

6.2.6 Quadrinhos Orientais

É inegável que os quadrinhos orientais diferem dos ocidentais, em primeiro lugar pelo traço, que é bem característico, mas também pelos temas abordados, muitos deles oriundos das tradições milenares da cultura oriental. Isso não quer dizer que os quadrinhos orientais não possam ser agrupados por temas, assim como os ocidentais; o Oriente também produz cartuns, charges, tiras, quadrinhos de humor, de super-heróis e eróticos, além de outros não tão difundidos no Ocidente, como o *eroguro* (mistura de erótico e grotesco). A produção de quadrinhos é maior no Japão (*mangá*), mas a China (*lianhuanhua*) e a Coreia (*manhwa*) também publicam bastantes quadrinhos. A quantidade de quadrinhos vendida nesses países é de fazer inveja:

Os números são espetaculares e já se falou bastante das tiragens de até 7 milhões semanais da *Shonen Jump* ou dos 2,6 milhões de exemplares para tiragem inicial de um dos volumes de *One Piece*. Se a indústria de quadrinhos do Japão dava seus primeiros passos em 1954, hoje é várias vezes maior que a norte-americana. Mas o que mais entusiasmo é mesmo a maravilhosa riqueza de traços, temas e ideias que surgem a cada nova incursão no mundo dos mangás. (Rogério de Campos, *apud* GRAVETT, 2006, prefácio)

Não somente os números colocam os quadrinhos orientais em evidência; a variedade de gêneros e temas também contribui para o consumo dos diversos títulos: “não só os japoneses fazem mangás adultos dos gêneros mais variados, mas também fazem os quadrinhos infanto-juvenis mais populares do planeta”. (Rogério de Campos, *apud* GRAVETT, 2006, prefácio)

O próprio nome mangá já é motivo de discordância. Genericamente falando, mangá significa “quadrinhos japoneses”. No entanto, durante muito tempo, devido a um estudo pioneiro de Frederik Schodt em 1983, mangá foi traduzido por “imagens irresponsáveis”, o que não condiz com a etimologia da palavra. A partir do século XVIII, o termo mangá já era usado, e o artista Hokusai usou o termo em 1814 para designar seus livros de “rascunhos excêntricos”, transmitindo a ideia de que podia ousar mais no traço, nos desenhos e nas caricaturas, com mais liberdade em relação ao que vinha sendo feito até então. De qualquer forma, foi aquela “definição cheia de viés moral que foi divulgada à exaustão pela mídia e pelos críticos da área, assegurando a estigmatização do mangá no Ocidente”. (GRAVETT, 2006, p. 13)

As histórias em quadrinhos sempre foram motivo de discórdia: pais e professores em diversos momentos se manifestaram contra este tipo de leitura, alegando que fazia mal às crianças e aos adolescentes, devido aos temas (sexo, terror), às imagens (nudez, assassinatos, sangue) e à linguagem (mal utilizada, com gírias e coloquialismos). O psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos Fredric Wertham foi um dos grandes críticos das histórias em quadrinhos, por meio de seus estudos sobre delinquência juvenil, especialmente com a publicação de seu livro *The Seduction of the Innocent* (*A Sedução dos Inocentes*) em 1954. A partir daí, em meio à caça aos comunistas empreendida pelo senador americano Joseph McCarthy, foi criado o Comics Code para tentar neutralizar as supostas influências nefastas dos quadrinhos nos jovens. Diversos países seguiram esta orientação, entre eles o Brasil, com seu

Código de Ética, criado durante a ditadura militar em meados de 1960. Esquecia-se de que adultos também liam histórias em quadrinhos, mas, acima de tudo, ignoravam-se as mudanças socioculturais por que passavam as novas gerações. A ser coerente, deveriam ser proibidas as obras literárias tidas como “clássicas” e que continham descrições de relações sexuais, nudez, crimes e cenas de horror, sobrando apenas uma leitura superficial dos contos de fadas.

Os mangás passaram pelo mesmo tipo de repressão, como destaca Rogério de Campos (*apud* GRAVETT, 2006, prefácio): “Se os quadrinhos de modo geral são vítimas de preconceito, os mangás têm sido vítimas em dobro. Seja por medo do novo, apreço ao velho ou por simples etnocentrismo.” Gravett (2006) complementa: “Os mangás eram, e ainda são, expostos a uma dupla maldição no Ocidente. Uma por serem japoneses e outra por serem quadrinhos.”

Na verdade, a situação mudou em quase todo o mundo a partir do final do século XX, com uma quase total liberdade na publicação de quadrinhos, embora ainda sejam considerados “infantis”, “subliteratura”, “arte menor”, ou simplesmente “literatura de massa barata e descartável”.

Apresentamos a seguir uma cronologia bastante simplificada dos primórdios do mangá, compilada de Gravett (2006).

- 1945 *Mangá*, a primeira revista em quadrinhos do pós-guerra, começa a ser publicada.
- 1946 Surge a tira de jornal *Sazae-san*.
- 1947 *Shin-Takarajima*, ou *A Nova Ilha do Tesouro*, de Sakai Shichino e Osamu Tesuka, é publicada em Osaka. É o primeiro mangá original no formato *akabon*, ou “livro vermelho”, e um campeão de vendas.
- 1952 *Astro Boy*, de Tezuka, é seriado na revista *Shonen*.
- 1953 O mangá *A Princesa e o Cavaleiro* é publicado na *Shojo Club*, dando início aos mangás narrativos nas revistas para meninas.
- 1963 *Tetsuwan Atom*, (*Poderoso Átomo*), de Osamu Tesuka, é a primeira série animada de TV do Japão com personagens regulares. A série é exibida como *Astro Boy* nos EUA.
- 2000 A Universidade de Kyoto Seika cria o primeiro departamento de quadrinhos.

Nota-se que, em relação ao início dos quadrinhos ocidentais, os mangás começam um pouco mais tarde, o que se explica pelo final da Segunda Guerra Mundial e pela influência que os *comics* americanos tiveram sobre os criadores dos quadrinhos japoneses: “os quadrinhos americanos entraram no Japão a partir de 1945, levados pelas forças de ocupação”. (GRAVETT, 2006, p. 16) A bem da verdade, os *comics* americanos tiveram influência em quase todos os países que hoje possuem produção significativa de histórias em quadrinhos.

Com o mangá, os japoneses mostraram a mesma facilidade que tiveram com o automóvel e o chip de computador. Eles tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos – as relações entre imagem, cena e palavra – e, fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular do entretenimento, os “niponizaram” de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características. (GRAVETT, 2006, p. 14)

Gravett (2006) enfatiza ainda mais a influência do quadrinho ocidental no desenvolvimento do mangá:

Na verdade, o mangá poderia jamais ter nascido se a longa herança cultural japonesa não tivesse sido violentamente sacudida pelo fluxo de desenhos, caricaturas, tiras de jornal e quadrinhos ocidentais. Negar isso é reescrever a história. O mangá nasceu do encontro do Oriente com o Ocidente, do velho com o novo, ou, como outro slogan da modernização do século XIX colocou, foi um caso de *wakon yosai* – “espírito japonês, aprendizado ocidental”. (p. 22)

► Origens do mangá

O crítico de quadrinhos Fusanosuke Natsume aponta como “pré-mangá” as primeiras artes pictóricas narrativas do Japão. Os documentos mais antigos seriam pergaminhos com imagens sequenciais.

Estas obras remontam aos desenhos do século XII, pintados em rolos de papel com até 6 metros de comprimento e colocados em sequência para narrar lendas, batalhas e eventos da vida cotidiana. Os pergaminhos podiam também ser humorísticos. O artista e sacerdote Toba (1053-1140) ironizava sutilmente os religiosos, transformando-os em coelhos, macacos, raposas e sapos. Além disso, desenhava também infames concursos de peidos. Como num computador moderno, os olhos dos leitores rolavam através do cenário, movendo-se da direita para a esquerda enquanto os pergaminhos eram abertos. Talvez esse modo fluido de ver e ler ainda sobreviva no mangá. (GRAVETT, 2006)

A passagem acima faz menção aos desenhos de Toba, chamados de *chôjûgiga*, melhor definidos por Moliné (2004):

As raízes dos quadrinhos japoneses podem ter aparecido a partir do século 11, quando surge uma primitiva manifestação de caricatura gráfica, os *chôjûgiga* (imagens humorísticas de animais), uma série de pergaminhos que representava coelhos, rãs, macacos e outros animais em cenas satíricas de autoria do sacerdote-artista Toba (1053-1140).



Figura 140 – Pintura em pergaminho de Toba Sojo, Século 11 (*chôjûgiga*)

(Disponível em: <<http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>>. Acesso em: 19 jan. 2010.)

A Figura 140 ilustra um trecho de um pergaminho de Toba, do século 11. O pergaminho é bem longo, deve ser desenrolado da direita para a esquerda e conta uma história em que figuram animais. O pergaminho completo pode ser visto em <<http://www.kokingumi.com/ChojuGiga/19.html>> (Acesso: 19 jan. 2010.).

É importante ressaltar que já naquele tempo recorria-se a uma grande variedade de temas (lendas, batalhas, eventos da vida cotidiana, humor) que, aliados a outros, permanecem até hoje na raiz dos mangás; o mesmo vale para a dinâmica e a ordem da leitura, da direita para a esquerda, o que, como apontado na passagem de Gravett (2006) acima, ainda é como se leem os mangás hoje em dia. No Ocidente, alguns mangás são publicados no chamado “sentido oriental de leitura”, começando-se da última página para a primeira, e outros são adaptados para o “sentido ocidental de leitura”, da primeira para a última página da revista ou livro.

Outras formas de arte pictórica japonesa foram responsáveis pela evolução do que hoje conhecemos como mangá. No período Edo (1600-1867), a arte apareceu veiculada em diversos suportes. Os *zenga*, “imagens zen”, eram gravuras monocromáticas que utilizavam a caricatura para ajudar a meditação; os *ôtsu-e*, “imagens de Ôtsu”, eram amuletos budistas com um tipo de caricaturas portáteis coloridas e tinham este nome por serem vendidas na cidade de Ôtsu, próxima a Kyoto; os *nanban* eram biombos ilustrados com desenhos que relatavam, de forma estilizada, a chegada dos portugueses ao Japão. (MOLINÉ, 2004) Vejamos algumas imagens.



Figura 141 – Zenga de Hakuin Ekaku (1685-1769)

(Disponível em: <http://www.zashi.com.br/zashi_culturatradicional/399.php>. Acesso em: 19 jan. 2010)

A Figura 141 mostra um *ensô*, “um círculo feito para simbolizar a iluminação. Não se limita, porém, a uma função estética. Consiste, muitas vezes, em um enigma (*kôan*), formulado pelo mestre para a meditação de seu discípulo, a fim de que este possa alcançar uma forma mais elevada de consciência”. *Zenga* é o nome dado à caligrafia e à pintura produzidas pelos monges do zen-budismo no Japão, a partir do século XVII; é uma arte rude e espontânea, por vezes irreverente, cuja característica principal é a simplicidade (Figura 142).



Figura 142 – Zenga de Sengai Gibon, “As rãs e as plantas” (1750-1838)

(Disponível em: <http://www.zashi.com.br/zashi_culturatradicional/399.php>. Acesso em: 19 jan. 2010.)



PHOTO COURTESY OF THE MINGEIKAN



Figura 143 – Ôtsu-e, século 18

(Disponível em: <<http://www.mingeikan.or.jp/english/html/otsu-e.html#goblin>>. Acesso em: 19 jan. 2010.)

A Figura 143 mostra três exemplos de *ôtsu-e*. Os temas dos *ôtsu-e* variavam desde desejos de boa sorte até os de prosperidade e felicidade. Eram bastante populares durante as celebrações do Ano Novo, e em geral seus autores eram anônimos. Os primeiros *ôtsu-e* foram criados durante a Era Kanei (1624-1644), em seguida à perseguição dos católicos japoneses no início do Período Edo; ao final da Era Genroku (1688-1704), já eram tão populares que seus temas abrangiam belas mulheres, cortesãs, heróis, animais e seres míticos (goblins). A imagem da esquerda da Figura 143, *Daikoku fazendo a barba em Fukurokuju*, ilustra dois dos deuses da Boa Sorte, respectivamente o deus da prosperidade e o da longevidade; o desenho representa a noção de que os imortais possuem as mesmas necessidades dos mortais. A imagem central, *Goblin tocando o Shamisen*, mostra um goblin bêbado tocando o instrumento japonês de três cordas, representando as consequências do excesso de bebida, provavelmente após as festas do Ano Novo; embora o goblin simbolize o mal na iconografia religiosa, na tradição folclórica da arte dos *ôtsu-e* a figura passou a representar a insensatez humana. O macaco era tema recorrente dos *ôtsu-e*, mas, diferentemente das lendas japonesas tradicionais, que o consideravam um animal inteligente, os *ôtsu-e* o consideravam um animal imbecil, representando alegoricamente a insensatez dos seres humanos; a imagem da direita da Figura 143, *A cuia e o bagre*, mostra um macaco de pouca inteligência tentando pegar um enorme bagre preto e escorregadio com uma cuia, o que representa a futilidade de esforços empreendidos sem planejamento.

O termo *nanban* significava “bárbaros do sul” e se referia aos primeiros europeus que chegaram ao Japão entre 1500 e 1600; os primeiros foram os portugueses. Daí podermos falar em “comércio *nanban*” e “arte *nanban*”. Alguns exemplos de *nanban* aparecem nas figuras 144 a 147.



Figura 144 – Nanban (século 17) – Grupo de estrangeiros portugueses

(Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Per%C3%ADodo_Nanban>. Acesso em: 19 jan. 2010.)



Figura 145 – Nanban (século 16) – Navios *nanban* ancorados para comércio no Japão
 (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Per%C3%ADodo_Nanban>. Acesso em: 19 jan. 2010.)



Figura 146 – Nanban (século 17) – Uma carraca portuguesa em Nagasaki
 (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Per%C3%ADodo_Nanban>. Acesso em: 19 jan. 2010.)



Figura 147 – Nanban (século 17) – “Bárbaros do Sul”, atribuído a Kano Domi
 (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_Nanban>. Acesso em: 19 jan. 2010.)

Gravuras *ukiyo-e* ou “imagens do mundo flutuante”, saídas dos bairros boêmios – material impresso barato e acessível ao público, em evidência entre os séculos XVII e XIX, de temática cômica e algumas vezes erótica. Representavam assuntos mundanos – lutas de sumô, gueixas, noites de amor com cortesãs, cerejeiras. As formas artísticas anteriormente citadas eram destinadas primordialmente às classes altas, mas as gravuras *ukiyo-e* eram consumidas pelas camadas populares; seus criadores privilegiavam a sátira e a crítica social, em detrimento da perfeição estética. (MOLINÉ, 2004) O pintor Katsuhika Hokusai (1760-1843) foi talvez o mais famoso artista de *ukiyo-e* em sua época e o primeiro a usar imagens em sucessão de desenhos; em 1814 lançou o primeiro encadernado, de uma série de 15, de seu *Hokusai Manga*.

Ao criar o estilo, que unia os caracteres *man* (“involuntário”) e *ga* (“desenho”, “imagem”) – cuja palavra resultante significava “imagens involuntárias” –, este se impôs definitivamente como sinônimo de tudo o que é relacionado à caricatura ou ao humor gráfico, à semelhança da palavra inglesa *cartoon*. Mesmo tendo de esperar até a segunda década do século 20 para que o termo mangá fosse consolidado, Kokusai não poderia imaginar que a palavra abriria caminho, a partir da referida década, a uma das mais prósperas e gigantescas indústrias do país. (MOLINÉ, 2004)



Figura 148 – Vistas do Monte Fuji, de Hokusai

(Disponível em: <http://wapedia.mobi/pt/Trinta_e_seis_vistas_do_monte_Fuji>. Acesso em: 19 jan. 2010.)

A Figura 148 mostra três das *Trinta e Seis Vistas do Monte Fuji* (que na realidade eram 40 quando de sua publicação), de Katsuhika Hokusai, pintadas entre 1823 e 1829. A da esquerda intitula-se *A Grande Onda de Kanagawa*, a do centro *O Monte Fuji com Tempo Limpo* (também conhecida como *Fuji Vermelho*) e a da direita *Templo Asakusa Honganji*.

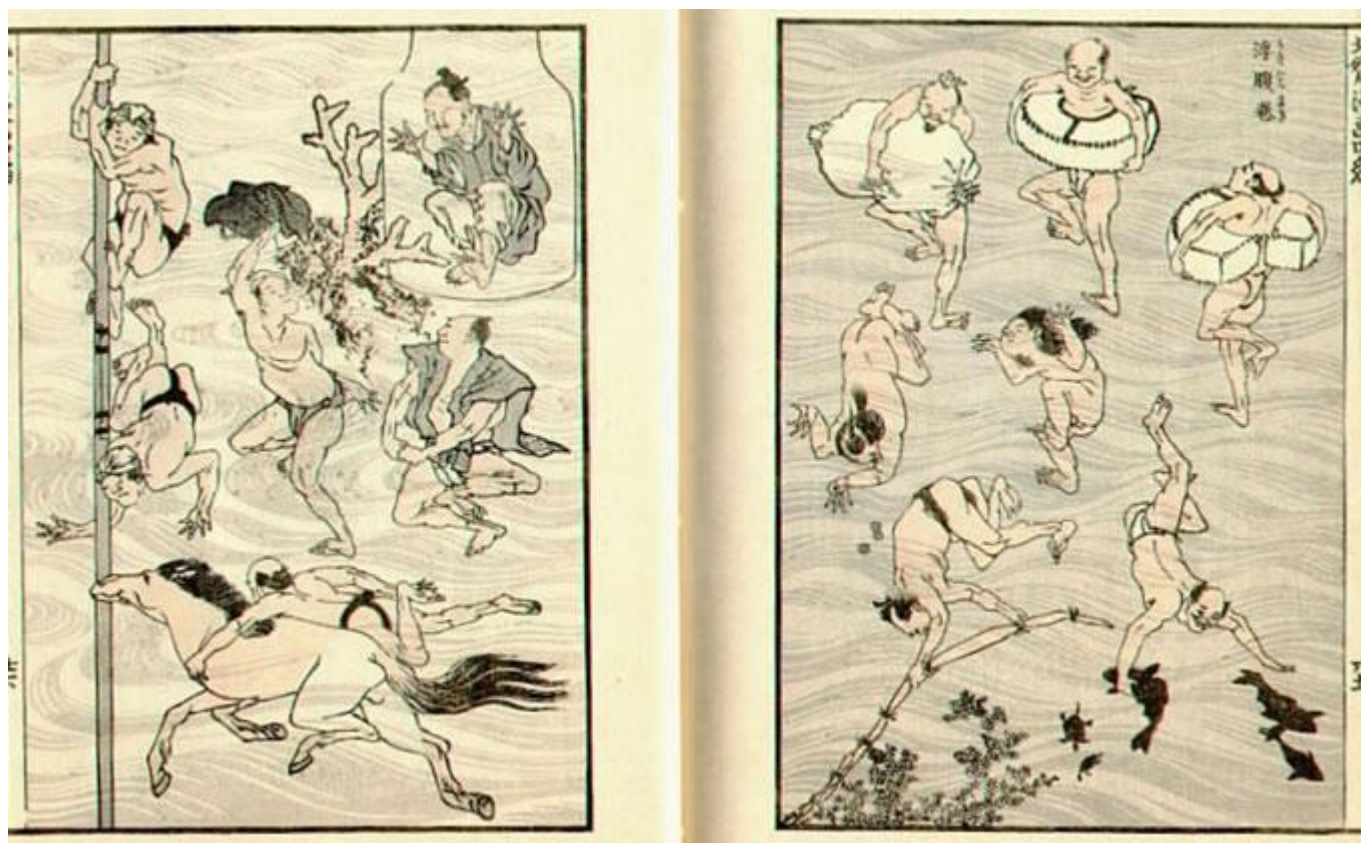


Figura 149 – Páginas do Manga, de Hokusai

(Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Hokusai_Manga>. Acesso em: 19 jan. 2010.)

