinibido quanto qualquer coisa mostrada nos mangás de sexo editados para homens” (GRAVETT, 2006, p. 122). Apesar da liberdade alcançada pelas desenhistas femininas, grande parte destas publicações representam o que os homens japoneses querem que as mulheres sejam, devido à influência de seus editores, que em sua maioria são homens.

Em muitas histórias *redikomi* classificadas como pornográficas, as heroínas japonesas aprendem a ter uma mente independente e assertiva em temas de sua sexualidade. Elas não são mais objetos sexuais e brinquedos dos homens, mas donas legítimas de seu corpo e prazer sexual (ITO, apud GRAVETT, 2006, p. 122)

A partir da década de 1990, temas considerados “masculinos” passam a ser introduzidos nas publicações femininas. O gótico, o surrealismo, ação e violência

se alia a quadrinização carregada e simbólica dos shôjo mangás, resultando no surgimento de temáticas cada vez mais introspectivas e no surgimento de publicações femininas consideradas underground, lidas tanto pelo público feminino como pelo masculino. O ser humano passa a ser explorado em todo o seu aspecto, o lado sombrio e obscuro da essência humana passa ganhar espaço, assim como sua fragilidade e seus defeitos.

As histórias em quadrinhos femininas japonesas ao longo de sua trajetória abordaram os mais distintos temas, dos corriqueiros aos mais polêmicos. Todos, no entanto, possuem algo em comum: a representação de protagonistas que vivem a vida a sua própria maneira, nem sempre de uma forma esperada pela sociedade.

Histórias de estudantes sem sorte no amor podem evoluir para manifestações sinceras e afirmativas sobre violência na escola, depressão, atração lésbica, autoflagelação, abuso e divórcio dos pais, escândalos entre professores e alunos, tentativas de suicídio e até mesmo conspirações para explodir a escola. Certamente não é o tipo de assunto que você esperaria ver as doces adolescentes japonesas consumindo quando escolhem seus quadrinhos (GRAVETT, 2006, p. 85).

A diversidade temática e as características gráficas distintas dos shôjo e josei mangás atuais só são possíveis devido à própria trajetória que as publicações femininas japonesas percorreram. A dificuldade de se fixarem em um segmento editorial consolidado como shônen, o desenvolvimento das primeiras publicações feitas por desenhistas masculinos, e a representação feminina nas histórias em quadrinhos, todos estes fatores, contribuíram diretamente para o que hoje vem a ser os shôjo e josei mangás. Assim como, a existência de mangás como *Kaze to Ki no Uta*, *Tôma no Shinzô*, *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*, *Kurobe (Clover)*, *Kikaijikake no Ousama (King of Mechanics)*, *Planet of Earthquake*, *Nana* e *Gurabitâshon (Gravitation)*.

A trajetória das histórias em quadrinhos femininas pode ser interpretada como um balanço social e cultural de cada época. A figura feminina representada nos shôjo e josei mangás sempre refletiu e continuará refletindo o momento social feminino em que foram criados. Portanto, ao analisar estas publicações, estamos analisando também o papel da figura feminina na sociedade, a forma com que a mulher é vista e como gostaria de ser. A jovialidade e o ideal estético, aliado a maturidade e a sexualidade feminina, passou a ser almejados pelas mulheres do século XXI.

A essência do ser humano, suas inúmeras camadas aliada ao *cross-dressing* e a sexualidade feminina retratada pelos personagens andróginos são as temáticas recorrentes no universo feminino atual. Trata-se de um segmento em constantes transformações. As desenhistas, as personagens e as leitoras dos shôjo e josei mangás se renovam, acompanham o desenvolvimento da conturbada sociedade capitalista masculina, adaptam a sua realidade, criam “máscaras”, símbolos e estereótipos que passam a ganhar espaço, influenciar outras mídias e a ser incorporado social, cultural e artisticamente.

Referências bibliográficas

- AKIYAMA, Ken. The World of the Tale of Genji. In: KASUMIGASEKI, S. *Murasaki Shikibu: The Greatest Lady Writer in Japanese Literature*. Tokyo: Japanese National Commission for UNESCO, 1970, cap. 1, p. 207-271.
- ANDRADE, Oswald. *Normas para pesquisa em cerâmica*. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Cultura, 1971.
- ALLISON, Anne. *Permitted and Prohibited desires: Mothers, comics and censorship in Japan*. London: University of California Press, 1996.
- ANSELMO, Zilda. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual*. Nova versão. São Paulo: Pioneira, Thompson Learning, 2002.
- BAIRD, Merrily. *Symbols of Japan: Thematic Motifs in Art and Design*. New York: Rizzoli International Publications, Inc., 2001.
- BAKER, Stanley. *Japanese Art*. Londres: Thames and Hudson, 1995.
- BARTHES, Roland. *Empire of Signs*. New York: Hill and Wang, 1982.
- BLOOD, Katherine. *The Floating World of Ukyo-e: Shadow dreams and Substance*. New York: Inc. Publishers, 2001.
- BROWER, Robert; MINER, Earl. *Japanese Court Poetry*. Stanford: Stanford University Press, 1961.
- BOUQUILLARD, Jocelyn; MARQUET, Christophe. *Hokusai: First Manga Master*. Paris: Abrams, an imprint of Harry N. Abrams, Inc, 2007.
- BOWERS, Fabion. *Japanese Theater*. Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1974.
- BOWRING, Richard. *Murasaki Shikibu: The Tale of Genji*. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- CARROLL, Lewis. *Alice edição comentada: Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2002.

- CHIBBETT, David. *The History of Japanese Printing and Book Illustration*. New York: Kodansha International, 1977.
- COSTELA, Antonio. *Breve história ilustrada da xilogravura*. Campos do Jordão: Editora Mantiqueira, 2003.
- _____. *Introdução à gravura e história da xilografia*. Campos do Jordão: Editora Mantiqueira, 1984.
- DOWNER, Lesley. *The Secret History of the Geisha: Women of the Pleasure quarters*. New York: Broadway Books, 2001.
- ETERNOS TESOUROS DO JAPÃO (Curitiba, PR). Museu Oscar Niemeyer - Curitiba: catálogo. Curitiba, 2006. 188 p.
- FIELD, Norma. *The Splendor of Longing in the Tale of Genji*. New Jersey: Princeton University Press, 1987.
- FORRER, Matthi. *Hokusai: Mountains and water, flowers and birds*. New York: Prestel, 1988.
- FUJINO, Yoko. *Identidade e Alteridade: A figura Feminina nas revistas Ilustradas Japonesas na Era Meiji, Taishô e Showa*. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- GOFF, Janet. *Noh Drama and the tale of Genji: The Art of allusion in fifteen classical plays*. New Jersey: Princeton University Press, 1991.
- GOMBRICH, Ernst. *A história da Arte*. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999 (tradução Cabral Álvaro).
- GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad Editora, 2006 (tradução Fortunato, Ederli).
- GUTH, Christine. *Art of Edo Japan: The Artist and the City 1615-1868*. New York: Calmann and King, 1996.
- HASHIMOTO, Madalena. *Pintura e escritura do mundo flutuante: Hishikawa Moronobu e ukiyo-e Ihara Saikaku e ukiyo-zôshi*. São Paulo: Hedra, 2002.

- _____. O Universo dos rolos de pintura – emaki. Anais do VIII Encontro nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa, São Paulo, 1997.
- HENDRICKSON, Janis. *Lichtenstein*. 2 ed. [S.I]: Taschen, 1996.
- HIBI, Sadao. *The Colors of Japan*. New York: Kodansha International, 2000.
- HICKMAN, Money. *Japan's golden Age Momoyama*. London: Yale University Press, 1996.
- HISAMATSU, Sen-ichi. Sense of Beauty in the Tale of Genji. In: KASUMIGASEKI, S. *Murasaki Shikibu: The Greatest Lady Writer in Japanese Literature*. Tokyo: Japanese National Commission for UNESCO, 1970, introdução, p. 6-9.
- IENAGA, Saburo. *The Heibonsha survey of Japanese Art: painting in the Yamato style*. The Heibonsha Survey of Japanese Art. New York. Watherhill/ Heibonsha/ Tokyo: 1973. v. 10.
- INSTITUO MOREIRA SALES. *Ukiyo-e: Pinturas do mundo Flutuante*. Catalogo: São Paulo, 2009.
- ITO, Kinko. *Manga in Japanese History*. London: An East Gate Book, 2008.
- JUNG, Carl. *O Homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A., 2008.
- KATO, Shuichi. *A history of Japanese literature: The First Thousand Years*. Tokyo: Kodansha International, 1979.
- KAUPATEZ, Diogo. *Hokusai Manga*. vol. I. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- _____. *Hokusai Manga*. vol. II. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- KAWAI, Mitsuko. *Introdução ao Genji Monogatari*. 2. ed. São Paulo: Editora do Escritor, 1988.

- KEENE, Donald. *An Introduction to the Tale of Genji*. Tokyo: Production Supervision University of Tokyo, 1989.
- _____. *Anthology of Japanese Literature: From the earliest Era to the Mid-nineteenth century*. New York: Grove Weidenfeld, 1955.
- KERN, Adam. *Manga from the Floating World: Comicbook culture and the Kibyôshi of Edo Japan*. Cambridge and London: Harvard University Asia Center, 2006.
- KINSELLA, Sharon. *Adult manga-culture & power in contemporary Japanese society*. 1. ed. [S.I]: Consum Asian Book Series, 2000.
- _____. *Adult Manga: Pro-establishment pop-culture and new politics in the 1990S*. Disponível em: <<http://www.kinsellaresearch.com/manga.html>>. Acesso em: 01 de ago. 2008.
- KITA, Sandy. *The last Tosa*. [S.I]: University of Hawai'i Press, 1999.
- KOBAYASHI, Tadashi. *Ukiyo-e and Introduction to Japanese woodblock prints*. New York: Kodansha International, 1992.
- KOMANOYA, Rico. *Gothic Lolita Punk*. New York: HarperCollins, 2009.
- KOYAMA, Richard. *One Thousand Years of Manga*. Paris: Flammarion, 2007.
- LAKATOS, Maria; ANDRADE, Marina. *Fundamentos de metodologia científica*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1986.
- LEHMANN, Timothy. *Manga: Masters of the Art*. New York: Harper Collins Publishers Inc., 2005.
- LIDDELL, Jill. *The Story of the Kimono*. 1. ed. New York: E. P. Dutton, 1989.
- LUYTEN, Sônia. *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.
- _____. *Mangá, O Poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- LUNNING, Frenchy. *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: Published by the University of Minnesota Press, 2006.
- MACWILLIAMS, MARK. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. London: An East Gate Book, 2008.
- MASON, Penelope. *History of Japanese Art*. New York: Harry N. Abrams, 1993.

- MCLELLAND, Mark. *Kamingu auto: Homosexuality and Popular Culture in Modern Japan in the Asian Homosexualities*. Disponível em: <http://www.iias.nl/iiasn/29/IIASNL29_7_McLelland.pdf>. Acesso em: 01 de ago. 2008.
- MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2004.
- MORRIS, Ivan. *The World of The Shining Prince*. London: Kodansha International, 1994.
- MINER, Earl. *An Introduction to Japanese Court Poetry*. California: Stanford University Press, 1968.
- MICHENER, James. *Great Japanese prints from the Art Muchener Collection: Honolulu Academy of Arts*. 3. ed. San Francisco: the Asian Art Museum of San Francisco, 2000.
- MULHERN, Chieko. *Japanese women Writers: a Bio-critical sourcebook*. London: Greenwood Press, 1994.
- MUNSTERBERG, Hugo. *The Arts of Japan and Illustrated History*. Tokyo: the Charles E. Tuttle Company, 1988.
- _____. *The Japanese Print: A Historical Guide*. New York: Waterhill, 1982.
- MURARO, Marie; BOFF, Leonardo. *Feminino e Masculino*. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2002.
- MURASE, Miyeko. *The Tale of Genji: Legends and Paintings*. New York: Published by George Braziller, Inc., 2001.
- _____. *Iconography of the Tale of Genji: Genji Monogatari Ekotoba*. New York: Weatherhill, 1983.
- NOMA, Seiroku. *The Arts of Japan: late medieval to modern*. vol. 2. New York: Kodansha International, 1966.
- OKA, Isaburo. *Hiroshige: Japan's great landscape artist*. New York: Kodansha International, 1982.

- OI, Sheila. *Mangá – Histórias em quadrinhos japonesas: Pesquisas aplicadas em cerâmica, gravura e papel*. 2006. 146 p. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Estadual Paulista, São Paulo.
- PEKARIK, Andrew. *The Thirty Six Immortal Women Poets*. New York: George Braziller, Inc, 1991.
- RAMPAZZO, Lino. *Metodologia Científica: para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação*. São Paulo: Loyola, 2002.
- ROBERTSON, Jennifer. *Takarazuka: Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan*. London: University of California Press, 1998.
- MORRIS, Ivan. *The World of the Shining Prince: Court Life in Ancient Japan*. New York: Kodansha America, Inc., 1994.
- SABIN, Roger. *Comics, commix & graphic novels. A History of Comic Art*. London: Phaidon, 1996.
- SATO, Cristiane. *Japop: O Poder da Cultura Pop Japonesa*. São Paulo: NSP – Hakkosha Editora e Promoções Ltda, 2007.
- _____. *Gekiga review*. Disponível em: <<http://www.abrademi.com/tsgekiga.html>>. Acesso em 03 de janeiro de 2008.
- SCHODT, Frederick. *The Astro Boy essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/ Anime Revolution*. California: Stone Bridge Press, 2007.
- _____. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. 2. ed. Berkeley: Stone Bridge Press, 1999.
- _____. *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*. New York: Kodansha International, 1983.
- SEIDENSTICKER, Edward. *Genji Days*. New York: Kodansha International, Ltd, 1997.
- SHAMOON, Deborah. *Situating the Shôjo in Shôjo Manga: Teenage Girls, Romance Comics, and Contemporary Japanese Culture*. London: An East Gate Book, 2008.

SHIKIBU, Murasaki. *The Tale of Genji*: New York: Published by the Penguin Group, 2001 (tradutor Tyler, Royall).

SHIRANE, Haruo. *The Bridge of Dreams: A Poetics of 'The Tale of Genji'*. California: Stanford University Press., 1987.

SILVA, Valéria. Mangá feminino, Revolução Francesa e Feminismo: Um olhar sobre a Rosa de Versalhes. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br>>. Acesso em: 01 ago. 2008.

SMITH, Henry. *Hokusai: One Hundred Views of Mount Fuji*. London: Thames and Hudson, 1988.

SOPER, Alexander. & PAINE, Robert. *The Art and Architecture of Japan*. 4. ed. London: Yale University Press, 1981.

TAKAHASHI, Mizuki. *Opening the Closed World of Shôjo Manga*. London: Na East Gate Book, 2008.

TAKAHASHI, Seiichiro. *The Heibonsha survey of Japanese Art: traditional woodblock prints of Japan*. v. 22. New York: Waterhill; Tokyo: Heibonsha, 1983.

TANAKA, Ichimatsu. *The Heibonsha survey of Japanese Art: 3. ed. Japanese ink painting: Shubun to Sesshu*. v. 12. New York: Watherhill; Tokyo: Heibonsha, 1980.

TERUKAZU, Akiyama. *Japanese Painting*. New York: Rizzoli International, 1977.

THOMPSON, Jason. *The Complete Guide: Manga*. New York: Ballantine Books Del Rey, 2007.

THORN, Mathew. *Interview with Moto Hagio*. Disponível em: <http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/hagio_interview.php>. Acesso em: 19 ago. 2008.

_____. *The Mult-Faceted Universe Shoujo Manga*. Disponível em: <http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/colloque/index.php>. Acesso em 19 ago. 2008.

_____. *Girls and Women Getting out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan's Amateur Comics Community*. In: KELLY, William. *Fanning the Flames: Fans and*

Consumer Culture in Contemporary Japan. New York: State University of New York Press, Albany, 2004. p. 169-187.

TOKU, Massami. *Shôjo Manga – Girl Power (Girls Comics from Japan)*. Chico: Published by Flame Press at California State University, 2005.

_____. *Shôjo manga – Something for the Girls*. The Japan Quarterly, v. 48, n. 3, 2001.

_____. *Interview with Keiko Takemiya*. Disponível em: <<http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/InterviewPage4.htm>>. Acesso em 07 maio. 2008.

_____. *Interview with Toshihiko Sagawa*. Disponível em: <<http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/InterviewPage4.htm>>. Acesso em 07 maio. 2008.

_____; WILSON, Brent. *Boys' Love, Yaoi, and Art Education: Issues of Power and Pedagogy*. Disponível em <<http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Contact.html>>. Acesso em: 15 maio. 2007.

WALDOMIRO, Vergueiro. *A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público*. Disponível em:<<http://www.historiaimagem.com.br>>. Acesso em: 01 ago. 2008.

YOSHIDA, Luiza. *A Expressão do Sensualismo na Literatura da Época Heian*. In: Anais do X Encontro nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa: Editora Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1999, p. 83 – 89.

YOSHIKAWA, Itsuji. *Major Themes in Japanese Art*. New York: Waterhill; Tokyo: Heibonsha, 1976.

YUKARI, Fujimoto. *A life-Size Mirror: Women's Self-Representation in Girls' Comics*. In TOKU, Masami. *Shôjo Manga Girl Power (Girls Comics from Japan)*. Chico: Published by Flame Press at California State University, 2005.

