

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – Júlio de Mesquita Filho –
UNESP**

Instituto de Artes

**ELEMENTOS VISUAIS NO SHOUJO MANGÁ:
EXPRESSANDO SENSações, EMOÇÕES E SENTIMENTOS**

Lígia Harumi Yamamoto

**São Paulo
2015**

Lígia Harumi Yamamoto

**ELEMENTOS VISUAIS NO SHOUJO MANGÁ: EXPRESSANDO
SENSAÇÕES, EMOÇÕES E SENTIMENTOS**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
exigência parcial para a conclusão do Curso de
Bacharelado em Artes Visuais no Instituto de Artes da
UNESP, sob a orientação do Prof. Dr. Sergio Romagnolo.**

**São Paulo
2015**

Lígia Harumi Yamamoto

**ELEMENTOS VISUAIS NO SHOUJO MANGÁ:
Expressando sensações, emoções e sentimentos**

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais no Curso de Graduação em Artes Visuais, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP, pela seguinte banca examinadora:

Prof. Dr. Sergio Mauro Romagnolo
Instituto de Artes – Orientador

Bacharel em Artes Visuais Mariana Cagnin
Instituto de Artes

Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe
Instituto de Artes – Suplente

São Paulo, 26 de Novembro de 2015

**A meus queridos pais, amigos e familiares,
sem vocês a realização deste trabalho não
seria possível. Muito obrigada.**

Agradecimentos

A meus pais, Maria Hiroko Doi Yamamoto e Paulo Roberto Yamamoto
Ao namorado Vitor Mitsuo Matrubashi
À Almira da Silva Matrubashi e ao Carlos Massahiro Matrubashi
A meus tios Tereza Kyoko Doi Cintho e Seiji Cintho
A minhas primas Mina Cintho, Camila Yoko Cintho e Talita Yumi Cintho
À querida amiga Thais Rodrigues Kassawara
À querida amiga Mariana Lopes Fogo
Ao Roberto de Melo Franco Jr.
Ao Prof. Dr. Sergio Mauro Romagnolo
Ao Prof. Dr. Omar Khouri
Ao Prof. Dr. Percival Tirapeli
Ao Prof. Dr. Milton Terumitsu Sogabe
À Prof. Dra. Rosangella da Silva Leote
À Sebastiana Freschi - diretora da Biblioteca Prof. Dr. José de Arruda Penteado do
Instituto de Artes – UNESP
À Mariana Cagnin
A meus mestres
À Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP
Ao Instituto de Artes
Ao CNPQ - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

Resumo

As histórias em quadrinhos têm sido consideradas, por muitos teóricos, artistas e pesquisadores, como narrativas contadas através de imagens. As descrições e os diálogos textuais, embora sejam componentes da maior parte dos trabalhos neste campo da Arte, não são capazes de expressar uma cena ou um personagem em sua totalidade.

Assim, a linguagem visual adquire uma importância ainda maior na construção de uma narrativa. Recursos visuais como enquadramento, diagramação, composição, perspectiva, escalas de preto e branco, balões, onomatopeias, retículas e símbolos tornam-se parte essencial dos quadrinhos, principalmente ao que se diz respeito às histórias em quadrinhos japonesas. Segundo o quadrinista Jason Lutes (apud Eisner, 2010, p.136), fazer quadrinhos é escrever através de imagens. Eisner também afirma que “é o ‘visual’ que funciona como a mais pura forma de arte sequencial”.

Apesar de serem essenciais para o entendimento de uma história, diversos elementos visuais ficam subliminares, fazendo parte do entendimento mas muitas vezes sem atingir um nível consciente. O objetivo deste trabalho é investigar como é possível, através de tais recursos, expressar sentimentos, emoções e sensações nos mangás, mantendo como foco principal o gênero *shoujo*, por enfatizar a psicologia, as emoções e os sentimentos de seus personagens, além de dar destaque aos relacionamentos interpessoais ao longo de suas histórias.

Palavras-chaves: Shoujo mangá. Mangá. Histórias em quadrinhos. Sentimentos. Elementos visuais. Cultura visual japonesa.

Abstract

Comics have been considered, by many theorists, artists and researchers, as stories that are told through images. Although textual descriptions and dialogues are components of the major part of the works presented in this field of art, they aren't able to represent a scene or a character in its entirety.

Thus, visual language becomes more and more important in the construction of a narrative. Visual aspects such as framework, composition, perspective, black and white scale, dialog balloons, onomatopoeias and screentones become an essential part of comics, mostly japanese comics. According to the cartoonist Jason Lutes (apud Eisner, 2010, p.136), making comics is writing through images. Eisner also says that "it's the 'visual' that works as the most pure form of sequential art".

Despite being essential to understanding a story, many visual elements become subliminal, being part of the understanding but often without reaching a conscious level. The main objective of this monograph is to investigate how it is possible, through those resources, to express feelings, emotions and sensations in manga, focusing the shoujo genre, as it emphasizes the psychology, the emotions and the feelings of its characters, as well as their interpersonal relationships throughout the stories.

Keywords: Manga. Shoujo Manga. Comics. Feelings. Visual elements. Japanese Visual Culture.

Lista de Ilustrações

Figura 01 - A estrutura de seis quadros estabelecida por Rakuten Kitazawa	14
Figura 02 - <i>Norakuro</i> , um símbolo do militarismo japonês	15
Figura 03 - Inovações inseridas nos quadrinhos japoneses por Osamu Tezuka.....	17
Figura 04 - <i>Tetsuwan Atomu</i> : inspirado em personagens ocidentais famosos	18
Figura 05 - <i>Berusaïyu no Bara</i> : o maior clássico do gênero <i>shoujo</i>	20
Figura 06 - Abordagens únicas dos quadrinhos japoneses	22
Figura 07 - Participação dos mangás no mercado editorial japonês	23
Figura 08 - A ausência de diálogos e descrições textuais nos quadrinhos.....	25
Figura 09 - Quadro sem respiros de página	27
Figura 10 - Diagramação e composição em cena de apresentação de balé	27
Figura 11 - Observando através do ponto de vista do personagem	28
Figura 12 - Cena original.....	32
Figura 13 - Cena com retículas alteradas	32
Figura 14 - Retículas de silhuetas de bolhas.....	33
Figura 15 - Retículas de pentágonos entrelaçados	34
Figura 16 - Utilização da cor preta em fundos de quadros	38
Figura 17 - Aplicação de retículas em balões de diálogo	40
Figura 18 - Balão de Monólogo	42
Figura 19 - Representando a ausência de sons.....	43
Figura 20 - A anatomia feminina nos <i>shoujo</i> mangás.....	45
Figura 21 - A anatomia masculina nos <i>shoujo</i> mangás	45
Figura 22 - Narrativa sem diálogos e descrições textuais	46
Figura 23 - Flores na simbologia do <i>shoujo</i> mangá.....	48
Figura 24 - Expressando o sentimento de raiva através de símbolos	49
Figura 25 - Expressando sustos através de símbolos.....	50
Figura 26 - Utilização de símbolos para a construção de significados em uma narrativa	50

Lista de Tabelas

Tabela 01 - Diagramação e enquadramento	29
Tabela 02 - Enquadramento	30
Tabela 03 - Perspectiva	31
Tabela 04 - Retículas nos <i>shoujo</i> mangás e seus respectivos significados	35
Tabela 05 - Retículas nos <i>shoujo</i> mangás e seus respectivos significados	36
Tabela 06 - Escalas de preto e branco no <i>shoujo</i> mangá e seus respectivos significados.....	37
Tabela 07 - Formas de balões e seus respectivos significados.....	39
Tabela 08 - Formas de balões de monólogo e seus respectivos significados	41
Tabela 09 - Expressando sentimentos, emoções e sensações com onomatopeias.....	43

Sumário

Introdução	10
1. Os mangás	12
2. A utilização de elementos visuais para expressar sentimentos, emoções e sensações no mangá	24
3. Elementos visuais para construção de poéticas no mangá	26
3.1 Diagramação, enquadramento e perspectiva	26
3.2 Retículas e escala de preto e branco	32
3.3 Onomatopeias e estilos de balões de diálogo	38
3.4 A anatomia expressiva no mangá	44
3.5 Simbologia no mangá	47
Considerações Finais	51
Referências Bibliográficas	53
Referências Visuais	55

Introdução

Meu primeiro contato com os mangás foi por volta dos 14 anos de idade, e conforme lia diferentes obras, acabava obtendo vários ensinamentos provenientes dessas histórias. Acabei me apaixonando por esse segmento da arte japonesa e, a partir do mesmo, um grande interesse pela cultura, língua e sociedade do Japão.

Tal paixão me levou a escolher o mangá como principal objeto de pesquisa e de produção artística. Acredito que obter conhecimento na área de interesse reflete de uma maneira bastante enriquecedora na produção de um profissional, independentemente de sua área. Nesse caso, compreender um pouco mais sobre as diversas maneiras de expressão que o mangá expõe a seus leitores, assim como seu próprio processo de produção é um interesse que surgia cada vez mais forte dentro de mim, juntamente com o sonho de me tornar uma desenhista de *shoujo* mangá (mangás voltados para o público juvenil feminino).

Através desta pesquisa, pretendo investigar como é possível, através de recursos gráficos - como composição e diagramação de quadros, perspectiva, escalas de preto e branco, retículas e onomatopeias e a própria anatomia expressiva do mangá - transmitir sentimentos, emoções e sensações nas histórias em quadrinhos japonesas. Para realizar a análise, estes três elementos serão unificados, visto que ambos são componentes da psicologia humana.

A produção de mangás, mais do que a de quadrinhos ocidentais, especialmente os *Comics*, divide-se em segmentos - desde aqueles voltados aos públicos infantil (*shougakkou* mangá) e juvenil (*shoujo* mangá para meninas e *shounen* mangá para meninos) aos voltados ao público adulto (*josei* mangá para mulheres e *seinen* mangá para homens).

Analisando o *shoujo* mangá, alguns elementos, como retículas e símbolos, são comuns e frequentemente aparecem em tais publicações, tornando-se característicos do gênero. Apesar de o conteúdo deste trabalho poder ser aplicado a diferentes segmentos, o foco principal será publicações de mangás voltados para o público juvenil feminino, por apresentarem com frequência tais elementos gráficos presentes na análise e por ser uma influência direta em trabalhos plásticos por mim produzidos.

Desta forma, esta monografia se concentrará, mais do que em outros

recursos visuais, nas retículas e símbolos característicos do *shoujo* mangá, que podem ser encontrados somente neste gênero, e que compõem um vocabulário próprio de significados, sendo estes simples ou complexos. Estes são utilizados de forma simples e prática pelos autores, quando desejam expressar uma ideia específica.

Aliados a trabalhos de artistas consagrados, apresento trechos da parte prática de minha pesquisa, o primeiro capítulo da história em mangá *Can't Stop Loving You*, que contém 11 páginas. Ambos serão analisados sob os mesmos critérios em diversos temas e subtemas desta pesquisa.

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 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 apud OI, Sheila, 2008, p.22, tradução do autor)¹.

Apesar de serem tidos comumente como histórias em quadrinhos japonesas em que os personagens possuem olhos grandes e cabelos espetados, os mangás apresentam muito mais profundidade temática e psicológica do que aparenta para os leigos, apresentando, em suas obras, temas reais e/ou fantasiosos, como a vida escolar e a do trabalhador, esportes, guerra, amor, aspectos da cultura japonesa, a história do Japão, e, muitas vezes, tornam-se adaptações de obras literárias.