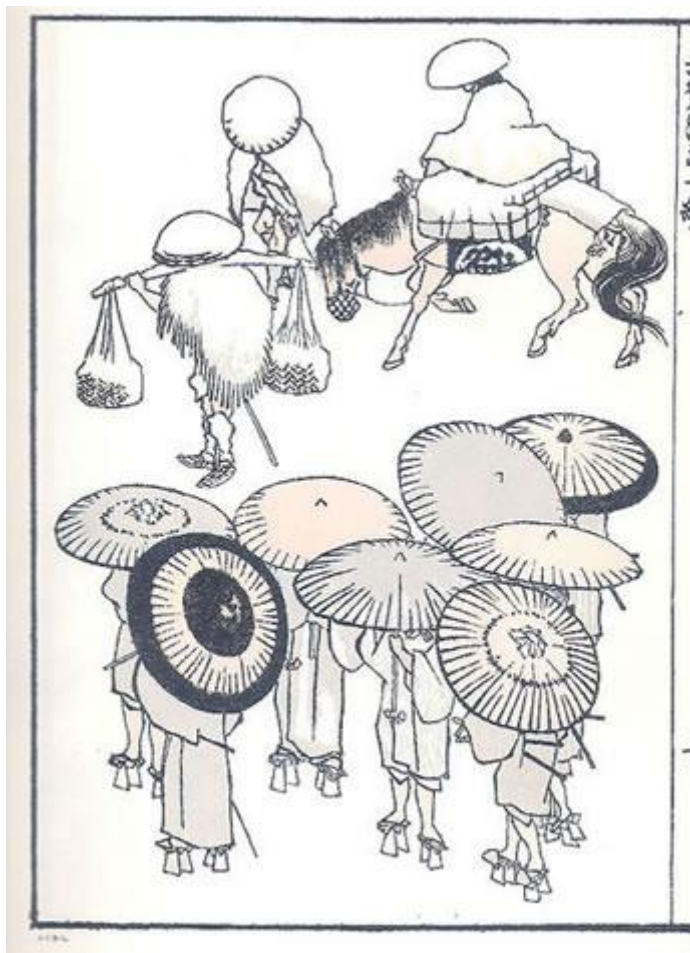


Figura 150 – Página do *Manga*, de Hokusai

(Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Hokusai_Manga>. Acesso em: 19 jan. 2010.)

As figuras 149 e 150 acima ilustram páginas do *Hokusai Manga*.

Shunga ou “imagens da primavera” (na verdade um eufemismo para sexo) – imagens pintadas em quadros de madeira dos séculos XVIII e XIX (período Edo). As imagens continham exageros eróticos, que parecem ressurgir nos mangás eróticos atuais. Embora um ocidental possa em princípio se chocar com o tamanho exagerado da genitália nas shungas (e em alguns mangás eróticos atuais), há uma explicação de cunho cultural para isso: “No Japão, os órgãos genitais são em geral considerados como um 'segundo rosto', e expressam as paixões que o 'rosto diário' é obrigado a esconder devido a estritos códigos sociais. Isto significa que o pênis é frequentemente desenhado do mesmo tamanho da cabeça do homem e colocado de forma bastante artificial próximo ao rosto.” (PILCHER, 2008) (tradução nossa)

Gravuras *yokai* – continham demônios e aparições monstruosas; são consideradas as raízes dos mangás de terror.



Figura 151 – Gravura yokai de Taiso Yoshitoshi

(Disponível em: <<http://web.inter.nl.net/hcc/rekius/36ghosts.htm>>. Acesso em: 19 jan. 2010.)



Figura 152 – Gravura yokai de Taiso Yoshitoshi

A Figura 151, *Lorde Sadanobu enfrenta um demônio*, conta a história de um demônio que uma noite ataca um nobre no palácio imperial. O lorde assediado reage temerariamente e o demônio foge confuso. A Figura 152, *A velha ambiciosa que escolheu a caixa pesada*, retrata a história de uma velha que podia escolher entre uma cesta pequena e uma grande. A pequena continha pedras preciosas. Ela escolheu a maior e a abriu cobiçosamente. Terríveis criaturas apareceram. Ela caiu e será engolida por elas. Ambas as ilustrações datam de 1865.

Toba-e – compilações de imagens que apresentavam situações cômicas usando humor visual e pouquíssimo texto. Eram uma homenagem ao pintor de pergaminhos Toba Sojo (1053-1140). Os primeiros desenhos foram produzidos por Oka Shumboku no início do século XIX em Osaka.



Figura 153 – toba-e

(Disponível em: <http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/asia/c/comic_pictures_and_verses_tob.aspx>. Acesso em: 19 jan. 2010.)

A parte esquerda da Figura 153 mostra uma raposa cavalcando um cavalo, numa alusão a *hatsu-uma*, o dia do cavalo, no segundo mês, e à notória esperteza da raposa; a parte direita faz referência a uma lenda, *kobu-tori*, “extração de um tumor”, e mostra um demônio extraíndo um tumor do rosto de um velho. Cada uma das ilustrações acima, como era comum nos *toba-e*, contém um verso cômico de sete sílabas, normalmente paródias de ditados populares.

Kibyoshi – “livros de capa amarela”. Produzidos em grandes quantidades e repletos de xilogravuras que ironizavam as autoridades.

Ukiyo-zoshi – “romances do mundo flutuante”. Imagens com diálogos adicionais não encontradas no texto principal.

Note-se na Figura 154 o texto próximo aos personagens.

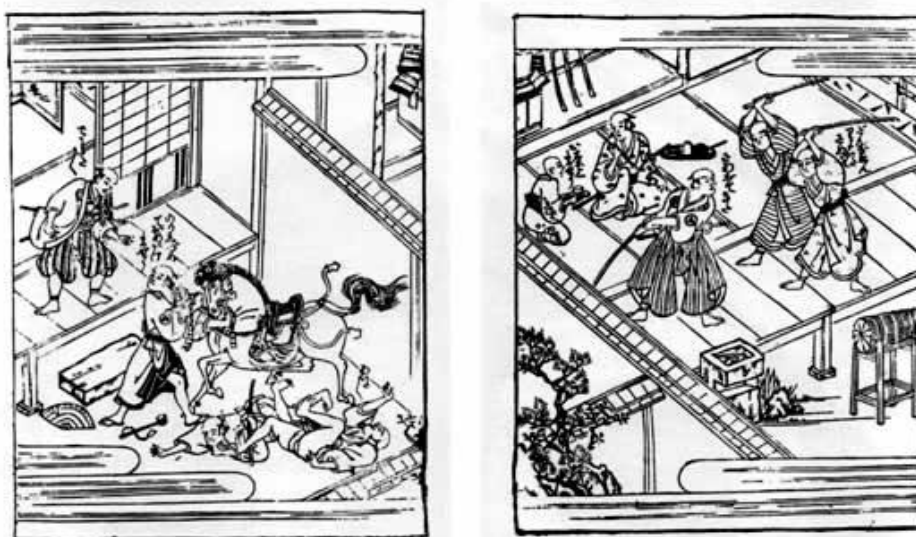


Figura 154 – *ukiyo-zoshi* de Kiseki Ejima, *Caracterização de jovens mundanos*, de 1715 (GRAVET, 2006, p. 24)

Ponchi-e ou “desenhos Punch” – cartuns políticos de um quadro. Começaram a aparecer na revista *Japan Punch*, do oficial do exército britânico Charles Wirgman, em 1862, inspirada na revista britânica semanal *Punch*. Era direcionada a estrangeiros que viviam em Yokohama.



Figura 155 – Capa da revista *Japan Punch* (GRAVETT, 2006, p. 24)

Na década de 1890, o termo *ponchi-e* se torna obsoleto e dá lugar ao termo **mangá**. Foram os *ponchi-e* que deram coragem aos artistas japoneses para atacar a corrupção de seus líderes. A partir de 1945, é o mangá que assume o papel de instrumento politizado, “tanto como ferramentas formadoras de opinião, quanto como representações altamente críticas da sociedade contemporânea”. (GRAVETT, 2006, p. 25)

► Nascimento do mangá

Considera-se Rakuten Kitazawa como o primeiro autor japonês de quadrinhos; ele criou em 1901 “a primeira historinha japonesa com personagens fixos, *Tagosaku to Mokubê no Tokyo Kenbutsu* (*A Viagem a Tóquio de Tagosaku e Mokubê*), para a qual recuperaria a denominação de mangá”. (MOLINÉ, 2004)

Desta maneira, as duas primeiras décadas do século 20 presenciaram a implantação definitiva da narrativa ilustrada no Japão, particularmente graças à introdução das primeiras strips (tiras) procedentes dos Estados Unidos, que, da mesma maneira que nos países ocidentais, vão exercer sua potente influência entre os desenhistas japoneses. (MOLINÉ, 2004)

Como em outras partes do mundo, os quadrinhos japoneses começam a ser publicados em jornais, revistas e suplementos especiais. E como em outras partes do mundo, os diferentes gêneros começam a surgir desde cedo, de modo a atender a diferentes públicos e faixas etárias.

Embora a inspiração para os primeiros quadrinhos japoneses fossem os diários, seus suplementos e semanários – isto é, publicações destinadas basicamente aos adultos –, a expansão dos mangás se estendeu também nas publicações para o público infanto-juvenil: a pioneira foi a *Shonen Club*, lançada pela editora Kodansha em 1914 e destinada a garotos, à qual, posteriormente, juntaria um *Shojo Club* para meninas e um *Yônenn Club* para leitores mais velhos. É preciso destacar que não se tratava de publicações totalmente compostas por histórias em quadrinhos, mas na maior parte por relatos escritos, seções educativas, entre outros, com os quadrinhos como conteúdo parcial e complementar. (MOLINÉ, 2004)

Moliné (2004) aponta dois elementos importantes do Japão pós-guerra que iriam contribuir para a difusão dos mangás: (1) os *kamishibai*, “teatro de papel”, que, embora datem do início do século XX, na segunda metade dos anos 1940 tiveram maior divulgação – eram relatos orais com suporte em quadrinhos desenhados em lenços e apresentados por um narrador, algo como os “romances de cego” europeus ou a literatura oral de cordel brasileira; (2) os *kashibon* (ou *kashihon*) *manga*, “mangás de aluguel”, distribuídos nas bibliotecas ambulantes, sistema iniciado em Osaka – tiveram grande sucesso numa época em que os mangás eram raros e dispendiosos. Na mesma época ficaram populares os *yokabon*, livros de mangás de formato pequeno vendidos em lojas de bugigangas e de brinquedos, e os *akabon*, “livros vermelhos”, assim chamados por serem impressos em tinta vermelha; estes últimos eram distribuídos por vendedores ambulantes.

Chamado de “O Pai da Narrativa” (GRAVETT, 2006), de gênio, de precursor e por outros epítetos elogiosos, Osamu Tezuka, o criador de *Astro Boy* é uma unanimidade entre especialistas e fãs dos quadrinhos japoneses; é considerado o maior representante desta forma de arte sequencial. Seus desenhos,

assim como o de outros artistas, refletiam diversas inovações que não eram obra do acaso: eram o resultado da influência do cinema (tanto de imagem real como de animação) e dos *comics* norte-americanos. A partir desta época os quadrinhos ganham em dinamismo, como se refletindo o movimento da câmera (planos variados, aproximação, distanciamento, *zoom*, cortes abruptos).

Acabamos de mencionar o cinema de animação norte-americano como uma das principais fontes de inspiração de Tezuka: a admiração que sentia pelos desenhos animados de Disney e Fleischer pode ser comprovada pelo modo como quase todos seus personagens aparecem desenhados: com olhos grandes e amplas e brilhantes pupilas, em homenagem aos desenhos animados americanos. Até os dias atuais, esses detalhes foram imitados por diversos autores, que fazem dos “olhos grandes” uma das principais características e, particularmente para o público ocidental, servem para personificar os quadrinhos e a animação nipônicos. Evidentemente, foram considerados outros motivos sobre o porquê de os referidos personagens possuírem grandes olhos; um deles diz respeito à vontade, por parte dos próprios autores, de fazer que as emoções transmitidas sejam “sinceras” e “psicologicamente profundas.” (MOLINÉ, 2004)

Os famosos “olhos grandes” são considerados por muitos como a principal característica dos mangás em relação aos quadrinhos ocidentais. Como visto na passagem acima, sua origem pode ser devida a vários fatores, ou pode ainda estar em Tezuka e sua “imitação” das ou homenagem às personagens de Disney. Seja como for, esta última explicação não é desprovida de sentido, se compararmos os olhos dos animais antropomorfizados de Disney e as personagens de mangás.



Figura 156 – “Olhos grandes” – personagens Disney



A Saga do Tio Patinhas, Vol. I, p. 142. Abril, 2007.

Figura 157 – “Olhos grandes” – personagens Disney



A Saga do Tio Patinhas, Vol. I, p. 138. Abril, 2007.

Figura 158 – “Olhos grandes” – personagens Disney

As figuras 156, 157 e 158 acima ilustram as personagens Disney com seus olhos exageradamente grandes, possível influência para os olhos grandes dos mangás. É importante notar que tal exagero se dá principalmente nas personagens principais (*Tio Patinhas*, *Donald*) e não tanto nas demais personagens, seja animais seja seres humanos.



Negima!, Vol. 1, p. 22. JBC, 2003..



Seraphic Feather, Vol. 1, Dark Horse Comics, 2002, p. 84.

Figura 159 – “Olhos grandes” – mangá

A Figura 159 ilustra os olhos grandes em um mangá, característica apontada com unanimidade como um dos fatores diferenciais entre o quadrinho oriental e o ocidental. No entanto, é preciso ressaltar que esta característica nem sempre está presente nos mangás. É mais comum em mangás infantis, infanto-juvenis e cômicos; dependendo do gênero, do tipo de história, do tema e do público-alvo, os olhos são representados em seu tamanho natural. O gênero adulto, principal mas não somente, retrata as personagens com olhos “normais”; vê-se claramente que se trata de personagens orientais, com “olhos puxados”, mas não exageradamente longos. A Figura 160 apresenta um exemplo, dentre diversos outros facilmente encontrados.



Lobo Solitário, Vol. 7, p. 211. Panini, 2005..

Figura 160 – “Olhos normais” – mangá

Outros autores possuem outras justificativas para os “olhos grandes” do mangá, a maioria delas vinculada à necessidade de transmitir maior carga emocional às personagens através dos olhos: daí seu desenho exagerado. Ainda considerando Osamu Tezuka como o grande pioneiro dos quadrinhos japoneses, é comum se referir a sua infância, quando sua mãe o levava ao teatro de Takarazuka, uma companhia teatral formada apenas por mulheres. As técnicas das atrizes, utilizadas para conferir mais emoção às representações, teriam sido a inspiração para o desenho dos olhos grandes das personagens de Tezuka, e posteriormente de outros autores.

Segundo o próprio Tezuka, seu trabalho foi fortemente influenciado pelo teatro de Takarazuka. Seja nas roupas, cenários e principalmente no enredo de suas histórias. Esse sentimento de nostalgia de Takarazuka pode ser notado no seu hábito de desenhar personagens com olhos muito grandes e brilhantes que se tornaram características do Shoujo Mangá. Quando criança Tezuka via os olhos das atrizes fortemente delineados e que brilhavam por conta das luzes do palco. Essa técnica teatral usada para acentuar as emoções através dos olhos foi enraizada profundamente em seus mangás. (PACHECO, 2009)

Note-se, na passagem acima, que a explicação para os olhos grandes do mangá fica restrita ao *shoujo* mangá, “mangá para moças”, e não abrange os demais gêneros. O fato é que, em todos os mangás que apresentam o desenho dos olhos exagerado, nota-se a forte emoção transmitida pelas feições das personagens, por exemplo, no choro (olhos grandes cheios de água escorrendo, em verdadeira cachoeira) e no susto (olhos exageradamente arregalados). Numa mesma história, é possível encontrar, ao lado dos olhos grandes de algumas personagens, personagens com olhos menores, em geral criminosos, pessoas inescrupulosas ou vilões, cujas feições expressam ironia, malícia, segundas intenções ou raiva.

Os anos 1950 e 1960 representam o ponto alto dos mangás no Japão. Alguns momentos importantes na evolução dos quadrinhos japoneses aparecem abaixo, extraídos de Moliné (2004).

1947 Aparece a primeira publicação mensal totalmente composta de mangá, *Manga Shonen*. Dentre seus *mangakás* (autores de mangás), estava o próprio Tezuka. O termo *shonen* designa “histórias para meninos”.

Década de 1940 Surge o *shojo mangá*, “histórias para meninas”.

1956 Nasce o termo *gekigá*, “imagens dramáticas”, criado pelo artista Yoshihiro Tatsumi; neste momento se abre o caminho para o mangá adulto, mais realista, violento e dirigido a um público mais maduro e, habitualmente, de baixa classe social.

Década de 1950 Multiplicam-se os títulos de mangá e aparecem novos gêneros, como os mangás esportivos.

Década de 1960 Surgem os primeiros mangás para o público adulto.

1973 Publica-se a primeira revista dedicada integralmente aos *ero-gekigá*, “histórias eróticas”, *Erotopia*.

1975 Realiza-se o primeiro *Comiket* (contração de *comic* e *market*), evento que congrega admiradores e criadores de mangá.

1978 É publicada a revista *June*, dedicada exclusivamente às histórias *yaoi*, que tratavam de amores entre homens, curiosamente destinada ao público feminino.

Década de 1970 Surgem os movimentos de autores e aficionados de mangá e os *dôjinshi*, “fanzines”.

Década de 1980 Surgem publicações mais adultas, para homens e mulheres.

O resto é história.

► Principais características dos mangás

Já se constatou a influência dos quadrinhos ocidentais, especialmente os norte-americanos, na evolução do mangá. No entanto, como era de se esperar, o mangá adquiriu aspectos característicos que o diferenciam dos quadrinhos no resto do mundo. Na verdade, o mangá ainda é uma história em

quadrinhos, ou seja, a mesma “arte sequencial” definida por Will Eisner: “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. (EISNER, 1999) É essencialmente a “interação de palavra e imagem”. (EISNER, 1999) Ou, como formula Scott McCloud, “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (MCLOUD, 2005, p. 9) Antes disso, o mangá também é um fenômeno da comunicação de massas, da mesma forma que os quadrinhos ocidentais, e por isso também traduz diversas facetas da sociedade que historia.