WAKISAKA, Katsunori. *Dicionário prático português-japonês*. São Paulo: Melhoramentos, 2000.

Referências Visuais

- CAGNIN, Mary. *Vidas Imperfeitas*. vol. 1. São Paulo: publicação independente, 2009.
- CENTRAL DE MANGÁS. Disponível em: <<http://www.centralemangas.com.br/>>. Acesso em: 10 fev. 2007.
- CLAMP. *X Illustrated Collection 2*. Tokyo: Viz, 2005.
- _____. *X Illustrated Collection 2*. Tokyo: Kadokawa Shoten, 2000.
- _____. *Chobitsu (Chobits)*. vol. 2. Tokyo: Kodansha, 1999.
- _____. *Chobitsu (Chobits)*. vol. 4. Tokyo: Kodansha, 1999.
- _____. *Kurobe (Clover)*. vol. 1. Tokyo: Kodansha, 1999.
- _____. *Kurobe (Clover)*. vol. 2. Tokyo: Kodansha, 1999.
- _____. *X (X-1999)*. vol. 13. Tokyo: Kadokawashoten, 1999.
- _____. *Kâdokyaputâ Sakura (Carcaptor Sakura)*. vol.3. Tokyo: Kodansha, 1996.
- HAGIO, Moto. *Tôma no Shinzô*. vol. 1. Tokyo: SB, 1995.
- IKEDA, Riyoko. *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*. vol. 7. Tokyo: Shueisha, 1996.
- _____. *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*. vol. 1. Tokyo: Shueisha, 1994.
- KAORI, Yuki. *Tenshi Kinryôku (Angel Sanctuary)*. vol. 20. Tokyo: Hakusensha, 2001.
- KYOKO, Ariyoshi. *Swan-Hakuchô*. In: Magarettô, número 09. Shueisha, 1976.
- MAKI, Murakami. *Gravitation (Gurabitêshon)*. vol. 12. São Paulo: JBC mangás, 2008.
- MANGÁS ON LINE. Disponível em: <http://www.onemanga.com/>. Acesso em: 20 de janeiro de 2008.
- MATSURI, Akino. *Pettoshoppu obu Horâzu (Petshop of Horrors)*. vol. 1. Tokyo: Bunkasha, 1995.
- MORIYAMA, Daisuke. *Kurono Kuruseido (Chrno crusade)*. vol. 7. Tokyo: Kadokawa Shoten, 1998.
- _____. *Kurono Kuruseido (Chrno crusade)*. vol. 8. Tokyo: Kadokawa Shoten, 1998.

- MUSEU OSCAR NIEMEYER. *Eternos tesouros do Japão*. catálogo. Curitiba: 2006.
- NAKAMURA, Shungiku. *Junjou Romantika*. vol. 1. Tokyo: Kadokawa, 2003.
- _____. *Junjou Romantika*. vol. 2. Tokyo: Kadokawa, 2003.
- PAIVA, Joseph. *Aidoru*. vol. 1. São Paulo: publicação independente, 2009.
- REVISTA ASUKA. Tokyo: Kadokawa Shoten, fevereiro, 2008 – mensal.
- REVISTA ASUKA CIEL. Tokyo: Kadokawa Shoten, julho, 2009 –bimestral.
- REVISTA ASUKA CIEL. Tokyo: Kadokawa Shoten, julho, 2008 –bimestral.
- REVISTA ASUKA CIEL. Tokyo: Kadokawa Shoten, março, 2008 –bimestral.
- REVISTA BÊ BOI GÔREDO (*BE BOY GOLD*). Tokyo: Libre Publishing, abril, 2007 – mensal.
- REVISTA BÊ RABE (*BE LOVE*). Tokyo: Kodansha, setembro, 2007 – mensal
- REVISTA GOTHIC LOLITA BIBLE. Tokyo: Index Communications co., LTD., vol. 31, 2008.
- REVISTA KISU (*KISS*). Tokyo: Kodansha, julho, 2008 – mensal.
- REVISTA NAKAYOSHI. Tokyo: Kodansha, maio, 2005 – mensal.
- REVISTA RIBON. Tokyo: Shueisha, fevereiro, 2008 – mensal.
- REVISTA YURI SHIMAI. Tokyo: Sun Magazine, vol.5, 2004.
- SHIMAKO, Ako. *Gekka no Kimi*. vol. 1. Tokyo: Shogakukan, 2002.
- TAKAYA, Miou. *Kikai Jikake no Ousama (King of Mechanics) Planet of Earthquake*. vol. 1. Tokyo: Taiyo Tosho, 2002.
- _____. *Seisyo-zu (Map of Sacred Pain)*. Tokyo: Bijutsu Shuppan-Sha, 2001.
- TAKAYA, Natsuki. *Furûtsu Basuketto (Fruits Basket)*. vol. 11. Tokyo: Hakusensha, 1998.
- TAKEMIYA, Keiko. *Kaze to Ki no Uta*. vol. 1. Tokyo: Chuokoron-Shinsha, INC, 2002.
- _____. *Kaze to Ki no Uta*. vol. 2. Tokyo: Chuokoron-Shinsha, INC, 2002.
- _____. *Kaze to Ki no Uta*. vol. 3. Tokyo: Chuokoron-Shinsha, INC, 2002.
- TOBOSO, Yana, *Kuroshitsuji*. vol. 1. Tokyo: Squarc Cnix, 2007.
- _____. Yana, *Kuroshitsuji*. vol. 3. Tokyo: Squarc Cnix, 2007.

YAMATO, Waki. *Asaki Yumemishi*. vol. 1. Tokyo: Kodansha International, 2001.

YAOI E YURI MANGÁ. Disponível em: <http://www.ainoscanlations.org/index>.

Acesso em: 17 de janeiro de 2007.

YAOI MANGÁ. Disponível em: http://www.thespectrum.net/manga_scans/yaoi/.

Acesso em: 20 de agosto de 2009.

YAZAWA, Ai. *Nana*. vol. 1. Tokyo: Shueisha, 2000.

YOKO, Matsushita. *Yami no Matsuei*. vol.11. Tokyo: Hakusensha, 2001.

YUN, Kouga. *Raberusu (Loveless)*. vol. 1. Tokyo: Ichijinsha, 2002.

_____. *Raberusu (Loveless)*. vol. 2. Tokyo: Ichijinsha, 2002.

_____. *Raberusu (Loveless)*. vol. 3. Tokyo: Ichijinsha, 2002.

_____. *Raberusu (Loveless)*. vol. 4. Tokyo: Ichijinsha, 2002.

_____. *Raberusu (Loveless)*. vol. 5. Tokyo: Ichijinsha, 2002.

_____. *Raberusu (Loveless)*. vol. 6. Tokyo: Ichijinsha, 2002.

_____. *Raberusu (Loveless)*. vol. 8. Tokyo: Ichijinsha, 2002.

WATASE, Yuu. *Zetai Kareshi (O Namorado Perfeito)*. vol.1. São Paulo: Conrad, 2007.

WATSUKI, Nobuhiro. *Rurouni Kenshin (Samurai X)*. vol. 14. Tokyo: Shueisha, 1994.

Glossário

Akahon: Literalmente livro vermelho. Publicações de baixo custo, feitos geralmente em impressão monocromática (semelhante aos mangás atuais), geralmente na cor vermelha ou laranja, com a intenção de atrair a atenção das crianças, público alvo de suas publicações.

Aohon: Literalmente livro azul, possui estrutura gráfica e temática semelhante ao do *kurohon* (livro preto). Contudo, se apresentavam de forma “simplificada” a fim de atingir o público jovem e menos alfabetizado.

Animê: Proveniente do francês – *dessin anime*, é utilizado para designar o cinema de animação no Japão em geral. Contudo, fora do Japão a palavra é utilizada como sinônimo de animação japonesa. Os títulos de mangás, em sua grande maioria, possuem adaptações animadas de suas séries, para a televisão, *OVA (Original Video Animation)* ou para o cinema. Atualmente tanto os mangás como os animês são os principais veículos de divulgação e propaganda da cultura pop japonesa.

Andorojenii: Proveniente do inglês *androgyny*, o termo atualmente é utilizado para caracterizar personagens de mangás que possuem características físicas ambíguas, não se distinguindo se é homem ou mulher. O termo também é utilizado para caracterizar as atrizes do *Takarazuka Kagekidan* e os protagonistas dos *shônen ai* mangás e *yaoi* mangás.

Bishôjo: Refere-se aos *shônen* mangás ou animês, cuja temática enfoca uma bela garota, literalmente significa “garota bonita”. Personagens *bishôjo*, normalmente são encontradas nas publicações eróticas masculinas - os *seinen* mangás.

Bishônen: Equivale ao masculino de *bishôjo*, portanto, refere-se às publicações cuja temática central, enfoca personagens masculinos bonitos e com características andróginas, envolvendo ou não situações sexuais. A partir do final da década de 1980, personagens *bishônen* passaram a ser recorrentes também nos *shônen mangás*, como é o caso de *Seitôshi Seinto Seiya (Os Cavaleiros do Zodíaco)* de Masami Kurumada e *Yûyû Hâkusho* de Yoshihiro Togashi.

Boy's love (BL): O termo é utilizado para se referir as publicações e aos mangás cujas temáticas se centralizam nos relacionamentos amorosos homossexuais masculinos nos Estados Unidos da América. No Japão e atualmente aqui no Brasil, estas publicações são conhecidas por *shônen mangá* e *yaoi mangá*.

Bunkoban: Edição de bolso de um título de mangá (*bunko*=pequeno), em torno de quatrocentas páginas, medindo em média 15 X 11 cm com capa colorida sobressalente, também conhecida por guarda-pó. São formatos utilizados para reeditar títulos que alcançaram grande sucesso de venda. O papel utilizado para a impressão dos *bunkoban* é de melhor qualidade do que os utilizados nos *tankôhon*.

Chôjû Jinbutsu Giga: Também conhecido por *Chôjugiga* é uma série de quatro rolos de pinturas composta por desenhos humorísticos de animais e pássaros, cuja autoria é atribuída a Tôba Kakuyû.

Chûsei: Literalmente significa neutro, atualmente vem sendo utilizado para se referir à aparência andrógina presente nos personagens de mangás e animês, sendo também utilizada para se referir a pessoas e aos atores que possuem este tipo de aparência.

Close up: Literalmente significa primeiro plano. Pertencente ao universo cinematográfico, o termo foi introduzido nos mangás através de *Shin takarajima* de Osamu Tezuka.

Comic: O termo inglês *comic* refere-se às publicações de histórias em quadrinhos norte-americanas. No Japão a palavra é utilizada para classificar as histórias em quadrinhos publicadas em outros países. Também é comum a utilização da palavra em títulos de revistas, como por exemplo, a *Shôjo Komikku (Shôjo Comic)*, caracterizando-a por uma publicação mensal.

Comiket: Contração de *Komikku Maketto (Comic Market)* refere-se aos mercados ou feiras de *dôjinshi* (publicações amadoras de histórias em quadrinhos/fanzines), constituindo o principal trampolim para os aspirantes a desenhistas profissionais do Japão.

Cosplay: Abreviação de *costume play* trata-se de um hobby onde os fãs de mangá e animê, se caracterizam como seu personagem favorito. Atualmente, o cosplay é uma febre nos eventos e convenções de mangás e animês, inclusive no Brasil, onde não só personagens de animê, mangá, videogame, mas também de comics e filmes fazem parte da caracterização.

Cross-dressing: Literalmente significa: vestir-se com roupas do sexo oposto. O termo atualmente é utilizado para caracterizar os personagens de mangás que se vestem ou se caracterizam por personagens do sexo oposto, como é o caso de Oscar, protagonista do shôjo mangá *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)*. Personagens travestidos também podem ser encontrados nas publicações shônen ai e yaoi mangá. A palavra também é utilizada para caracterizar as atrizes otokoyaku do *Takarazuka Kagekidan*.

Dôseiai: Amor entre sexos iguais. Utilizado para classificar os relacionamentos dos yuri mangás, shônen ai mangás e yaoi mangás.

Dôjinshi: Literalmente publicação própria. Os *dôjinshi* equivalem aos fanzines no Brasil. São publicações amadoras feitas por fãs, geralmente parodiando personagens ou séries famosas de mangás, animês ou videogames.

Emakimono: Rolos compostos por pinturas e textos, feito geralmente em papel de arroz, apresentam no final da parte esquerda, um pequeno pedaço de madeira, no qual o pergaminho é enrolado e armazenado. A outra ponta do rolo (à direita, na qual se encontra o seu início), tem um frontispício geralmente decorado com um pedaço de seda, o qual o protege quando não se encontra em uso.

Ero-manga: Termo utilizado para se referir aos mangás adultos que possuem abordagens eróticas e sexuais. O termo ero é uma abreviação do inglês *erotic*.

Ero-guro: Abreviação do inglês de *erotic-grotesque*, o termo pode ser traduzido por grotesco. Possui como maior representante os trabalhos de Suehiro Maruo.

Etchi (H): O termo etchi refere-se a pronúncia da letra H em inglês. Trata-se de publicações, mangás e animês que contêm material sexual. A palavra seria uma abreviação da palavra japonesa hentai.

Futanari: Personagens hermafroditas.

Giyagu manga: Mangás de comédia e humor.

Gekiga: Literalmente imagens dramáticas. A palavra foi criada em 1957 por Yoshihiro Tatsumi para caracterizar as publicações e mangás que possuíam abordagens realistas e dramáticas. No ocidente, são publicações conhecidas pela denominação *underground*. A maior representante deste seguimento foi a revista *Garo*, publicada em 1964.

Hakubyô: Desenho com sumi, sem cor. Técnica feita com tinta *sumi* e pincel, havendo variações quanto à espessura das linhas.

Hentai: Em japonês o termo significa estranho ou pervertido, refere-se às publicações e animês de teor pornográfico. No segmento feminino tem como representante os *redikomi manga* e no masculino os seinen mangás. Estas publicação também são conhecidas pela abreviação da palavra H (lê-se etchi).

Hikime kagibana: Este estilo se caracteriza por representar a face humana através de detalhes mínimos e sutis: um minúsculo ponto vermelho para os lábios, seguido de duas linhas finas para os olhos, e finalmente o nariz é representado por uma linha em forma gancho – olhos-riscos, nariz-gancho, característico das pinturas do período Heian.

Jojoba-ga: É a representação visual da sensibilidade do artista, de forma que combina a imaginação deste com o realismo. O *jojoba-ga* reflete as emoções do artista, como uma visão da natureza ou da vida.

Josei: Literalmente significa mulher ou feminino, caracteriza as publicações e mangás direcionados ao público adulto feminino – josei mangás.

Kabuki: O teatro Kabuki ao contrário do *Takarazuka Kagekidan* possui seus personagens femininos e masculinos interpretados por atores.

Kakutô manga: Mangás de artes marciais.

Kazoku manga: Literalmente família, refere-se aos mangás e publicações de cunho familiar. Dentre as publicações existentes neste segmento, o mangá de *Sazae-san* de Machiko Hasegawa é considerado até os dias atuais o seu maior representante.

Kashibonya: Sistema de aluguel de mangás, iniciado na cidade de Osaka por volta de 1960. Os mangás que circulavam nos *kashibonya*, possuíam como características, temáticas realistas que possibilitavam aos seus desenhistas espaço e liberdade para novas experimentações.

Kata: Literalmente significa modelo. Refere-se aos signos, gestos, expressões e comportamentos a serem interpretados pelas atrizes do *Takarazuka Kagekidan*. No caso do *musumeyaku* e *otokoyaku*, o ideograma de *yaku* equivale ao de *kata*, conotando servidão e obediência aos gestos, as atitudes, e ao comportamento, característicos do sexo do personagem a ser interpretado.

Kawaii: Bonito (a), bonitinho (a) ou fofo, equivale ao termo inglês *cute*. É utilizado em sua maioria nos *shôjo mangás* e nos *shôgakkô manga*.

Kishô: Espécie de cortina, sob a qual as mulheres ficavam para não terem seus rostos vistos por outros homens que não fosse o seu marido ou o seu predestinado.

Konjô: Significa determinação, lema que passou a caracterizar e ser a principal mensagem dos mangás de esportes e dos *shônen mangás*.

Kurohon: Literalmente livro preto. Surgiram por volta de 1740, possuíam um tamanho menor que os *akahon* (livro vermelho). As temáticas giravam em torno do teatro Kabuki, lendas heróicas e contos militares, temas direcionados ao público adulto

Live-action: Termo utilizado para caracterizar as adaptações cinematográficas de animê ou mangá que utilizam atores e atrizes. Inicialmente o termo fazia referência apenas às produções *tokusatsu*.

Mangá: Existe uma grande quantidade de definições para a palavra. No Japão a palavra é utilizada para se referir a todo o segmento editorial de histórias em quadrinhos, inclusive a produção ocidental. No ocidente, a palavra é utilizada como sinônimo de histórias em quadrinhos produzidas exclusivamente no Japão. A palavra é formada pela junção dos ideogramas *MAN* (rapidamente executado) e *GA* (desenho).

Mangaka: Desenhista de mangá.

Mangashi: Nome dado as publicações de mangás que parecem listas telefônicas devido à união das palavras *manga* (histórias em quadrinhos) com *sashi* (revista). Também são conhecidas somente por *sashi*.

Meka: Abreviação do termo inglês *mechanic*, refere-se aos mangás e animês que apresentem narrativas que envolvam robôs, naves, tanques e outros elementos eletrônicos característicos dos mangás de ficção científica.