Segundo Brigitte Koyama-Richard (2007), a palavra “mangá” foi criada por Katsushika Hokusai no século XIX como título de coleções de desenhos direcionadas tanto a seus discípulos quanto a amantes das artes em geral. Composta por dois ideogramas: *man* (rapidamente executado) e *ga* (desenho), a palavra foi adotada posteriormente por artistas do período para se referir a tais esboços, porém, apenas no século XX foi empregada em referência a tiras de quadrinhos.

No Japão, muitos teóricos e pesquisadores acreditam que os primórdios das caricaturas e consequentemente das narrativas ilustradas sequenciadas são encontradas nos *emakimono* (rolos de pinturas). De acordo com Fusanosuke Natsume² e Osamu Tezuka³, esta atribuição se deve ao fato de ambos possuírem em comum uma narrativa fluida associada a imagens esplendorosas (OI, 2008, p.35).

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 as 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).

² Fusanosuke Natsume (1950-) é considerado um dos maiores críticos e teóricos sobre Mangá no Japão.

³ Osamu Tezuka (1928 – 1989), ilustrador de mangá responsável por diversas inovações no campo dos mangás e das animações japonesas e criador de títulos importantes como *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy) e *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro).

A série de quatro rolos de pinturas Chōjū jinbutsu giga (literalmente, “imagens humorísticas de pássaros e animais”), ou apenas Chōjū giga, de autoria do monge Kakuyu (1053-1140), é considerada por teóricos como o precursor dos mangás. Algumas razões desta atribuição são o sentido de leitura (da direita para a esquerda), a utilização da escala de preto e branco e a representação das imagens principal e essencialmente através de seus contornos, características estas herdadas pelo mangá moderno. Além disso, assim como muitas histórias em quadrinhos, utilizavam imagens cômicas com o intuito de criticar e satirizar a sociedade.

A partir do período Edo (1603-1867), os livros começam a ser democratizados, com o desenvolvimento da xilogravura⁴ e de técnicas de impressão⁵. É neste período também que surge a palavra “Mangá”, intitulada por Hokusai à sua obra *Denshin Kaishuu: Hokusai's Manga* (Educação dos iniciantes através do espírito das coisas), no início do século XIX. Para Gravett (2006), podemos encontrar conexões entre suas gravuras *ukiyo-e*⁶ e o mangá como o conhecemos hoje:

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).

Com o fim do Período Edo e o início da Era Meiji (1867-1902), o Japão encerra seu isolamento do Ocidente e abre seus portos ao mercado mundial, recebendo diversas influências ocidentais, inclusive na arte e na representação da figura humana. Logo no fim do século XIX, os japoneses são influenciados pela estética e estruturas gráficas norte-americanas e europeias, sendo criada a revista *Punch Magazine*. Em tiras curtas, a sociedade e o governo eram satirizados, através de paródias do choque cultural entre o Japão e os países do ocidente.

⁴ De origem chinesa, esta técnica consistia no entalhamento de imagens na madeira, que ao receber tinta, transferia os desenhos para o papel.

⁵ As letras eram forjadas em placas de metal que, quando combinadas, formavam frases, impressas junto às imagens.

⁶ O termo *Ukiyo-e*, traduzido como “imagens do mundo flutuante”, era designado às xilogravuras-pinturas que retratavam assuntos mundanos e prazeres efêmeros do cotidiano.

Influenciado pelos quadrinhos norte-americanos e ocidentais, Yasuji Kitazawa, também conhecido como Rakuten Kitazawa, foi responsável por estabelecer a estrutura de seis quadros nos quadrinhos japoneses (figura 01). Além disso, definiu a palavra “mangá” para se referir aos quadrinhos do século XX, assim como ao estilo de suas próprias obras.

Devido a tal influência do ocidente, Rakuten abordava temas políticos e sociais em seus trabalhos. Em 1905, cria a Tokyo-Puck, considerada a primeira revista de histórias em quadrinhos em cores do Japão, também resultado das inspirações norte-americanas e europeias.

Figura 01 – A estrutura de seis quadros estabelecida por Rakuten Kitazawa

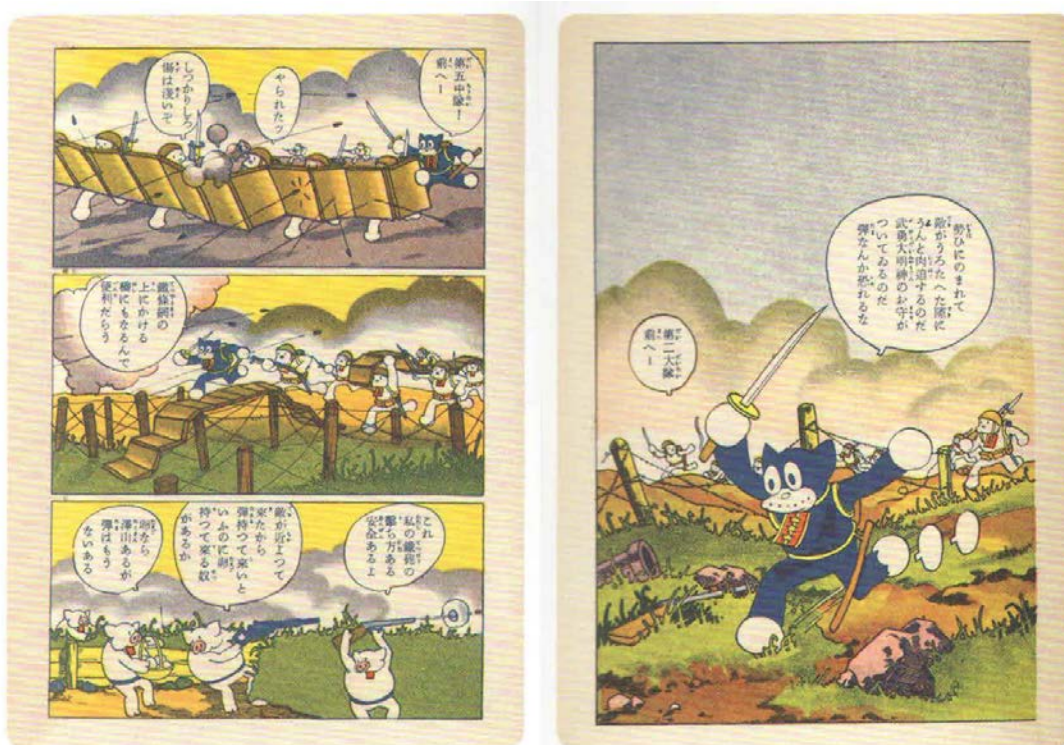


Rakuten Kitazawa. *Togonaku to Mokube no Tokyo*
Kembutso, Jornal *Jiji Shinpo*, 1902

O modelo de seis painéis instituído por Kitazawa trouxe inovações para os quadrinhos japoneses. Nesta sequência de quadros, pode-se observar uma história linear, que conta com a utilização de narrativas e diálogos textuais, porém, sem a utilização de balões.

Com o início da Segunda Guerra Mundial, as publicações, assim como as atividades culturais e artísticas, foram censuradas. As histórias em quadrinhos passaram então a responder às demandas do governo, incentivando o militarismo e estimulando as crianças para a vida militar, desde cedo. Inspirado no Gato Félix e em outros personagens ocidentais, Norakuro (figura 02), de Suihou Tagawa, tornou-se um grande sucesso na época.

Figura 02 – Norakuro, um símbolo do militarismo japonês



Suihou Tagawa. *Norakuro, Shounen Kurabu*, 1931.

Inspirado em personagens ocidentais como o Gato Félix, *Norakuro* tornou-se um símbolo do militarismo japonês para as crianças da época. Já neste período é possível observar a presença de diálogos dentro de balões, característica que ainda não era presente nos quadrinhos de Rakuten Kitazawa.

Com o fim da guerra e sob ocupação norte-americana, o Japão, possuindo poucos recursos financeiros e com escassez de matéria-prima, passou a publicar mangás em tamanho reduzido e impressão monocromática, para diminuir os custos. Porém, sua produção não foi interrompida e novos títulos foram criados durante o período.

Apesar da palavra mangá ter sido criada por Hokusai Kastushika 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 (OI, 2008, p. 60).

O artista, influenciado pela estética dos quadrinhos ocidentais, inspirou-se em personagens como Betty Boop⁷, Popeye⁸, Gato Félix⁹ e Mickey¹⁰. Utilizando tais influências e as adaptando à cultura visual japonesa, implementou inovações na área de mangás e de animês, possibilitando seu desenvolvimento no país.

Apesar de ter passado por momentos difíceis em sua vida, em meio à guerra, foram os mesmos que serviram como fonte de motivação para seu trabalho, almejando, através de suas obras, inspirar otimismo nas pessoas. Segundo Schodt¹¹ (2007 apud OI, Sheila, 2008, p.60), a Segunda Guerra Mundial causou impacto em todos os japoneses, porém, um impacto particular em Tezuka e em suas histórias.

Devido à crise financeira do pós-guerra e a dificuldade do mercado editorial japonês de arcar com os altos custos da produção de histórias em quadrinhos, estas eram, nessa época, dificilmente encontradas em jornais e revistas. As poucas editoras que ainda publicavam mangás também se encontravam em crise, devido à dificuldade de se restabelecer no mercado e acompanhar o desenvolvimento das histórias em quadrinhos norte-americanas, que se encontrava em reformulação quanto a sua temática e seus aspectos gráficos desde o início da década de 1930.

Em meio a este cenário, Tezuka percebeu que as histórias em quadrinhos japonesas precisavam passar por uma reestruturação. Estas, que eram dificilmente publicadas em jornais e revistas da época, precisavam de mais espaço e mais páginas. Foi com esses objetivos em mente que publicou, em 1947, a história Shin Takarajima (New Treasure Island) (figura 03), de volume único.

⁷ Betty Boop, uma das personagens de desenhos animados mais famosas do mundo, foi criada por Max Fleischer no início da década de 1930.