O mangá, com a mesma influência do cinema que atingiu os quadrinhos do Ocidente, também utiliza planos, ângulos e cortes, no intuito de dinamizar o desenho. Da mesma forma, por também ser a união de desenho e palavra (com poucas exceções), vai utilizar o texto escrito em conjunção com as ilustrações, embora com outro alfabeto, obviamente. Por fim, as mesmas convenções ocidentais serão percebidas nos mangás: balões, metáforas visuais, figuras cinéticas, onomatopias, fontes diferentes. No mangá o traço tem identidade própria (os olhos grandes são talvez sua mais marcante característica, embora nem de longe a única), algumas convenções são muito ou pouco diferentes, e alguns elementos são mais ou menos enfatizados do que no Ocidente.

Sentido de Leitura A primeira característica a ser abordada é o sentido de leitura. “Sendo um idioma escrito verticalmente, cujas colunas são lidas de baixo para cima, começando na direita, a ordem de leitura de um livro ou revista no idioma japonês é inversa à nossa: da direita para a esquerda, cuja capa está no lugar de nossa contracapa, e vice-versa. Por sua vez, os quadrinhos de uma página são lidos também da direita para a esquerda.” (MOLINÉ, 2004, p. 27) Alguns mangás publicados no Ocidente seguem esta ordem e normalmente colocam um alerta na primeira página interna, como o que aparece na Figura 161, retirado de um mangá publicado no Brasil; o diagrama embaixo à esquerda explica a ordem de leitura através de números:

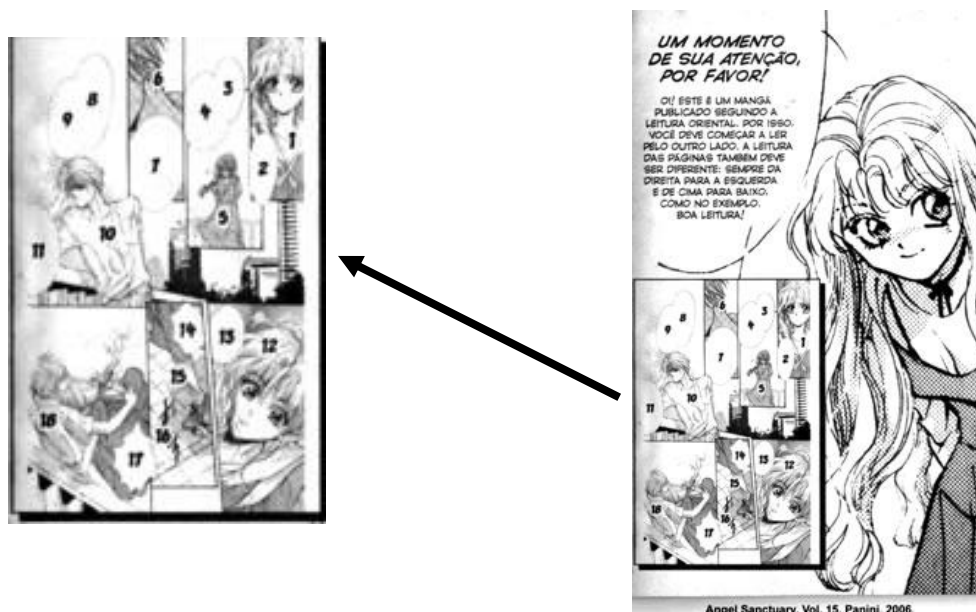


Figura 161 – Sentido oriental de leitura: alerta

Por outro lado, em países ocidentais (ou países asiáticos que empreguem a ordem de leitura ocidental, como a Coreia), muitas publicações apresentam as histórias transpostas para o sentido ocidental de leitura; neste caso, cada página é “invertida”, sendo reproduzida como se estivesse refletida num espelho. Esta opção traz alguns problemas, a saber:

Ao ocorrer a “inversão” de um mangá, a ocidentalização pode originar detalhes curiosos: um personagem que escreve com a mão direita na versão original japonesa se transforma em canhoto na ocidental. Há também a necessidade de transformar as onomatopeias e outras inscrições em caracteres japoneses para o estilo latino, o que em inglês é conhecido como *touch-up*. (MOLINÉ, 2004, p. 27)

Esta “ocidentalização” dos mangás vem provocando polêmicas:

De um lado, alguns defendem que o produto se torna mais atrativo para o leitor não japonês; porém outros são contrários à manipulação da obra como concebeu originalmente seu(s) autor(es). Nem todos os mangakás [autores de mangá] permitem que suas respectivas criações sofram tal manipulação ao serem editadas fora de seu país. Tais exigências motivaram as primeiras aparições dos mangás editados nos países ocidentais respeitando a ordem de leitura original. Com o tempo, o conhecimento do universo dos mangás pelo público ocidental fez com que se acostumassem com a leitura oriental. Como resultado, atualmente há editoras ocidentais de mangá que apresentam seus títulos com a ordem de leitura japonesa não necessariamente porque seus autores exigiram isso, mas porque boa parte dos seus leitores assimilaram completamente a maneira de ler e compreender um mangá de acordo com a mentalidade japonesa. (MOLINÉ, 2004, p. 27)

Uma editora reconhece o problema e alerta o leitor logo no começo de uma revista (que, por coincidência, foi editada no sentido ocidental de leitura), desculpando-se por possíveis inconveniências. Como se vê pela Figura 162, por mais desculpas que se peçam, a meu ver a prática é injustificável, por alterar drasticamente, em alguns casos o original. Provavelmente, a solução adotada tem fundamento em razões econômicas, mas não se justifica, em minha opinião, em termos estéticos e quadrinísticos.

Quanto às onomatopeias, muitos países optam por deixá-las no original, com os caracteres japoneses, mas uma tendência é deixá-las no original e colocar em letras menores a tradução na língua de publicação; é isso que ocorre majoritariamente no Brasil.

“AONDE VOCÊS ESTÃO INDO? ESPEREM POR MIM!”

O mangá *Star Wars - O Império Contra Ataca* é uma tradução originalmente publicada no Japão pela Media Works. Em seu país de origem, o mangá é normalmente lido da direita para a esquerda. Para adequar-se aos padrões ocidentais, a arte, neste volume, foi copiada numa imagem espelho para facilitar a leitura das páginas da esquerda para a direita. Isso pode, eventualmente, causar alguma confusão numa história como a da Saga Guerra nas Estrelas, em que os leitores estão um tanto familiarizados com o material. Portanto, vão notar personagens se movimentando ou aparecendo de modo contrário ao que fizeram no filme. Pedimos desculpas por qualquer confusão e esperamos que isso não atrapalhe o prazer de sua leitura.



Star Wars: O Império Contra Ataca. Vol. 2. JBC, 2002.

Figura 162 – Sentido oriental de leitura: alerta

Explicações Muitas histórias contadas nos mangás têm apoio nas tradições orientais (samurais, religião, divindades, vestuário, comida, bebida) e, como esperado, muitos vocábulos, nomes próprios, trechos de poemas ou de outros textos, expressões cotidianas e palavras adaptadas de outros idiomas (como o inglês), ao lado de situações inerentes à modernidade do cotidiano oriental, precisam ser explicadas para o leitor ocidental. Isso fez com que as boas editoras de mangás passassem a utilizar notas de rodapé, glossários e textos explicativos para facilitar a compreensão de elementos da cultura oriental presentes nos mangás.

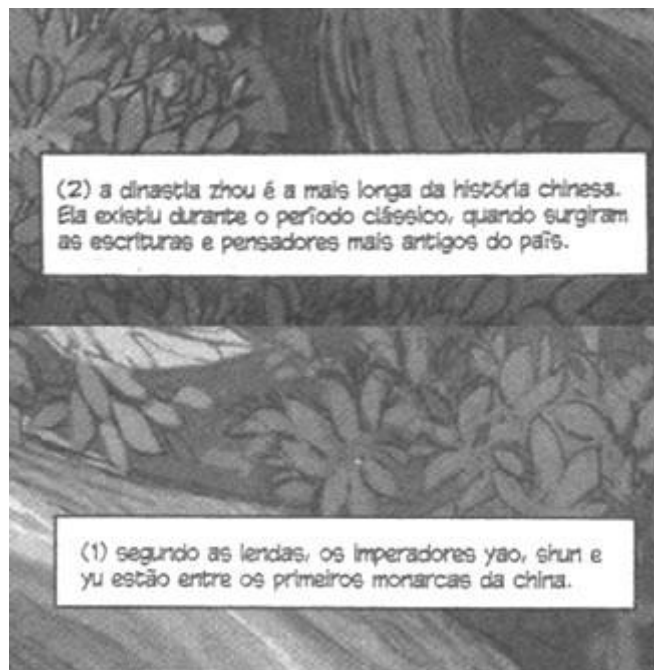
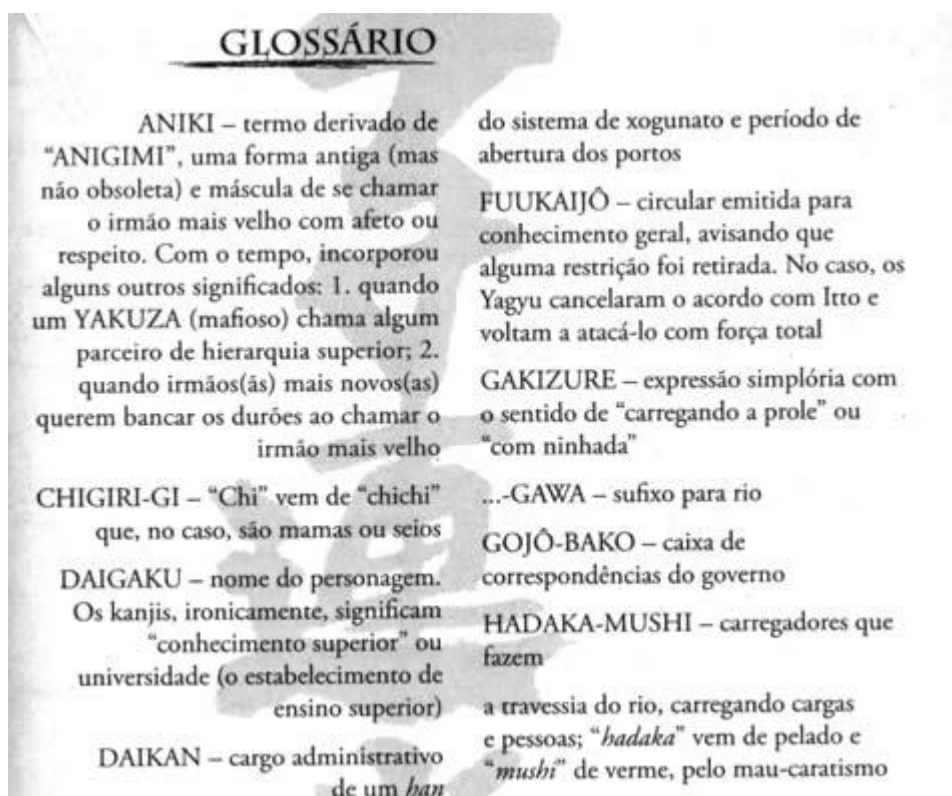
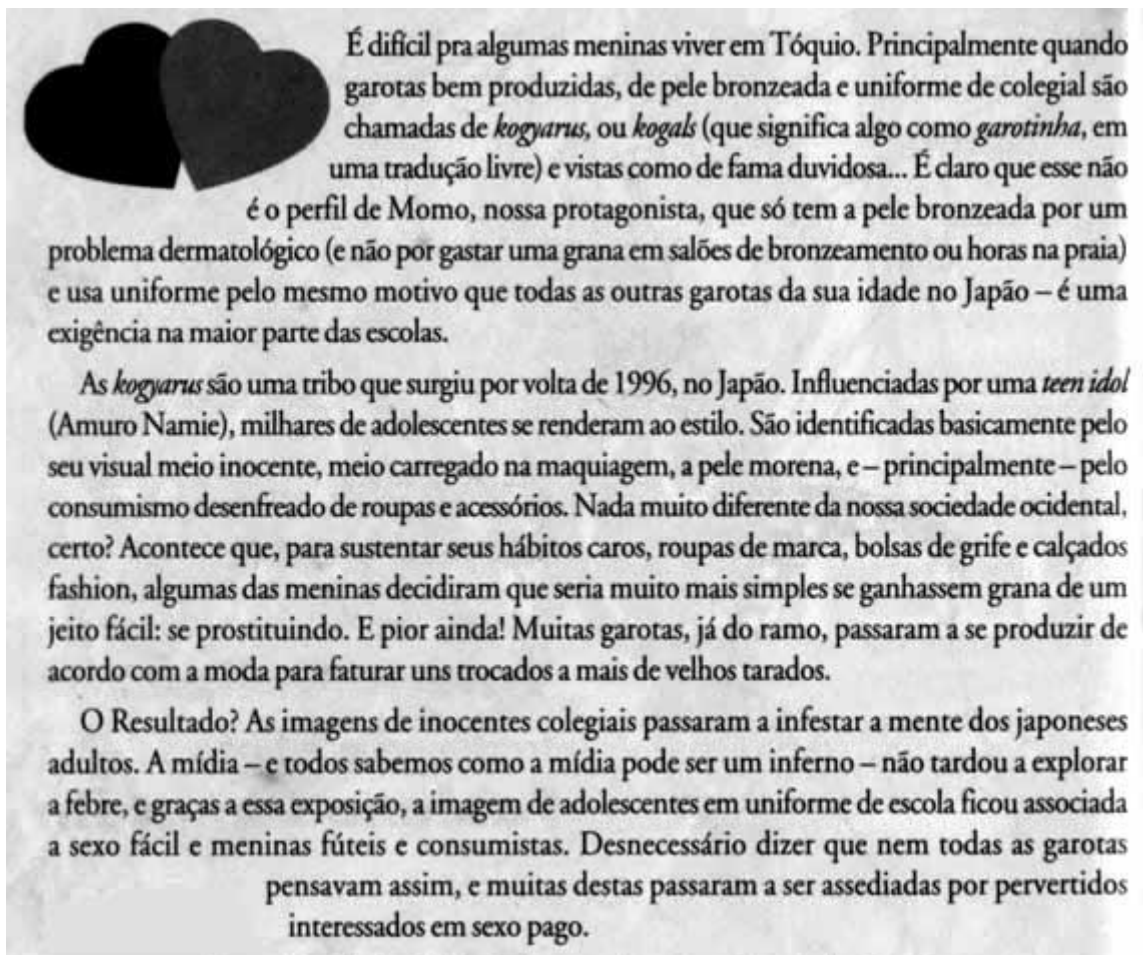


Figura 163 – Mangá: notas de Rodapé
(*O Tigre e O Dragão*, Vol. 11, p. 198-199. Panini, 2007)



Lobo Solitário, Vol. 9, p. 286. Panini, 2005.

Figura 164 – Mangá: glossário



Peach Girl, Vol. 2, Introdução. Panini, 2003.

Figura 165 – Mangá: texto explicativo

As figuras 163 e 164 apresentam explicações de termos ligados à história do Japão. A Figura 165 explica um fato que será importantíssimo para entender melhor alguns aspectos ligados à personagem principal do mangá, Momo, que, por ter a pele bronzeada, pode ser associada com alguma forma de prostituição, fato preocupante hoje em dia nas escolas de ensino médio do Japão. Notas de rodapé, glossários e textos explicativos não só contribuem para um melhor entendimento das histórias narradas, mas também para um maior conhecimento da sociedade japonesa, de ontem e de hoje. É importante ressaltar que muitos ocidentais passaram a se interessar pela cultura e língua do Japão; a prova disso é o crescente número de publicações sobre a história do Japão e manuais para ensino de japonês.

Formatos e Preços Diferentemente das histórias em quadrinhos ocidentais, em geral, os mangás no Japão são impressos periodicamente em revistas que podem chegar a centenas de ou até mil páginas. Em sua maioria são impressos em papel de baixa qualidade, com tinta preta (ou azul, vermelha, marrom claro ou verde, em menor escala) e papel branco (ou de outras cores em algumas situações). “Cada revista pode conter de 15 a 20 séries diferentes e pode ter aproximadamente entre 15 e 30 páginas por edição. (...) É comum que cada exemplar contenha um formulário para que os leitores votem em suas séries de mangá favoritas presentes no citado exemplar; as mais votadas continuam aparecendo na revista e as menos populares, logicamente, são canceladas.” (MOLINÉ, 2004, p. 28) As revistas são geralmente descartadas depois de lidas e recicladas; isto faz com que não sejam colecionadas pela maioria dos leitores,

especialmente se se levarem em consideração os problemas de espaço para armazenamento num país pequeno e populoso como o Japão.

As séries de maior sucesso, a exemplo dos quadrinhos ocidentais, são reunidas em encadernados, com papel e impressão de melhor qualidade; são os *tankobon* ou *tankohon*, geralmente em capa mole e em formato de bolso. Ocasionalmente, são vendidas edições de luxo, em capa dura. Revistas e encadernados são publicados invariavelmente em preto e branco, mas alguns podem ter páginas introdutórias coloridas. Mais raramente, há publicações, normalmente em livros, totalmente em cores. Também existem *graphic novels* orientais, direcionadas majoritariamente a um público adulto e em geral vendidas em formato de livro.

O elevado consumo dos mangás no Japão evidentemente se explica pelo interesse despertado nos leitores, mas é também favorecido pelo baixo custo das revistas. “Em relação aos *comics* na Europa e nas Américas, o preço de um mangá é irrisório: um exemplar da *Shonen Jump*, com mais de 400 páginas, custa 220 ienes (pouco menos de dois dólares); em comparação, um *comic-book* americano de 32 páginas editado pela Marvel ou pela DC custa 2,50 dólares.” (MOLINÉ, 2004, p. 28)

Variedade de Temas Diversos autores apontam a grande variedade de temas e gêneros de mangá como uma importante característica destas histórias, em relação aos quadrinhos ocidentais.

Um dos principais motivos que despertam a curiosidade do leitor que descobre o mangá é a grande variedade de gêneros e temas abordados nas diversas séries de quadrinhos – e, por consequência, de animês – no mercado japonês. É certo que no Ocidente também existem vários gêneros de histórias, mas nos mangás os roteiros alcançam sua máxima expressão ao citar temas raramente, para não dizer nunca, retratados em histórias fora do Japão. (MOLINÉ, 2004, p. 29)

É possível que a afirmação acima também encontre eco na “mistura” de temas, típica dos mangás. Enquanto uma história em quadrinhos ocidental aborda o tema da ficção científica e outra o de terror, pode haver um mangá sobre ficção científica, outro de terror e mais um que combina os dois temas. Isto é muito comum e contribui para a grande variedade de temas presentes nas histórias em quadrinhos orientais. O mesmo se dá com os gêneros, ou seja, os segmentos de público na mira das publicações de mangá: existem mangás para todas as idades, todos os tipos de pessoas, gêneros, níveis culturais, preferências pessoais (e sexuais) e artísticas, e segmentos da sociedade.