Monogatari: Refere-se a obras de natureza fictícia como *Genji monogatari*, compõem-se principalmente de prosa.

Musumeyaku: Caracterização feminina, referente às atrizes *takarajennu* especializadas na interpretação de personagens femininas do *Takarazuka Kagekidan*.

Nekketsu: Determinação fervorosa. A expressão é atribuída a protagonista Oscar do shôjo mangá *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)* de Riyoko Ikeda.

Nihon-ga: Denominação dada atualmente às pinturas que utilizam pigmentos dissolvidos em *nikawa*, que retomam a tradição do *yamato-e*, em oposição à pintura ocidental, que utiliza tinta a óleo, modelado em claro e escuro e perspectiva.

Nishiki-e: Pintura brocado. Trata-se de xilogravuras que utilizam mais de três cores em sua composição, onde estas são colocadas de forma sobreposta. Desenvolvido por Suzuki Harunobu em 1765, a técnica foi desenvolvida por Hishikawa Moronobu no período Edo (1603-1868).

Niyôbô: Damas da corte que acompanhavam princesas e consortes Imperiais.

OVA: Sigla para *Original Animated Video* designa as produções de animê realizadas exclusivamente para a comercialização em vídeo, laser ou DVD, sem terem sido previamente divulgadas em cinema ou na televisão.

Otokoyaku: Termo utilizado no *Takarazuka Kagekidan* para se referir as atrizes especializadas na interpretação de personagens masculinos. Literalmente significa caracterização masculina.

Otaku: Literalmente, a palavra significa casa. Dentro do universo dos mangás e animês, é um termo pejorativo, utilizado para caracterizar os fãs fanáticos e obcecados, semelhante aos termos inglês *freak* e *nerd*. No ocidente, entretanto, este

termo vem sendo utilizado para caracterizar os fãs de animê e mangá em geral, sem levar em consideração a sua conotação negativa.

Ponchi-e: Ou desenhos *ponchi*, refere-se ao estilo gráfico apresentado nas publicações produzidas produzidas por volta de 1860, como é o caso de *The Japan Punch, Tokyo Puck* e *Tôba-e*.

Redikomi: Refere-se as revistas e histórias em quadrinhos direcionados ao público feminino adulto (josei). São publicações que possuem abordagens sexuais e eróticas.

Revistas-mangás: Refere-se às publicações mensais de mangás, parecidas com listas telefônicas. Possuem este nome por apresentarem tanto histórias em quadrinhos como artigos, entrevistas e propagandas em sua composição.

Roricon (Lolicon): Abreviação do termo inglês *lolita complex*, em alusão ao romance *Lolita* de Vladimir Nabokov. Refere-se aos mangás e animês que possuem ou sugerem material sexual envolvendo menores de idade feminina de aspecto inocente e atraente.

Seinen: Apesar de possuir a mesma leitura que o ideograma 青年 que significa jovem rapaz, os seinen mangá grafados com os ideogramas 成年, referem-se às publicações masculinas adultas que possuem abordagens sexuais em suas narrativas – seinen mangás.

Seinen: Grafado com os ideogramas 青年 significa jovem rapaz, e são publicações direcionadas ao público masculino, no fim da adolescência a fase adulta – seinen mangás.

Shôgakkô: Significa escola primária, (ensino de primeira a quarta série no Japão), referindo-se, portanto, as publicações direcionadas ao público infantil – *shôgakkô manga*.

Shôjo: Literalmente significa jovem menina, garota. Refere-se às publicações direcionadas ao público feminino juvenil – *shôjo mangá*.

Shôjo ai: Também conhecidas por *yuri mangás*, o termo refere-se as publicações cuja temática gira em torno de relacionamentos homossexuais femininos – *shôjo ai mangá*. Nos Estados Unidos da América, o gênero ficou conhecido por *girl's love*.

Shônen: Literalmente significa jovem menino, garoto. Refere-se às publicações direcionadas ao público masculino juvenil – *shônen mangá*.

Shônen ai: Literalmente significa amor entre meninos, trata-se de uma subcategoria dos *shôjo mangás*, envolvendo belos personagens em romances homossexuais – *shônen ai mangás*. Estas publicações tem como protagonistas garotos bonitos (*bishônen*), alguns sendo também caracterizados pela androginia.

Shota-con: Abreviação de *shotarô complex*, equivalente ao inverso do *roricon (lolicon)*, trata-se de mangás que abordam relacionamentos sexuais entre meninos ou entre um adulto e um menino. Estas abordagens, no entanto, diferem-se das apresentadas nos *shônen ai mangás*. Enquanto os *shônen ai* e *yaoi mangás* se direcionam ao público feminino e possuem uma interpretação simbólica, os *shota-con* mangás possuem abordagens temáticas hentai e se direcionam ao público adulto feminino e masculino.

Tankôbon: É o formato mais vendido dos mangás no Japão, literalmente significa livro único. Os títulos que alcançam grande sucesso nos *mangashi* ou nos *sashi*

(revista), posteriormente são impressos em papel de boa qualidade e em menor formato, reunindo em um único volume vários capítulos do mesmo título. Os *tankôbon* possuem em média duzentas páginas e são envoltos por uma capa sobressalente – guarda-pó.

Takarazuka Kagekidan: Teatro composto exclusivamente por atrizes que interpretam ambos os papéis femininos e masculinos. As apresentações do *Takarazuka Kagekidan* se assemelham muito com a estrutura dos musicais da *Broadway*.

Tokusatsu: A palavra é utilizada para caracterizar os filmes e programas japoneses que apresentem efeitos especiais, característicos das narrativas de ficção científica e dos *Supa Sentai*, como *Jiraya*, *Dengeki Sentai Chenjiman (Changeman)* e [*Choushinsei Flashman \(Flashman\)*](#).

Ukiyo-e: A palavra significava originalmente modernismo. As pinturas *ukiyo* mostram a vida diária das pessoas, paisagens e costumes. Um desenvolvimento posterior foi a gravura *ukiyo-e* em bloco de madeira, com paisagens multicoloridas, artistas *kabuki*, lutadores de sumo e imagens de cortesãs. Esse período também viu o desenvolvimento das gravuras em bloco de madeira *ukiyo-e* mostrando elementos caricaturados, remanescentes nos mangás atuais.

Yaoi: Abreviação da expressão *yama nashi, ochi nashi, imi nashi* (sem clímax, sem desenlace, sem sentido), referem-se aos mangás e animês de temática homossexual masculina – yaoi mangá. Nos Estados Unidos da América a temática ficou conhecido por *boy's love*.

Yôkai: Literalmente significa monstros, aparições, bestas e feras sobrenaturais.

Yuri: Também conhecido pelo termo em inglês *lily* (lírio) equivale ao feminino dos shônen ai, apresentando relacionamentos homossexuais entre garotas – yuri mangá, não necessariamente enfatizando o lado sexual do relacionamento.

Apêndice A: Cronologia

794 a 1185 - Período Heian: *Genji Monogatari* é escrito pela dama da corte Murasaki Shikibu. Neste período também são produzidos os rolos de pinturas (*emakimonos*) que compõem a série de *Chôju Gimbutsu Giga*, autoria atribuída a Tôba Kakuyû.

1603 a 1867 - Período Edo: Nos livros produzidos neste período, são encontrados fragmentos que se assemelham aos que viriam a caracterizar os mangás contemporâneos. É Também neste período que surge os primeiros sinais de uma estrutura similar a de um balão de diálogo. A palavra mangá é criada por Hokusai Katsushika para nomear a série de livros *Denshin kaishû: Hokusai's manga*. Em 1862, Charles Wirgman publica a revista *The Japan Punch*.

1884: George Ferdinand Bigot passa a publicar a revista *Tôba-e*.

1902: É publicada a *Shôjo Kai*, a primeira revista direcionada ao público feminino.

1905: Rakuten Kitazawa lança o jornal *Tokyo Puck*.

1909: A Editora Kodansha fundada por Seiji Noma passa a publicar histórias em quadrinhos direcionadas a públicos específicos.

1911: É publicada a revista *Kodan Kurabu*, uma coletânea mensal de histórias tradicionais da cultura japonesa, direcionada ao público infantil.

1912: Rakuten Kitazawa lança as revistas *Rakuten Puck* e *Katei Puck*.

1914: Surge à primeira publicação direcionada ao público masculino juvenil, a *Shônen Kurabu*. O *Takarazuka Kagekidan* passa a realizar apresentações regulares.

1923: É publicado a revista feminina *Shôjo Kurabu*. *Shôchan no bôken* desenhada por Katsuichi Kabashima e escrita por Shôsei Oda e *Nonkina tôsan* de Yutaka Asô publicadas na revista *Asahi Garafu* são considerados os primeiros mangás a apresentarem diálogos dentro de balões.

1926: Surge à primeira publicação direcionada ao público infantil, a *Yônen Kurabu*.

1931: É publicado *Norakuro* de Suihō Tagawa.

1932: Rakuten Kitazawa deixa de publicar no *Jiji Shinpô* e abre seu próprio estúdio, *The Rakuten Manga Studio*, para seus muitos discípulos.

1933: A guerra Sino-japonesa impõe aos quadrinhos japoneses um alto controle de censura, chegando a proibir a publicação de personagens ocidentais em suas revistas.

1938: É publicado *Shôjo no otomo*, cuja narrativa apresenta relacionamentos homossexuais femininos.

1939: No periódico *Tôncihi Shôgakusei Shinbun* é publicado o primeiro mangá educativo, de autoria de Aki Reiji, tendo como tema ciências sociais.

1942: É criada a *Nihon Manga Hôkôkai* (Associação Japonesa de Mangá) - e Rakuten Kitazawa é nomeado seu primeiro presidente.

1946: Surge a tira de jornal *Sazae-san* publicado pela desenhista Machiko Hasegawa.

1947: É publicado *Shin takarajima* de Osamu Tezuka. Também é publicada a primeira revista mensal composta exclusivamente por histórias em quadrinhos, a *Manga Shônen*.

1953: O shôjo mangá *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro) de Osamu Tezuka é publicado na revista mensal *Shôjo Kurabu*.

1954: Pelo estúdio Toho é lançado *Gojira* (Godzilla).

1955: São lançadas as revistas mensais direcionadas ao público juvenil feminino: a *Nakayoshi* e a *Ribon*.

1957: Para caracterizar as publicações conhecidas por imagens dramáticas, é criado o termo *gekiga*, pelo desenhista Yoshihiro Tatsumi.

1959: São lançadas as primeiras revistas semanais direcionadas ao público juvenil masculino, a *Shônen Sânde* e a *Shônen Magajin*.

1961: Osamu Tezuka cria o estúdio de animação *Mushi Productions*.

1963: *Tetsuwan Atom* (Astro Boy) é a primeira série animada de TV produzida no Japão.

1964: É lançada a revista *Garo* e o shônen mangá *Saibôgu Zero-Zero-Kyû* (Cyborg 009) de Shotarô Ishinomori. Com a conquista de dezesseis medalhas de ouro nas

Olimpíadas de Tokyo, a temática dos esportes se tornou um verdadeiro fenômeno no Japão

1965: *Janguro Taitei (Kimba – O Leão Branco)* de Osamu Tezuka é a primeira série animada colorida produzida no Japão.

1966: É inaugurado o Museu Nacional do Mangá na cidade de Ômiya, antiga residência de Rakuten Kitazawa. A revista *Shônen Magajin* atinge a tiragem de 1 milhão de exemplares vendidos. É publicado *Mahô Tsukai Sally*, considerado o primeiro mangá do gênero *mahô shôjo* (garotas mágicas).

1967: São publicadas as revistas *Manga Akushon*, *Youngu* e *Kon*, esta última, de autoria de Osamu Tezuka. É publicado *Tensai Bakabon (The Geniuns Bakabon)* de Fujio Akatsuka. Pela TV Fuji é lançado *Maha Go Go Go (Speed Racer)* de Tatsuo Yoshida.

1969: O shôjo mangá de *Sazae-san* de Machiko Hasegawa passa a ser adaptado para a televisão. Também é publicado o *shôgakkô manga* de *Doraemon*, pelos desenhistas Hiroshi Fujimoto e Abiko Motoo, que assinavam juntos os trabalhos, com o pseudônimo de Fujiko Fujio. Também é publicada a revista *Funny*, considerada uma das primeiras publicações direcionadas ao público feminino adulto.

1970: É publicado o mangá dramático de *Kosure Ôkami (Lobo Solitário)* de Kazuo Koike (roteiro) e Goseki Kojima (arte).

1971: É criado o termo *yuri* pelo editor da revista *Barazoku (Rose Tribe)*, Ito Bongaku, ao descrever as homossexuais femininas como *lily* (lírio).

1972: É publicado o shôjo mangá *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)* de Riyoko Ikeda. Surge também o grupo de desenhistas femininas, o *Nijûyon-nen Gumi (Grupo do ano 24)*, composto por Keiko Takemiya, Machiko Satonaka, Moto Hagio, Ryôko Yamagishi e Yumiko Oshima.

1973: São lançados os mangás de *Burakku Jaku (Black Jack)* de Osamu Tezuka, *Hadashi no Gen (Gen Pés Descalços)* de Keiji Nakazawa e a revista *Erotopia*, o primeiro mangá erótico masculino.

1974: É publicado o shônen ai mangá *Tôma no Shinzô* de Moto Hagio. O *Takarazuka Kagekidan* realiza a primeira adaptação do shôjo mangá *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)* de Riyoko Ikeda.

1975: É lançado *Princesu (Princess)* e *Hana to Yume*, revistas direcionadas ao público juvenil feminino. É publicado o shôjo mangá *Kyandi Kyandi (Candy Candy)* de Yumiko Igarashi na revista *Nakayoshi*. Também é criado o *Komiku Maketto (Comic Market)*, um evento dedicado as publicações amadores de mangás - os *dôjinshi* (fanzines). A temática dos shônen ai passa a ser inserida nos shôjo mangás pelas desenhistas do *Nijûyon-nen Gumi (Grupo do ano 24)*.

1976: É publicado *Kaze to Ki no Uta* de Keiko Takemiya, estabelecendo definitivamente a temática do shônen ai nos shôjo mangás. Também é público o shôjo mangá de *Swan-Hakuchô* de Kiyoko Ariyoshi.

1978: É lançada *June*, a primeira revista especializada em publicações shônen ai mangá e yaoi mangá.

1980: É publicada a revista *Be Rabu (Be Love)* direcionada ao público feminino adulto (josei mangá). Também é publicado o shônen mangá *Dr. Suranpu (Dr. Slump)* de Akira Toriyama.

1982: É publicado *Akira* de Katsuhiko Otomo.

1984: É publicado *Shôjo Tsubaki* de Suehiro Maruo. Também é publicado *Doragon Bôru (Dragon Ball)* de Akira Toriyama.

1985: São publicados o shôjo mangá *Banana Fish* de Akimi Yoshida e o shônen mangá *Shitii Hantô (City Hunter)* de Tsukasa Hojo.

1986: Com a publicação de *Manga Nihon Keizai Hyûmon (História do Japão em Mangá)*, de autoria de Shotarô Ishinomori, ocorre o boom dos mangás educativos. Também é publicado *Seitôshi Seinto Seiya (Os Cavaleiros do Zodíaco)* de Masami Kurumada.

1987: É lançado no Japão, o animê *Zirion (Zillion)* de Itoh Tsunehisa.

1988: É lançado o animê de *Akira* de Katsuhiko Otomo. É publicado *Basutâdo!Ankoku no Hakaishin (Bastard!! Heavy Metal Dark Fantasy)* de Kazushi Hagiwara.

1989: Morre Osamu Tezuka, considerado o “*manga no Kamisama*” (Deus do mangá).

1990: É publicado *Seiden Rigu Vêda (RG Veda)* pelas desenhistas do grupo Clamp. Também é lançada a revista erótica *Komikku Amoure (Comic Amour)*, direcionado ao público feminino adulto e o shônen mangá *Yûyû Hâkusho* de Yoshihiro Togashi.

1991: É publicado o mangá de *Kôkaku Kidôtai (Ghost in the Shell)* de Masamune Shirow. É publicado o shôjo mangá de *Hakushaku Kain Shirizû (A Saga de Cain)* de Kaori Yuki.

1992: São publicados os shôjo mangás de *Bishôjo Senshi Sera Mûn (Sailor Moon)* de Naoko Takeuchi e *Fushigi Yûgi – Eikoden (Fushigi Yûgi)* de Yuu Watase. É lançado o *live-action* de *Jyu Ranger (Power Rangers)*.

1993: É publicada a revista *Yan Mama Komikku*, direcionada as jovens mães e o *mahô shôjo Mahô Kishi Reiâsu (Guerreiras Mágicas de Rayearth)* do grupo Clamp.

1994: É inaugurado o Museu do Mangá de Osamu Tezuka. A revista juvenil masculina *Shônen Jumpu* atinge o recorde de 6,53 milhões de exemplares vendidos. É publicado *Rurouni Kenshin (Samurai X)* de Nobuhiro Watsuki.

1995: É publicado o shônen mangá de *Shin Seiki Evangerion (Neo Genesis Evangelion)* de Yoshiyuki Sadamoto. É publicado o shôjo mangá *Pettoshoppu obu Horâzu (Petshop of Horrors)* de Matsuiri Akino.