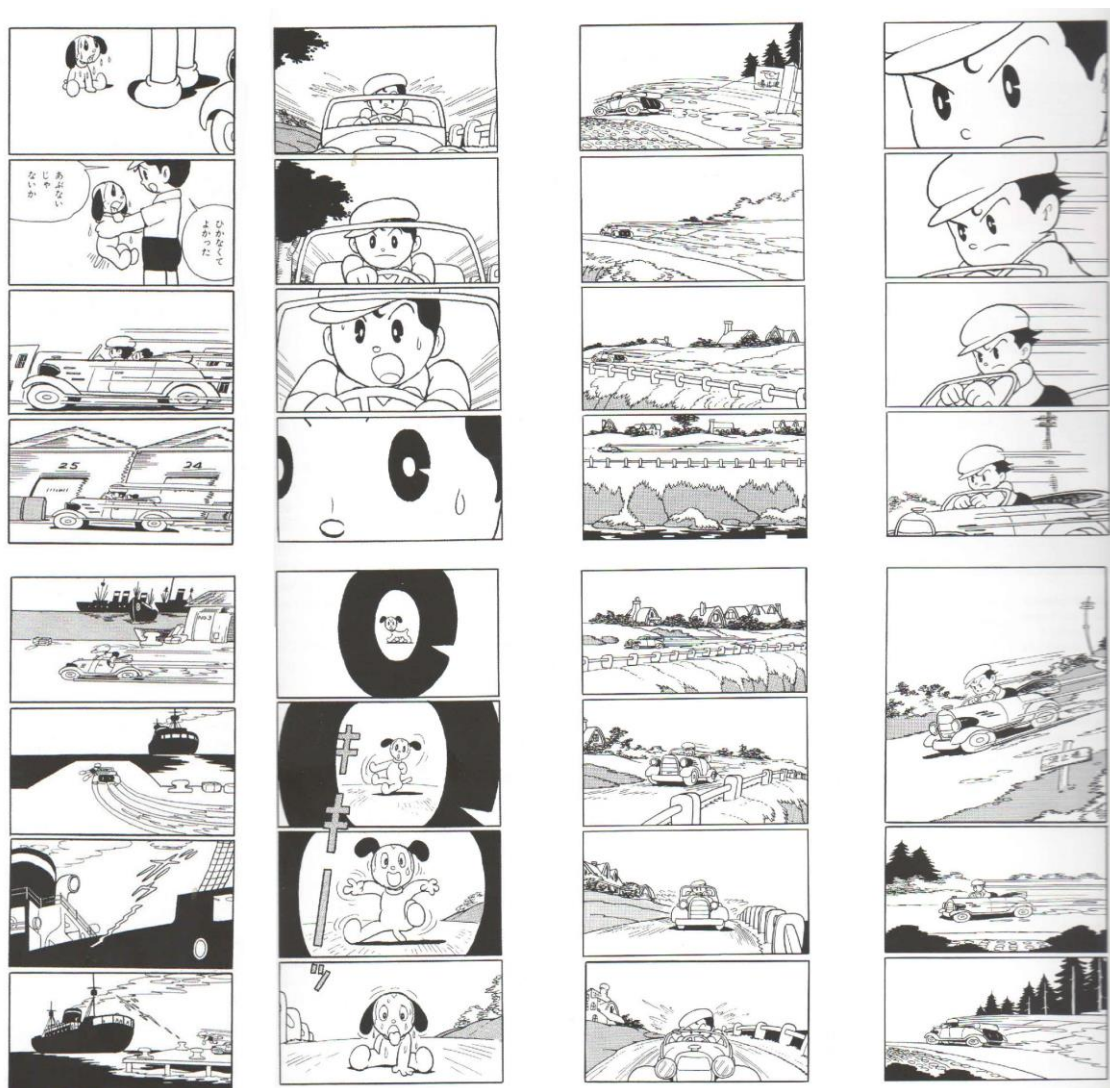
⁸ Popeye, também um personagem clássico dos desenhos animados, teve sua versão em quadrinhos criada em 1929 por Elzie Crisler Segar. Sua adaptação para os desenhos animados ocorreu em 1933 por Dave e Max Fleischer.

⁹ O Gato Félix, personagem de imenso sucesso nos anos 20, teve sua primeira aparição em desenhos animados em 1919. Alguns atribuem sua criação a Otto Mesmer, porém, outros a atribuem à cartunista Pat Sullivan.

¹⁰ O personagem Mickey Mouse, símbolo da *The Walt Disney Company*, teve sua criação atribuída a Walt Disney e Ub Iwerks, no ano de 1928.

¹¹ SCHODT, Frederick. *The Astro Bou essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/Anime Revolution*. California: Stone Bridge Press, p.26, 2007.

Figura 03 – Inovações inseridas nos quadrinhos japoneses por Osamu Tezuka



Osamu Tezuka. *Shin Takarajima (New Treasure Island)*, 1947.

Osamu Tezuka pretendia, inicialmente, publicar os 31 quadros presentes neste layout. Porém, apenas quatro destes fizeram parte da versão publicada. Podem ser observadas nesta sequência diversas inovações nos quadrinhos japoneses, como close-up, zoom, linhas de movimento e onomatopeias, que conferiram maior dinamismo, fluidez, sensação de velocidade e ambientação à cena.

Apresentando diversas inovações como mudanças no ponto de vista do leitor, recursos como *zoom* e *close-up*, linhas de movimento e onomatopeias, a obra tornou-se uma referência na História do Mangá. O título também influenciou diversos artistas posteriores, como Shotaro Ishinomori¹².

¹² Shotaro Ishinomori é autor da conhecida franquia de mangás *Kamen Rider*.

Sendo inspirado pelas criações de Walt Disney, e em especial pelo personagem Mickey Mouse, Tezuka deu origem a um de seus mangás mais conhecidos: *Tetsuwan Atomu (Astro Boy)* (figura 04), em 1956. Seu protagonista, Astro, possui características em comum com o Mickey Mouse, como os dois "chifres", que segundo Koyama (2007 apud OI, Sheila, 2008, p.63) são descritos por Tezuka como cabelos pontiagudos, inspirados nas duas orelhas de Mickey, além do formato dos sapatos e do próprio rosto do personagem. Para a representação dos olhos, inspirou-se nos personagens Popeye e Gato Félix.

Figura 04 – *Tetsuwan Atomu*: inspirado em personagens ocidentais famosos



Osamu Tezuka. *Tetsuwan Atomu (Astro Boy)*, 1960.

Em meio ao crescimento econômico e à expansão da televisão no país, Tezuka enxergou, nesse contexto, a oportunidade de desenvolver um campo em que sonhava se dedicar: a animação. Através da diminuição dos custos, possibilitou as adaptações das histórias publicadas em mangás para os animes (animações japonesas). Cada episódio costumava ter duração de vinte e sete minutos e era exibido semanalmente. Assim, a primeira animação produzida pelo artista foi *Tetsuwan Atom* (Astro Boy), através de seu próprio estúdio, o *Mushi Productions*¹³.

Após o grande sucesso de *Tetsuwan Atomu*, publicou outros mangás que viriam a se tornar animações no futuro: *Jungle Taitei* (Kimba, o Leão Branco), entre os anos de 1950 e 1954, mangá de grande sucesso no Japão, pela editora Kodansha, e *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro), também pela mesma editora, entre os anos de 1953 e 1956.

Ribon no Kishi inaugura, em meados dos anos 50, um novo segmento na área de mangás chamado *shoujo*, tendo como alvo o público juvenil feminino. Porém, apenas na década de 70 ocorre sua consolidação no segmento editorial, com a entrada maciça das mulheres no mercado de trabalho e a sua consequente inserção no mercado editorial.

É nesse período que surge a chamada “Geração de 24”, formada por artistas que revolucionaram os *shoujo* mangás, que até então eram produzidos por homens. A partir desta geração de autoras na década de 70, as obras do gênero passaram a ser feitas por mulheres e para mulheres, simbolizando a auto representação feminina no universo dos mangás. Moto Hagio, Keiko Takemiya e Riyoko Ikeda são algumas das principais artistas deste grupo, sendo a última delas autora de *Berusaiyu no Bara* (A Rosa de Versalhes) (figura 05), considerado o maior clássico do gênero *shoujo* até os dias de hoje.

¹³ Estúdio de animação criado por Tezuka, localizado em Tóquio. Também é responsável pela produção de outras séries como *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro) e *Jungle Taitei* (Kimba, o Leão Branco), também obras de sucesso do autor.

Figura 05 – *Berusaiyu no Bara*: o maior clássico do gênero shoujo



Riyoko Ikeda. *Berusaiyu no Bara* (A Rosa de Versalhes), Editora Shueisha, 1972.

Berusaiyu no Bara conta a história da vida de Maria Antonieta, esposa do rei Luís XVI, e suas admirações e paixões, entre elas Oscar, capitã da guarda real, e conde Von Fersen, seu verdadeiro amor. Apesar de a história ter inicialmente Maria como protagonista, o carisma e a popularidade de Oscar tornaram-na, mais tarde, como a personagem mais popular da história e parte imprescindível da mesma. Embora fosse mulher, Oscar fora criada como um homem, servindo à guarda real e sendo admirada e desejada por pessoas de ambos os sexos, devido ao seu charme, beleza e elegância.

Segundo Toku (2005), os mangás eram apenas uma forma barata de entretenimento para crianças, sonhos que tornavam mais fácil a vida na sociedade japonesa devastada pela guerra. Dessa forma, o mangá começou como um entretenimento saudável, uma maneira para as crianças sustentarem seus sonhos. De maneira gradual, evoluiu de simples caricaturas para histórias complexas em resposta às expectativas dos leitores.

Assim, a primeira revista semanal para garotos, chamada *Shounen Magazine*, foi publicada em 1959. Alguns anos depois, em 1963, as primeiras revistas semanais para garotas, *Shoujo Friend* e *Māgaretto*, tiveram suas primeiras publicações. Nesta época, os principais leitores destas revistas eram crianças nascidas após a guerra.

Toku também afirma que, antes desse período, as crianças paravam de ler mangás após a escola primária (até aproximadamente os 12 anos de idade). Porém, esta geração não parou de lê-los mesmo após o ensino médio, considerando-os mais atrativos do que outras mídias, como a televisão ou os filmes.

Com o aumento das expectativas dos leitores, após a década de 1960, diversos mangás foram criados para diferentes públicos-alvo, de acordo com o gênero e a idade de seus leitores e sua temática. Desta forma, a partir dos anos 60, as publicações eram feitas para leitores de diversas faixas etárias, acompanhando o seu desenvolvimento desde a infância (shougakkou mangá¹⁴) até a vida adulta (seinen¹⁵ e josei¹⁶ mangás).

Como resultado desta diversidade de publicações após a década de 60, surge o josei mangá, gênero originado em meados da década de 70, em resposta a demandas de leitoras que passaram de garotas a mulheres. Os mangás, assim, acompanhariam tal desenvolvimento, através da adaptação de seus temas. Enquanto no shoujo mangá o tema proeminente é a busca do verdadeiro amor, no josei mangá este se transforma nos dilemas da vida adulta, incluindo temas que não eram tão comumente trabalhados no shoujo mangá, como o casamento e a vida pós-escolar.

De acordo com Scott McCloud (2005, p. 210), o mangá se desenvolveu de maneira diferente em relação aos quadrinhos europeus e norte-americanos, dando origem a abordagens únicas (figura 06). Isto inclui o gênero voltado ao público

¹⁴ Shougakkou mangás são mangás para crianças, tendo como público alvo estudantes do ensino primário.

¹⁵ Os Seinen mangás são voltados para o público adulto masculino.

¹⁶ Os Josei mangás são voltados para o público adulto feminino.

juvenil feminino (*shoujo* mangás), que, juntamente àquele voltado ao público adulto feminino (*josei* mangás), desenvolveu um vocabulário próprio de signos e elementos visuais únicos do segmento, tornando-se uma verdadeira linguagem dentro do universo dos mangás.