Psicologia das Personagens A abordagem das personagens é um pouco diferente nos quadrinhos orientais. Normalmente, “os protagonistas de um mangá têm seu lado psicológico mais profundamente abordado que os ‘heróis de papel’ ocidentais”. (MOLINÉ, 2004, p. 29) Existe um maior aprofundamento em termos de sentimentos, defeitos e características pessoais e alguns morrem (em geral não “ressuscitando”, como algumas personagens ocidentais). As personagens típicas “aprendem com seus erros, e sua história quase sempre tem um final definitivo, quando o autor conclui uma série”. (MOLINÉ, 2004, p. 30) Sabemos que há exceções a esta regra, mas são poucas: *Son Goku*, personagem principal de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, de Akira Toriyama, dentre outras personagens das mesmas séries, literalmente ressuscitam, embora devido às “esferas do dragão”.

No *comic* ocidental, são poucos os casos de personagens que vão crescendo e evoluindo, simultaneamente ao tempo cronológico durante o qual são publicadas suas aventuras impressas. No Japão, somente os mangás humorísticos (exceto a dona de casa protagonista de *Sazae-san* [que] foi evoluindo – casando-se, tendo um filho etc. – paralelamente às quase três décadas que durou sua tira) ou os destinados ao leitor infantil (*Doraemon* e outras criações de Fujio-Fujiko, por exemplo) mantêm suas protagonistas com a mesma idade ao longo dos anos. Em contrapartida, os personagens de mangá adolescentes ou adultos não são os mesmos no início e no final de suas respectivas séries. (MOLINÉ, 2004, p. 30)

A observação acima também se aplica a *Son Goku*, personagem de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*: em *Dragon Ball* ele é um garoto, cresce, em *Dragon Ball Z* ele se casa, tem um filho, morre, ressuscita, morre novamente ao final da série.

Emoções Provavelmente pelas características apontadas acima em relação ao aprofundamento da abordagem psicológica das personagens, existe uma tendência nos mangás em ressaltar as emoções, o que transparece no desenho. Comparando-se com as histórias em quadrinhos ocidentais, os mangás, pode-se dizer, apresentam mais “caras e bocas”; as expressões faciais são mais exageradas (riso, raiva, tristeza, vergonha), as lágrimas são mais abundantes, e diversas convenções gráficas são utilizadas para representar esses estados emocionais. Vejamos alguns exemplos destas convenções.



Marmalade Boy, Vol. 1, p. 26. Panini, 2009.



Marmalade Boy, Vol. 1, p. 24. Panini, 2009

Figura 166 – Mangá: emoções

Notem-se na Figura 166 as linhas horizontais no rosto da personagem; essa é uma convenção típica do mangá, e pode representar vergonha, surpresa ou raiva. A imagem da esquerda mostra a personagem com expressão de surpresa, e a da direita com expressão de raiva. É importante notar que o desenho da boca normalmente acompanha as linhas; na Figura 165, a boca é representada sem os lábios e dentes, sem detalhes, e seu formato vai traduzir a expressão resultante da emoção representada.



Figura 167 – Mangá: emoções

Linhas no rosto também podem servir para expressar vergonha ou timidez; neste caso, são mais comuns as linhas inclinadas, não totalmente horizontais (hachuras), como ilustrado pelas duas imagens da Figura 167. Observe-se o formato da boca, diferente nas diferentes personagens, mas sem detalhes de preenchimento, a exemplo do que foi visto na Figura 166.



Figura 168 – Mangá: emoções

Uma convenção bastante utilizada no desenho dos mangás é a gota de suor, em geral representada apenas pelo desenho de uma gota incompleta, espécie de vírgula com um prolongamento para a direita, como ilustrado pela Figura 168. Na verdade, uma ou duas destas gotas podem indicar que a personagem está suando em profusão.

Já se falou dos olhos exageradamente grandes, uma característica marcante dos mangás. São mais comuns em alguns gêneros: infantis, infanto-juvenis, cômicos, *shojo* (destinados às meninas), mas podem aparecer em outras categorias. No entanto, é importante ressaltar que não estão presentes em muitos mangás, que apresentam o desenho dos olhos de maneira natural.

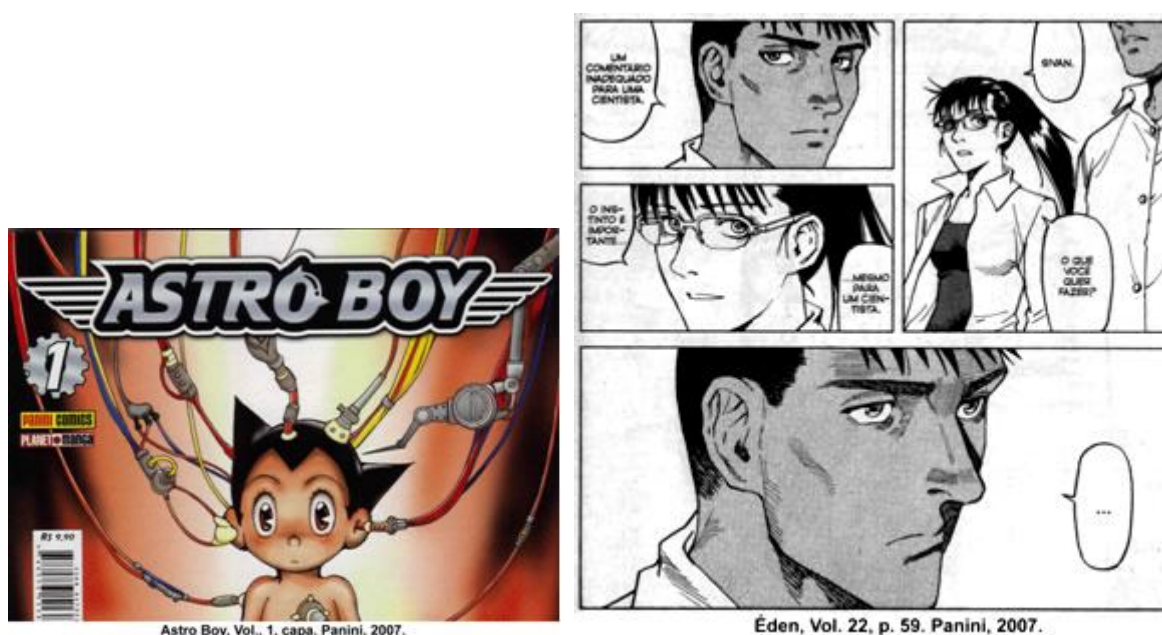


Figura 169 – Mangá: olhos

A imagem da esquerda da Figura 169 ilustra o típico desenho dos olhos nos mangás, exageradamente grandes; a imagem da direita apresenta olhos relativamente normais, num mangá mais “sério” e destinado a um público mais adulto (acima de 18 anos).

Uma outra característica bastante marcante dos mangás, ainda com relação aos olhos, são as lágrimas abundantes nos olhos das personagens. São sempre representadas em excesso, com uma verdadeira “poça” embaixo dos olhos e, muitas vezes, com um “rio” escorrendo pelo rosto, como ilustrado na Figura 170.



Blood+, Vol 1, p. 64. Panini, 2008.

Figura 170 – Mangá: lágrimas

Ritmo Narrativo Os quadrinhos, seja ocidentais seja orientais, sofreram maciça – e salutar – influência do cinema, com seus movimentos de câmera, *zoom*, aproximação e distanciamento, diferentes ângulos de visão, cortes e foco em detalhes. Numa análise mais profunda, entretanto, as duas vertentes apresentam diferenças. Inicialmente, vejamos a abordagem de McCloud (2005) para a categorização das histórias em quadrinhos em geral, em termos de alguns de seus principais elementos constituintes.



Figura 171 – McCloud: categorias

(MCCLLOUD, p. 74. M. Books do Brasil, 2005.)

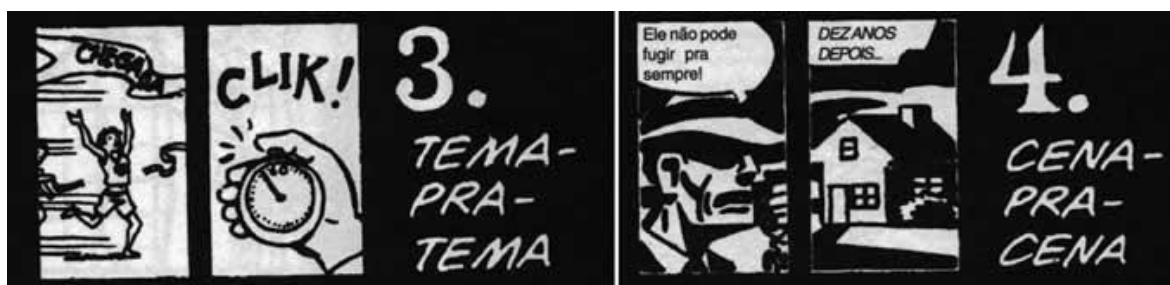


Figura 172 – McCloud: categorias

(MCCLLOUD, p. 74. M. Books do Brasil, 2005.)



Figura 173 – McCloud: categorias
(MCCLLOUD, p. 74. M. Books do Brasil, 2005.)

Como se vê nas figuras 171, 172 e 173, McCloud classifica as histórias em quadrinhos em termos de seis categorias principais, lembrando que cada categoria abordada é aquela que prevalece numa determinada história, visto que, em princípio, uma história em quadrinhos contém mais de uma – ou todas – as categorias. O item seis, “non-sequitur” indica quadrinhos sem relação entre si.

Analisando uma revista americana de 1966, que segue, como a maioria, as técnicas narrativas introduzidas por Jack Kirby, McCloud (2005) encontrou as seguintes proporções: 65% para o aspecto 2; 20% para o aspecto 3; 15% para o aspecto 4; zero para os demais (1, 5 e 6). Num gráfico de barras, o resultado seria apresentado aproximadamente assim (Figura 174):

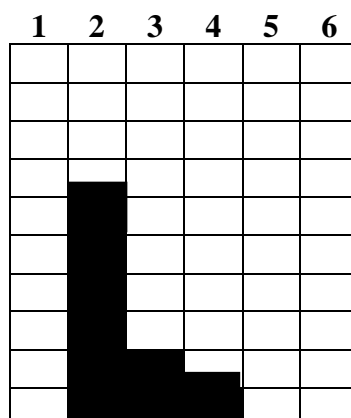
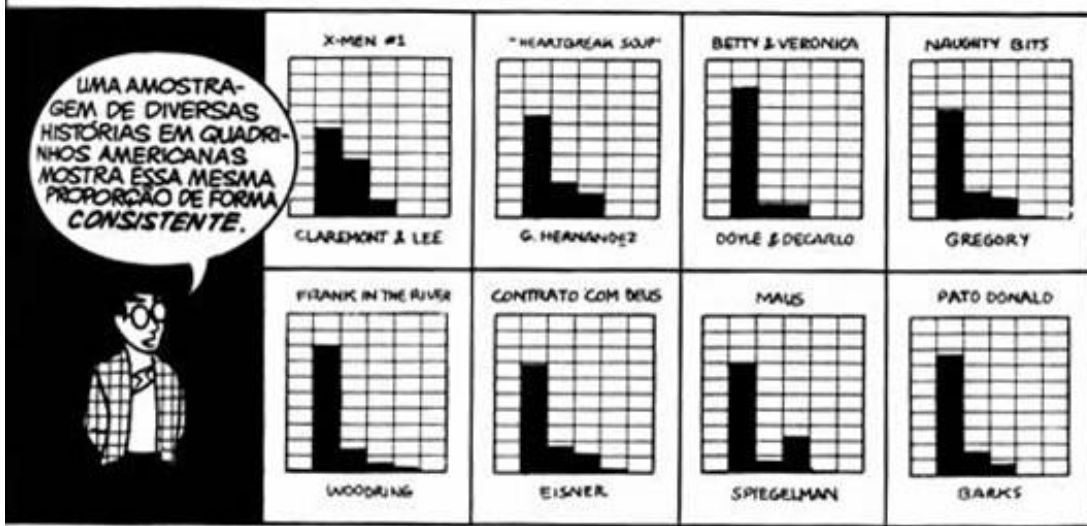


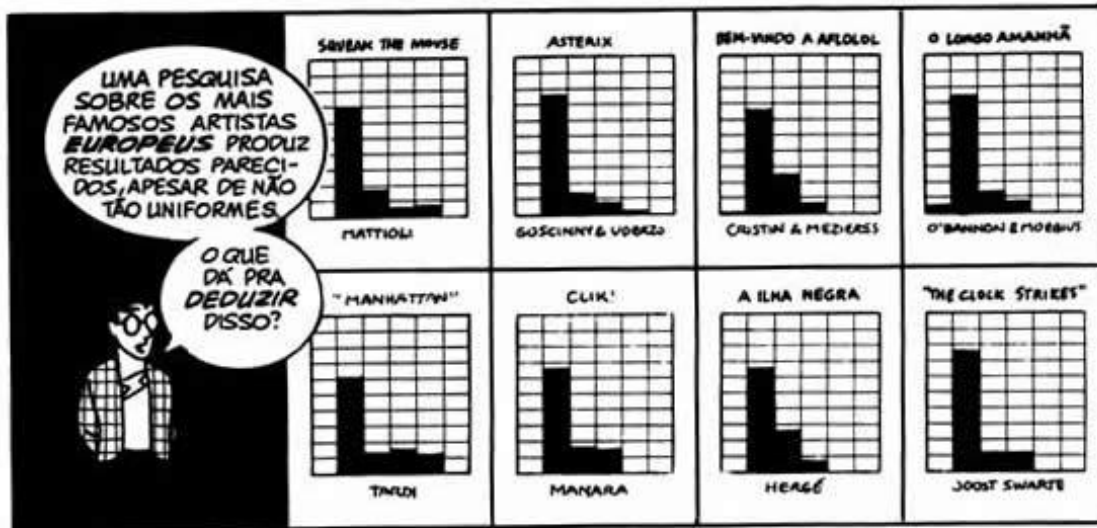
Figura 174 – McCloud: uma revista americana de 1966
(MCCLLOUD, p. 75. M. Books do Brasil, 2005.)

O autor analisou em bloco algumas revistas americanas, outras europeias e ainda outras japonesas. Eis aqui o resultado encontrado em termos das categorias apontadas (figuras 175 a 177):



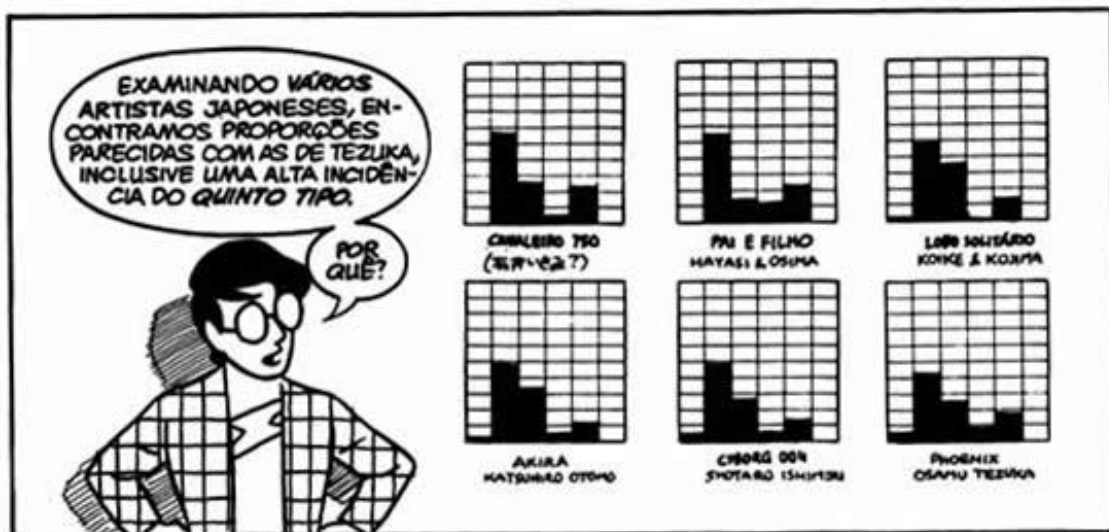
McCloud, p. 75. M. Books, 2005.

Figura 175 – McCloud: revistas americanas



McCloud, p. 76. M. Books, 2005.

Figura 176 – McCloud: revistas europeias



McCloud, p. 80. M. Books, 2005.

Figura 177 – McCloud: revistas japonesas

Segundo o autor, há algumas explicações para esta diferença. Uma delas é o número de páginas das revistas japonesas, bem maior do que a média das revistas americanas; com isso, pode-se dedicar um grande número de quadros para descrever uma cena, um movimento, diversos detalhes. Isso explicaria a distribuição mais equitativa das categorias analisadas, especialmente o aumento da quinta. Existe, para ele, no entanto, “algo mais fundamental nessa divisão entre oriente e ocidente”.

A arte e a literatura do ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito **orientada pelo objetivo**. Já o **oriente** tem uma **tradição** de obras de arte **cíclicas e labirínticas**. Os quadrinhos japoneses parecem **herdar** essa tradição, enfatizando mais o **estar lá** do que o **chegar lá**. Com essas e outras técnicas, os japoneses demonstram uma visão dos quadrinhos bem **diferente** da nossa. Lá, mais do que **em qualquer outro lugar**, quadrinho é uma arte... de **intervalos**. A ideia de que os elementos **omitidos** de uma obra são tão partes dela quanto os **incluídos** é típica do **oriente** há vários **séculos**. (MCCLLOUD, 2005, p. 81-82)

Vê-se que os quadrinhos ocidentais dependem mais das categorias ação-para-ação, tema-para-tema e cena-para-cena, com preponderância da categoria ação-para-ação. Nos mangás, a distribuição das seis categorias é mais homogênea e a quinta categoria, aspecto-para-aspecto (ponto de vista) aparece um pouco mais. Isso explicaria o maior número de detalhes, mudanças de planos, cortes, aproximações e distanciamentos encontrados nos mangás. “Assim, uma ação que em uma HQ ocidental poderia ser descrita em um ou dois quadrinhos, em um mangá pode, tranquilamente, ocupar várias páginas.” (MOLINÉ, 2004, p. 31) A seguir estão ilustrados alguns exemplos, para melhor compreensão (figuras 178 a 180).



Figura 178 – Mangá: detalhes e pontos de vista



Figura 179 – Mangá: detalhes e pontos de vista



Figura 180 – Mangá: detalhes e pontos de vista

Nas figuras 178 e 179, observam-se as mudanças de planos e de pontos de vista, com o objetivo de focalizar mais de perto os detalhes de diversos elementos do desenho, deixando o leitor ciente de tudo o que acontece na mesma cena, de diferentes ângulos. A Figura 180 segue o mesmo caminho, sendo que no quadro superior temos ao centro os dois oponentes ao longe, vistos de um plano superior, e, à esquerda e à direita, um *close* destes dois oponentes; o mesmo acontece no quadro inferior, com os detalhes das mãos dos dois lutadores.