1996: São publicados os shôjo mangás de *Ekkusu (X-1999)*, do grupo Clamp e *Shôjo Kakumei Utena (Revolutionary Girl Utena)* de Chiho Saitô. Também é publicado o shônen mangá *Inu Yasha* de Rumiko Takahashi.

1997: São publicados os shôjo mangás de *Kurôbê (Clover)* do grupo Clamp e *Shônen Zanzou (Boy's Next Door)* de Kaori Yuki. Também é publicado o shônen mangá *Wan Pîsu (One Piece)* de Eiichiro Oda.

1998: É publicado o shôjo manga *Furûtsu Basuketto (Fruits Basket)* de Natsuki Takaya.

1999: É publicado o shôjo/josei mangá *Paradaisu Kisu (Paradise Kiss)* de Ai Yazawa. Também é publicado *Naruto* de Masashi Kishimoto.

2000: A universidade de Kyoto Seika cria o primeiro departamento de quadrinhos. Também é publicado o shôjo mangá *Kikai Jikake no Ousama (King of Mechanics) Planet of Earthquake* de Miou Takaya.

2001: O desenhista francês Frédéric Boilet, anuncia o manifesto de um novo movimento artístico: o *nouvelle manga* (novo mangá).

2002: É publicado o shônen ai *Raburesu (Loveless)* de Yun Kouga e o shôjo/josei mangá *Nana* de Ai Yazawa. Também é publicado o shônen mangá de *Eya Gia (Air Gear)* de Del Rey e o shônen ai mangá *Seiyô Kotto Yôgashiten (Antique Bakery)* de Yoshinaga Fumi.

2003: É publicado o yaoi mangá de *Gurabitâshon (Gravitation)* de Maki Murakami. A Editora Sun-Magazine Mook responsável por publicar revistas yaoi, lança a *Yuri Shimai (Lily Sisters)*, a primeira revista especializada em yuri mangá. Também é publicado o yaoi mangá *Junjô Romântica* de Nakamura Shungiku. O grupo Clamp publica o shônen mangá *Tsubasa: Rezaboa Kuronikuru (Tsubasa: Reservoir Chronicle)*.

2004: É publicado *Tenshi Kinryôku (Angel Sanctuary)* de Kaori Yuki, o shônen mangá de *Desu Nôto (Death Note)* de Tsugumi Ohba (roteiro) e Takeshi Obata (arte) e o seinen mangá *XXX Horiku (XXX Holic)* do grupo Clamp.

Apêndice B: Classificação etária dos mangás

No Japão não é difícil identificar a que público os mangás e as revistas se direcionam, já que muitas destas publicações trazem como título as palavras *shôjo* (menina) e *shônen* (menino) como título. Contudo, mesmo que estas palavras não estejam presentes, tal identificação é feita pelas características estéticas e gráficas apresentadas no conteúdo das publicações. Os mangás e revistas direcionadas ao público masculino tendem a ser visualmente mais agressivas, possuem uma grande quantidade de onomatopéias. Os mangás e revistas direcionadas ao público feminino por sua vez, possuem uma grande diversidade de frames que se sobrepõem e se diluem com o fundo da página, possuem personagens caracterizados por olhos extremamente expressivos, personagens *bishônen* e os segmentos *shônen ai mangá* e *yaoi mangá*, personagens caracterizados pela androginia.

Os mangás são publicados de acordo com a faixa etária e o sexo do leitor, dividindo-se em seis grupos:

- *shôgakkô manga* (público infantil)
- *shônen manga* (público juvenil masculino)
- *shôjo manga* (público juvenil feminino)
- mangás direcionados ao público adulto
- *seinen manga* (público adulto masculino)
- *josei manga* (público adulto feminino)

Estas divisões, no entanto, não impedem que, determinado título direcionado ao público masculino não seja lido pelo público feminino, e vice-versa, o

que é muito recorrente. É comum, por exemplo, leitores masculinos adultos comprarem publicações direcionadas ao público juvenil, bem como as adolescentes femininas comprarem publicações direcionadas as mulheres adultas. Isso se deve a flexibilidade e a grande diversidade narrativa presente nos mangás.

Histórias em quadrinhos direcionadas ao público infantil (*Shôgakkô manga*)

A palavra *shôgakkô*, significa escola primária, (ensino de primeira a quarta série no Japão), refere-se, portanto, as publicações direcionadas ao público infantil. As primeiras revistas-mangás direcionadas a este público possuíam como abordagem central, temas didáticos e educacionais. O primeiro mangá didático foi publicado em 1939, no periódico *Tôncihi Shôgakusei Shinbun* destinado a estudantes do ensino médio, de autoria de Reiji Aki, tendo como tema ciências sociais.

Desde então, os mangás infantis, tem abordado qualquer assunto educativo em suas publicações, de matemática a biografias de personagens famosos. O boom, no entanto, só viria a acontecer em 1986, com a publicação dos quarenta e oito volumes de *Manga Nihon Keizai Hyûmon (História do Japão em Mangá)*, de autoria de Shotarô Ishinomori (1938-1998), autor do clássico *Saibôgu Zero-Zero-Kyû (Cyborg 009)*.

Normalmente são publicações de altíssimo interesse comercial, sendo muitas vezes, financiadas por grandes empresas de brinquedos, sem deixar de lado o alto teor educacional de suas publicações, que contêm um vasto material didático e diversas abordagens temáticas dedicadas à alfabetização que procuram incentivar cada vez mais, seus leitores aos estudos. São revistas que prezam além do entretenimento, a educação, o aprendizado e a cima de tudo, a inserção de um bom

indivíduo na sociedade, através dos exemplos vivenciados pelos personagens encontrados nas histórias.



Figura 163

Fujiko Fujio, *Doraemon: Discovering Dinosaurs*, Editora Shogakukan, 1992

O *shōgakkō manga* de *Doraemon*, possui uma leitura linear e limpa, semelhante às primeiras histórias em quadrinhos norte-americanas (comics). Os frames em sua maioria retratam a cena de um ângulo maior, o que contextualiza e facilita a compreensão da narrativa, já que o público alvo é o infantil.

Dentre a grande diversidade de títulos encontrados destaca-se o mangá de *Doraemon* (figura 163), publicado em 1969 pelos desenhistas Hiroshi Fujimoto e Abiko Motoo, que assinavam juntos os trabalhos, com o pseudônimo de Fujiko Fujio, (trocadilho que mistura os ideogramas de ambos os nomes). Publicado inicialmente na revista-mangá *Shōgakkō Ichinensei*, *Doraemon* narra às aventuras de Nobita, um

garoto de dez anos e um gato-robô - o Doraemon, proveniente do ano 2112. Doraemon viaja ao passado, com a missão de salvar Nobita de seu futuro, cuja mediocridade e grande capacidade de se meter em confusões causarão sua falência.

Para várias gerações de crianças japonesas - muitas delas hoje adultas - há um personagem que universalmente lhes remete a infância. Tal unanimidade é por si só um feito, considerando a enorme gama de personagens de mangás (quadrinhos japoneses) e animês (animação japonesa) criadas até hoje. Este personagem, *Doraemon*, é um gato-robô azul celeste arredondado, com um enorme guizo pendurado no pescoço e uma bolsinha na barriga como a de um canguru, de onde ele tira as utilidades mais estranhas imagináveis (SATO, 2006, p. 118).

A partir do final da década de 1960 Hiroshi Fujimoto e Abiko Motoo, passam a produzir cada um, seus próprios mangás independentes, ocorrendo em 1988, à separação oficial da dupla. Abiko passa a publicar histórias para o público adulto, destacando entre seus mangás mais populares *Warau Serusuman*. Hiroshio, no entanto, passou a dedicar-se até o seu falecimento, a publicação de *Doraemon*, e a histórias direcionadas ao público infantil. Ambos são considerados até os dias atuais, os maiores desenhistas do segmento.

Apesar de se tratar de um gênero de publicação voltado para o público infantil e a maior parte de suas histórias serem cômicas (que para muitos, remete a temas superficiais), o mangá de *Doraemon* aborda temas sérios e faz críticas sociais. O nome do personagem principal Nobita, por exemplo, é uma referência a expressão japonesa *nobi-nobi*, que designa o modo tido como “ideal” pelos pais japoneses de como criar seus filhos. No Japão os pais sabendo que seus filhos terão que enfrentar a partir da adolescência, disputados exames de admissão, escolares e profissionais, e viver em uma sociedade cheia de regras e formalidades, procuram proporcionar a seus filhos, uma infância repleta de conforto e liberdade, modo tido por saudável, e

sem qualquer tipo de restrições, que, no entanto, gera crianças mimadas, mal comportadas e sem controle de suas próprias ansiedades.

Histórias em quadrinhos direcionados ao público juvenil masculino (*Shônen manga*)

Responsáveis pela maior parte das vendas de histórias em quadrinhos no Japão e por quase 50% dos títulos, os *shônen mangás* são publicações destinadas ao público juvenil masculino. Como ocorre com os *shôgakkô manga*, grande parte das publicações *shônen* são financiadas por grandes empresas de brinquedos e eletrônicos, sendo posteriormente licenciados a videogames, animês, brinquedos e outras mídias.

As primeiras publicações *shônen* (período anterior ao da Segunda Guerra Mundial) eram compostas por narrativas que misturavam aventura e comédia, que passaram a ser cada vez mais recorrentes no período de pós-guerra, pois eram temáticas consideradas “inofensivas”. Com receio de que algumas temáticas pudessem influenciar o nacionalismo nos japoneses, os Estados Unidos da América proibiram a vinculação de temas ligados a violência nos mangás e em toda a mídia japonesa. Histórias sobre samurais (figura 164), assim como as de karatê, judô, sumô e outros esportes de contato físico passaram a ser ilegais, com isso, beisebol, corridas e pescaria, logo se tornaram populares nas histórias em quadrinhos juvenis masculinas. Atualmente são temas muito recorrentes no universo *shônen*, conhecidos por incentivar os jovens a praticar esportes. Temas e produções modernas passaram a ser publicadas após a década de 1959, com o lançamento das revistas *Shûkan Shônen Magajin* (*Weekly Shônen Magazine*) e *Shûkan Shônen Sandê* (*Weekly Shônen Sunday*).

As histórias em quadrinhos deste segmento se caracterizam por possuir um traço mais dinâmico e agressivo, composto por linhas fortes e expressivas. Há também uma grande quantidade de linhas cinéticas para empregar movimento (rachuras) e onomatopéias. Temas que se preocupam com a formação do indivíduo também são muito recorrentes, sendo uma das principais abordagens temáticas. Competições, como se tornarem heróis e homens “fortes” a fim de proteger a mulher amada, o seu país ou o planeta terra, são alguns dos exemplos encontrados. São publicações caracterizadas por: *yûjo*, *doryoku*, *shôri* (amizade, perseverança e vitória), valores que passaram a se tornar a marca dos shônen mangás.

O que parece vender a *Shonen Jump* e outros títulos para garotos de 6 a 60 anos são seus valores de amizade, perseverança e triunfo. Ao sobreviver à luta pela reconstrução de seu país desde a guerra, e agora a recessão, os japoneses continuam a encontrar inspiração e consolo nos heróis do shonen manga. É de certa forma apropriado que a palavra shonen não signifique apenas ‘menino’, compostas pelos caracteres representativos de ‘poucos’ e ‘anos’, mas também ‘puro de coração’ (GRAVETT, 2006, p. 63).

Ao contrário da generalização feita pelo público, os shônen mangás não se limitam somente a violência gratuita. Lutas, guerras, violência de modo geral, aparecem sim em grandes quantidades, contudo, assim como os demais estilos de mangás, os shônen se preocupam em transmitir algo educativo e instrutivo ao seu leitor, que vem acompanhado do entretenimento de suas histórias. É através da jornada de seu herói favorito que o leitor é convidado a compreender valores, a se identificar com os problemas e situações apresentadas, aprendendo a superá-los. É interessante ressaltar, que apesar de ser um gênero de mangá voltado especificamente para o público adolescente, a maior parte de seus leitores pertence ao público adulto.

Segundo o editor da revista *Shônen Jumpu* (*Shônen Jump*), isso se deve a filosofia que as histórias trazem a de que, se você trabalhar duro pode conseguir qualquer coisa.

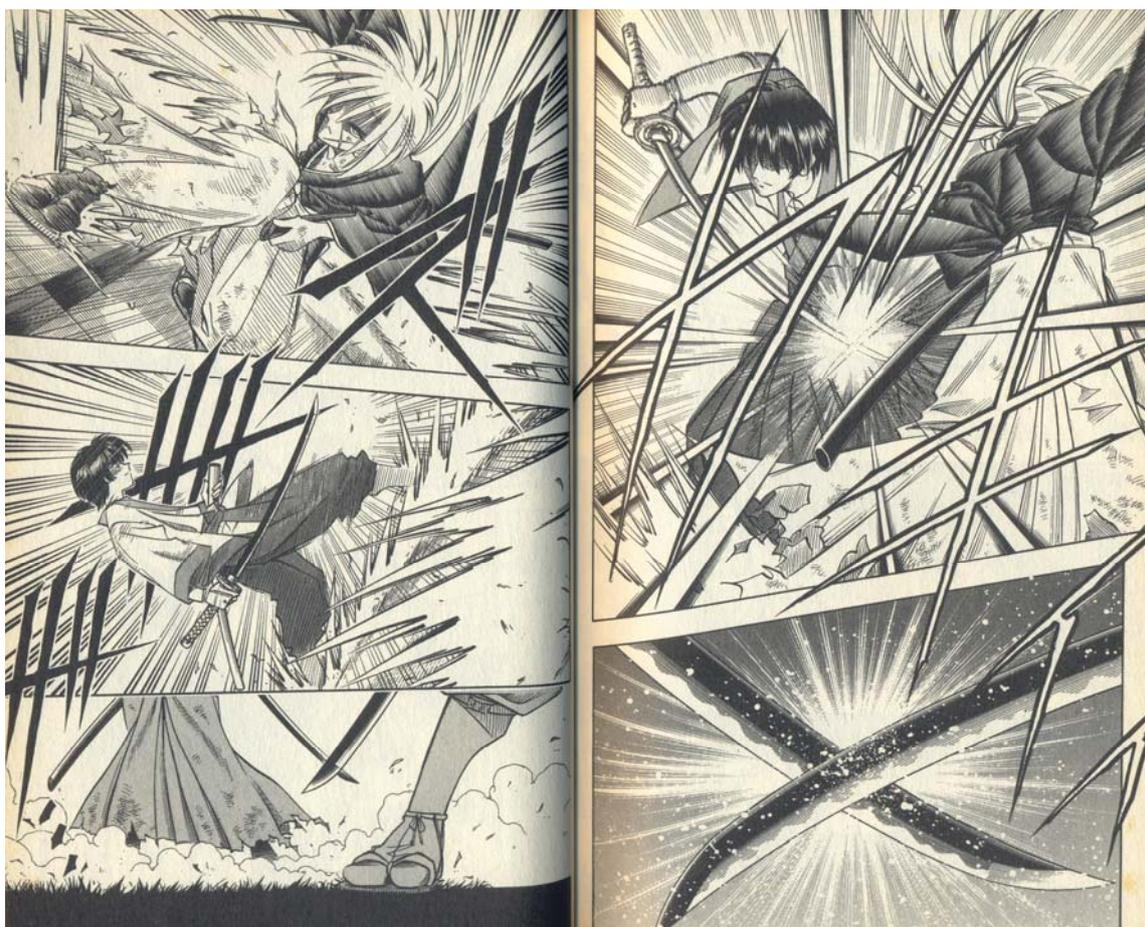


Figura 164

Nobuhiro Watsuki, *Rurouni Kenshin (Samurai X)*, Editora Shueisha, 1994

Ambientado na Era Meiji (1868-1912), *Rurouni Kenshin (Samurai X)* tem como protagonista Kenshin Himura, um retalhador que decide abandonar a vida de matança. Himura passa então a carregar uma *sakabatou* (espada de lamina invertida). Seu passado, contudo, não o deixa em paz, inúmeros inimigos surgem em seu caminho, o desafiando novamente. Ângulos ousados, personagens carismáticos, grande quantidade de rashuras e onomatopéias compõem as páginas de *Rurouni Kenshin*. Outro elemento importante e também responsável pelo sucesso deste shônen mangá, é contextualização da narrativa, que descreve os reais acontecimentos da Era Meiji.

Histórias em quadrinhos direcionadas ao público juvenil feminino (*Shôjo manga*)

Ver capítulo número três.



Figura 165

Yuu Watase, *Zetai Kareshi (O Namorado Perfeito)*, Editora Shogakukan, 2003

Apesar da grande quantidade de frames sobrepostos, os trabalhos de Yuu Watase possuem uma quadrinização limpa. Outra característica recorrente em seus trabalhos são os *bishônen* (garotos bonitos) e os romances mais improváveis. Possuidora de um traço extremamente limpo combina elementos gráficos característicos dos shônen mangás (rashuras, onomatopéias, ação) a dramas juvenis, sempre de forma humorada e cativante.

Mangás direcionados ao público adulto

As histórias em quadrinhos japonesas direcionadas ao público adulto são complexas e contraditórias. Primeiramente, é necessário esclarecer que, os estilos *seinen* (masculino) e *josei* (feminino), apesar de serem publicações direcionadas também ao público adulto, não fazem parte desta categoria, que também é conhecida pelo nome de *ero-manga*. Apesar dos três estilos *seinen*, *josei* e *ero-manga*, possuem trabalhos caracterizados e classificados por narrativas pornográficas, onde o ato sexual sempre é estimulado, somente os *ero-manga*, assumem o estigma do termo, portanto, tratam-se de três propostas e temáticas diferentes.