Figura 06 – Abordagens únicas dos quadrinhos japoneses

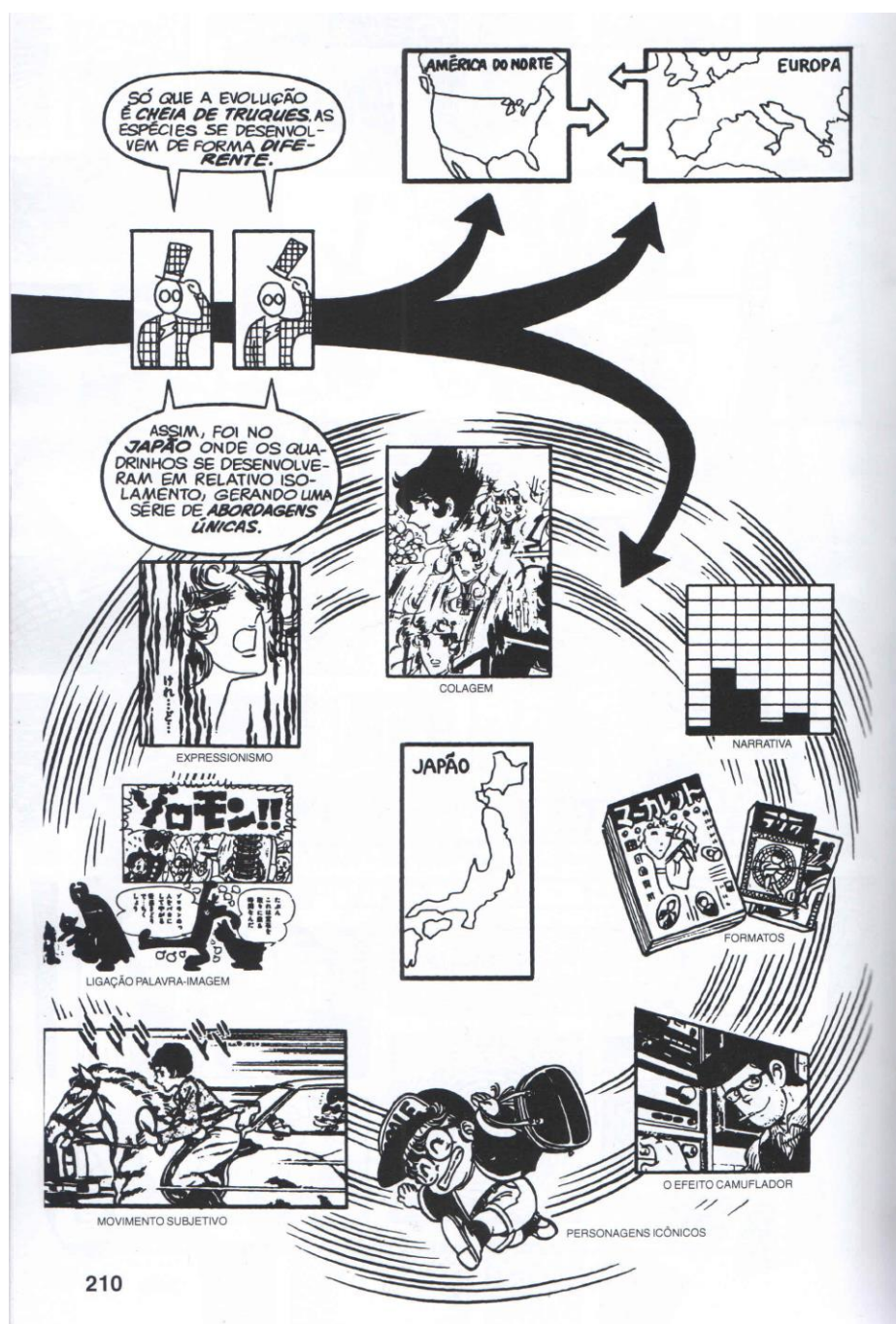
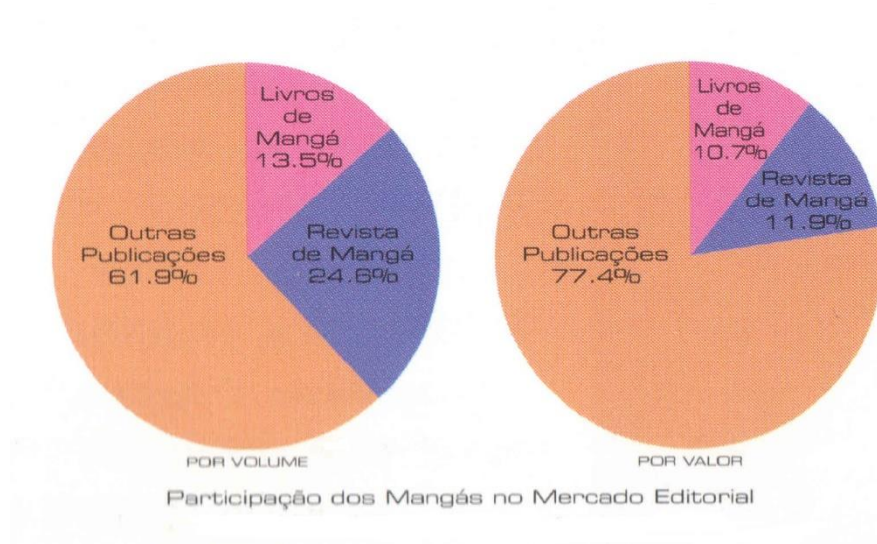


Imagem retirada de MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

Embora influenciado por quadrinhos europeus e norte-americanos, o mangá desenvolveu uma linguagem própria e única.

A participação do mangá na cultura e no dia-a-dia dos japoneses pode ser observada em sua importância no mercado editorial do país, sendo responsável por aproximadamente 22,5% de seu faturamento e representando cerca de 38% das publicações do país (figura 07). Alguns títulos, como o campeão de vendas *One Piece* e o mundialmente conhecido *Doragon Bōru* (Dragon Ball), alcançaram as marcas de 320 milhões e 158 milhões de vendas, respectivamente, segundo dados de 2015¹⁷.

Figura 07 – Participação dos mangás no mercado editorial japonês



Números de 2002. Shuppan Geppo. Instituto de Pesquisa de Publicações.

Tal sucesso pode também ser observado fora do Japão, em países como Brasil, França, Alemanha, EUA e China, considerando as diversas adaptações de animês (animações japonesas) e traduções de mangás para diversos continentes, como *Naruto*, *One Piece*, *Poketto Monsutā* (Pokemón) e *Doragon Bōru* (Dragon Ball). Seu crescimento torna cada vez mais importante a compreensão dos quadrinhos japoneses como um todo, e como é possível ao mesmo cativar e encantar pessoas de diferentes partes do mundo.

¹⁷ Dados retirados de Manga Zenkan books circulation ranking. Disponível em: < <http://www.mangazenkan.com/ranking/books-circulation.html> >. Acesso em: 8 mai 2015.

2. A utilização de elementos visuais para expressar sentimentos, emoções e sensações no mangá

O mangá, assim como toda a arte sequencial e, sobretudo, toda arte bidimensional, possui limitações como, por exemplo, a ausência de uma real profundidade de seus elementos. Além disso, por ser essencialmente gráfico, não emprega sons para a ambientação de cenas em suas páginas, como fazem o cinema e a animação.

Assim, emprega recursos que possam vir a suprir tais necessidades oriundas de tais limitações. No caso dos quadrinhos e, inclusive, dos mangás, por se tratarem de narrativas através de imagens, os recursos gráficos terão grande importância em tal situação.

Por contar histórias através de imagens, os quadrinhos japoneses permitem - mesmo a leitores que não entendam o idioma de sua publicação - um relativo entendimento da história, pelo fato de empregar uma linguagem universal: a linguagem visual, utilizando símbolos e temas do cotidiano, tornando-se assim acessível à grande parte da população.

Segundo Eisner (2010, pg. 18), "a ausência de diálogo no intuito de reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum" (figura 08). Oi (2009, p. 25) também comenta sobre a utilização de recursos gráficos de maneira fluida para a construção de uma narrativa, dispensando textos em descrições e diálogos:

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 (OI, 2009, p.25)

Figura 08 – A ausência de diálogos e descrições textuais nos quadrinhos



Imagem retirada de EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

A retirada da narrativa e do balão de diálogo no quadro à esquerda evitou a redundância causada pelos mesmos sem causar prejuízo à interpretação da cena, tornando-a mais interessante e menos repetitiva. Eisner (2010) afirma que "o artista deve ter a liberdade de omitir o diálogo ou a narrativa que possam ser demonstrados de forma clara visualmente".

3. Elementos visuais para construção de poéticas no mangá

O tema encontra-se dividido em quatro subcategorias: Diagramação, enquadramento e perspectiva, Retículas e escala de preto e branco, Onomatopeias e estilos de balões e Anatomia expressiva no mangá. Cada uma terá exemplos visuais para melhor identificação e compreensão do tema.

Diversos aspectos presentes em tais subcategorias poderão ser observados no capítulo de *Can't stop loving you* - trabalho prático desta pesquisa - e, ao lado de ilustrações de trabalhos já publicados por ilustradores de mangá, suas páginas serão igualmente analisadas quanto a tais questões.

3.1 Diagramação, enquadramento e perspectiva

Este item tratará de aspectos estruturais das páginas de um mangá. Tais elementos podem auxiliar na representação de uma poética, incluindo diferentes estilos de requadros para a ambientação de uma cena e/ou aproximar ou distanciar o leitor da mesma. Desta forma, pode-se intensificar a identificação do mesmo com a situação dos personagens, muitas vezes fazendo com que o espectador se sinta parte daquele cenário.

O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa, de maneira muito semelhante a uma peça em que os atores interagem com o público em vez de simplesmente atuarem diante dele (EISNER, 2010, p. 45).

Um estilo de requadro frequentemente utilizado nos mangás e, inclusive, no *shoujo* mangá, é o requadro sem respiros de página (figura 09). Estes são utilizados geralmente quando se deseja intensificar o momento vivido pelos personagens, como em cenas românticas ou de alto teor psicológico.

Figura 09 – Quadro sem respiros de página



Io Sakisaka. *Ao Haru Ride*, Editora Shueisha, 2011.

Neste caso, a ausência de respiro na página intensifica o sentimento de tristeza sofrido pela personagem. Este, portanto, parece adquirir proporções além dos limites da página, de maneira mais ampla e irrestrita, em comparação a uma página com espaços de respiro, que parecem, de certa forma, conter e “reprimir” sentimentos e emoções em uma narrativa.

Além de intensificar sentimentos e emoções, a diagramação e composição podem também transmitir sensações, como na obra *Hakuchou* (figura 10), de Ariyoshi Kyoko. Nesta cena, tais recursos transmitem a sensação de leveza e movimento, além de fazer referências visuais à música que acompanha a dança nesta apresentação de balé, utilizando quadros que remetem a teclas de piano sendo tocadas por um músico ao longo da performance.

Figura 10 – Diagramação e composição em cena de apresentação de balé



Kyoko Ariyoshi. *Hakuchou*, Editora Shueisha, 1977-81.

Para Eisner (2010), a perspectiva pode ser utilizada para manipular ou produzir estados emocionais variados no leitor. O artista afirma que a reação da pessoa que vê uma determinada cena é influenciada pela sua posição de espectador (figura 11): “Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e que entram em jogo quando acionados adequadamente”. Desta forma, uma mesma situação pode ser representada de diferentes ângulos e pontos de vista, provocando diversas reações no leitor.

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 (OI, 2009, p.123).

Figura 11 – Observando através do ponto de vista do personagem



Miwako Sugiyama, *True Love*, Editora Shogakukan, 2013.
A representação do personagem de corpo inteiro parece convidar o leitor a se tornar observador da cena, como se estivesse dentro da mesma, através do ponto de vista do personagem observante.