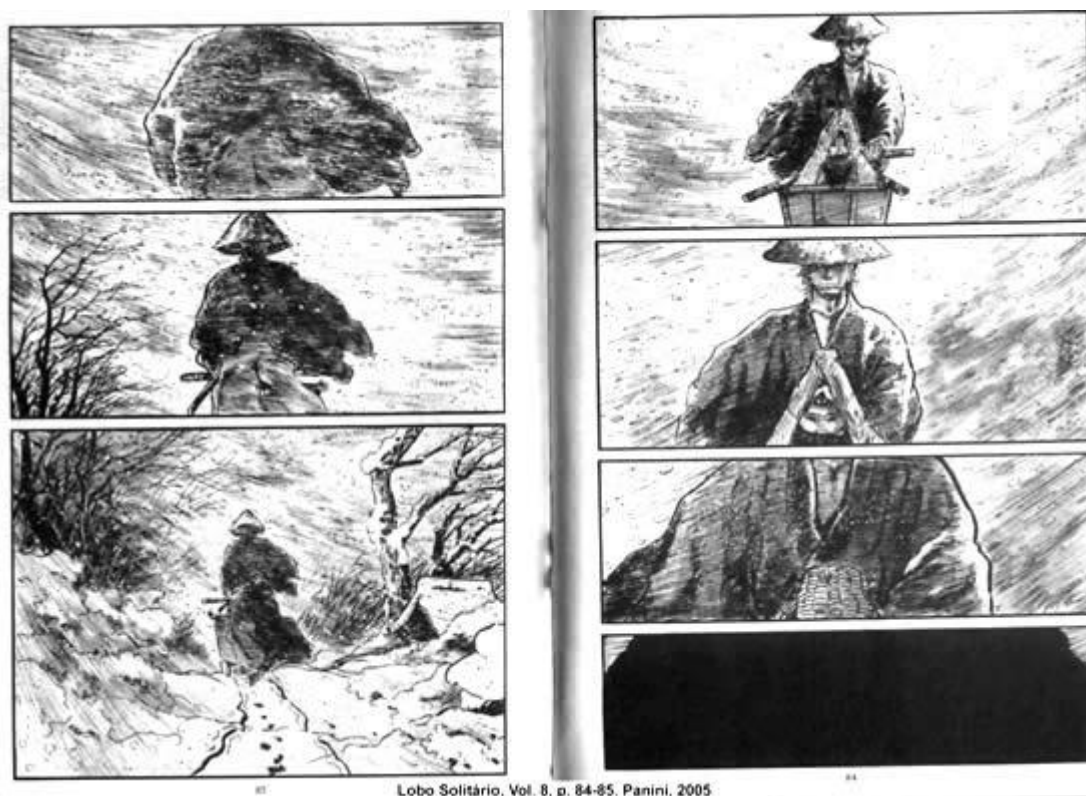


Figura 181 – Mangá: zoom in, zoom out

A Figura 181 ilustra uma técnica muito utilizada nos mangás: ao longo de diversos quadros, descreve-se a aproximação (página da direita) e o distanciamento (página da esquerda) da personagem, nitidamente uma técnica cinematográfica. [Ressalte-se aqui a ordem de leitura da direita para a esquerda.] Por isso, vê-se na página da direita a personagem de frente (aproximando-se) e na da esquerda, de costas (afastando-se). Como não há falas ou onomatopeias, por um lado tem-se um aumento do dinamismo de um quadro para o outro, representando o movimento do andar da personagem, e por outro a calma, o silêncio, o tempo decorrido neste caminhar.

Flashback Os quadrinhos ocidentais, quando é necessário narrar fatos ocorridos no passado, recorrem em geral – mas nem sempre – a **recordatórios** (também chamados **legendas**), ou seja, retângulos com a fala do narrador ou da personagem que volta no tempo. Os mangás também utilizam este expediente, mas com menor frequência. As narrativas referentes a um tempo passado podem ocorrer sem qualquer tipo de indicação no desenho, algumas vezes utilizando equivalentes dos recordatórios ocidentais, ou podem ser identificadas por meio de outras convenções. Vejamos as mais comuns.



Astro Boy, Vol. 2, p. 66. Panini, 2007.

Figura 182 – Mangá: *flashback* sem indicação no desenho

A Figura 182 apresenta um exemplo de *flashback* sem indicação específica no desenho, mas a personagem que relata os fatos ocorridos no passado (de sobrancelhas grossas) aparece nos quadros, e os balões arredondados contêm a narração dos fatos pretéritos, a exemplo dos recordatórios ocidentais; os balões de contornos irregulares representam a fala da personagem também no momento passado.



Figura 183 – Mangá: *flashback* com páginas de contorno em preto

Alguns desenhistas de mangá optam por utilizar páginas com contornos em preto para indicar fatos ocorridos no passado, como ilustra a Figura 183.



Figura 184 – Mangá: *flashback* sombreado

Na Figura 184 aparece um outro recurso para relatar fatos ocorridos no passado: utiliza-se o sombreado nas cenas de passado, com os desenhos aparecendo mais ou menos como marca d'água; mantém-se a figura que narra ou ilustra os fatos pretéritos em desenho cheio e sempre presente em todos os quadros.



Lobo Solitário, Vol. 7, p. 163. Panini, 2005..

Figura 185 – Mangá: *flashback* em quadro menor

Outro recurso para representar o *flashback* é o uso de quadros menores dentro dos maiores, como ilustrado nos dois quadros superiores da Figura 185.

Tamanho e Formato das Letras Da mesma forma que nos quadrinhos ocidentais, as variações no tipo e tamanho das letras servem para indicar situações especiais. Em geral, letras menores representam comentários ou sussurros; letras de formatos diferentes podem representar idiomas diferentes, seres sobrenaturais ou de outros planetas. Abaixo estão dois exemplos (figuras 186 e 187).



Mouse, Vol. 5, p. 179. JBC, 2001

Figura 186 – Mangá: letras pequenas indicando comentário de personagem (com balão)

No quadro inferior da Figura 186, vemos um balão com letras bem menores do que as demais, indicando um “pensamento alto” da personagem, algo que na verdade não deve ser ouvido pelas demais. Registre-se que aqui não se trata do “balão de pensamento”, que nos mangás é basicamente representado da mesma forma que nos quadrinhos ocidentais, quando existente.

Algumas vezes as letras menores indicam, sem balão, um comentário de alguma personagem, como se fosse um aparte, um pensamento, ou um sussurro, que não deve ser ouvido pelas demais, e outras vezes indicam, também sem balão, um comentário do(a) autor(a) do mangá. A Figura 187 ilustra o primeiro caso (sobre a cabeça da personagem da direita – “O que você quer que eu faça?”) e a Figura 188 o segundo (a indicação “vazia” sobre a garrafa).



Blood+, Vol. 1, p. 34. Panini, 2008.

Figura 187 – Mangá: letras pequenas indicando comentário de personagem (sem balão)



Blood+, Vol. 1, p. 71. Panini, 2008.

Figura 188 – Mangá: letras pequenas indicando comentário de autor(a) (sem balão)

A Figura 189 ilustra um comentário do(a) autor(a) um pouco mais óbvio e direto (“Até que é bem-feitinho.”).



Blood+, Vol. 2, p. 117. Panini, 2008.

Figura 189 – Mangá: letras pequenas indicando comentário de autor(a) (sem balão)

O que aparece exemplificado nas figuras 187, 188 e 189 em termos de comentários formulados em letras menores, aparece graficamente na forma de desenhos em tamanho menor (embora nem sempre), normalmente com as personagens em caricaturas, para indicar comentário ou reação de alguma personagem ou do(a) próprio(a) autor(a). Algumas convenções no desenho ajudam a traduzir a expressão ou reação da personagem. Alguns exemplos aparecem a seguir.



Mouse, Vol. 5, p. 56. JBC, 2001

Figura 190 – Mangá: caricatura expressando comentário ou reação

Note-se na Figura 190 o desenho caricaturado das personagens (quadro inferior esquerdo).



Mouse, Vol. 5, p. 67. JBC, 2001

Figura 191 – Mangá: comentário ou reação (em quadro menor)

A Figura 191 apresenta um quadro menor, com uma personagem “dando tapas” na outra para expressar sua intolerância e insatisfação com o que acaba de acontecer.



Figura 192 – Mangá: comentário ou reação (em quadro menor)

Variação do que foi apresentado na Figura 191, o quadro menor da Figura 192 ilustra um “chute” para ilustrar a reação da personagem.

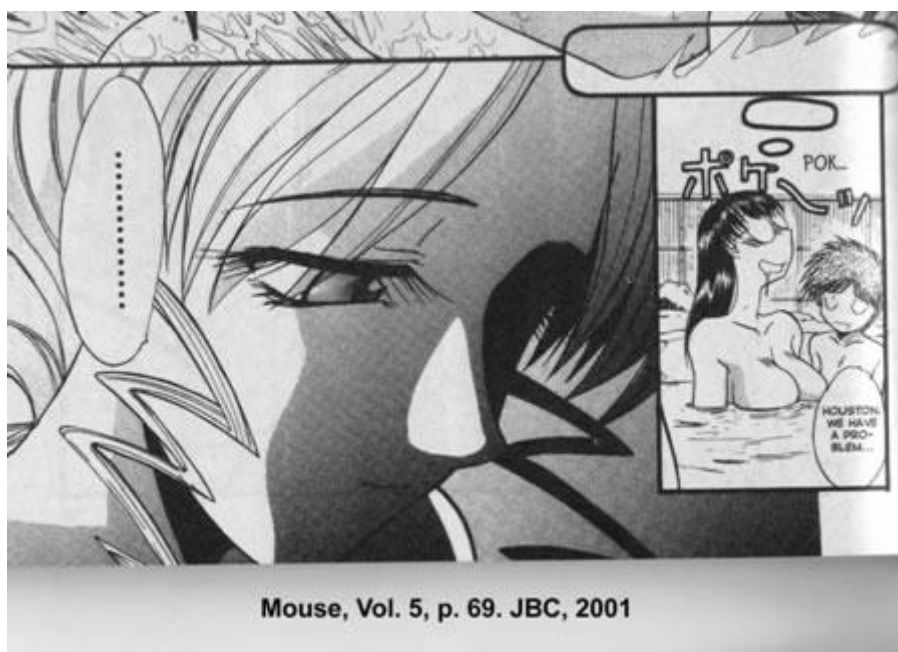


Figura 193 – Mangá: comentário ou reação (em quadro menor)

No quadro menor da figura 193, vemos a personagem da direita com uma expressão envergonhada, representada pela ausência de expressão no desenho do rosto, recurso muito utilizado nos mangás.



Figura 194 – Mangá: comentário ou reação (em quadro menor)

O quadro inferior esquerdo da Figura 194 ilustra um outro tipo de “rosto sem expressão”, somente com dois pontos indicativos dos olhos, sem nariz e boca, característico de timidez, vergonha ou surpresa (primeiro quadro superior à direita).



Negima!, Vol. 1, p. 54. JBC, 2003.

Figura 195 – Mangá: comentário ou reação (em quadro menor)

O “chifrinho” na cabeça da personagem da esquerda do quadro menor da Figura 195 indica vergonha ou excitação com a nudez da personagem feminina. Note-se ainda a tarja preta sobre a boca da mesma personagem, indicando a falta de expressão no rosto, característica da timidez.



Negima!, Vol. 1, p. 36. JBC, 2003.

Figura 196 – Mangá: comentário ou reação (em quadro menor)

No quadro superior direito da Figura 196 acima, o “chifrinho” aparece na personagem feminina de costas, indicando o mesmo do que acontecia na Figura 195; no quadro inferior direito da Figura 196, ele aparece na cabeça da personagem feminina ajoelhada. Tanto na Figura 195 quanto na Figura 196, os “chifrinhos” podem ser associados a travessura ou “safadeza”, este último aspecto muito ressaltado nos mangás. Notem-se ainda no quadro superior direito da Figura 196 os dois retângulos brancos no lugar dos olhos da personagem masculina; este recurso indica também timidez ou vergonha.



Astro Boy, Vol. 1, p. 109. Panini, 2007.

Figura 197 – Mangá: comentário ou reação (em quadro menor)

Uma variação na convenção para indicar travessura ou desdém é mostrada no quadro esquerdo da Figura 197: a personagem mostra a língua.

Por fim, a Figura 198 abaixo ilustra o uso de letras de formato diferente para indicar uma personagem sobrenatural.

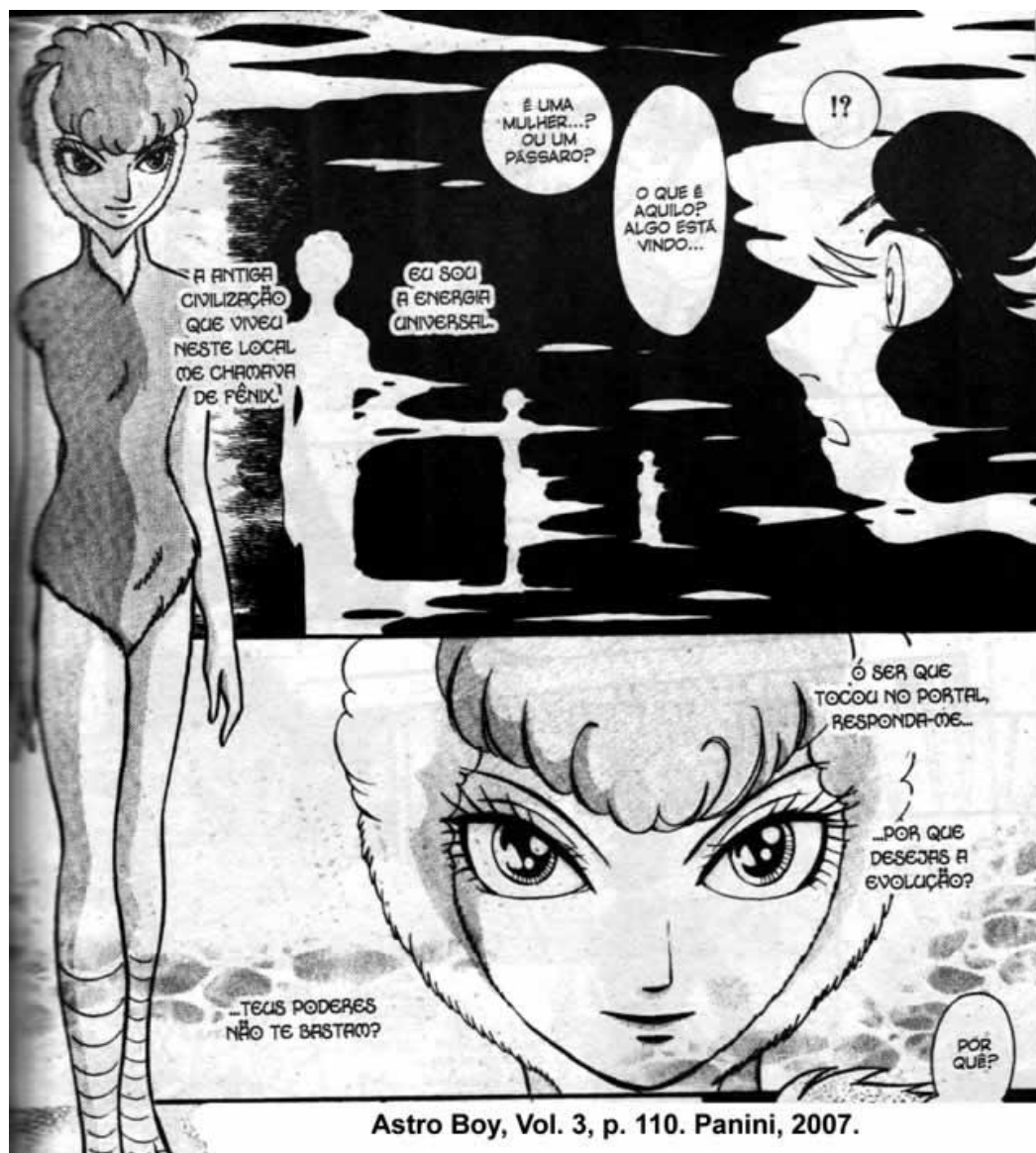


Figura 198 – Mangá: letras diferentes para indicar personagem sobrenatural

Balões Já foi dito que muitas das convenções dos mangás seguem o sistema ocidental, e os balões não são exceção. Via de regra, os mangás utilizam os balões com contornos diversos indicando a fala, balões com letras de tamanho menor para representar “pensamentos ditos em voz alta” (que não são somente pensamentos na mente da personagem) e diversos outros tipos de representações para simbolizar o pensamento, algumas semelhantes aos quadrinhos ocidentais, outras não.



Blood+, Vol. 2, p. 55. Panini, 2008.

Figura 199 – Balão pensamento com bolhas

Na Figura 199, os mesmos balões com bolhas das histórias ocidentais são usados no mangá para representar o pensamento. Na Figura 200, entretanto, os balões também representam os pensamentos da personagem, mas aparecem com contorno diverso, com raios.



Blood+, Vol. 2, p. 53. Panini, 2008.

Figura 200 – Balão pensamento com raios

A Figura 201 ilustra uma composição híbrida de representações para o pensamento: balões com bolhas e retângulos.



Blood+, Vol. 2, p. 140. Panini, 2008.

Figura 201 – Representação híbrida para pensamentos

Onomatopeias Nos quadrinhos orientais, as onomatopeias têm a mesma função que nos *comics* ocidentais: representar sons de coisas, ações, pessoas, animais ou entidades. Os quadrinistas orientais, da mesma forma que seus colegas do Ocidente, também lutam para encontrar na escrita equivalências para os sons que desejam representar; aqui, da mesma forma que no Ocidente, a criatividade impera, a ponto de Osamu Tezuka ter criado uma onomatopeia para representar o silêncio: *shiin*. (MOLINÉ, 2004, p. 32)

Uma vez que as línguas orientais são constituídas em grande parte de ideogramas, que aos olhos dos ocidentais parecem “desenhados”, muitos autores consideram as onomatopeias como parte do desenho, da parte artística, da história em quadrinhos oriental. Para eles, as onomatopeias dos mangás estão mais firmemente inseridas na narrativa visual.

As onomatopeias estão tão integradas ao desenho que formam um conjunto visual harmônico. A meu ver, estão inseridas com maior plasticidade no contexto do quadrinho japonês do que no do ocidental. Dessa forma a sua transliteração para o alfabeto ocidental, a fim de transmitir seu sentido, causa rupturas, não só no fluxo visual do desenho como também na estética das páginas em que se encontram. (Luyten *apud* MENDO, 2008, p. 38)

A afirmação acima pode ser motivo de discussão, considerando-se que as onomatopeias no alfabeto latino, criadas com tamanhos de letra e cores diferenciadas, também podem apresentar caráter de plasticidade, até porque muitas dessas onomatopeias são desenhadas, não utilizando caracteres do tipo impresso. Seja como for, as onomatopeias existem no mangá e são bastante exploradas. Como já foi visto, algumas publicações ocidentais deixam as onomatopeias do mangá no original; outras as traduzem, mas a grande maioria das revistas atualmente utiliza um sistema híbrido, com as onomatopeias originais e sua tradução em caracteres romanos menores. Vejamos alguns exemplos de onomatopeias em mangás.



Figura 202 – Onomatopeia isolada

A Figura 200 ilustra um caso de onomatopeia em quadro isolado, o que pode reforçar a noção de plasticidade das onomatopeias orientais defendida por alguns autores. Já a Figura 203 mostra uma onomatopeia, em tamanho grande, incorporada ao desenho.



Figura 203 – Onomatopeia integrada ao desenho



Figura 204 – Onomatopeia integrada ao desenho com outros símbolos

A Figura 204 ilustra uma variação das onomatopeias, com símbolos (corações) inseridos ao longo da representação do som.