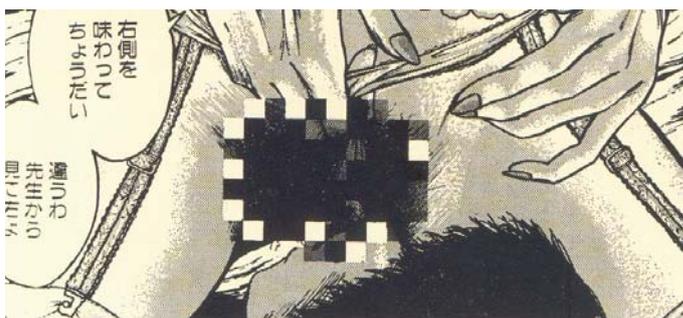
Os *seinen* e *josei* mangás, trazem em suas publicações, uma grande quantidade de cenas relacionadas ao sexo, dentre as quais, nudez frontal e ejaculações são as mais freqüentes, os mangás adultos, no entanto, apresentam o chamado conteúdo *hard-core* classificação esta decorrente da grande quantidade de cenas de sexo explícitas dos títulos publicados no século XX. A partir da década de 1990 em diante, o sexo representado nos mangás passou a ter que se adequar ao artigo 175 do Código Penal Japonês.

Capítulo XXII. Crimes de obscenidade, estupro e bigamia

Artigo 175. (Distribuição de objetos obscenos)

Uma pessoa que distribua, estoque ou exponha em público documentos obscenos, imagens ou outros objetos, será punida com encarceramento de trabalho de dois anos, multa de 2, 500, 000 *yen* ou uma pena pequena. O mesmo se aplica a pessoas que possuam tais objetos com o objetivo de vendê-los.

O artigo, no entanto, como podemos averiguar, não define com detalhes, o que seriam estes objetos obscenos. A cláusula tem sido interpretada como uma proibição a qualquer “representação realista” da genitália adulta ou de pêlos pubianos. Segundo Gravett, (2006, p. 104), esta restrição apenas chamou mais atenção para as áreas censuradas, e conseqüentemente para a temática sexual dos mangás. Os desenhistas de mangás, portanto, passaram a “desenvolver” estratégias visuais para driblar a censura, detalhes ofensivos são escurecidos com sombras, efeitos de pixelado, substituídos por espaços em branco, ou através de símbolos (figuras 166-167-168).



Figuras 166-167-168

Nos mangás, órgãos sexuais masculinos e femininos em sua maioria são representados por símbolos, por uma mancha gráfica ou simplesmente são omitidos. Atualmente, no entanto, os órgãos sexuais masculinos têm sido graficamente representados nos yaoi mangás, apresentando inclusive os pêlos pubianos.

O artigo 175 provavelmente ainda ajudou a tornar o mangá mais sensualmente expressivo. Suas restrições podem ter encorajado os artistas a se aventurar além das representações padronizadas do ato sexual, para explorar todas as formas de gratificação sexual e situar a sexualidade não só na genitália dos personagens mas também no resto do corpo, nas roupas e nos cenários” (GRAVETT, 2006, p. 104).

Além disso, os mangás (em geral) são submetidos a várias formas de legislação nacional e a grupos de cidadãos. O público tem o direito de registrar qualquer reclamação contra qualquer título de mangá, que considere prejudicial. Assim as publicações consideradas “ofensivas”, são retiradas das bancas e inclusas em uma “lista negra” pela Unidade Governamental de Política para a Juventude.

Devido à combinação do sucesso dos títulos seinen, em conjunto a vulgaridade dos *ero-manga*, a sexualidade nas histórias em quadrinhos japoneses passou a estar cada vez mais presente a partir da década de 1970. Uma grande quantidade de publicações especializadas na temática sexual/erótica passou a ser publicada a partir do lançamento da revista *Erotopia* em 1973, a pioneira do segmento, dentre estas, a que melhor representou a mentalidade do período foi *Alice*.



Figura 169

Hideo Azuma, *Majyonia Eve*

Eve é uma bruxa em treinamento. No entanto, Eve possui uma maneira muito peculiar de treinar, ela pretende obter a maior quantidade de experiências sexuais que puder. Hideo possui um traço muito peculiar, seus personagens possuem características físicas caricaturais e infantilizadas, no entanto, a temática e o vestuário que permeia suas protagonistas, possuem outra conotação.

Trabalhos como *Kyûkyoku no Chef wa Oishinbo Papa* de U-jin, publicados na revista *Alice*, introduziram tendências e inovações no universo erótico de mangás.

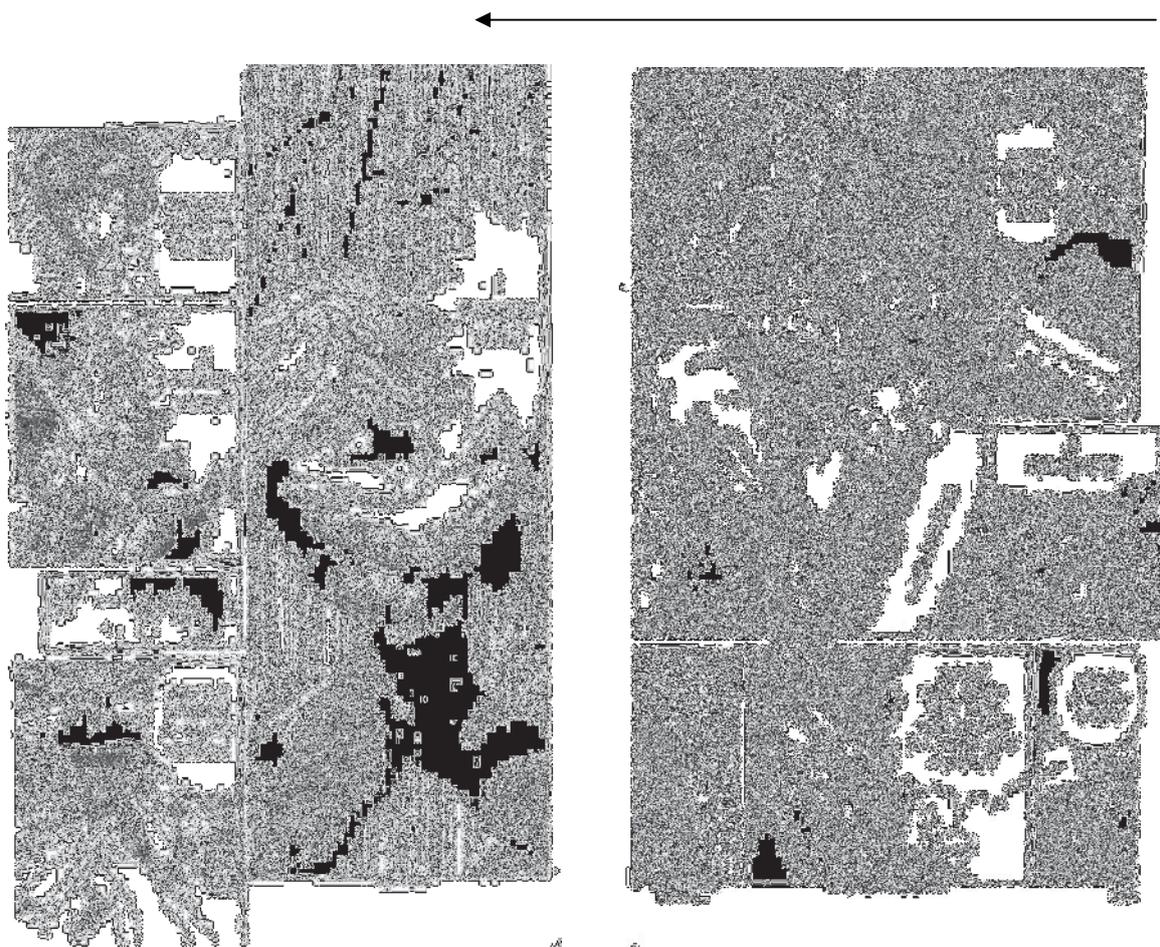
A partir da década de 1980, a indústria de mangás adultos passou a semear através de suas publicações o lema: *Thank Heaven for Little Girls*, gerando abordagens temáticas e os estereótipos dos *roricon (lolicon) (lolita complex)* e das *bishôjo* (garotas bonitas), que se tornaram verdadeiros fetiches, no universo masculino. Atribui-se a inserção de tais abordagens a Hideo Azuma, que atualmente é conhecido como o “pai do *roricon (lolicon)* e do *bishôjo manga*”. Veterano no universo dos *shônen* e dos *seinen* mangás, Hideo passou a combinar um estilo próximo ao de Osamu Tezuka, aos dos mestres do gênero adulto, resultando em uma arte nostálgica, de fácil acesso, que passou a quebrar inúmeros tabus sociais (figura 169).

Histórias em quadrinhos direcionados ao público adulto masculino (*Seinen manga*)

À medida que os adolescentes criados com os quadrinhos para meninos das décadas de 1950 e 1960 foram crescendo e se tornando primeiro estudantes e depois guerreiros corporativos, as editoras passaram a direcionar a eles novas revistas para adolescentes mais velhos e jovens adultos, conhecidas como *mangá seinen* (GRAVETT, 2006, p. 100).

Traduzido por jovem homem, as publicações *seinen* se direcionam ao público masculino adulto, dos dezoito anos em diante, corresponde a 37% dos títulos existentes no mercado. Guerreiros, samurais, esportistas, aventureiros carismáticos, são alguns dos protagonistas dos *seinen* mangás, temáticas que há primeira vista, parecem ser as mesmas das encontradas no estilo *shônen*, no entanto, existem

diferenças, e uma delas é a inserção de abordagens sexuais. Ao folhearmos estas revistas encontramos histórias interessantes, bem contadas, repletas de humor adulto, que embora não hesitem em exibir o sexo e a violência, não o fazendo de forma agressiva.



Figuras 170-171

Hagiwara Kazushi, *Basutâdo! Ankoku no Hakaishin (Bastard!! Heavy Metal Dark Fantasy)*, Editora Shueisha, 1988

Dark Schneider apesar de ser o herói da história, possui o estereótipo do anti-herói, machista, mulherengo, interesseiro e convencido. Os mangás direcionados ao público masculino, normalmente apresentam outro estilo de quadrinização. Os frames apresentam formatos variados, contudo, não se sobrepõem. O forte contraste entre o branco e o preto, assim como a grande quantidade de onomatopéias, rashuras e linhas cinéticas, intensificam visualmente a narrativa.

As primeiras publicações seinen, datam da década de 1950-60, período em que surgem também as primeiras manifestações dos *gekiga manga* (imagens dramáticas). Caracterizados por abordagens temáticas sociais e traços realistas, os *gekiga manga* se tornaram um diferencial no segmento de histórias em quadrinhos masculino. Com a popularização do gênero, novas abordagens temáticas passaram a ser inseridas, como por exemplo, as de ficção científica. A partir da década de 1980, o estilo se tornou um grande mercado de investimento. Cada vez mais um número maior de publicações circulam nas bancas, dentre as quais, destacam-se a *Môningu (Morning)* e a *Biggu Komikku (Big Comic)*, as mais respeitáveis do segmento.

Embora as publicações no gênero seinen em sua maioria girem em torno de temáticas como ficção científica, histórias de terror e ação, um pequeno número de revistas, direcionam suas temáticas a assuntos bem mais específicos. Dentre estas publicações, *Afutanûn (Afternoon)* é a mais famosa, criada em 1987 pela editora Kodansha, onde ficção científica, fantasia e artes marciais, eram combinadas a grandes doses de trabalhos artísticos. Publicações que atualmente exercem grandes influências nos animês, nos *roricon mangas (lolicon mangas)* e na caracterização dos personagens femininos. São publicações conhecidas por *otaku-oriented magazines*, que se dividem em três categorias: *Seinen magajin*, *Yangu magajin* e *Otaku-Oriented magazines*.

As publicações caracterizadas por *seinen magajin*, como é o caso da *Môningu (Morning)* e da *Biggu Komikku (Big Comic)*, são conhecidas por trazerem o *men's lifestyles*, incluindo pequenos artigos, entrevistas e lançamentos de filmes. Os mangás apresentados nestas publicações possuem como temática, esportes, comidas, comédias e dramas de pessoas que possuem trabalhos e hobbies interessantes, temáticas parecidas com as abordadas em algumas minisséries norte-americanas. Já as *Yangu Magajin*, como o próprio nome diz, referem-se a publicações direcionadas aos jovens entre dezessete e vinte anos, *Yangu Jampu (Young Jump)*, *Yangu Sandê (Young Sunday)* e *Yangu Magajin (Young Magazine)*, são alguns exemplos. Os enredos

giram em torno de esportes, crimes, dramas, humor grosseiro e *nerds*, todas envolvendo situações sexuais.

Histórias em quadrinhos direcionados ao público feminino adulto (*Josei manga*)

Ver capítulo número três.



Figuras 172-173

Ogawa Yayoi, *Kisu & Nebâ Kurai (Kiss and Never Cry)*, Editora Kodansha, 2007

Caracterizado por uma quadrinização limpa e linear, *Kisu & Nebâ Kurai (Kiss and Never Cry)*, conta a história de Michuru, uma jovem patinadora. Michuru passa a entrar em conflito com sua mãe ao optar por patinar com Leon, um jovem perigoso.

Apêndice C: Gêneros temáticos dos mangás

Além da classificação etária, os mangás apresentam outra subdivisão: a de grupos ou gênero temáticos. Esta subdivisão é feita de duas maneiras: de acordo com as temáticas encontradas em cada narrativa e dos elementos estéticos apresentados pelos personagens.

Esta divisão, no entanto, não limita a existência de uma única abordagem temática em cada título. Uma história policial, por exemplo, pode conter romance, comédia e até elementos sobrenaturais. É exatamente esta “mistura” que torna os mangás um diferencial dentro do segmento de histórias em quadrinhos. É praticamente impossível, encontrarmos uma narrativa que se enquadre em apenas um gênero temático, normalmente os mangás possuem outras abordagens que correm paralelas a central.

No entanto, é comum encontrarmos estudos e publicações teóricas, inclusive sites de mangás on-line, onde os títulos são divididos em uma única categoria, por exemplo, o shônen mangá de *Rurouni Kenshin (Samurai X)* de Nobuhiro Watsuki, geralmente é colocado dentro da temática dos samurais, no entanto, a narrativa também apresenta elementos históricos, lutas, comédia e romance. Este tipo de classificação, normalmente é feita a partir da temática apresentada em destaque, no primeiro plano.

Mangás andróginos (*Andorojenii manga*)

Ao ler um mangá ou assistir a um animê você já deve ter se feito a seguinte pergunta, “tal personagem é um garoto ou é uma garota?”. Esta é uma pergunta bastante freqüente no universo de histórias em quadrinhos e animação japonesa, já que muitos de seus personagens possuem características físicas andróginas. Os japoneses ao longo de sua história artística sempre demonstraram grande fascínio pela androginia, caracterização que não se limitou ao universo das artes gráficas. No teatro Kabuki, por exemplo, ambos os papéis, os masculinos e os femininos são interpretados por homens, o mesmo ocorre no *Takarazuka Kagekidan*, onde as atrizes caracterizadas pela androginia interpretam ambos os personagens.

Introduzida a partir do shôjo mangá *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)* de Osamu Tezuka, e intensificado pela protagonista Oscar de *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)* a caracterização andrógina passou a ser freqüente nos personagens femininos dos shôjo mangás. A partir da década de 1990, a androginia também passou a caracterizar os personagens masculinos, não somente com relação ao físico, mas também ao emocional, chegando em alguns casos, a confundir o leitor.

A temática também é recorrente nos shônen mangás, sendo mais freqüente em comédias românticas, como é o caso do protagonista Ranma de *Ranma ½* de Rumiko Takahashi. Em *Ranma ½* devido a uma maldição ao ser molhado com água-fria o protagonista acaba virando uma garota. Este tipo de abordagem temática assim como a dos personagens que se vestem com roupas femininas são subdivisões da androginia. Atualmente, a presença de personagens andróginos tornou-se marca dos shônen ai mangás e dos yaoi mangás, como *Gakuen Heban (School Heaven)* de You Higuri.

Mangás de animais (*Dôbutsu/kemono manga*)

São as publicações que incluem em suas histórias protagonistas animais, sendo os cães e gatos os mais freqüentes. Outras, narrativas, no entanto, apresentam os animais como companheiros inseparáveis, algumas vezes, caracterizando-os através de ações humanas, como o casal de gatos presentes no shôjo mangá *Bishôjo Senshi Sera Mûn (Sailor Moon)* de Naoko Takeuchi.

Segundo a tradição japonesa, os gatos como o lendário *maneki-neko*¹ são considerados símbolos de boa sorte. Nos mangás os gatos são sinônimos de lealdade, mas também o de desonestidade e coisas ruins, por isso é muito freqüente encontrarmos personagens *yôkai* com aparência de felinos.

No Brasil a temática se popularizou através do animê *Tottoko Hamutarô (Hamtaro)* de Ritsuka Kawaii e por títulos cujas protagonistas possuem características físicas de gatos, como orelhas e calda (*kemono-no-neko/nekomimi*), como no mangá de *De Ji Kyaratto (Di Gi Charat)* de Koge Donbo.