Nas tabelas a seguir (tabelas 01, 02 e 03)), podem ser observadas diversas aplicações de diagramação, perspectiva e enquadramento nos *shoujo* mangás. Algumas destas são universais e podem ser aplicadas a outros gêneros. Porém, outras são características do gênero *shoujo*, sendo dificilmente encontradas em publicações de outros segmentos.

Tabela 01. Diagramação e enquadramento



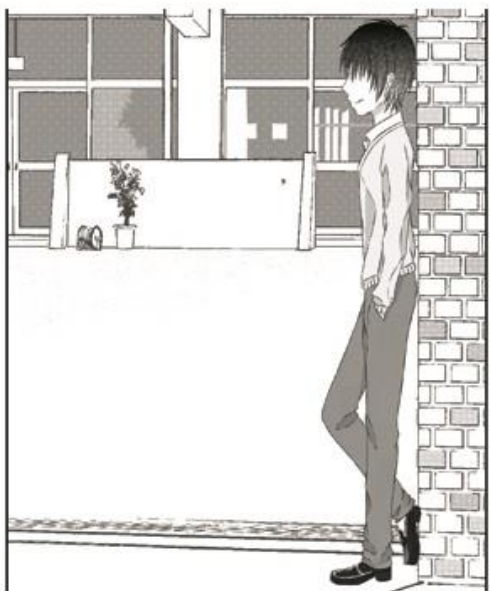
Diagramação em diagonal:
Expressa dinamismo, movimento.



Diagramação - diversos fragmentos de cenas em um único quadro: indica nostalgia, lembranças, memórias.



Diagramação - Dois personagens, um em cada quadro, separados por uma linha diagonal:
Indica a transmissão, troca de sentimentos entre os mesmos.



Enquadramento - corpo inteiro do personagem em plano geral: Convida o leitor a se tornar observador da situação, através do ponto de vista do personagem observante. Muitas vezes, também é utilizado para indicar que o personagem em questão é belo, atraente, charmoso, enfatizando qualidades físicas e comportamentais.

Algumas aplicações de diagramação e enquadramento.

Tabela 02. Enquadramento



Enquadramento - close up (do busto para cima):
Intensifica a emoção sentida por um personagem,
dando ênfase à sua expressão facial.



Enquadramento - big close-up (dos ombros para cima):
Intensifica ainda mais do que o close-up a emoção de
um personagem, chamando a atenção principalmente
para a expressão dos olhos.



Enquadramento - zoom focalizando os olhos:
Chama a atenção para o sentimento ou sensação
do personagem em determinado momento da cena.



Enquadramento - zoom na região do joelho para
baixo de um casal: expressa intimidade entre dois
personagens. Também é utilizado para indicar um
relacionamento romântico, de maneira sugestiva.

Algumas aplicações de enquadramento.

Tabela 03. Perspectiva



Perspectiva de cima para baixo (plongée):
Afasta o leitor da cena. Indica intimidade,
aproximação entre os personagens.



Perspectiva de baixo para cima (contra-plongée):
Aproxima o leitor da cena, convidando-o a participar
da mesma. Intensifica o sentimento dos personagens.



Perspectiva - personagem visto sob ângulo oblíquo:
Sugere determinação, força, resolução. Também pode
ser utilizada para indicar o ato de tomar decisões.



Perspectiva - personagem visto de longe: expressa
solidão, isolamento.

Algumas aplicações de perspectiva.

3.2 Retículas e escala de preto e branco

Ao serem empregados, tais recursos podem indicar o estado de espírito de um personagem e auxiliar na ambientação da cena, podendo gerar diferentes interpretações da mesma. Ao alterar uma retícula (figuras 12 e 13), por exemplo, é possível causar um sentido diferente à narrativa, dando origem a uma nova situação.

Figura 12 – Cena original



Arina Tanemura, *Neko to Watashi no Kinyoubi*, Editora Shueisha, 2013.

A retícula utilizada no fundo remete a um estado de surpresa e choque emocional dos personagens, auxiliando na ambientação da cena. A sua substituição por outra geraria um novo significado, proporcionando uma interpretação diferente pelo leitor.

Figura 13 – Cena com retículas alteradas



Teste de troca de retículas.

Ao trocar as retículas de uma cena, pode-se alterar o contexto e a ambientação da mesma. No caso da troca da retícula de pequenos raios, da imagem à esquerda, pela retícula de bolinhas, foi possível proporcionar um tom cômico e inesperado à situação, mudando completamente o contexto da cena.

Algumas retículas são comumente utilizadas no *shoujo* mangá, tornando-se verdadeiras marcas deste segmento. Algumas destas, como as retículas de bolhas (figura 14) e pentágonos entrelaçados (figura 15), por exemplo, estão presentes na maior parte de seus títulos, e são dificilmente encontradas em outros gêneros. Estas fazem parte de uma linguagem própria e única de elementos e signos existentes nos

mangás *shoujo*, cujos significados podem variar dos mais simples aos mais complexos.

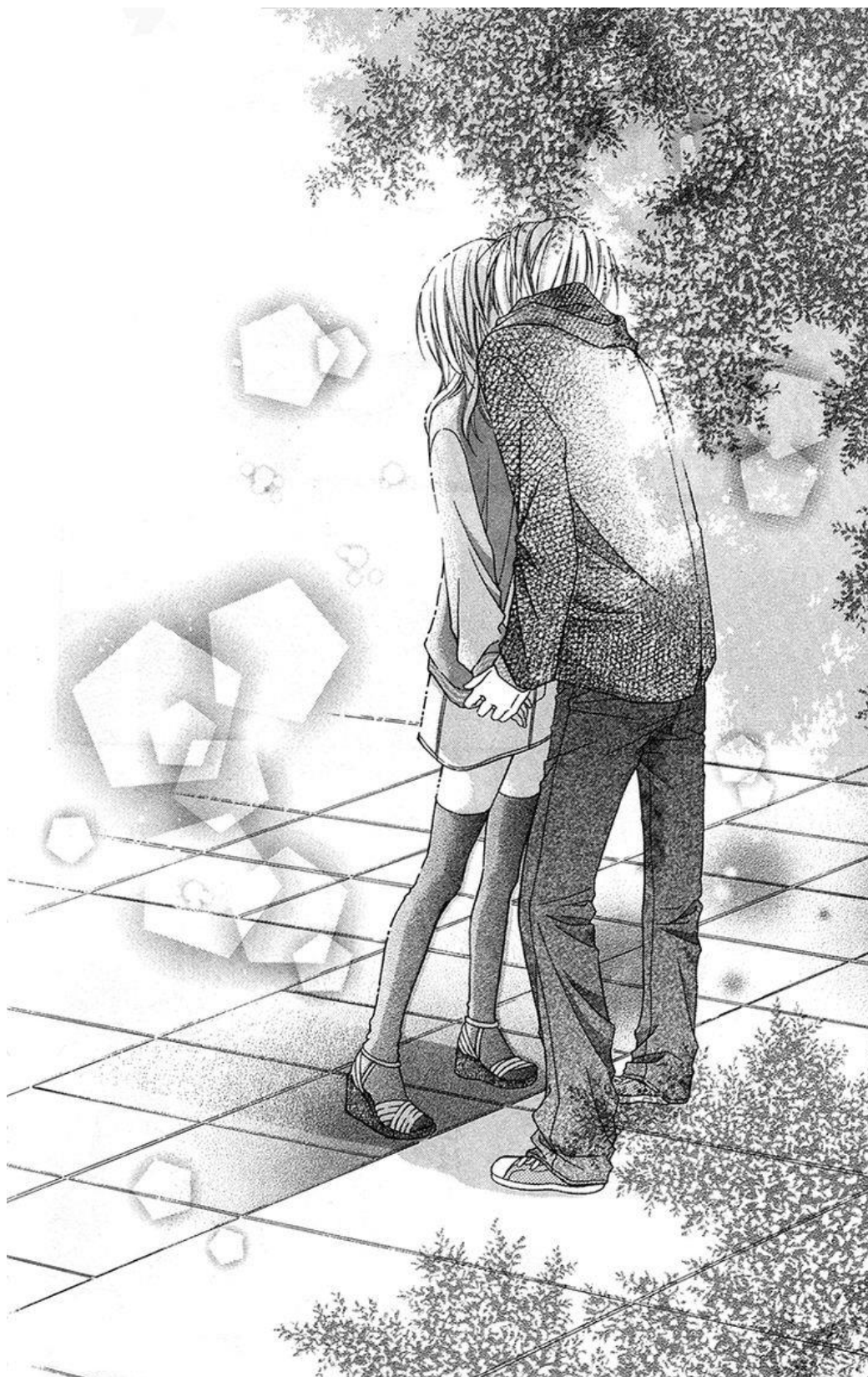
Figura 14 – Retículas de silhuetas de bolhas



Karuho Shiina. *Kimi ni Todoke*. Editora Shueisha, 2005.

As retículas de silhuetas de bolhas ao fundo do quadro reforçam os sentimentos de contentamento e felicidade presentes na cena. Além disso, pode-se observar a presença de balões de monólogo, que destacam expressões do pensamento da protagonista.

Figura 15 – Reticulas de pentágonos entrelaçados

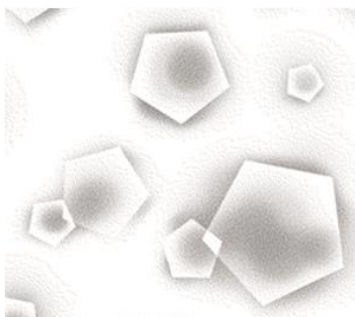


Nana Haruta. *Love Berrish*. Editora Shueisha, 2007.

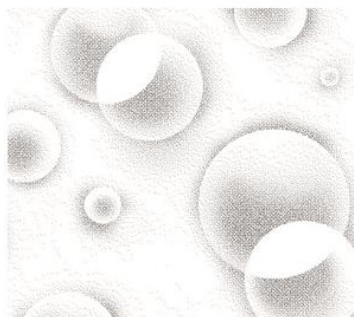
As retículas de pentágonos entrelaçados, mescladas com o cenário, intensificam o sentimento de amor e o “clima” romântico entre os personagens.

Nas tabelas abaixo (tabelas 04 e 05), podem ser encontradas diversas retículas presentes no gênero *shoujo*, assim como seus respectivos significados. A maioria destas é encontrada apenas em publicações deste segmento, sendo casualmente utilizadas por publicações de outros gêneros para fazer referência ao próprio estilo característico dos *shoujo* mangás.

Tabela 04. Retículas nos *shoujo* mangás e seus respectivos significados



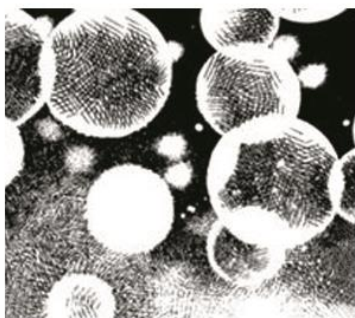
Pentágonos entrelaçados: êxtase, felicidade, amor.



Bolhas entrelaçadas: inocência, paz, tranquilidade, felicidade, satisfação.



Brilho: Entusiasmo, alegria, excitação/ charme, beleza, encanto.



Bolhas rachuradas com fundo preto: inocência, ingenuidade, memórias da infância.



Silhuetas de bolhas: felicidade, alegria, contentamento.