Trigun Maximum, Vol. 2, p. 74-75. Panini, 2008.

Figura 205 – Onomatopeia integrada ao desenho com ideogramas diferentes

Na Figura 205, vemos onomatopeias, também integradas ao desenho, mas com ideogramas diferentes, caracterizando “alfabetos” diferentes. Lembremo-nos de que a língua japonesa pode ser escrita por meio de diferentes sistemas.

Um tipo de onomatopeia, em geral traduzido por “TUDUM” ou equivalente, representa o som do coração da personagem batendo forte, por estar próxima do ser amado, por estar excitada sexualmente, ou por qualquer emoção mais forte. As figuras 206 e 207 apresentam duas situações com este tipo de representação de som.



Negima!, Vol. 1, p. 12. JBC, 2003.

Figura 206 – Onomatopeia representando batidas fortes do coração (“TUDUM”)



Negima!, Vol. 1, p. 68. JBC, 2003.

Figura 207 – Onomatopeia representando batidas fortes do coração ("TUDUM")

Na Figura 206, o metrô cheio e a proximidade de diversas mulheres (uma delas com seios pronunciados) faz com que o coração da personagem masculina bata mais forte (quadro horizontal do centro); note-se o reforço da onomatopeia pelo comentário “APEEEERTA!”, indicando o contato da personagem com as mulheres. A Figura 207 apresenta as personagens masculina e feminina a ponto de se beijarem, o que faz disparar o coração de ambas.

Conversa com o leitor Já vimos que alguns(mas) autores(as) aproveitam os desenhos no desenrolar da história para inserir alguns comentários. Além disso, é muito comum nos mangás, especial mas não somente os *shojo*, dirigidos às meninas, que o(a) autor(a) converse com os leitores, por intermédio de textos que podem aparecer no início, no final e/ou ao longo da história. No último caso, é comum aparecerem diversos textos durante a história, em continuidade ou não. Um exemplo aparece a seguir (Figura 208).

FRUITS BASKET
Nº 1

Boa tarde, é um prazer conhecê-los. Sou eu, a Takaya. Para quem estava esperando e para quem não estava, eis aqui o 1º volume de Fruits Basket. A história tem um clima diferente daquele de "Tsubasá [1], mas, no fundo, eu acho que não muda muita coisa... Afinal, a autora não mudou. O clima entre as duas histórias pode ser diferente, mas continuo sendo a mesma. Porém, se eu conseguir colocar nesta história toda bagunça e ternura que não pude colocar em Tsubasa, seria bem bacana. E se o que estou escrevendo não faz sentido algum é porque me faltam horas de sono. Eu gostaria de dormir como uma pedra. Pessoal, espero que curtam o primeiro volume.

[1] A autora se refere ao seu trabalho anterior: "Tsubasa wo Motsu Mono (Aquele que Possui Asas)", título ainda não publicado no Brasil.



Fruits Basket, Vol. 1, p. 17. JBC, 1999

Figura 208 – Conversa do autor dentro da história

Figuras Estilizadas Pode-se dizer que, em relação a seus equivalentes ocidentais, muitos quadrinhos orientais apresentam o que poderíamos chamar de figuras humanas “estilizadas”, principalmente os mangás *shonen* (para meninos) e *shojo* (para meninas) para a faixa etária de 12 a 16 anos. Em geral são adolescentes num contexto escolar, que têm seus cabelos desenhados de maneira bastante característica e cujas roupas refletem o “sonho de consumo” ocidental. Meninos e meninas são esguios, praticam esportes e disputam a preferência do sexo oposto pelas características físicas ou pelas vestimentas. Na maior parte das vezes, meninos e meninas são longilíneos, altos, mas muitas vezes as meninas são mais baixas e muitas apresentam seios fartos. Vejamos alguns exemplos (figuras 209 a 212).



Tsubasa, Vol. 3, p. 41. JBC, 2003.

Figura 209 – Desenho de figura masculina



Yu-Gi-Oh!, Vol. 1, p. 90. JBC, 1996.

Figura 210 – Desenho de figura masculina



Yu-Gi-Oh!, Vol. 1, p. 104. JBC, 1996.



Yu-Gi-Oh!, Vol. 1, p. 102. JBC, 1996.

Figura 211 – Desenho de figura feminina



Tsubasa, Vol. 3, p. 64. JBC, 2003.



Yu-Gi-Oh!, Vol. 1, p. 79. JBC, 1996.

Figura 212 – Desenho de figuras masculinas e femininas

Sexualidade Mesmo nos mangás destinados a um público infanto-juvenil notam-se diversas referências à sexualidade (ou sensualidade), seja nas roupas ou nas partes do corpo. Neste aspecto, os orientais parecem ser mais tolerantes com temas quanto aos quais muitos ocidentais teriam ressalvas: aborto, prostituição, pedofilia, virgindade (e a perda dela), independência e sexualidade de modo geral.

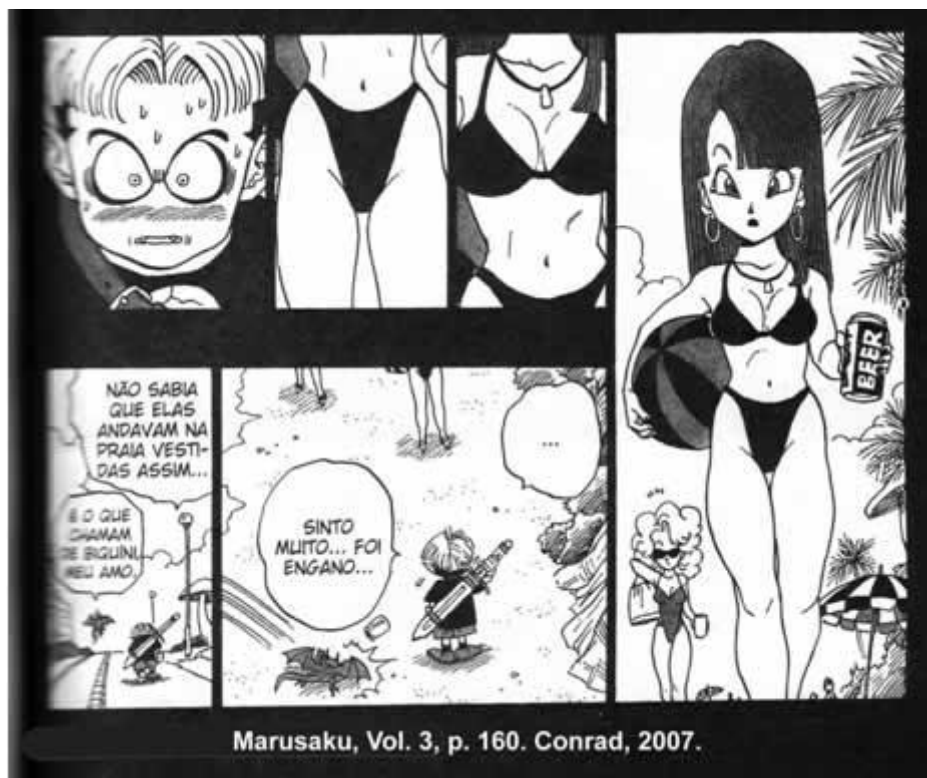
Na verdade, isso se aplica a todos os gêneros de mangá, desde os infanto-juvenis aos adultos, e, evidentemente, também aos eróticos.

Comparados aos europeus e americanos, os japoneses geralmente reagem de forma muito mais natural à representação do sexo e das funções corporais. Não é de se estranhar que gerações anteriores de ocidentais declararam seu ultraje diante de imagens eróticas japonesas bastante explícitas, precursoras de alguns momentos mais ousados do mangá. (GRAVETT, 2006, p. 17)



Marusaku, Vol. 1, p. 165. Conrad, 2006.

Figura 213 – Nu feminino com reação natural



Marusaku, Vol. 3, p. 160. Conrad, 2007.

Figura 214 – Nu feminino com reação natural

Na Figura 213, a personagem feminina é um ser de outro planeta, muito pequena, que, sem a menor cerimônia, despe-se para tomar banho numa xícara; na Figura 214, a personagem masculina sai à rua pela primeira vez acompanhada de seu servo e vê meninas em trajes de banho. É importante ressaltar

que a personagem masculina da figura 213 não reage com grande surpresa perante o nu feminino (neste ponto da história, já estavam acostumados um com o outro; a personagem masculina da figura 214 (quadro superior esquerdo) demonstra certa vergonha inicial com a menina semidesnuda, mas logo vai demonstrar naturalidade quanto à visão do corpo da mulher.



Figura 215 – Menina em lingerie e nu parcial feminino

As duas imagens ilustradas na figura 215 são parte de uma história em que um aprendiz de mago, ao errar sua magia, aciona sua capacidade involuntária de despír parcialmente uma menina (à esquerda) ou quase totalmente outra (à direita). A personagem da esquerda demonstra vergonha ao se ver exposta, o que é representado pelo sombreado no rosto, e a da direita nem tanto. Os presentes tampouco demonstram uma reação vigorosa em relação aos momentos de nudez parcial e total. Na verdade, com o desenrolar da história, descobre-se que a menina da esquerda fica mais envergonhada pelo ursinho em sua calcinha do que propriamente por ter sido vista em trajes de baixo.

A Figura 216 ilustra uma situação muito explorada nos mangás: o rapaz que tem contato com os seios – bem desenvolvidos – de uma menina mais alta, mais velha, e normalmente exuberante. Note-se a expressão de surpresa no rosto do menino no quadro menor, representada apenas por duas elipses no lugar dos olhos.



Negima!, Vol. 1, p. 27. JBC, 2003.

Figura 216 – Contato com seios

Todas as imagens até aqui apresentadas, no entanto, não causam nas personagens circundantes uma reação veemente contra a exposição da nudez, ainda que seja de adolescentes.



Marusaku, Vol. 1, p. 41. Conrad, 2006.

Figura 217 – Reação moralista

Como contraponto a uma maior liberalidade nas referências à sexualidade, algumas personagens, em geral mais velhas, fazem o papel dos “guardiões da moral”, como ilustrado na Figura 217. Por outro lado, muitos homens mais velhos são considerados “tarados” e tentam se aproveitar das meninas; este é um tema frequente, como ilustrado pela Figura 218.



Marusaku, Vol. 2, p. 189. Conrad, 2007.

Figura 218 – Aproveitador

Um tema também frequente é a ameaça de sequestro de uma menina por meninos ou homens que desejem dela se aproveitar (o que raramente se concretiza na linha infanto-juvenil); normalmente ela se salva por ela mesma, é salva por alguém ou por alguma situação inusitada. O importante é que os diálogos sempre deixam bem claras as intenções dos raptos, muitas vezes com palavras mais fortes e a descrição de cenas eróticas. É o caso da Figura 219.

A mulher “pseudoingênuas” que utiliza seu charme, sensualidade ou roupas provocantes para conseguir qualquer tipo de benefício, na melhor imitação dos filmes ocidentais, também é representada nos mangás, ainda que seja uma personagem de pouca idade. Um exemplo aparece na Figura 220, onde uma menina pretende usar sua sensualidade (e sua lingerie) para roubar a nave de um alienígena. Observe-se que o desenho explora a sensualidade da pose da menina, que mostra a calcinha, além do tamanho curto da saia e do decote generoso.



Marusaku, Vol. 3, p. 86. Conrad, 2007.

Figura 219 – Sequestro



Figura 220 – Uso da sensualidade

Uma das características dos mangás, no tocante à sensualidade do corpo da mulher, está em utilizar o desenho sem explicitar as roupas íntimas, apenas sugerindo esta sensualidade. Isto é conseguido através de um recurso cinematográfico aplicado aos quadrinhos: o ângulo de visão inferior. Para tanto, normalmente desenham-se as pernas da mulher vistas de baixo, em shorts ou saias curtas, apenas sugerindo a sensualidade e deixando à imaginação do leitor o restante. Esta é uma técnica bastante usada nos mangás. É o que está ilustrado na Figura 221.



Negima!, Vol. 1, p. 30. JBC, 2003..

Figura 221 – Sensualidade sugerida pelo uso do ângulo de visão inferior

Ao lado da aparente fixação das personagens masculinas das faixas etárias aqui consideradas – mas não somente – por seios volumosos, está a fixação por calcinhas ou roupas íntimas de modo geral; e ao lado da utilização em profusão do ângulo de visão inferior para sugerir sensualidade, está a utilização dos ângulos médio e superior para mostrar a calcinha de uma menina ou mulher. É uma posição clássica de muitos mangás e está ilustrada pela Figura 222.



Negima!, Vol. 1, p. 49. JBC, 2003..

Figura 222 – Visão de roupas íntimas

Metaquadrinhos A exemplo do que ocorre com os *comics*, os mangás também utilizam a metalinguagem artística para fazer referência ao próprio meio, ou seja, os metaquadrinhos. Podem aparecer de diversas formas, como ilustrado nas figuras a seguir.



Mouse, Vol. 5, p. 8. JBC, 2001

Figura 223 – Metaquadrinho

A Figura 223 refere-se a desenho animado e mangá no balão da extrema direita, enquanto a Figura 224 ironiza os quatro quadros quase iguais como se fosse “corpo mole” do autor.



Dragonball Z, Vol. Z-47, p. 23. Conrad, ago 2003.

Figura 224 – Metaquadrinho

A Figura 225 satiriza o mundo das HQs, onde “tudo é possível”, e a Figura 226 faz piada com a suposta “cor” do botão que não pode ser identificada num mangá em preto e branco.



Marusaku, Vol. 1, p. 39. Conrad, 2006.

Figura 225 – Metaquadrinho



Marusaku, Vol. 1, p. 60. Conrad, 2006.

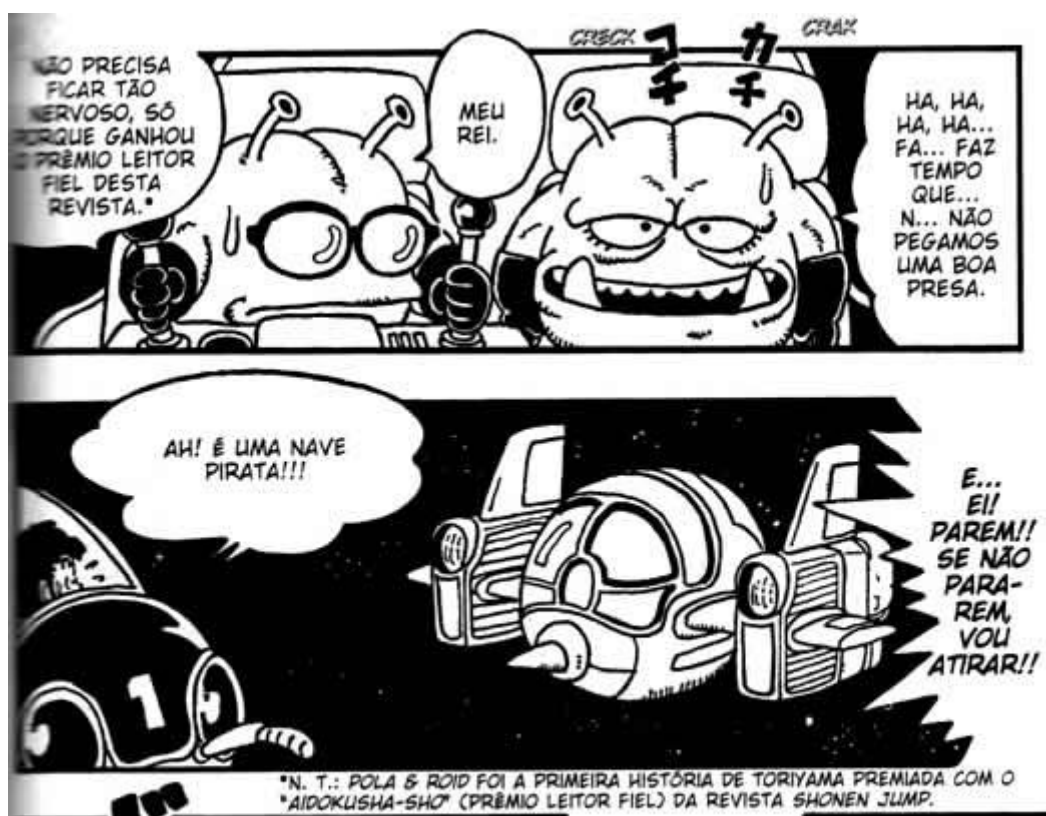
Figura 226 – Metaquadrinho

A Figura 227 volta a ironizar o autor da história, na verdade representado pelo “inspetor”, e a Figura 228 enaltece o autor, anteriormente premiado com a mesma história, informação que aparece em metaquadrinho e, para esclarecimento do leitor, em nota de rodapé.



Marusaku, Vol. 1, p. 23. Conrad, 2006.

Figura 227 – Metaquadrinho



Marusaku, Vol. 1, p. 92. Conrad, 2006.

Figura 228 – Metaquadrinho

Os quadrinhos coreanos – chamados de *manhwá* – já fazem bastante sucesso no mundo inteiro. Basicamente, suas características são bastante próximas dos mangás japoneses, evidentemente com algumas diferenças em termos de traço e estilo. Os metaquadrinhos também são explorados nos manhwás, como demonstram as figuras a seguir. É importante destacar que a Figura 229 aparece no volume 3 de uma série de três (*Ark Angels*); as figuras 230, 231 e 232 são todas do volume 2 desta mesma série.



Ark Angels, Vol. 3, p. 84. Lumus/New Pop, 2009.

Figura 229 – Metaquadrinho (*manhwá*)



Ark Angels, Vol. 2, p. 148-149. Lumus / New Pop, 2009.

Figura 230 – Metaquadrinho (*manhwá*)



Ark Angels, Vol. 2, p. 146-147. Lumus / New Pop, 2009.

Figura 231 – Metaquadrinho (*manhwá*)



Ark Angels, Vol. 2, p. 20-21. Lumus / New Pop, 2009.