¹ Atualmente conhecido em todo o mundo como talismã da sorte que atrai fregueses para casas comerciais, o *maneki-neko*, o gatinho sentado que tem a patinha levantada, tem diferentes lendas a respeito de sua origem. Ao retornar da tomada do Castelo de Osaka em 1615 o Lorde samurai Naotaka foi surpreendido por uma chuva repentina, abrigou-se em baixo de uma árvore próximo do Templo Gotokuji localizado em Setagaya. Na época, este templo se encontrava em um estado decadente, com pouca freqüência de fiéis e, portanto, muito pobre. No templo, viviam um monge budista e uma gata de nome Tama. Esperando a chuva passar sob a árvore, Naotaka olhou para o velho templo e viu um gato sentado sobre suas patas traseiras acenando com a pata dianteira levantada. O samurai ficou encantado pela habilidade do gato e foi em direção do templo para ver de perto a façanha. Quando Naotaka chegou junto ao templo, um raio fulminante atingiu a árvore exatamente no local em que ele se encontrava. O samurai imediatamente percebeu que o gesto do gato havia salvado sua vida. Após esse episódio, Naotaka passou a freqüentar o Gotokuji, e o local tornou-se o templo oficial de sua família. Conseqüentemente, tornou-se um local próspero e visitado por todas as pessoas do feudo. Para homenagear o gesto de Tama, que tanta sorte trouxe ao templo e salvou a vida de Naotaka, foi esculpido e colocado no local uma estátua da gata com a mão levantada. As réplicas em miniaturas da estátua, que eram distribuídas no Templo Gotokuji como lembrança, tornaram-se, mais tarde, amuleto da sorte, com o nome de *maneki-neko*.

Mangás de fantasia (*Fuuntaji/Fantasy manga*)

Apesar da palavra *gensô* significar fantasia e ilusão, o termo utilizado para classificar os mangás sob esta temática é o termo em inglês *fantasy*. Existe atualmente uma grande quantidade de revistas especializadas em mangás de fantasia, como a *G-Fuuntagi (G-fantasy)*, *Uingu (Wing)*, *Doragon Eigi (Dragon Age)* e a *Asuka Fuuntaji*, temática recorrente tanto em publicações direcionadas ao público infantil, como o juvenil e o adulto.

Este gênero temático assim como o da androginia, apresenta outras subdivisões ou núcleos: mitos e lendas, mundos imaginários e magos e mágicos, dentre os quais, o mais tradicional é o de mitos e lendas, que não se limitam somente as de origem japonesa, como é o caso do shônen mangá *Seitôshi Seinto Seiya (Os Cavaleiros do Zodíaco)* de Masami Kurumada e o shôjo mangá *Seiden Rigu Vêda (RG Veda)* do grupo Clamp.

A temática nas publicações shôjo gerou a criação das personagens *mahô shôjo* (garotas mágicas), introduzidas através da publicação de *Mahô Tsukai Sari* (1966) e de *Akko-chan's Got a Secret!* (1969). As *mahô shôjo* se tornaram fenômeno com a publicação de *Bishôjo Senshi Sera Mûn (Sailor Moon)* (figuras 174-175) de Naoko Takeuchi, agradando tanto o público juvenil feminino, como o juvenil masculino

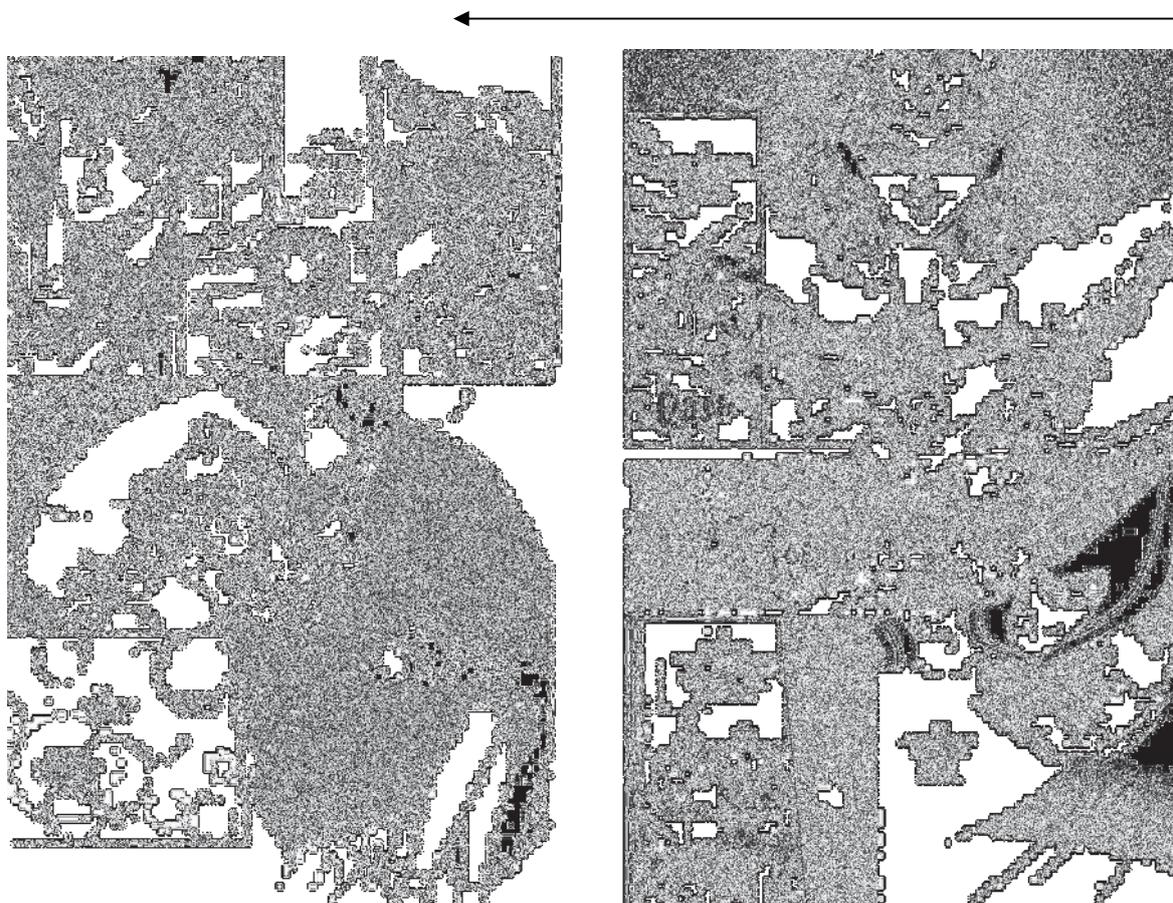


Figura 174-175

Naoko Takeuchi, *Bishôjo Senshi Sera Mûn (Sailor Moon)*, Editora Kodansha, 1992

Romance, heroínas vestindo roupas de marinheira e a presença de uma protagonista muito atrapalhada, popularizarão o shôjo mangá de *Bishôjo Senshi Sera Mûn (Sailor Moon)*. O mangá possui frames de diversos formatos, que sobrepõem às páginas cheias. Também é muito comum encontrarmos páginas como a de cima, onde a imagem dos personagens se apresenta de forma “solta” sobre a quadrinização da página. O mangá de Naoko Takeuchi assim como seus personagens, apresentam o clássico estilo gráfico dos shôjo mangás: olhos grandes, extremamente brilhantes, corpos longilíneos, belos protagonistas e heroínas que lutam pelo que acreditam.

Mangás de comédia (*Komedi/Giyagu manga*)

As comédias nas publicações japonesas não se limitam apenas a narrativas românticas e as tiras de jornais. No final da década de 1960, a temática

havia se consolidado no segmento editorial, no entanto, também se encontrava estagnado, as histórias eram sempre as mesmas e não traziam nenhuma inovação. Grandes inovações passaram a ser introduzidas com a publicação de *Tensai Bakabon* (*The Geniuns Bakabon*) de Fujio Akatsuka em 1967, o primeiro desenhista a se sobressair no gênero de comédia. Com o advento dos *gekiga manga* (mangás dramáticos) na década de 1970, as comédias tornaram-se mais sérias, assim como “frases feitas” e “poses excêntricas” passaram a caracterizar os títulos do período. A sobrevivência de trabalhadores semanais e de baixa renda, de pessoas vivendo em condições extremas e temas que giram em torno da pobreza se tornaram recorrentes.

A temática passou também a ser recorrente nas narrativas ambientadas em escolas e nos yaoi mangás. A partir da década de 1990, os mangás de comédia passaram a apresentar o chamado “humor negro”, como no shônen mangá *Gurêta Tichô Onizuka* (*GTO-Great Teacher Onizuka*) de Tohru Fujisawa. Muitas vezes, os enredos encontrados podem parecer bobos e na grande maioria irresponsáveis, no entanto, segundo Gravett (2006, p. 62) são temáticas que permitiram aos japoneses expressar graficamente algo que os incomoda, o que de certa forma não deixa de ser uma crítica.

Mangás dramáticos (*Gekiga manga*)

Os primeiros mangás direcionados ao público adulto surgiram na década de 1950, como alternativa de leitura, informação e entretenimento para aqueles que não se identificavam com as revistas e histórias em quadrinhos da época, que se

direcionavam ao público infanto-juvenil. É dentro deste contexto que surgem os mangás dramáticos, também conhecidos por mangás *underground*.

Embora tais revistas nunca tenham "explodido" em tiragens como as de mangás adolescentes, o público dos mangás adultos tem se revelado mais estável e constante ao longo de décadas. Enquanto os mangás para crianças e adolescentes quando muito geram versões em animê, os GEKIGAS são matéria-prima não só para versões em desenho animado, como também filmes, novelas e séries de tevê. Os GEKIGAS possuem roteiros complexos e cativantes, que exigem certo grau de maturidade e conhecimento dos leitores para serem adequadamente apreciados - por isso não são mangás para crianças e adolescentes (SATO, *Gekiga Review*. Disponível em: <<http://www.abrademi.com/tsgekiga.html>>. Acessado em 03 de janeiro de 2008.

Criado pelo desenhista Yoshihiro Tatsumi, a partir da publicação do mangá *Kage* em 1957. O termo *gekiga* (imagens dramáticas) passou a caracterizar as publicações que possuíam abordagens realistas, misturadas a engajamentos políticos e sociais, caracterizados pela utilização de técnicas cinematográficas, ricas em suspense e personagens psicologicamente profundos. Tendo como influência o cinema japonês do período e os filmes *noir*, os mangás dramáticos ao contrário dos *comics underground*, não possuem seus enredos, envoltos em temáticas de drogas, sexo e violência. Procuram através de temáticas como as da Segunda Guerra Mundial, militarismo, culto ao Imperador, histórias urbanas e dramáticas, o questionamento e a quebra de alguns tabus, como os trabalhos de Suehiro Maruo e de Makoto Aida.

Em 1964 é publicado *Garo*, a primeira e a mais longa revista-mangá *underground* do Japão, a qual posteriormente no ano de 1967 inspirou a publicação da revista *Kon* de Osamu Tezuka. Ambas possuíram e exerceram grande influência no desenvolvimento das histórias em quadrinhos no Japão, pois são as primeiras revistas

responsáveis pela inserção igualitária de desenhistas masculinos e femininos além de encorajar os artistas a experimentações, em contraste aos “limites” das outras publicações, em sua maioria, impostas pelas editoras.

A era de ouro dos mangás dramáticos, só viria a acontecer na década de 1970, com o advento das publicações seinen, que passaram a oferecer cada vez mais oportunidades para os desenhistas, resultando assim no crescimento do segmento. É neste período também que, é publicado o primeiro mangá dramático no Brasil, *Kosure Ôkami (Lobo Solitário)* pela Editora Cedibra em 1970. A instabilidade no setor editorial na década de 1990 gerou cortes de alguns títulos, do segmento, como o da revista *Garo*, em 2002.

No ano de 2001, o desenhista francês Boilet Frédéric, após muitos anos desenhando mangás no Japão, anunciou o manifesto de um novo movimento artístico: *novelle manga* (novo mangá). Produzido por desenhistas japoneses (alguns dos quais, antigos desenhistas da revista *Garo*) e europeus, *novelle manga* nos apresenta trabalhos líricos, combinando os recursos cinematográficos já existentes nos mangás ao realismo francês. Provavelmente o surgimento deste novo seguimento, seja resultado do saudosismo japonês pelos clássicos mangás produzidos na década de 1970. Atualmente, o segmento apresenta uma parcela muito inferior de títulos ao



Figura 176
Revista *Garo*, Publicado por Nagai Katsuichi, 1964
A capa apresenta *Kamui Gaiden Dainibu: Sugaru no Jima*
(*A Lenda de Kamui*) de Sanpei Shirato.

contrário do apresentado na década de 1970, dentre os quais se destacam as revistas *Ikki* e a *Komikku Fausuto (Comic Faust)*.

Mangás sexuais/eróticos (*Hentai manga*)

Grande parte das publicações direcionadas ao público adulto masculino e feminino é caracterizada por temáticas sexuais e/ou eróticas, chegando inclusive a apresentar o conteúdo *hard-core*. O termo hentai ou H (etchi) como é denominado atualmente, refere-se à temática sexual destas publicações. É importante ressaltar que, ao contrário do que se vinculou no ocidente e também no Brasil, o termo H não se limita a classificar somente as publicações *hard-core* ou pornográficas, refere-se também as abordagens eróticas femininas e as abordagens sexuais encontradas nos yaoi mangás.

Devido à existência do Artigo 175 do Código Civil Japonês (apêndice B), os órgãos sexuais nos mangás são representados por símbolos, pela sobreposição de um círculo pixelado ou simplesmente não os representam². Pela diversidade narrativa em que se subdividem os mangás eróticos, abordaremos os temas que de alguma forma se relacionam com o desenvolvimento das histórias em quadrinhos femininas bem como de seus estereótipos:

² Quando estes mangás são publicados nos Estados Unidos da América, os editores, frequentemente pedem que os autores desenhem os órgãos genitais e outros detalhes omitidos pela censura japonesa, o que tem ajudado a intensificar a idéia dos mangás como sinônimo de sexo e violência gratuita, pois são estes os títulos que normalmente circulam pela internet e pelos países ocidentais.

- *Cross-dressing shota*: Apresenta personagens masculinos homossexuais ou não, que se vestem com roupas femininas. Este tipo de personagem aparece também em publicações *futanari*, nos *shônen ai mangás*, nos *yaoi mangás* e também nos *shôjo mangás*, como *Fushigi Yûgi – Eikoden (Fushigi Yûgi)* de Yuu Watase.
- *Ero-Guro*: Abreviação de *erotic-grotesque* (erótico-grotesco). A temática surgiu através das publicações de Hanawa Kazuichi e Saeki Toshio na década de 1970, no entanto, o tema só viria a alcançar e a despontar na década de 1980, através das publicações de Suehiro Maruo e Jun Maruo. Encontramos dentro dos *ero-guro*, outras subdivisões, como *guro-ero* (tripas eróticas), *guro fecal* (tripas com fezes, urina), *guro-rori* (crianças estripadas), *guro* com sangue e morte, torturas, dentre outros. Trata-se de uma temática caracterizada por cenas e situações de extrema violência, física e psicológica.
- *Futanari*: Apresentam histórias com personagens hermafroditas, Toshiki Yui é considerado um dos maiores desenhistas deste segmento.
- *Incesto*: Uma das temáticas mais recorrentes nos mangás eróticos, que atualmente também vem ganhando popularidade nos *shôjo mangás* e nos *shônen mangás*. Os relacionamentos mais recorrentes são os de mãe/filho e irmã/irmão, este último, por exemplo, presente nos *shôjo mangás* de *Tenshi Kinryôku (Angel Sanctuary)* de Kaori Yuki e no *Shôjo Kakumei Utena (Revolutionary Girl Utena)* de Chiho Saitô.
- *Roricon (Lolicon)*: Abreviação de *lolita complex*, refere-se às publicações que apresentam material sexual envolvendo meninas extremamente bonitas e menores de idade.

- *Shota-con*: Shôtaro, personagem do mangá *Tetsujin Nijûhachi-gô (Iroman-28)* de Mitsuteru Yokoyama é um menino que sempre se submetia as imposições dos adultos, que viviam lhe dizendo o que fazer e o que pensar. A série gerou o termo *shota-con*, abreviação de *Shôtaro complex*, que passou a caracterizar narrativas em que meninos são explorados sexualmente por adultos, equivale à visão masculina dos *roricon manga (lolicon manga)*.

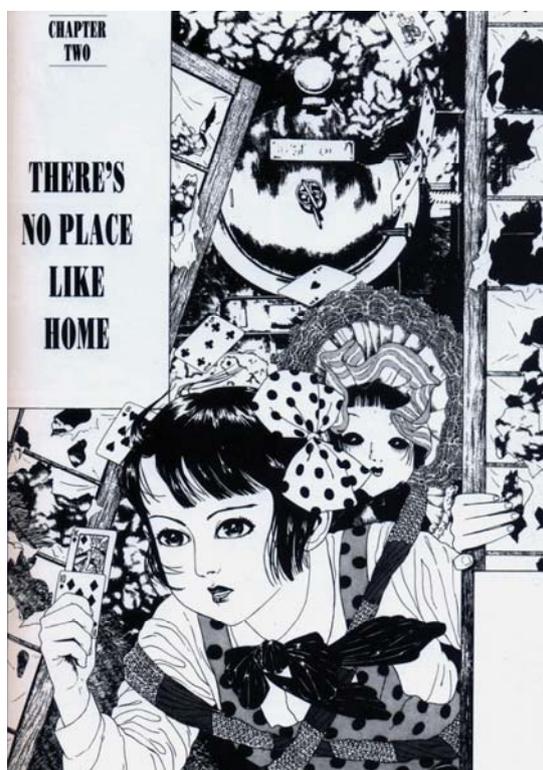


Figura 177
Suehiro Maruo, *Shôjo Tsubaki (Camellia Girl)*, Editora Seirindo, 1984



Figura 178
Suehiro Maruo, *Ribon no Kishi*, 1980
Os trabalhos de Suehiro são caracterizados por estranhos elementos de horror e eroticidade. *Ribon no Kishi* faz irônicas referências ao trabalho de Osamu Tezuka de mesmo nome, publicado em 1953.