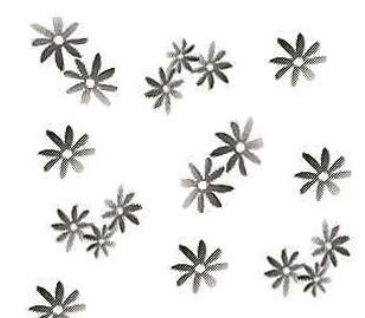
Brilho gradiente: Admiração, encanto, felicidade, satisfação.



Rosas: Beleza, charme, atratividade.



Flores realistas/detalhadas: amor, romantismo, paixão.

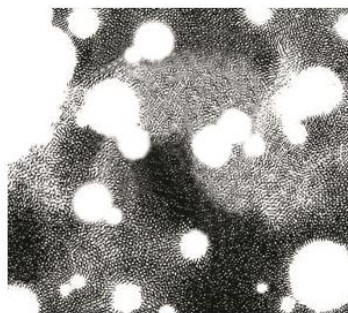


Flores pequenas/estilizadas: graciosidade, fofura, meiguice.

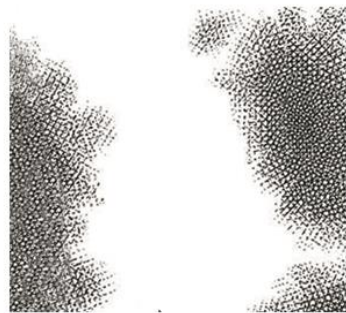
Algumas retículas possuem elementos similares, porém, contextos diferentes ou até mesmo opostos entre si.

Tabela 05. Retículas nos *shoujo* mangás e seus respectivos significados

Raios brancos em fundo preto: choque emocional, susto, surpresa.



Bolhas brancas com fundo rachurado: tristeza, pesar, melancolia.



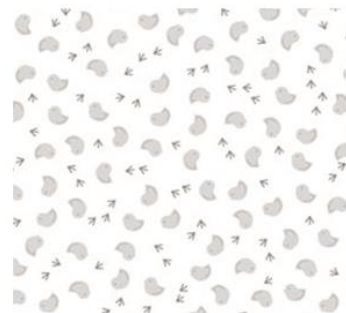
Manchas escuras de rachuras: medo, receio, preocupação.



Linhas preenchidas com manchas e bolhas: tensão, inquietação, ansiedade.



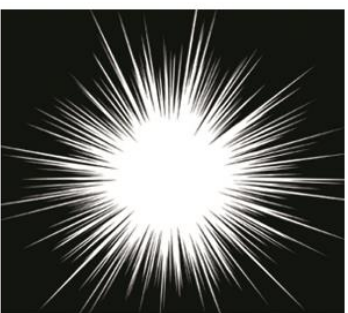
Penas flutuantes: pureza, inocência, ingenuidade, bondade.



Filhotes de passarinho e patinhas: Comicidade, humor, descontração.



Linhas de ação convergentes: insight, ideia, percepção.



Linhas brancas de ação convergentes em fundo preto: choque emocional, susto, espanto.

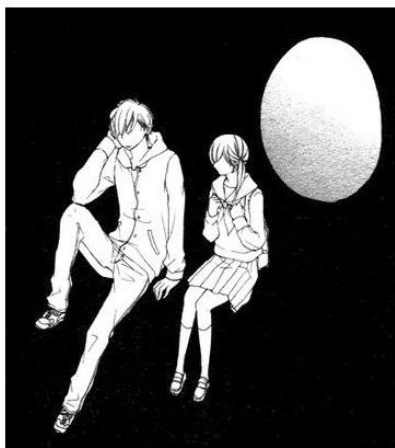


Penas escuras flutuantes: malícia, astúcia, sagacidade.

As retículas possuem importância fundamental no *shoujo* mangá, sendo responsáveis por indicar sentimentos, características de um determinado personagem e até mesmo contextualizar uma cena.

Muito parecidas com as retículas, as escalas de preto e branco possuem significados específicos no mangá, principalmente ao que se diz respeito ao *shoujo* mangá. Podendo ser aplicadas em fundos de quadros (figura 16), balões e até no preenchimento da silhueta de personagens, são maneiras simples de se representar um sentimento ou sensação ao longo da narrativa. Nesta tabela abaixo (tabela 6), pode-observar algumas aplicações da escala de preto e branco em diversos elementos de uma narrativa visual, assim como seus respectivos significados.

Tabela 06. Escalas de preto e branco no *shoujo* mangá e seus respectivos significados



Fundo do quadro preenchido pela cor preta: choque emocional, medo, temor, susto.



Olhos sem detalhamento, preenchidos pela cor branca ou cinza: susto, surpresa, pânico, choque emocional.



Cena romântica inteira em tons de branco e cinza claro: amor sublime, verdadeiro.



Olhos pouco detalhados preenchidos em tons de branco e cinza, junto a rachuras na região das bochechas: embaraço, amor, paixão.



Balão de diálogo preenchido pela cor preta: notícia inesperada ou ruim, indelizadeza, frieza, grosseria, lamentação.



Quadro narrativo preenchido pela cor preta: Receio, medo, preocupação, angústia, tristeza, melancolia.

As aplicações das escalas de preto e branco estão presentes em diversos elementos do mangá, desde balões de diálogos à anatomia dos personagens.

Figura 16 – Utilização da cor preta em fundos de quadros



Arina Tanemura. *Neko to Watashi no Kinyoubi*. Editora Shueisha, 2014.

O fundo na cor preta do primeiro quadro indica o choque psicológico sofrido pela personagem na cena. As linhas “ásperas” verticais e a falta de detalhamento na representação dos olhos, que confere um aspecto de algo sem vida à garota, reforçam tal estado emocional.

3.3 Onomatopeias e estilos de balões

Apesar de estarem ligados a palavras, os balões e as onomatopeias podem ser considerados também aspectos visuais dos quadrinhos, por possuírem diferentes formatos, tamanhos e estilos. A sua importância está relacionada à linguagem sonora e a ambientação da cena, atuando como metáforas visuais de tais elementos.

À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples delimitador para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de emprestar a característica do som à narrativa (EISNER, 2010, p.24).

Nos *shoujo* mangás, dois tipos de balões são comumente utilizados: os balões de diálogo e os balões de pensamento. O primeiro grupo indica a entonação da fala

de um personagem. Já o segundo, sendo composto em sua maioria por elementos que podem ser chamados de balões de monólogo¹⁸, vincula sentimentos e/ou sensações a pensamentos de personagens.

Na tabela abaixo (tabela 07), são apresentados alguns formatos de balões de diálogo. Assim como o balão comum (em formato de elipse), estes podem ser encontrados em diversas publicações de mangá, independentemente do gênero. Sua conotação pode variar tanto em relação à sua forma, como observado na tabela abaixo, quanto em relação ao seu preenchimento, seja este através do uso de escalas de preto e branco e/ou de retículas (figura 17).

Tabela 07. Formas de balões e seus respectivos significados



Uma mesma fala pode possuir sua conotação totalmente alterada através da mudança de um balão de diálogo.

¹⁸O balão de monólogo é uma espécie de balão de pensamento, que faz parte da narrativa textual dos mangás, sobretudo no gênero shoujo, possuindo diversos estilos e formas.

Figura 17 – Aplicação de retículas em balões de diálogo

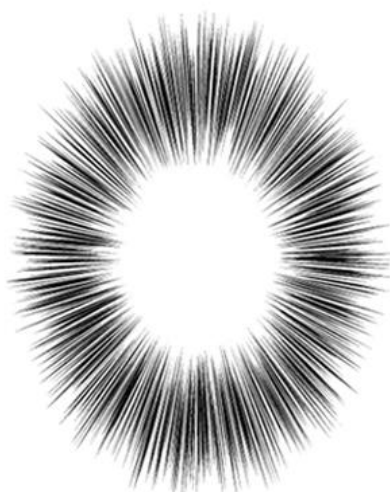


Mika Yamamori, *Hirunaka no Ryuusei*, Editora Shueisha, 2014.

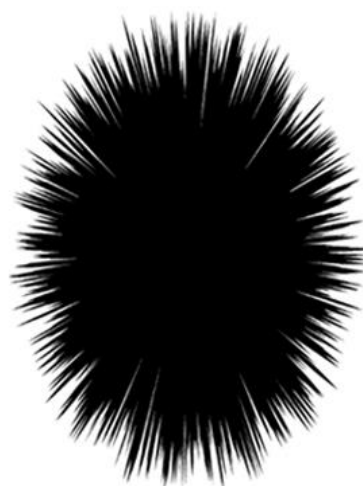
Nesta cena, o uso da retícula no balão confere à fala do personagem um tom mais sentimental, afetivo. Caso fosse utilizado o balão simples, sem retículas, a enunciação do personagem poderia ser interpretada de maneira mais séria, direta.

Na tabela a seguir (tabela 08), estão presentes alguns estilos de balões de monólogo. Alguns destes são típicos do gênero *shoujo*, sendo raramente encontrados em publicações de outros segmentos. Pode-se observar, nesta cena de *Can't Stop Loving You* (figura 18), a utilização do balão de monólogo ao longo do pensamento da personagem.

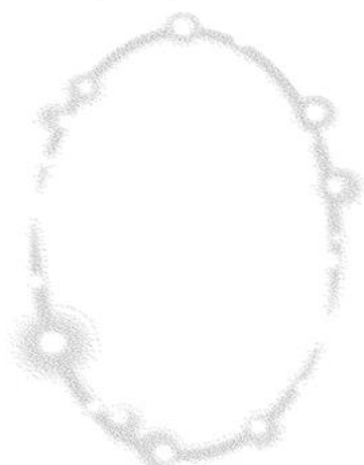
Tabela 08. Formas de balões de monólogo e seus respectivos significados



Insight, ideia, percepção,
agitação, nervosismo.



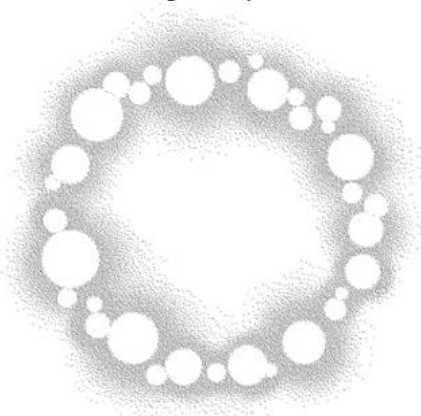
Desespero, medo, temor,
mau pressentimento.



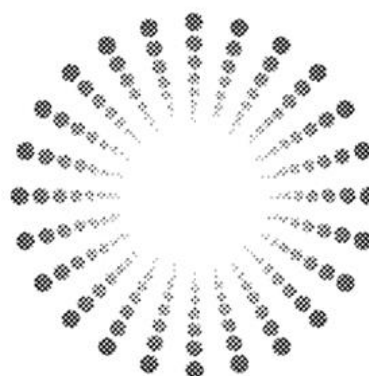
Tranquilidade, serenidade
(emoções positivas e
negativas).



Alegria, entusiasmo,
felicidade.