Figura 232 – Metaquadrinho (*manhwá*)

Cultura e convenção gráfica Quem lê mangás muitas vezes se depara com convenções gráficas que podem ter a ver com a própria cultura e o imaginário japoneses. Quando uma personagem masculina vê uma personagem feminina e se interessa por ela devido a sua exuberância física, é comum simbolizar graficamente esse sentimento (o que chamaríamos popularmente de "tesão") por meio de "toalhinhas" colocadas no nariz da personagem masculina. Tais toalhinhas teriam o propósito de absorver o sangue que brota do nariz de tal personagem, devido ao aumento da pressão sanguínea causado pela excitação

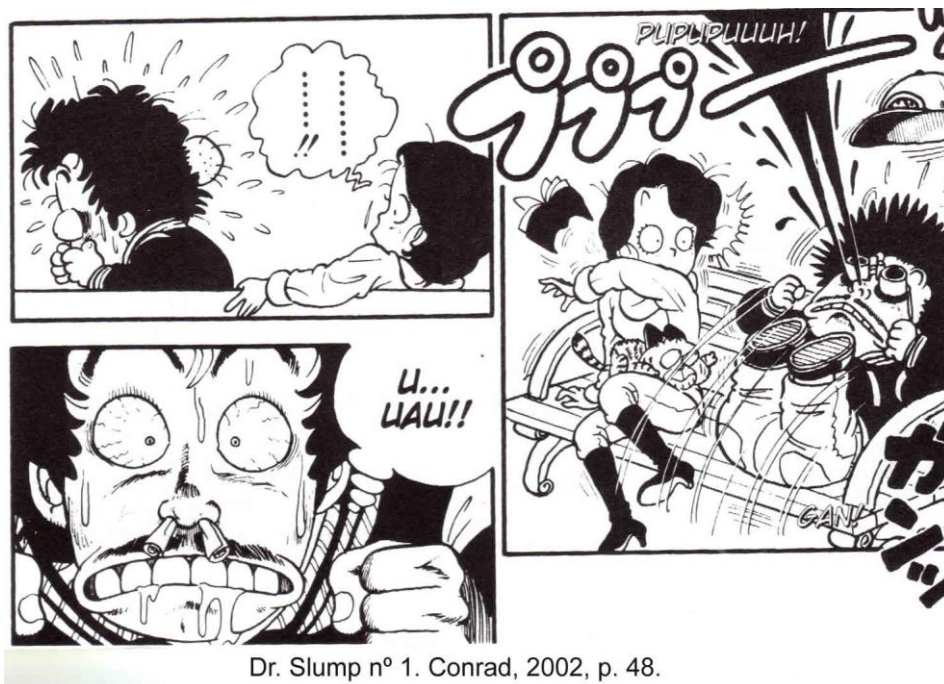
sexual. Alguns mangás, com vistas a trazer para o público do país em que o mangá é publicado certos aspectos culturais, bem como explicar determinadas convenções gráficas inerentes aos quadrinhos japoneses, apresentam uma explicação detalhada sobre o fato, como podemos ver na Figura 233:

HEMORRAGIA NASAL: A epistaxe ou epistaxis (hemorragia nasal) pode ser causada por alimentos vasodilatadores como chocolate, pimenta, vinho e queijos. É mais comum ocorrer em crianças entre 8 e 12 anos e em adultos com hipertensão. No imaginário japonês, é sinal de excitação sexual, devido à ativação da circulação sanguínea.

Sora no otoshimono - Caiu do céu. Vol. 2 Panini, 2011, p. 216.

Figura 233 – Explicação para convenção gráfica (hemorragia nasal)

Veja-se na Figura 234 um exemplo extraído de um mangá, que ilustra o que se aponta aqui.



Dr. Slump nº 1. Conrad, 2002, p. 48.

Figura 234 – Exemplo de convenção gráfica (hemorragia nasal)

► Gêneros de mangá

Assim como os quadrinhos ocidentais, os mangás abordam diversos temas e são criados, obviamente, de acordo com vários estilos que dependem da criatividade do autor. Por isso, poderiam ser agrupados por tema, por gênero, por público-alvo, da mesma forma que os *comics*. A seguir abordaremos, meramente por ilustração, alguns dos gêneros mais comuns de mangá que são lidos em todo o mundo.

Shonen Manga É o mangá em princípio destinado ao público juvenil masculino. Estes mangás podem, em princípio, abordar qualquer tema, mas alguns são bem mais comuns do que outros, e aqui já aparecem algumas diferenças entre os mangás e os *comics*, em termos de sua evolução.

Os mangás para meninos, o setor de maior vendagem do mercado, em geral trazem os mesmos temas de ação e humor dos quadrinhos para meninos do pós-guerra mundo afora, com algumas exceções. O gênero de caubóis e Velho Oeste, por exemplo, ainda popular na França e na Itália, se não nos EUA, é provavelmente muito enraizado na história americana para ser transplantado facilmente para o mangá. Além disso, o Japão não tinha necessidade de importar quando já tinha seus guerreiros samurais e um rico legado de lendas e contos folclóricos. Também os super-heróis

fantasiados que lutam contra o crime – frequentemente humanos transformados por acidente, tragédia ou mutação que dominam os quadrinhos norte-americanos desde a década de 1960 – tiveram pouco impacto no Japão, seja em suas limitadas traduções ou em adaptações originais para mangá. Os campeões de vendas no Japão são, em sua maioria, alienígenas e andróides, como *Ultraman*, *Eight Man* e *Muscleman*, e grupos uniformizados e mascarados, dos *Kamen Riders* aos *Power Rangers*. (GRAVETT, 2006)

Robôs, carros, motocicletas, ficção científica e até o sobrenatural são temas bastante recorrentes nos mangás desta categoria. Nisto não são muito diferentes dos quadrinhos ocidentais; ambos apresentam a figura do “herói”, que pode exibir algum tipo de superpoder ou ser simplesmente alguém “normal” que, por meio de muito treinamento ou dedicação superou seus limites e sobressaiu entre os colegas ou na sociedade. Algumas histórias recorrem ao sobrenatural para explicar a aquisição de poderes especiais; outras têm lugar em outras dimensões, outros mundos, outras épocas históricas. Em suma, o tema em si não caracteriza em princípio o *shonen manga*; o mais importante, talvez, sejam as lutas, as máquinas ou a figura de um “herói” que se destaca pela força física ou por alguma habilidade especial (informática, esportes, inteligência, música, para citar algumas).



Megaman NT Warrior, Nº 1, p. 52. Conrad, 2005.

Figura 235 - Megaman

A Figura 235 mostra uma página de *Megaman NT Warrior*, uma aventura que tem lugar no terceiro milênio; tudo está ligado à Internet e as pessoas possuem seus PETs (*Personal Terminal – Terminal Pessoal*) para controlar o que desejarem a distância. Dentro desses PETs existem os NetNavi (*Net Navigator – Navegador da Net*), espécie de amigos cibernéticos que ajudam seus donos a realizar diversas tarefas e, nesta história, lutar contra malfeitores virtuais.



Dragonball Z, nº Z-15, p. 28. Conrad, 2002.

Figura 236 – *Dragonball Z*



Cavaleiros do Zodíaco - Episódio G, nº 1, capa. Conrad, 2004.

Figura 237 – *Cavaleiros do Zodíaco, Episódio G*

As figuras 236 e 237 ilustram continuações de histórias consagradas. A primeira é a continuação de *Dragonball* e a segunda de *Cavaleiros do Zodíaco*. *Dragonball Z* apresenta as personagens à frente no tempo, ao passo que *Cavaleiros do Zodíaco, Episódio G*, conta uma história que se passa seis anos antes da história original. O mesmo autor de *Cavaleiros do Zodíaco*, Masami Kurumada, escreveu *B'TX*, uma história futurista no universo dos robôs, com toques de fantasia (um cavalo alado, por exemplo), uma página da qual aparece na Figura 238.



B'TX, Vol. 1, p. 116. JBC, 1995.

Figura 238 – B'TX

A Figura 239 abaixo ilustra uma página de *Shaman King*, a trama de um aprendiz de xamã que consegue ver espíritos e deseja ser o maior xamã do mundo.



Shaman King, nº 20, p. 4. JBC, 1998.

Figura 239 – *Shaman King*

A Figura 240 ilustra uma página de uma história com o tema girando em torno do basquetebol, *Slam Dunk*, expressão que em inglês significa “enterrada”, ou seja, quando o atleta faz o ponto conduzindo a bola desde o aro e a “enterrando” na cesta. Aqui se pode apresentar uma dificuldade no momento de categorizar os mangás “para meninos”, pois algumas temáticas, embora dirigidas prioritariamente também a adolescentes do sexo masculino, podem ser mais complexas e atrair leitores um pouco mais maduros, adolescentes e adultos.



Figura 240 – *Slam Dunk*

Shojo Manga É o mangá em princípio destinado ao público juvenil feminino. Em geral a trama gira em torno da procura do príncipe encantado, de encontrar o grande e único amor, sempre com grande dificuldade e sendo necessário vencer diversos obstáculos. As histórias podem se passar na época atual ou épocas passadas, na Terra ou em outras dimensões, com ou sem a presença do sobrenatural e da fantasia. Este gênero possui características próprias e justifica um estudo independente, como bem aponta Moliné (2004):

Em nenhum outro país se dá tanta importância às histórias voltadas para o público feminino como no Japão. Também singular é a porcentagem de autoras de mangá que, basicamente, mas não exclusivamente, se dedicam a esse gênero, que talvez devesse ser chamado de estilo: com efeito, o *shojo* possui peculiaridades gráficas e narrativas mais acentuadas que os outros tipos de mangá, o que o faz merecedor de um estudo à parte.

É interessante observar que os primeiros mangás para meninas, antes da década de 1960, eram desenhados por homens. Gravett (2006) faz um apanhado bastante elucidativo dos mangás *shojo* desta época inicial:

Suas histórias e seu estilo tinham como base a imagem passiva do *shojo* promovida por romances ilustrados publicados em revistas mensais, tradição iniciada pela *Shojo Kai* (“Mundo das Meninas”) em 1902. Os romances *shojo* eram contaminados pela ideologia do período, enfatizando que uma garota – que não era mais uma criança, mas também não era adulta – deveria aspirar apenas ao refinamento, ao romance, ao casamento e à maternidade. As ilustrações

combinavam modelos japoneses de beleza com os estilos de arte comercial e moda mais recentes da Europa para produzir o visual típico do *shojo* até hoje encontrado nos mangás: olhos e pupilas aumentados, com cílios enormes, braços e pernas longos e magros, e nariz, boca, seios e quadris minúsculos.

Embora o Japão antigo tenha hospedado várias imperatrizes, embora haja deusas e seres femininos no panteão do xintoísmo – que “são fonte para numerosas personagens femininas donas de poderes mágicos ou espirituais nos mangás” (GRAVETT, 2006) – e embora por volta do ano 1004 as ancestrais das japonesas tenham sido as pioneiras do romance japonês, durante a era Tokugawa (1600-1868) o tratamento relativamente igualitário de que desfrutavam as mulheres foi “desafiado pela doutrina confucionista da subordinação feminina” (GRAVETT, 2006).

Somente no final dos anos 1960 e início dos anos 1970 “ocorreu uma explosão de desenhistas femininas” (MOLINÉ, 2004), devido à emancipação da mulher japonesa, inspirada nos movimentos dos Estados Unidos e de outros países. Um grupo de cinco mulheres desenhistas tornou-se independente; são identificadas como as *mangakás* (escritoras de mangá) que revolucionaram a história do mangá *shojo*. São conhecidas como “As Magníficas de 24” ou “Grupo de 24”, devido à idade da maioria delas, 24 anos.

Uma das grandes diferenças entre os *comics* e os mangás japoneses é que no Japão há inúmeras mangakás, fato não muito comum no Ocidente (embora isto venha mudando rapidamente – felizmente). Talvez isso explique por que os *comics* têm um apelo sexual bastante forte em relação às mulheres (super-heroínas principalmente, além de personagens como Valentina); em sua maioria homens, os quadrinistas ocidentais reproduzem seu próprio imaginário; poucas mulheres têm a oportunidade de fazê-lo. No Japão, por outro lado, em geral os *shoujo* são desenhados por mulheres, ou seja, são mulheres falando para meninas ou outras mulheres. Daí a riqueza de detalhes físicos e psicológicos do ponto de vista feminino. E talvez daí também a preocupação das mangakás (explícita nas notas e conversas dentro do mangá) com a beleza e sensualidade dos homens que desenhavam. O melhor exemplo disso atualmente é o Estúdio Clamp, famoso por seus *shoujos* de sucesso e por ser composto por artistas mulheres.

No passado (década de 1960), os *shoujos* ainda eram desenhados por homens. Alguns autores apontam *A Princesa e o Cavaleiro*, de Osamu Tezuka, como a primeira série longa de *shoujo* dedicada às meninas. De qualquer forma, as histórias ainda eram um pouco insossas, muito sentimentais e de estilo novelesco, com a menina ou mulher maltratada, abandonada e sofrida. Em 1964, Machiko Satonaka, uma menina de apenas 16 anos venceu um concurso de mangá e se tornou a grande revolucionária do gênero, abrindo caminho para as cerca de 400 mangakás hoje existentes no Japão. (PACHECO, 2009)

A partir daí, essas mulheres transformaram o gênero. A lógica e a linearidade das páginas foi derrubada, dando espaço a páginas mais sofisticadas e delicadas, com quadros dissolvidos e imagens mescladas que submetem à emoção. Mais que um mangá, nessas obras, cada página, cada quadro é na verdade um retrato da alma. (...) Com tamanha diversidade de temas e retratando o ser humano, as garotas deixaram de ser o único público-alvo. O *shoujo* quebrou barreiras e rompeu limites, sobrepujando as limitações etárias e de gênero. (PACHECO, 2009)

Para alguns autores, como Pacheco (2009), o shoujo tem variações, dependendo da temática e do público a que se dirige:

- ▶ *Josei* – A “irmã mais velha” do shoujo, voltado para o público feminino da faixa etária acima dos 18 anos. Trata de temas do cotidiano da mulher adulta (gravidez, sexo, violência, homossexualidade e amores não concretizados).
- ▶ *Yuri* – Descreve as relações românticas entre garotas, podendo ir do romance mais leve até conteúdo explícito de sexualidade.
- ▶ *Yaoi* – Semelhante ao yuri, trata de relações homossexuais de maneira leve, romântica, ou de maneira bastante crua e pesada. Nem todos os personagens dessas histórias são homossexuais.

Para muitos, os gêneros *yuri* e *yaoi*, ao lado de outros, já são considerados mangás eróticos ou mesmo pornográficos, ou *hentai*, como veremos mais à frente.

As figuras a seguir ilustram uma ínfima parcela deste mundo “feminino” dos mangás.



Fruits Basket, Vol. 1, p. 68. JBC, 1998.

Figura 241 – *Fruits Basket*

A Figura 241 ilustra uma página de *Fruits Basket*, em que, por motivos explicados na história, uma menina acaba morando com três rapazes. Aqui temos mais um exemplo do que podemos chamar de maior tolerância por parte da sociedade japonesa quanto a, por exemplo, uma menina (ou menino) ficar sozinha(o) em casa enquanto os pais viajam ou até passar a noite ou dias em casas de amigos do sexo oposto. Para muitos ocidentais, isso pode parecer algum tipo de libertinagem, mas, como já foi visto no caso da maior tolerância quanto à sexualidade, aparentemente tais fatos são digeridos naturalmente no Japão.

A Figura 242 contém uma página de *Peach Girl*. Nesta história também vemos diferenças em relação às temáticas tratadas nos quadrinhos ocidentais para esta faixa etária e sexo, visto que neste mangá, como em muitos outros, são tratados temas como vingança, traição, sexo, aborto, estupro e prostituição. Não chega a ser uma história “pesada” e o roteiro é escrito de maneira fluida e natural, o que

coloca os temas abordados numa perspectiva de discussão e não com o propósito de chocar o leitor.

Tudo se passa numa escola de ensino médio.



Peach Girl, Vol. 1, p. 66. Panini, 2003.

Figura 242 – Peach Girl

A Figura 243 apresenta a capa de um exemplar de *MeruPuri*. O título, como explicado pela própria autora, foi criado a partir das palavras *märchen* (do alemão, significando “contos de fada”, “fantasia”) e *prince* (do inglês, com o significado de “príncipe”). A expressão *märchen prince* então deu lugar a *Meruhen Prince*, que, por sua vez, gerou o título do mangá, *MeruPuri*. Note-se na imagem algo bastante comum em alguns mangás *shojo* e que será a base de outros tipos de mangá: a figura masculina um pouco “androgenizada”, ou seja, com características de homem e mulher; em outras palavras, rapazes com leves ou fortes traços femininos. No tipo de mangá analisado aqui, a androginia não tem conotação

de homossexualidade, o que não ocorre em outros tipos de mangá, como será visto mais à frente. Por comparação, voltando-se à Figura 242 acima, o rapaz lá representado não apresenta os traços andróginos dos de *MeruPuri*.



MeruPuri, Vol. 2, capa. Panini, 2006.

Figura 243 – *MeruPuri*

Shonen Ai e Yaoi Moliné (2004) define o mangá do tipo *shonen ai* como “literalmente ‘amor de garotos’. Mangá que apresenta relações entre meninos, cujo foco está mais no envolvimento emocional que no sexual, contrariamente ao *yaoi*”. O mesmo autor define o mangá *yaoi* como “contração [das iniciais de] *yama nashi*, *ochi nashi*, *imi nashi* (“sem clímax, sem desenlace, sem sentido”): mangá de temática homossexual; embora apresente relações amorosas entre rapazes, é consumido principalmente, embora não exclusivamente, pelo público feminino”. Pronuncia-se /iaôí/. Existe também o termo *BL* ou *Boy’s Love*, principalmente para designar o mangá *yaoi*, embora para muitos autores este termo, *Boy’s Love*, englobe o *shonen ai*, o *yaoi* e outros gêneros semelhantes. Em resumo, o *shonen ai* enfoca mais o romance, e o *yaoi* as relações sexuais mais explícitas.

Em princípio, a grande maioria dos títulos destes dois gêneros é destinada a mulheres adultas, mas, como já foi visto antes, existe uma tendência desde o *shojo* (destinado a meninas adolescentes) a representar algumas personagens masculinas com traços femininos. É curioso notar que estes gêneros são consumidos por mulheres e não necessariamente por homossexuais masculinos, como seria de se esperar na visão ocidental, o que torna o mangá *yaoi* diferente conceitualmente do mangá *gay*.

Os dois participantes de uma relação *yaoi* são geralmente referidos como *seme* (“atacante”) e *uke* (“recebedor”), termos originados das artes marciais e usados em contextos sexuais há bastante tempo; *grosso modo*, seriam equivalentes, respectivamente, aos termos portugueses *ativo* e *passivo*. Em geral, o *seme* é fisicamente mais forte, mais alto, mais velho, protetor, decidido e de aspecto mais masculino que o *uke*, normalmente mais baixo, mais novo, delicado, infantil e menos experiente em romances ou sexo, muitas vezes virgem; pode haver inversão desses papéis mais raramente. (Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Yaoi>>. Acesso: 6 jun. 2009.)

O *yaoi* deriva do *june* (pronunciado /juné/), nome de uma publicação com histórias de romances homossexuais entre homens, em que primava a beleza, a linguagem suave e simples. O termo *yaoi* em japonês é atualmente muito usado em mensagens de texto de telefones celulares na forma 801, pois a tecla “8” abriga o ideograma “ya”, a tecla “0” abriga o “o” e a tecla “1” abriga o “i”. (Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Yaoi>>. Acesso: 6 jun. 2009.)

A Figura 244 apresenta capas de alguns mangás deste tipo.

O exemplo das figuras 245 e 246 foi retirado do mangá *Gravitation*, de Maki Murakami (*mangaká* mulher), e poderia ser considerado uma transição entre o *shonen ai* e o *yaoi*. Embora algumas cenas façam claramente alusão ao ato sexual entre os dois protagonistas (homens), a temática da história gira em torno de um grande romance, admiração e apaixonamento, não primordialmente em torno do sexo e das cenas mais explícitas.