Decorrente de conflitos e polêmicas ocorridas no final da década de 1980, a sexualidade nos mangás passou a ser regulamentada, através de uma campanha nacional, que levou a prisão muitos criadores de *dôjinshi* (fanzines, publicações amadoras). Muitas lojas passaram a recusar revistas adultas em seu estoque, mesmo que estas possuíssem o aviso “somente para adultos” em suas capas. Em 1994, os responsáveis pela criação da campanha nacional, passaram a se dedicar a outras coisas, visto já terem conseguido o que almejavam. Desde então, o segmento de histórias em quadrinhos adultas, vem se recuperando, incorporando novamente as imagens sem censura de pornografia, no entanto, essa tendência pode ser revertida devido à recente criação da legislação contra o mangá erótico. Em 2004 a Editora *Shobunkan* e o desenhista Suwa Yuuji responsável pelo mangá *Misshitsu*, foram condenados por violaram o artigo 175 do Código Penal. Segundo o juiz que presidiu o caso, a sentença foi dada em “virtude do alto teor de realismo de suas ilustrações, sem os exageros caricaturais,... os corpos foram desenhados de maneira realista, com pouca atenção à necessidade de ocultar, resultando na expressão do sexo de forma explícita, transformando o livro em material pornográfico” (GRAVETT, 2006, p. 141).

Mangás de terror (*Horâ manga*)

Atualmente trata-se de um gênero temático muito recorrente nos mangás, no entanto, no passado eram publicações e temáticas consideradas “marginais”, em sua maioria sendo encontrada nos *kashihonya*, pois neste sistema de aluguel, as publicações não precisavam trazer em suas capas o título e o autor da narrativa, o que facilitou a circulação destas histórias.



Figura 179

Matsuri Akino, *Pettoshoppu obu Horâzu (Petshop of Horrors)*, Editora Bunkasha, 1995

Localizado na Chinatown de Los Angeles, há um curioso e misterioso petshop, cujo dono é o andrógino e enigmático Conde D. A loja possui uma grande variedade de “animais” a oferecer, estes, no entanto, são um pouco diferentes dos convencionais. Sereias, basilisks, dragões, tigres, coelhos, são alguns dos animais encontrados, que são capazes de assumir formas humanas, preenchendo espaço de entes queridos. A imagem refere-se a um dos diversos “animais” vendidos por Conde D., no caso, uma coelha. A coelha é vendida a um casal que acabou de perder sua filha. A coelha passa então a assumir fisicamente a forma da jovem menina. O shôjo mangá apresenta sobreposição de frames, páginas limpas contrapondo-se a páginas carregadas, e personagens andróginos. Grande parte do mangá apresenta uma composição limpa e clara, as páginas carregas e escuras são utilizadas nos momentos de tensão e dramaticidade.

Com o advento dos filmes de *tokusatsu* (monstros) na década de 1960, o gênero de terror deixou de ser marginalizado, e seus desenhistas passaram a utilizar o folclore japonês e algumas criaturas presentes nos *shôgakkô manga* para compor suas narrativas. Neste mesmo período, alguns desenhistas masculinos que publicavam

shôjo mangás passaram a efetuar experimentos, ao utilizar à temática em suas narrativas enfatizando o terror psicológico de suas protagonistas. O boom do segmento, no entanto, só viria acontecer entre os anos de 1979-80.

Existe atualmente uma grande quantidade de revistas especializadas no gênero, inclusive um número expressivo de publicações direcionadas as mulheres, como os trabalhos de Asahu Sonorama, considerada atualmente a rainha dos *pure horror magazines*, obtida com a publicação do shôjo mangá *Harouiin (Halloween)* (1986-1995). Asahu Sonorama passou a dar as publicações shôjo uma nova “cara”, confirmando a diversidade temática do segmento, não se limitando a histórias açucaradas e romances impossíveis.

Mangás de artes marciais (*Kakutô manga*)

No início de sua trajetória, os mangás de artes marciais eram considerados uma subcategoria dos mangás de esportes. Trata-se de um estilo mais recorrente nas publicações destinadas ao público masculino, no entanto, apresentando também grande interesse por parte do público feminino. O primeiro título a ser publicado no período do pós-guerra foi *Igaguri-kun* (1952) de Eiichi Fukui.

A partir da década de 1970 com a publicação dos trabalhos de Hagemaru Joya, a abordagem das artes marciais passou a ser mais freqüente nos mangás. No final da década de 1970, a temática envolvendo estudantes passou a se tornar cada vez mais presente, a exemplo temos o shônen mangá *Ranma ½* (1987) de Rumiko Takahashi e *Yûyû Hakusho* (1990) de Yoshihiro Togashi.

A partir da década de 1990, os mangás de artes marciais passaram a adaptar títulos de videogames em mangás, como *Sutorîto Faitâ (Street Fighter)* de Masahiko Nakahira, assim como também, muitos desenhistas do gênero passaram a trabalhar no desenvolvimento do design dos personagens dos videogames, como é o caso de *Fainaru Fantajî (Final Fantasy)* de Amano Yoshitaka e *Doragon Bôru (Dragon Ball)* de Akira Toriyama.

Mangás familiares (*Kazoku manga*)

Apesar da grande parcela dos mangás serem destinados ao público juvenil e adulto, existe uma pequena parcela destas publicações que se caracterizam por abordar temáticas relacionadas às crianças e a família – *kazoku manga*. Embora seja um estilo caracterizado por abordagens temáticas relacionadas às crianças, diferenciam-se dos *shôgakko manga*. Os mangás familiares apresentam abordagens temáticas relacionadas ao universo familiar em geral, possuindo é claro, maior atenção para a figura materna e os cuidados a serem tomados com as crianças. Embora a sociedade japonesa seja estereotipada pela imagem do homem, nos mangás a presença deste é pouco explorada, fazendo-o em sua maioria de forma coadjuvante, a presença da mulher como figura materna é concebida como o centro da família japonesa.

Títulos como: *Bishôjo Senshi Sera Mûn (Sailor Moon)* de Naoko Takeuchi, *Pokêto Monsuta Dengeki Pikachu (Pokémon)* de Toshiro Ono e *Shin Kidô Senki Gandamu Uingu (Gundam Wing)* de Koichi Tokita, que a primeira vista, pertencem a gêneros

temáticos e públicos alvos diferentes, possuem em suas composições, elementos característicos dos mangás familiares, como valores familiares e sociais.

O mangá de *Sazae-san* (1946-1974) de Machiko Hasegawa é considerado um clássico do gênero, possuindo inclusive grande importância histórica e cultural. A protagonista é uma dona de casa, esposa e mãe considerada moderna para o seu tempo, a começar pelo seu visual para a década de 1940 (cabelo curto), que vive com seu marido, filho e parentes em uma tradicional casa japonesa.

Mangás mecânicos (*Meka/Robotto manga*)

Dentre os inúmeros estereótipos que representam a cultura pop japonesa, para o resto do mundo, o mais recorrente e familiar, é o dos robôs gigantes, característicos das séries de *live action* como *Kyojû Tokusô Jaspion (Jaspion)* e *Dengeki Sentai Chōjinman (Changeman)*. Proveniente do inglês *mechanic*, *mecha* (mecanismo) refere-se aos mangás que abordam todo o tipo de máquinas, de robôs a naves espaciais, sendo um estilo muito popular entre todas as faixas etárias, mais recorrentes, no entanto, nos shōnen mangás. A temática surgiu na década de 1950 com as publicações de *Tetsuwan Atom (Astro Boy)* de Osamu Tezuka e *Tetsujin Nijūhachi-gō (Ironman-28)* de Mitsuteru Yokoyama.

Com o advento da tecnologia e da possibilidade da inteligência artificial, surgem a partir da década de 1970, novas abordagens e fantasias aliadas aos meios eletrônicos, como *Kōkaku Kidōtai (Ghost in the Shell)* de Masamune Shirow. O mesmo ocorreu com o advento do militarismo. Novas abordagens temáticas passaram a ser introduzidas nos mangás mecânicos, intensifica com a popularidade do animê *Shin*

Kidô Senki Gandamu Uingu (Gundam Wing). Neste gênero, robôs gigantes são pilotados por seres humanos inseridos em câmaras acopladas internamente em seus corpos metálicos, como em: *Chôjikû Yôsai Makurosu II (Macross II)* de Sukehiro Tomita, *Shin Seiki Evangerion (Neo Genesis Evangelion)* de Yoshiyuki Sadamoto e recentemente, *Code Geasu (Code Geass)* do grupo Clamp.

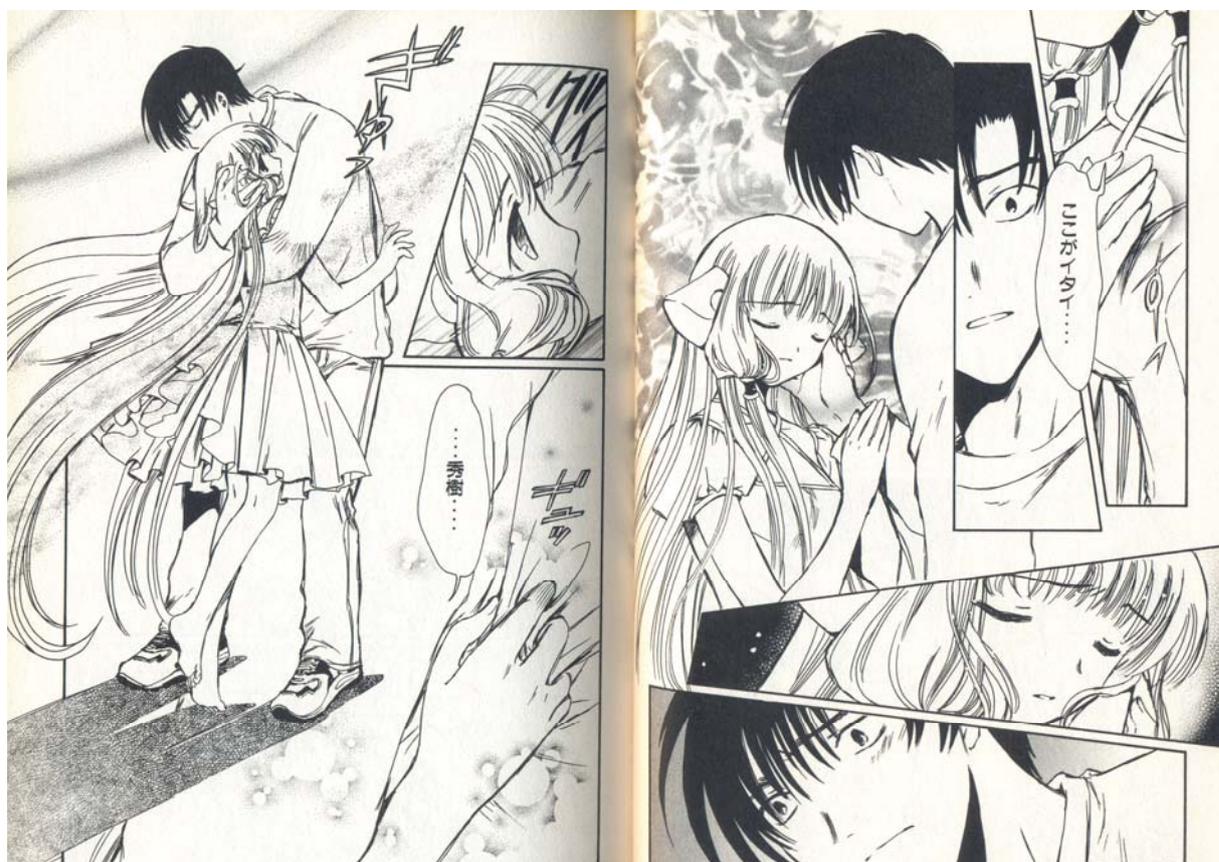


Figura 180

Clamp, *Chobitsu (Chobits)*, Editora Kodansha, 2000

Dentre todos os trabalhos do grupo Clamp, *Chobitsu (Chobits)* é considerado o “mais maduro”, e o de maior destaque, combinando traços meigos e delicados (característicos de seu outro trabalho *Kâdokyaputâ Sakura (Cardcaptor Sakura)*), com erotividade ao abordar como tema, o relacionamento amoroso de um ser humano por uma andróide. O seinen mangá, apresenta uma disposição gráfica característica dos shôjo mangás: frames sobrepostos, sobretudo em ângulos diagonais, páginas limpas e a abordagens de temas emocionais e introspectivos.

Com o passar das décadas, a temática tornou-se cada vez mais presente nos mangás, não só reafirmando a idéia de seres invencíveis e fortes, mas também de que estes possuem características humanas, como é apresentada no shônen mangá de *Chobitsu (Chobits)* (figura 182) do grupo Clamp. Publicado no ano de 2000, o protagonista Hideki se apaixona por Chi, uma persocom (andróide que possui características físicas e psicológicas idênticas a de um ser humano). Apesar de ser um seinen mangá (direcionado ao público masculino adulto), o mangá de *Chobitsu (Chobits)* alcançou grande popularidade entre o público feminino, pelos figurinos exuberantes da protagonista, e pela possibilidade de um romance entre um humano e uma andróide.

Mangás de música e performance (*Ongaku manga*)

Para nós ocidentais, encontrar música e performances como tema nas histórias em quadrinhos parece um tanto estranho, já que estamos mais familiarizados com temas de super-heróis, mocinhos e vilões. Característico do universo shôjo, a música e as artes de modo geral, foram introduzidos durante a Segunda Guerra Mundial, tornando-se cada vez mais presentes e populares. Por existirem clubes temáticos nas escolas japonesas, é muito comum a prática e o interesse pela música e pelas artes, por isso, é muito freqüente encontrarmos estas abordagens, inseridas juntamente com outras nas histórias em quadrinhos japonesas.

Desde a década de 1950, a temática já era utilizada nos shôjo mangás, no entanto, somente em 1976 com a publicação de *Swan-Hakuchô* de Kiyoko Ariyoshi, passou a se tornar o foco central da narrativa. Atualmente encontramos evoluções

temáticas do gênero nos mangás de: *Paradaisu Kisu (Paradise Kiss)* e *Nana* ambos de Ai Yazawa, *Gurabitâshon (Gravitation)* de Maki Murakami e *Kiniro no Korodo (La Corda D'oro)* de Kure Yuki, onde a temática das artes e da música deixam de ser temas complementares e passam a ocupar o primeiro plano, alcançando expressivos números de vendas, popularizando o estilo.

Temáticas como estas, encontradas especificamente nos shôjo mangás possibilitaram as suas leitoras uma “aproximação” e em muitos casos uma identificação com temas que até então eram considerados privilégios de poucos. As artes em geral deixaram de ser um universo exclusivo da elite, se tornando nos mangás, um bem de todos, devido a sua simplificação da linguagem.

Mangás de religião (*Shûkyô manga*)

Apesar de ser um tema bastante difundido e freqüente nos mangás, inclusive no gênero de comédia, o culto e a religião não são considerados e classificados propriamente como estilos temáticos. Os mangás de religião, em sua maioria, assim como ocorreu com as temáticas de música e arte, em seus primórdios não eram utilizados como foco central da narrativa, normalmente era utilizado na forma de amuletos e de sacerdote. Poucas são as publicações e os desenhistas que produzem histórias sobre o real sentido da palavra *shûkyô* (religião), muitas delas acabam se direcionando a abordagens mitológicas e fantasiosas, como é o caso de *Hi no Tori (Phoenix)* de Osamu Tezuka.

Além do budismo e do xintoísmo, outra religião presente no Japão é o cristianismo, (que corresponde a menos de 5% da população) dentre os quais, grande

parte dos adeptos, corresponde ao catolicismo. Por isso, é muito comum encontrarmos mangás que abordem elementos do catolicismo combinados a fantasia, visões e outros elementos imaginários, sendo o mais recorrente o de anjos e de demônios, como: *Kurono Kuruseido (Chrono Crusade)* de Daisuke Moriyama, *Tenshi Kinruôku (Angel Sanctuary)* de Kaori Yuki, e *Toriniti Buraddo (Trinity Blood)* de Sunao Yoshida.