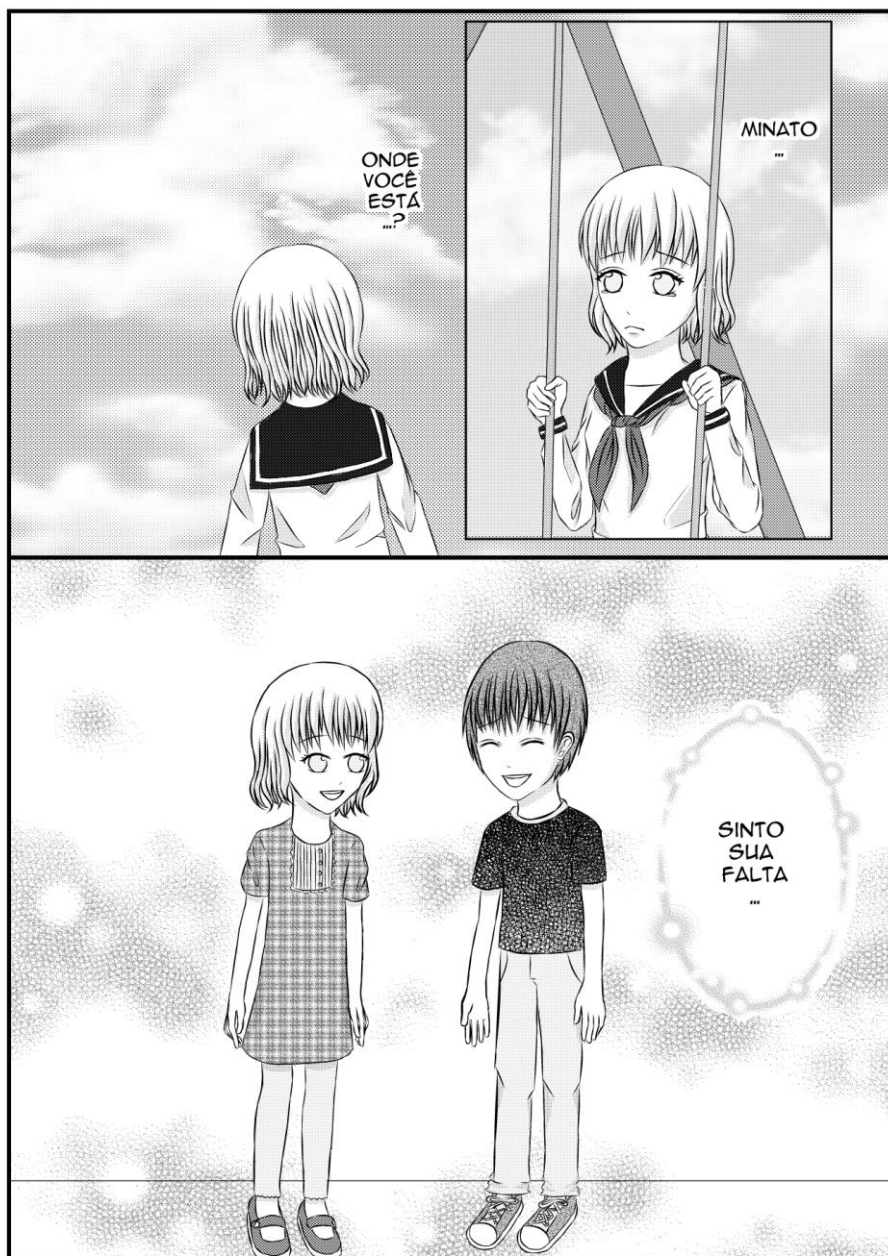
Esperança, otimismo,
positividade.



Entusiasmo, excitação,
alegria.

Os dois estilos de balões de monólogo superiores podem ser encontrados em publicações de diversos segmentos, porém os quatro inferiores são típicos do *shoujo* mangá.

Figura 18 – Balão de Monólogo



Harumi Yamamoto. *Can't Stop Loving You*, 2015.

O balão de monólogo, utilizado no último quadro, além de dar destaque à expressão “Sinto sua falta...”, confere serenidade ao sentimento de tristeza expressado pela personagem.

Apesar de serem palavras, as onomatopeias são utilizadas metaforicamente para representar sons, contribuindo para a ambientação da cena. Além disso, recursos como tamanhos, formas, fontes e texturas diversas são utilizados para intensificar sua expressividade. “Os mangás possuem uma grande diversidade de onomatopeias, todo o tipo de som é representado por uma, inclusive a sua ausência (figura 19)” (OI, 2009, p. 30).

Figura 19 – Representando a ausência de sons



CLAMP, *Kādokyaputā Sakura (Cardcaptor Sakura)*, Editora Kodansha, 1997.

A onomatopeia “しーん” (“shiin”) representa o silêncio absoluto no interior da caverna. Neste caso, a onomatopeia não foi utilizada para representar um som, e sim a sua ausência.

O *shoujo* mangá possui algumas onomatopeias características do gênero, que são encontradas com menor frequência em publicações de outros segmentos. Na tabela abaixo (tabela 09), pode-se observar algumas onomatopeias comumente utilizadas em mangás direcionados ao público feminino:

Tabela 09. Expressando sentimentos, emoções e sensações com onomatopeias



“どき” (“doki”) -
coração palpitando, amor,
paixão, susto, surpresa.



“どくん” (“dokun”) -
coração palpitando mais
forte que em “どき” (“doki”),
amor, paixão, susto, surpresa.



“きゅうん” (“kyuun”) -
coração apertado,
amor, paixão.



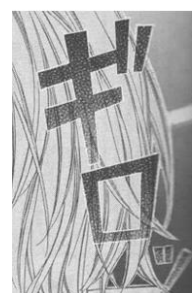
“きゃーっ” (“kya-”) -
entusiasmo, admiração
de garotas pelo
sexo oposto.



“きらきら” (“kira kira”) -
brilho, charme,
encanto, atratividade.



“わーいっ” (“wa-i”) -
entusiasmo, alegria,
felicidade.



“ギロッ” (“giro”) -
olhar repentino
de raiva, irritação.

Possuindo diversas formas, fontes e texturas, as onomatopeias contribuem para a expressividade de um personagem ou uma cena.

3.4 A anatomia expressiva no mangá

[...] quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, é evidente, da memória comum da experiência. É precisamente por isso que a forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos (EISNER, 2010, p.103).

Pode-se observar, no mangá, algumas especificidades na representação da anatomia. “Os personagens em sua grande maioria possuem olhos grandes, cabelos exóticos e expressões faciais exageradas” (OI, 2009, p. 30). Apesar da simplificação de traços herdada do *Ukiyo-e*¹⁹, as expressões faciais de personagens no mangá costumam ser realçadas e, muitas vezes, caricatas, utilizando-se frequentemente o estilo *Chibi*²⁰.

Tratando-se especificamente do *shoujo* mangá, podemos observar que olhos bastante expressivos, corpos longilíneos e traços e feições delicadas (figura 20) - inclusive para personagens masculinos (figura 21) – são característicos do gênero. Porém, os olhos continuam sendo a parte mais expressiva da feição humana, sendo o grande responsável pela expressão facial dos sentimentos, emoções e sensações dos personagens.

Quando criança via os olhos fortemente delineados das atrizes brilharem com o reflexo das luzes do palco. Osamu²¹ 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 apud OI, 2009, p.130).

¹⁹ Literalmente “imagens do mundo flutuante”, *Ukiyo-e* é o termo utilizado para se referir às xilogravuras-pinturas japonesas, tendo como alguns de seus principais representantes Katsushika Hokusai (1760 – 1849) e Utagawa Hiroshige (1797 – 1858).

²⁰ Estilo de caracterização de personagens no qual os mesmos possuem corpos pequenos e cabeças avantajadas, geralmente para efeito gracioso e/ou cômico.

²¹ Nesta passagem, Gravett se refere ao ilustrador de mangá Osamu Tezuka.

Figura 20 – A anatomia feminina nos *shoujo* mangás



Arina Tanemura, *Shinshi Doumei Cross (The Gentlemen's Alliance)*, Editora Shueisha, 2007. Assim como a personagem *Ushio*, de *Shinshi Doumei Cross*, é comum encontrar no *shoujo* mangá personagens com olhos bastante expressivos, corpos longilíneos e traços e feições delicadas.

Figura 21 – A anatomia masculina nos *shoujo* mangás



Maki Minami, Capa do capítulo 42 de *S · A: Special A*, Editora Hakushensha, 2006. Mesmo os personagens masculinos seguem a estética dos *shoujo* mangás, possuindo inclusive traços e feições delicadas e corpos longilíneos, características não tão comuns em outros gêneros que não aqueles voltados ao público feminino, como os *shoujo* e os *josei* mangás.

O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação de seus gestos de origem emocional e de posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não verbal de gestos (EISNER, 2010, p.103).

Mesmo que não contenha narrativas ou balões de diálogo ou pensamento, cenas compostas por imagens bem construídas podem, por si mesmas, adquirir caráter explicativo e expressivo nos mangás. A sequência abaixo representa tal emprego de recursos visuais, utilizando-se apenas de onomatopeias para auxiliar na ambientação da cena (figura 22).

Figura 22 – Narrativa sem diálogos e descrições textuais



Arina Tanemura. *Neko to Watashi no Kinyoubi*. Editora Shueisha, 2013.

A utilização de imagens, sem diálogos e narrativas textuais, não causa prejuízo à interpretação da cena.

3.5 Simbologia no mangá

A simbologia é um importante recurso utilizado no mangá em geral. Qualquer um que seja o gênero, signos, símbolos e figuras de linguagem - como hipérboles, metonímias e metáforas visuais - podem ser encontradas na narrativa, de maneira a contribuir para sua expressividade. Estes, segundo Masami Toku (2005), fazem parte de um imaginário compartilhado entre autores de mangá e leitores:

[...] devido às limitações de preto e branco, o uso dos elementos básicos do mangá – e dos quadrinhos em geral – desenvolveu-se no Japão com rica semiótica (teoria filosófica de signos e símbolos) e conotações semânticas. Os mangás são preenchidos de signos semióticos que leitores entendem, um imaginário compartilhado entre o mangaká e os leitores (TOKU, 2005, p.19, tradução nossa²²).

Alguns símbolos e signos tornaram-se característicos do *shoujo* mangá. Flores, corações, bolhas flutuantes e brilhos são alguns exemplos de elementos presentes na grande maioria das publicações do gênero e podem ser considerados como verdadeiras marcas do estilo. Estes geralmente são utilizados de maneira metafórica para representar sentimentos, características da personalidade ou até mesmo a visão de um personagem em relação a alguma situação ou fato ou em relação a outro personagem.

A partir da década de 1940, Jun'ichi²³ passou a exagerar ainda mais na expressividade e no tamanho dos olhos de suas protagonistas. 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 dela (OI, 2009, p.85).

No caso desta imagem (figura 23), as flores podem ser interpretadas como a representação metafórica do sentimento de admiração e afeto da protagonista em relação ao personagem masculino. Tal elemento também pode ser utilizado para conceder uma boa impressão ao personagem, direcionando a maneira que o autor deseja que o personagem seja visto pelo leitor.

²² “[...]due to the limitations of black and white, the use of the basic elements of manga—and comics in general—has developed in Japan with rich semiotic (philosophical theory of signs and symbols) and semantic connotations. Manga are filled with semiotic signs that readers understand, an imagery shared among the mangaka and readers” (TOKU, Masami. *Shojo Manga Girl Power (Girls Comics from Japan)*. Chico: Published by Flame Press at California State University, 2005, p.19).

²³ Jun'ichi Nakahara (1913-1983), ilustrador de quadrinhos direcionados ao público feminino, foi responsável por inovações estéticas que popularizaram o gênero.