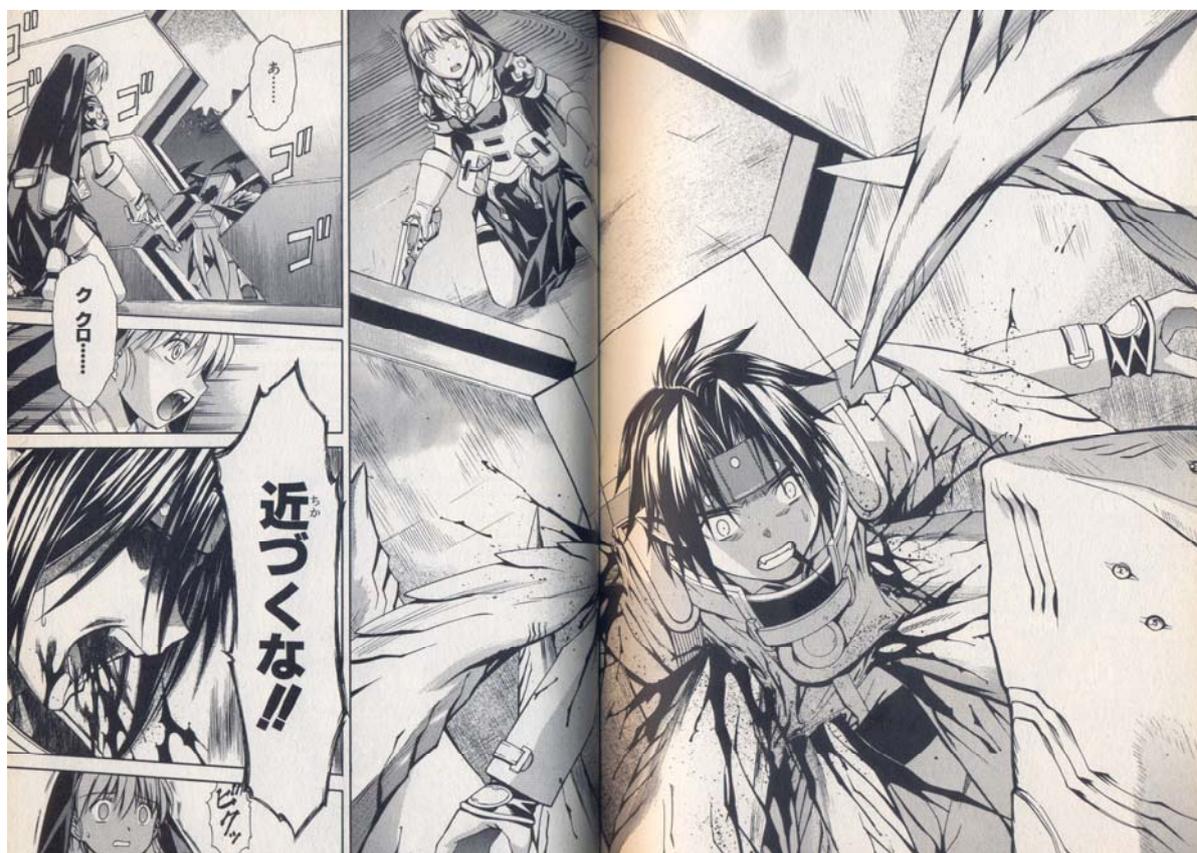


Figura 181

Daisuke Moriyama, *Kurono Kuruseido (Chrono Crusade)*, Editora Kadokawa Shoten, 1998

É comum encontrarmos nos mangás, frames que ocupam a página toda e uma parte da outra, artifício gráfico que auxilia na intensificação da narrativa. Geralmente estas cenas, são seguidas por frames menores, dispostos de forma vertical, a fim de detalhar a ação.

O sobrenatural, poderes paranormais e superstições, também são recorrentes. Muitos dos mangás publicados no ano de 1999 faziam referências em seus capítulos às profecias de Nostradamus, outros, no entanto, possuíam seus enredos construídos sobre a própria profecia, como *Ekkusu (X-1999)* do grupo Clamp. Fantasmas e *shinigami* (Deus da morte) também são muito recorrentes por serem temáticas tradicionais da cultura Japonesa, como nos mangás de *Mangetsu o Sagashite (Full Moon no Sagashite)* de Arina Tanemura, *Yûyû Hakusho* de Yoshihiro Togashi e *Desu Nôto (Death Note)* de Tsugumi Ohba (roteiro) e Takeshi Obata (arte).

Mangás históricos (*Rekishî manga*)

No Japão, os mangás históricos são responsáveis por manter viva a essência dos samurais, transmitindo a seus leitores, os grandes feitos destes guerreiros, assim como outros marcos históricos. A temática passou a ser bem aceita e popular entre os estudantes, já que possibilita aprender história aliada ao entretenimento. Existe uma infinidade de títulos ambientados em períodos históricos japoneses como também nos de outros países. Dentre os quais se destacam: *Hadashi no Gen (Gen Pés Descalços)* (figuras 182-183) de Keiji Nakazawa, *Rurouni Kenshin (Samurai X)* de Nobuhiro Watsuki e o shôjo mangá *Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versailles)* de Riyoko Ikeda.



Mangás de romance (*Ren'ai manga*)

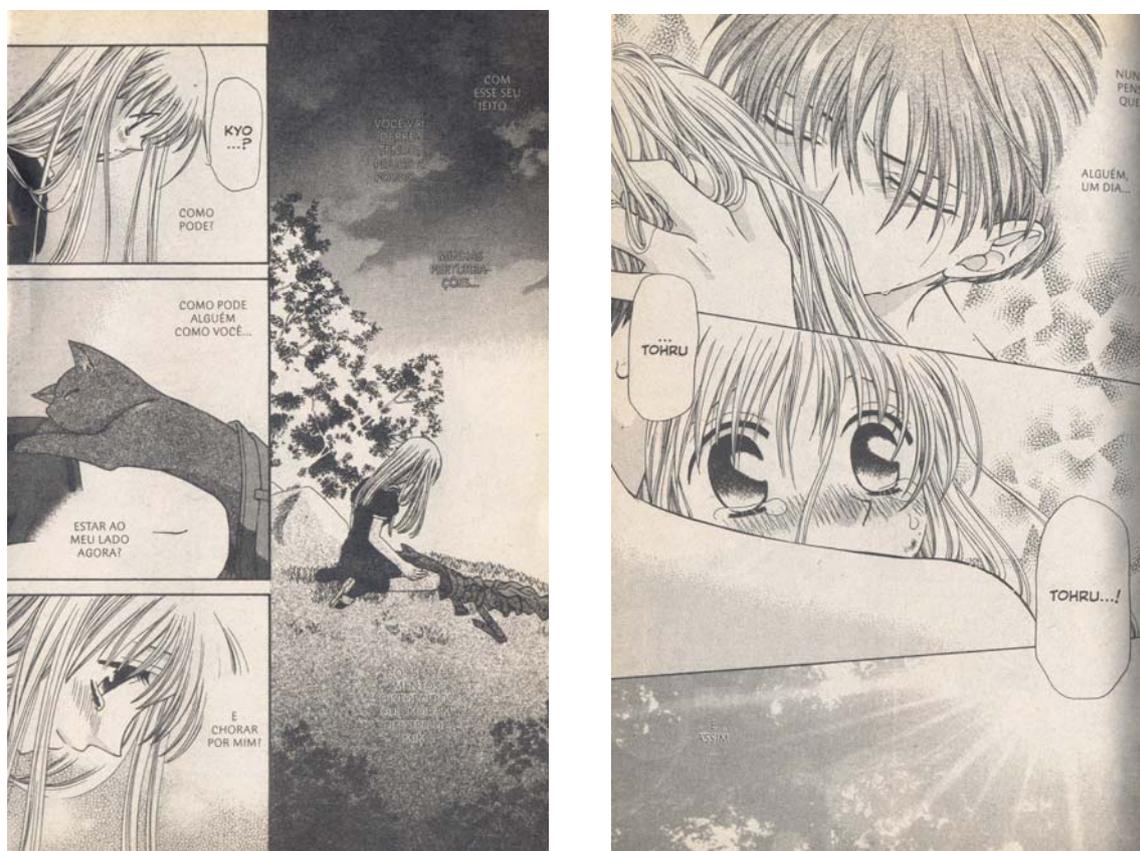
O romance é dentre todas as temáticas encontradas nos mangás, a mais popular, tanto entre o público feminino como o masculino, dos jovens aos adultos. Por ser um tema corriqueiro, muitos podem considerar as narrativas “bobas”,

comuns e previsíveis, no entanto, no Japão, o romance pode ser caracterizado por inúmeros adjetivos, menos por estes três.

Nos shôjo mangás, a temática começou a ser introduzido a partir da década de 1940, tendo como grande parte, desenhistas masculinos, que centralizam suas narrativas em relacionamentos amorosos de colegiais e estudantes. Com a inserção de desenhistas femininas na década de 1970, as narrativas passaram a ter “maior sensibilidade”. Os relacionamentos passaram a ser mais complexos, signos e símbolos passaram a ser introduzidos, centralizando-se na trajetória e na busca do amor verdadeiro, o encontro deste, normalmente resultando no fim da narrativa. Com a inserção dos josei mangás, a temática passou a abordar temas mais realistas, inclusive o que viria depois do “... e viveram felizes para sempre”, diálogos e abordagens relacionadas à sexualidade feminina, passaram a estar cada vez mais presentes.

Paralelo a isso, enquanto as revistas shôjo *Nakayoshi* e *Ribon* abordavam histórias que focavam o puro e verdadeiro amor, a *Shôjo Komikku* através das publicações de Moto Hagio e Keiko Takemiya, abordavam os relacionamentos sexuais de seus protagonistas, dando início à inserção do shônen ai (amor entre meninos).

Nos shônen mangás, a temática geralmente é apresentada em conjunto com o da comédia, ou como coadjuvante, em histórias de ação e aventura, como em *Inu Yasha* (1996) de Rumiko Takahashi. A temática também se popularizou através de narrativas que possuem um protagonista tímido e introvertido, cercado por garotas atiradas, como é o caso de *Rabi Hina* (*Love Hina*) de Ken Akamatsu. O gênero passou a ser conhecida por harém ou *maid manga* (mangás de empregadas). A partir da década de 1990, a temática do harém também passou a ser incorporado pelas publicações femininas, como em *Fushigi Yûgi – Eikoden* (*Fushigi Yûgi*) de Yuu Watase e recentemente em *Ôran Kôkô Hosuto Bu* (*Ouran High School Host Club*) de Bisco Hatori.



Figuras 184-185

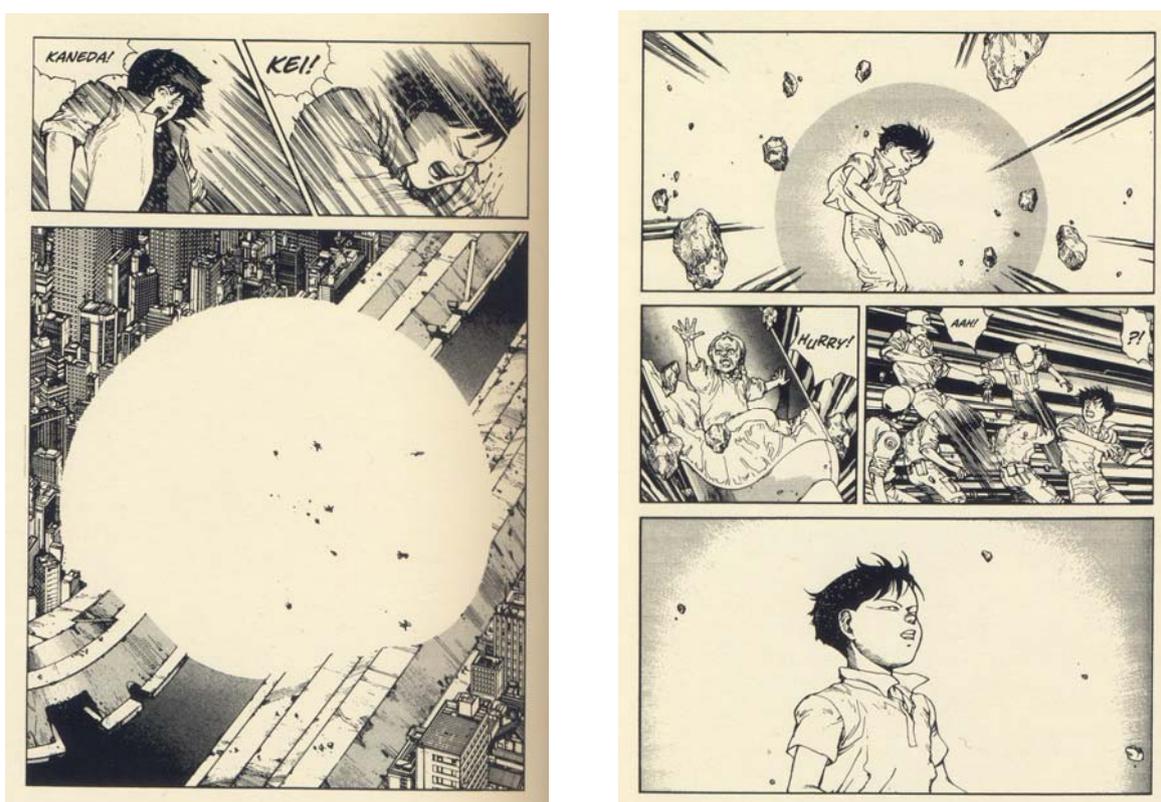
Natsuki Takaya, *Furûtsu Basuketto (Fruits Basket)*, Editora Hakusensha, 1998

Tohru encontra a família Sohma, que guarda um grande segredo: seus integrantes quando abraçados por pessoas do sexo oposto se transformam nos animais do zodíaco chinês. Apesar de a narrativa ser recheada por romances e momentos de comédias, temas sérios e dramas também compõem a trama deste shôjo mangá. As emoções e os dramas dos protagonistas são graficamente representados pela disposição diagonal dos frames e pela intensidade gráfica (claro e escuro) das páginas..

Mangá de ficção científica (*Science fiction manga*)

Influenciado por escritores ocidentais, como Jules Verne, o tema da ficção científica logo passou a fazer parte do universo dos mangás, se tornando cada vez mais popular depois da Segunda Guerra Mundial, intensificado pelo advento da

temática na indústria cinematográfica. A temática engloba todo o tipo de abordagem que estivesse inserida na definição de que, “se algo é teoricamente possível de acordo com a ciência, então é considerada ficção científica do contrário, trata-se de fantasia”.



Figuras 186-187

Katsuhiro Otomo, *Akira*, Editora Kodansha, 1982

“O futuro pertence a um novo tipo de ser humano, que é capaz de utilizar energias interiores sem precedentes” (GRAVETT, 2006, p.112). A intensidade do traço e da narrativa de Otomo elevou o status das histórias em quadrinhos japonesas. Em 1988, Katsuhiro Otomo dirigiu a versão em animê de *Akira*. O seinen mangá de *Akira*, possui uma quadrinização linear e limpa.

Recorrente principalmente nos shônen mangás, a ficção científica esta entre os mais famosos títulos do pós-guerra, como *Metropolisu* (*Metrópolis*) e *Tetsuwan Atom* (*Astro Boy*), ambos de autoria de Osamu Tezuka. Somente a partir da

década de 1970, que este gênero passou a se direcionar exclusivamente para o público adulto, caracterizados por abordagens temáticas mais sérias e psicológicas. O advento da temática coincidiu com o dos shôjo mangás, passando também a ser abordado pelas desenhistas femininas da década de 1970, como em *Jûichinin Iru (They Were Eleven)* (1975) de Moto Hagio, e *Sekai he (To Terra)* (1977) de Keiko Takemiya. A partir da década de 1980, os mangás de ficção científica passaram a ser influenciados pelos animês e pelos filmes, se tornando um verdadeiro fenômeno de vendas.

Mangás de amor entre meninos (*Shônen ai manga*)

Ver capítulo número três.

Mangás de esportes (*Supôtsu manga*)

Dentre as inúmeras temáticas encontradas nos mangás direcionados ao público masculino, a dos esportes é a que melhor descreve a grande popularidade do segmento. Artes marciais, judô, karatê, sumô e kendô, são alguns dos esportes tradicionais do Japão, contudo, no período de pós-guerra os Estados Unidos da América os baniu, acreditando que poderiam contribuir com o militarismo japonês. Em seus lugares, boxe e baseball (característicos da cultura norte-americana), passaram a ser implantadas nas histórias em quadrinhos e incentivadas à prática.



Figuras 188-189

Rey Del, Eya Gia (*Air Gear*), Eidotra Kodansha, 2002

Patins e skates combinados a tecnologia *super-high-tech*, inovações gráficas e ângulos e diagramação ousada são o diferencial deste shônen mangá.

Com a conquista de dezesseis medalhas de ouro nas Olimpíadas de Tokyo em 1964, a temática dos esportes se tornou um verdadeiro fenômeno no Japão, passando inclusive a ser abordado em alguns shôjo mangás. Mais tarde a temática passou a ser conhecida por *supo-kon* (determinação a fim de alcançar o tão almejado sucesso), devido à união da palavra inglesa *Sport* com a japonesa *konjô* (determinação).

Influenciado pelos mangás dramáticos, o gênero dos esportes formaram a base *struggle to succeed* nos mangás. Dentre os esportes abordados os mais frequentes são o baseball, o futebol, do boxe e recentemente o basquete, no entanto, como nas

histórias em quadrinhos tudo é possível, a temática dos esportes vem se aliando a da ficção científica, surgindo assim publicações como *Eya Gia (Air Gear)* de Rey Del.

Mangás de amor entre meninos (*Yaoi manga*)

Ver capítulo número três.

Mangás de amor entre meninas (*Yuri manga*)

Ver capítulo número três.

Apêndice A - Linha cronológica.....	234
Apêndice B - Classificação etária dos mangás.....	240
Apêndice C - Gêneros temáticos dos mangás.....	255

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)