Figura 23 – Flores na simbologia do *shoujo* mangá



CLAMP, *Kādokyaputā Sakura (Cardcaptor Sakura)*, Editora Kodansha, 1996.

As flores nesta cena representam os sentimentos e a admiração da protagonista em relação ao personagem masculino. Além disso, foram utilizadas para reforçar a personalidade agradável e gentil do garoto.

Os mangás possuem um vocabulário próprio de símbolos (tabela 10), que podem ser encontrados na maioria dos títulos, independentemente de seu gênero. Seja para expressar entusiasmo, raiva (figura 24), susto (figura 25) ou tristeza, estes permitem, de maneira simples e rápida, representar estados de humor em que um personagem se encontra, mesmo que esteja de costas e que sua expressão facial esteja oculta.

Tabela 10. Símbolos característicos do mangá para expressar sentimentos, emoções e sensações de personagens

		
Inconformismo, irritação/cansaço.	Entusiasmo, excitação, percepção.	Raiva, ira, irritação.
		
Meiguice, fofura, graciosidade.	Susto, espanto, dor.	Perfeição, charme, atratividade.
		
Pessimismo, melancolia, desânimo, mal estar.	Atração, amor, admiração.	Decepção, frustração, irritação.
		
Susto, surpresa, espanto.	Alívio, sossego.	Calor, febre, vapor quente.

Os diversos símbolos característicos do mangá, ao serem utilizados, proporcionam ao autor uma maneira simples, rápida e econômica para representar facilmente expressões e estados de humor de um personagem.

Figura 24 – Expressando o sentimento de raiva através de símbolos



Mika Yamamori. *Hirunaka no Ryuusei*, Editora Shueisha, 2014.

O pequeno símbolo utilizado na região da cabeça da personagem é comumente utilizado para representar o sentimento de raiva.

Figura 25 – Expressando sustos através de símbolos



Karuho Shiina. *Kimi ni Todoke*. Editora Shueisha, 2005.

O símbolo, localizado próximo à cabeça da personagem no terceiro e quarto quadros, indica susto e surpresa sentidos pela personagem.

Nesta tira de quadrinhos composta por três quadros, Eisner (2013, p. 26) também oferece um exemplo de utilização de símbolos para a construção de significados em uma narrativa (figura 26):

Nesta história, a escolha de uma boneca e de placas quebradas despertam simpatia porque são normalmente identificados com não combatentes. Deixados na neve, abandonados e quebrados, eles não só comprovam a inocência das vítimas, como convidam o leitor a condenar os assassinos (EISNER, 2013, p.26).

Figura 26 – Utilização de símbolos para a construção de significados em uma narrativa

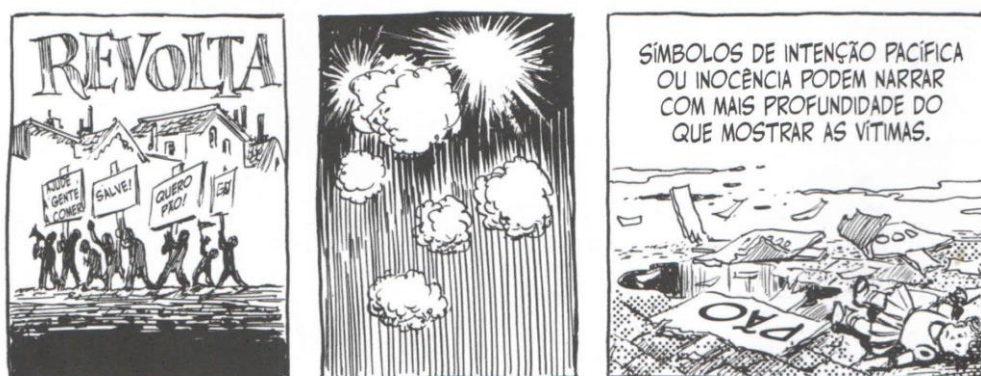


Imagem retirada de EISNER, Will. *Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. Tradução Leandro Luigi del Manto. 3. ed. São Paulo: Devir, 2013, p. 26. Nesta cena, as placas quebradas e a boneca caída no chão, utilizadas como símbolos, além de denotar o sofrimento vítimas, também remetem à covardia dos agressores.

Considerações Finais

O universo dos *shoujo* mangás, embora seja apenas um de diversos existentes nos quadrinhos japoneses, criou, ao longo de sua história, características e elementos visuais próprios que o tornam tão único e rico quanto à sua poética, visualidade e psicologia de seus personagens.

Apesar de as descrições e os diálogos textuais serem componentes frequentemente utilizados em histórias em quadrinhos, uma sequência de quadros pode, utilizando apenas elementos visuais, transmitir uma narrativa e expressar sentimentos, emoções e sensações de seus personagens. Tais recursos visuais - sejam estes retículas, onomatopeias, balões, símbolos ou formas de enquadramento, diagramação e perspectiva – contribuem para a expressividade e ambientação de uma cena.

Sem prejudicar o entendimento da história, uma cena utilizando apenas imagens para a construção de sua narrativa permite uma interpretação mais livre e ampla pelo leitor. Porém, a partir de recursos como diagramação, enquadramento e perspectiva, é possível direcionar o olhar do leitor e/ou destacar determinado detalhe para o qual se deseja chamar a atenção.

Um recurso comumente utilizado no *shoujo* mangá, porém sobre o qual não discutido com a mesma frequência, é a utilização de retículas. Estas, ao serem substituídas por outras de significados distintos, podem conferir à cena um sentido totalmente diferente em relação ao inicial, contribuindo com a ambientação e contextualização da mesma. De maneira a obter efeitos similares, pode-se utilizar tons de preto como preenchimento de balões e fundos de quadros, tornando uma situação ou diálogo mais pesado, inesperado, ou até mesmo denotar frieza por parte de um personagem.

Além destes recursos, existem os símbolos característicos do mangá, alguns destes típicos do *shoujo* mangá, que se tornaram verdadeiras marcas do gênero, como os corações, bolhas, brilhos e flores. Símbolos estes que possuem um significado único e singular neste universo, não sendo utilizados da mesma maneira em outros gêneros.

Segundo Toku (2005), a narrativa no *shoujo* mangá é construída a partir de um imaginário compartilhado entre autoras e leitoras. Desta forma, é possível construir uma narrativa utilizando-se signos e símbolos que possam ser compreendidos pelo

público, através de um processo de recuperação de imagens e de conceitos presentes em seu repertório. Sua utilização proporciona, através de representações não literais, riqueza poética e visual à obra.

De uma maneira geral, pode-se dizer que todas estas características e valores únicos do *shoujo* mangá, que se assemelham aos do *josei* mangá, representam o imaginário feminino e sua maneira de enxergar o mundo. Portanto, suas publicações são reflexo da situação social e cultural em que a mulher se encontra em seu tempo:

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 como a mulher é vista e como gostaria de ser (OI, 2008, p.211).

Desta forma, pode-se afirmar que tanto os elementos visuais quanto os temas presentes no *shoujo* e *josei* mangás estão em constante transformação e renovação, de maneira a acompanhar as mudanças vivenciadas pelas mulheres no contexto e época em que se encontram.

Referências Bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. *O Sistema dos Objetos*. Tradução Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva, 2012.

CAGNIN, Mariana. Artemidia independente: Vidas Imperfeitas, o quadrinho em um diálogo entre linguagem e suporte. 2012. 72 f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2012. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/118452>>.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. Tradução Leandro Luigi del Manto. 3. ed. São Paulo: Devir, 2013.

_____. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FUJIMOTO, Yukari. A life-size mirror: Women's Self-Representation in Girls' Comics. In TOKU, Masami. *Shojo Manga Girl Power (Girls Comics from Japan)*. Chico: Published by Flame Press at California State University, 2005.

GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos*. Tradução Elderli Fortunato. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

GUILLAUME, Paul. *Psicologia da Forma*. São Paulo: Editora Nacional, 1966.

ITO, Kinko. *Manga in Japanese History*. London: An East Gate Book, 2008.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1995.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokémon*. Paris: Flammarion, 2010.

_____. *One Thousand Years of Manga*. Paris: Flammarion, 2007.

LUYTEN, Sônia. *Cultura Pop Japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

_____. *Mangá: O Poder dos quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

MACWILLIAMS, Mark. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. London: An East Gate Book, 2008.

MCCARTHY, Helen. *A Brief History of Manga*. Lewes: Ilex Press, 2014.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

Ol, Sheila. *Shôjo Manga – de Genji Monogatari a Miou Takaya*. 2008. 282p. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais – Universidade Estadual Paulista, São Paulo.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
_____. *Semiótica e Filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1975.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SCHODT, Frederick. *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.

THORN, Matt. *A History of Manga*.

Disponível em: <<http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>>. Acesso em: 15 Mai 2015.

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

TORIYAMA, A.; SAKUMA, A. *Mangaka*. Tradução Lúcia Leal Ferreira. São Paulo: Conrad, 2002.

Referências Visuais

- CLAMP. *Kādokyaputā Sakura (Cardcaptor Sakura)*. vol.1. Tokyo: Kodansha, 1996.
- _____. *Kādokyaputā Sakura (Cardcaptor Sakura)*. vol.4. Tokyo: Kodansha, 1997.
- HARUTA, Nana. *Love Berrish*. vol.5. Tokyo: Shueisha, 2007.
- KUSANAGI, Mizuho. *Akatsuki no Yona*. vol.3. Tokyo: Hakusensha, 2009.
- MINAMI, Maki. *S · A: Special A*. vol.8. Tokyo: Hakusensha, 2006.
- MIYOSHI, Maki. *P to JK*. vol.4. Tokyo: Kodansha, 2014.
- UEDA, Rinko. *Hadashi de Bara wo Fume*. vol.9. Tokyo: Shueisha, 2012.
- SAKISAKA, Io. *Ao Haru Ride*. vol.1. Tokyo: Shueisha, 2011.
- SUGIYAMA, Miwako. *True Love*. vol.1. Tokyo: Shogakukan, 2013.
- _____. *True Love*. vol.3. Tokyo: Shogakukan, 2013.
- _____. *True Love*. vol.4. Tokyo: Shogakukan, 2014.
- _____. *True Love*. vol.5. Tokyo: Shogakukan, 2014.
- TANEMURA, Arina. *Neko to Watashi no Kinyoubi*. vol.1. Tokyo: Shueisha, 2013.
- _____. *Neko to Watashi no Kinyoubi*. vol.2. Tokyo: Shueisha, 2014.
- _____. *Neko to Watashi no Kinyoubi*. vol.5. Tokyo: Shueisha, 2014.
- _____. *Neko to Watashi no Kinyoubi*. vol.8. Tokyo: Shueisha, 2014.
- SHIINA, Karuho. *Kimi ni Todoke*. vol.4. Tokyo: Shueisha, 2005.
- YAMAMORI, Mika. *Hinunaka no Ryuusei*. vol.1. Tokyo: Shueisha, 2014.
- _____. *Hinunaka no Ryuusei*. vol.9. Tokyo: Shueisha, 2015.
- _____. *Hinunaka no Ryuusei*. vol.12. Tokyo: Shueisha, 2015.
- YAMAMOTO, Harumi. *Can't Stop Loving You*, 2015.
- WATASE, Yuu. *Zettai Kareshi*. vol.5. Tokyo: Shogakukan, 2004.