Note-se na Figura 245, no quadrinho superior direito da imagem da direita, a comicidade presente devido a uma das convenções do mangá, qual seja a de “comentar” parte da história em traços caricaturais das personagens, embora a posição dos dois homens seja claramente evocativa do ato sexual que está ocorrendo na história. Neste mangá, a exemplo de muitos outros, especialmente do gênero *shojo*, há trechos escritos pela autora em conversa direta com os(as) leitores(as). Num deles, é interessante notar que ela própria está consciente dos traços femininos de uma das personagens: “a cada quadrinho que passa, Shuichi está sendo cada vez mais ‘lolitizado’” (*Gravitation*, Vol. 2, p. 143. JBC, 2002), o que demonstra o caráter proposital da caracterização presente no gênero.



After I Win

Barefoot Waltz

Better Than a Dream

Figura 244 – Mangás Yaoi (Disponível em: <<http://www.junemanga.com/books/>>. Acesso em: 6 jun. 2009.)



Figura 245 – Gravitation, Vol. 2, p. 114-115 (leitura da direita para a esquerda) (JBC, 2002)



Figura 246 – *Gravitation*, Vol. 2, p. 120-121 (leitura da direita para a esquerda) (JBC, 2002)

Yuri e Yarui O mangá *yuri* (também chamado de *shojo ai*) “é o equivalente feminino de *shonen ai*; é o mangá que apresenta relacionamentos entre garotas, cujo tema principal são as relações emocionais e não as sexuais”. (MOLINÉ, 2004) Já o *yarui* “apresenta relações entre lésbicas”, sendo aproximadamente o equivalente do *yaoi*. Em relação aos mangás *yaoi* anteriormente descritos, no *yarui*, a mulher passiva é chamada de *neko* e a ativa de *tachi*. É muito comum confundir *yuri* com *yarui*, tanto que em muitos websites os títulos aparecem indiscriminadamente, talvez porque algumas histórias de um tipo e de outro sejam mais leves, outras mais intensas. Para alguns exemplos mangá *yarui*, vejamos as figuras a seguir (247 a 251).



Figura 247 – Capa e páginas internas de *Girl Friends*
(Disponível em: <<http://www.yurizuki.net/gf7.html>>. Acesso em: 6 jun. 2009.)



Figura 248 – Capas de *Mikarun X* (esquerda), *Love Flag Girls* (centro) e *Yuri Hime Wildrose* (direita)
(Disponível em: <<http://www.tenmanga.com/category/Yuri.html>>. Acesso em: 30 nov. 2014.)



Figura 249 – Página interna de *Girl Friends*
(Disponível em: <<http://www.tenmangas.com/chapter/GirlFriendsCh034/208880-2.html>>. Acesso em: 30 nov. 2014.)



Figura 250 – Página interna de *Love Flag Girls*

(Disponível em: <<http://www.tenmanga.com/chapter/LoveFlagGirls6/256481-13.html>>. Acesso em: 30 nov. 2014.)



Figura 251 – Página interna de *Yuri Hime Wildrose*

(Disponível em: <<http://www.tenmanga.com/chapter/YuriHimeWildrose13/317298-6.html>>. Acesso em: 30 nov. 2014.)

Hentai Este é o mangá erótico japonês; sua tradução seria “pervertido”. [A rigor, o termo *hentai* pode ser aplicado aos animês também.] Contém cenas de sexo explícito e pode envolver relações heterossexuais e homossexuais, orgias, ou o que a criatividade determinar. Em princípio são dedicados ao público adulto, embora muitas histórias envolvam adolescentes, aliás uma espécie de fetiche dos homens japoneses, como em outras partes do mundo, no melhor estilo Lolita. Alguns mangás *hentai* seriam assim categorizados pela temática sexual e imagens explícitas de sexo – embora uns poucos não mostrem explicitamente os órgãos sexuais –, mas, a rigor, não são centrados unicamente nas cenas de sexo e sim na história, que, obviamente, é de fundo sexual, mas que pode ter como base algum outro tipo de mensagem, romance ou comicidade. É o caso, por exemplo, de *Futari H*, de Katsu Aki (que tem outros nomes em outros países, como *Step Up Love Story*, na França). Integrante do gênero **comédia erótica**, aborda as idas e vindas de um casal jovem – e virgem – que se casa e vai descobrindo os segredos do sexo por si mesmos e com os “conselhos” de um irmão do marido, da irmã da mulher e de outras personagens. O mangá é pleno de informações sobre sexo, estatísticas, tornando-o bastante popular e considerado “O Guia do Sexo” para os mais jovens e/ou os mais inexperientes no assunto (Figura 252).



Figura 252 – *Futari H* – Vol. 1, capa (JBC, 2009)

Como se pode notar pela Figura 253 (e em todo o mangá), geralmente nas comédias eróticas japonesas, embora a atividade sexual seja explícita, não há imagens explícitas dos órgãos sexuais; estes

são sempre disfarçados por uma roupa, toalha, água, sabão, sombra, outra parte do corpo (mão, braço, pé, perna, rosto) ou outro recurso qualquer, sempre bastante inteligente, como o uso de uma onomatopeia sobre o órgão em questão, ou a utilização de um ângulo que impeça a visão dos órgãos sexuais.



Futari H, p. 50-51. JBC, 2009.

Figura 253 – *Futari H*

Outro exemplo de comédia erótica é o mangá *Love Junkies*, de Kyo Hatsuki. Da mesma forma que *Futari H*, embora destinado a um público mais adulto e repleto de situações explícitas, os órgãos sexuais não são claramente mostrados.

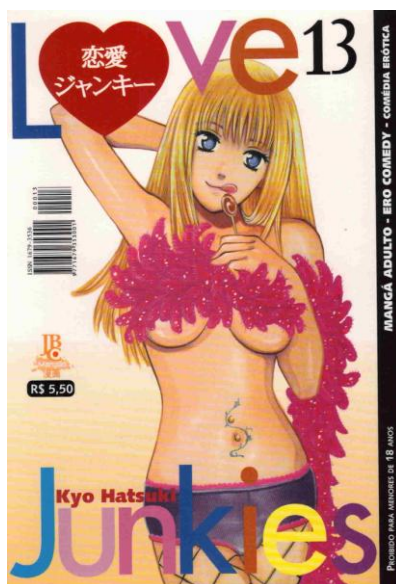


Figura 254 – *Love Junkies*, nº 13, capa. [JBC, 2002]



Figura 255 – *Love Junkies*, página interna.

(Disponível em: <http://www.mangahere.co/manga/love_junkies/v06/c049/11.html>. Acesso em: 30 nov. 2014.)

Observe-se na figura 255 o que já foi dito: os órgãos sexuais não são mostrados explicitamente. Isto se deve a uma lei japonesa antipornografia. No quadro superior, as mãos da mulher cobrem seu órgão sexual; o mesmo acontece no quadro inferior à direita, para o órgão do homem.

O *hentai manga* é bastante diversificado. Um gênero que pode causar estranheza aos ocidentais é o chamado *futanari*. A palavra significa “duas formas” em japonês; representa na verdade hermafroditas, em sua grande maioria corpos femininos com pênis. Curiosamente, não se trata de travestis, nem de mulheres "operadas"; são mulheres com pênis, e a origem do órgão não importa. Algumas imagens destas revistas aparecem nas figuras a seguir (figuras 256 a 259).



Figura 256 – Futanari – *Equation of the Immoral*

(Disponível em: <<http://planetadasolidao.queroumforum.com/viewtopic.php?p=7534>>. Acesso: 6 jun. 2009.)



Figura 257 – Futanari – *Sēraphita P*

(Disponível em: <<http://planetadasolidao.queroumforum.com/viewtopic.php?p=7534>>. Acesso: 6 jun. 2009.)



Figura 258 – Futanari – *Androgynous*

(Disponível em: <<http://planetadasolidao.queroumforum.com/viewtopic.php?p=7534>>. Acesso: 6 jun. 2009.)



Figura 259 – Futanari – *Delusion*

(Disponível em: <<http://planetadasolidao.queroumforum.com/viewtopic.php?p=7534>>. Acesso: 6 jun. 2009.)

É pertinente observar que muitos autores de *hentai manga*, um gênero que em alguns países é um pouco segregado, tornaram-se grandes *mangakás* em outros gêneros. Além disso, muitos autores já famosos desenhavam *hentai*, ou em épocas de pouco trabalho, ou por razões pessoais; neste caso, em geral assinam com pseudônimos.

Hentai Brasileiro O Brasil também produz mangás de diversos gêneros, um dos quais é o *hentai*. Tais publicações vão do mais extremo bom gosto, tendendo ao que considerariamos quadrinhos eróticos de boa qualidade, até produções apelativas, de baixa qualidade, como o exemplo da Figura 260.



Hentai X Especial, capa. Friends Editora.

Figura 260 – Hentai brasileiro

Outros gêneros Os fanzines (em japonês *dôjinshi*) também são grandes celeiros de mangás no Japão e em outras partes do mundo, assim como os festivais que congregam criadores e fãs, normalmente chamados de *Comiket* (contração de *Comic Market*). Tanto nos *dôjinshi* quanto em publicações independentes, existem diversos gêneros de mangá, o que faz alguns autores considerarem a variedade de

gêneros uma das principais características dos mangás, “ao citar temas raramente, para não dizer nunca, retratados em histórias fora do Japão”. (MOLINÉ, 2004)

Além dos gêneros já abordados aqui, muitos outros são bastante populares, destacando-se entre eles os mangás policiais e com temática da *yakuza* (a máfia japonesa); os de **ficção científica e fantasia**; o mangá histórico, ou *jidaimono*, que aborda o passado épico japonês, com samurais e ninjas; os que são centrados em esportes, chamados de *spokon manga* (contração de *sport* e *konjô*, “espírito”), em que “o protagonista, ou grupo de protagonistas, percorre um caminho tortuoso, mas no fim recebe uma recompensa, transformando-se no campeão do esporte que pratica” (MOLINÉ, 2004) – judô, beisebol, basquetebol, futebol, golfe e tênis; os que se passam em ambientes de trabalho, ou *konjô manga*, que descrevem “a trajetória de um trabalhador, desde que ele é um aprendiz, até que alcança, naturalmente após árduos esforços, um posto de destaque em sua profissão” (MOLINÉ, 2004); os *salariman manga*, ou *sarariman manga*, para assalariados, protagonizados por funcionários de escritório (*salary man*, em inglês), semelhantes aos *konjô manga*; os de **temática gastronômica**; os que discorrem sobre **hobbies**; os **humorísticos**, ou *gag manga*; os **escatológicos**, ou *unko manga* (“mangá do cocô”); os informativos, ou *jôh manga*; os **grotescos**; além, é claro, dos **alternativos** e **underground**.

A seguir, alguns poucos exemplos de gêneros diferenciados de mangá.



Figura 261 – Capa de *O Livro do Vento*

A Figura 261 mostra a capa de *O Livro do Vento*, de Jiro Taniguchi e Kan Furuyama. História independente, a temática está centrada no passado histórico do Japão e seus samurais, mais especificamente durante a Era Tokugawa (1603-1867).



Figura 262 – Capa de 1945

A Figura 262 apresenta a capa de *1945*, de Keiko Ichiguchi, história fechada cujo pano de fundo são os horrores da Segunda Guerra Mundial na Alemanha nazista.



Panorama do Inferno. Conrad, 2006.

Figura 263 – Página de *Panorama do Inferno*

A Figura 263 ilustra uma cena de *Panorama do Inferno*, de Hideshi Hino. Uma mistura do gênero terror com o gênero grotesco, a história aborda os delírios de violência de uma família japonesa do início do século XX, com cenas de sexo e extrema violência física.

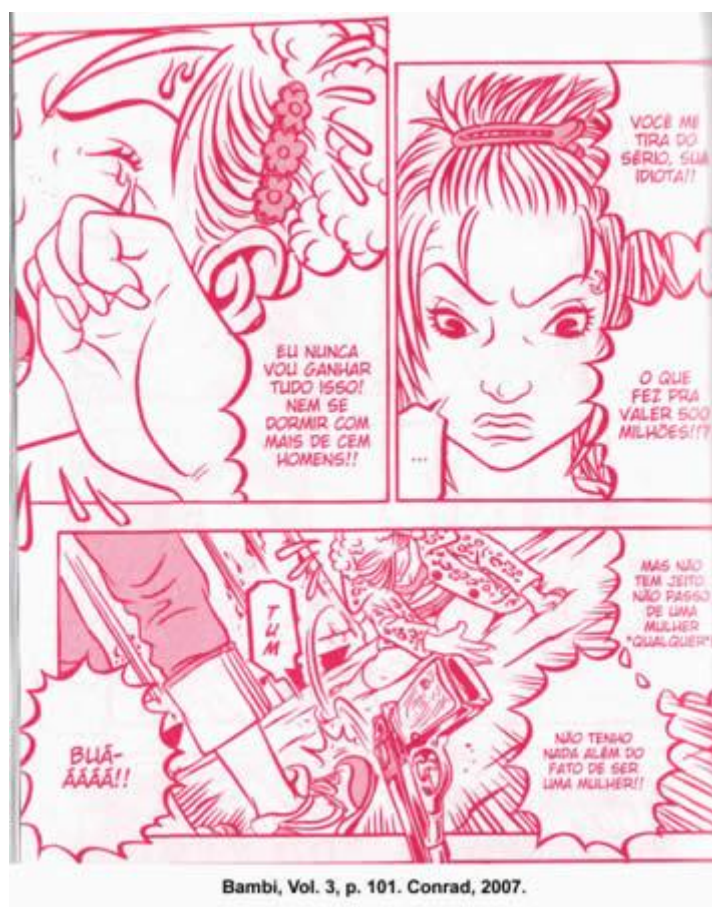


Figura 264 – Página de *Bambi*

Na Figura 264, vemos uma cena de *Bambi*, uma série de Atsushi Kaneko prevista para cinco volumes. Os livros têm excelente acabamento e as páginas são em cores, na verdade, um capítulo em cor diferente do próximo, fato raro nos mangás. É produto da influência dos quadrinhos *underground* americanos, e a história pode ser resumida da seguinte maneira:

Um menino de cinco anos é raptado. O "pai", ávido por recuperar o filho, oferece uma recompensa no valor de quinhentos milhões de yenes para quem recuperar o garoto são e salvo, sem nenhum arranhão e matar a sequestradora. A responsável pelo sequestro é Bambi, uma adolescente com os cabelos cor-de-rosa e uma arma da mesma cor que agora terá que fugir da gang do rei de Gabba – um Elvis Presley decadente com dente de ouro – e de toda a escória da cidade que fica louca com a notícia de ganhar um dinheiro aparentemente fácil. Mas eles não imaginavam quem era Bambi, uma punk que não tem escrúpulo em matar quem quer que seja para alcançar seus objetivos. (Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/n17052006_10.cfm>. Acesso em: 7 jun. 2009.)

Yuki (ver Figura 265), de Kazuo Koike, o mesmo autor de *Lobo Solitário*, é uma história em seis edições e supostamente inspirou o filme *Kill Bill*, de Quentin Tarantino. Um resumo da história aparece a seguir.

Yuki conta uma história de pura vingança, de uma criança que nasce com um único objetivo: vingar a morte de sua família nas mãos de um bando de foras da lei. O desejo de vingança faz parte da vida da garota desde a sua gestação, e foi passado a ela por sua mãe, que depositou na filha todas as suas esperanças de que a justiça seja feita. Yuki nasceu na prisão, é fruto do estupro de sua mãe, que morreu logo após dar-lhe à luz. Seu pai e irmão foram assassinados. Desde pequena ela será treinada para lutar e matar. Apesar do tema violento e das cenas de sangue e ação, os desenhos do mangá são extremamente delicados.

(Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/n17052006_10.cfm>. Acesso em: 7 jun. 2009.)



Yuki, Vol. 1, p. 86. Conrad, 2008.

Figura 265 – Capa e página interna de Yuki

Algumas histórias são inspiradas por homônimos de outras nacionalidades. *Witchblade Manga*, de Yasuko Kobayashi e Kazasa Sumita, é uma releitura em dois volumes, em estilo mangá, do original norte-americano *Witchblade*. Nesta versão do original, é uma estudante de Tóquio que encontra a manopla mágica, tornando-se a hospedeira da *Witchblade* (Figura 266).



Witchblade Manga, Vol. 1, capa. Panini, 2007.

Figura 266 – Capa de Witchblade Manga

Diversas histórias clássicas do Ocidente são publicadas em formato mangá no Japão. Algumas vêm da literatura tradicional e outras da literatura erótica; ainda outras são versões em mangá dos quadrinhos eróticos ocidentais. Um bom exemplo é *Tempest*, de Senno Knife (Figura 267). Trata-se de uma coleção de histórias ocidentais traduzidas para o estilo de mangá erótico. A primeira história é uma adaptação de *A Tempestade*, de Shakespeare, seguida por adaptações de obras de Victor Hugo, Irmãos Grimm e Andersen; conta também com uma adaptação de *A Vênus das Peles*, de Sacher-Masoch. O autor também produziu *Sade*, outra coletânea de diversas adaptações do Marquês de Sade e Pauline Reage, dentre outros.

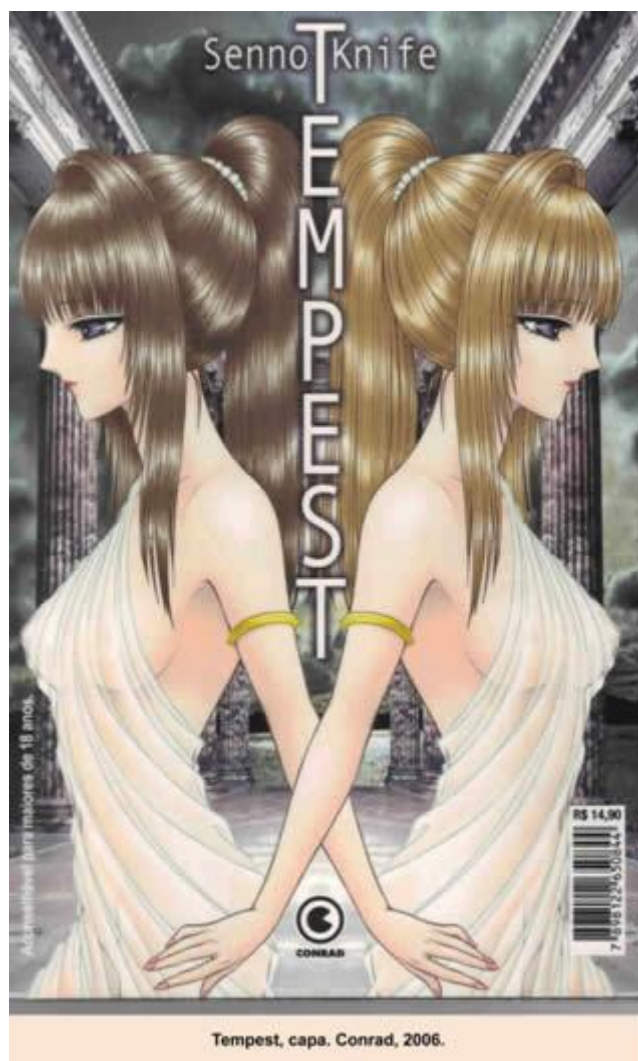


Figura 267 – Capa de *Tempest*

Graphic Novels Os quadrinhos orientais também aparecem em formato livro (ou **álbum**, em português do Brasil), da mesma forma que as *graphic novels* americanas (**novelas gráficas** ou **romances gráficos**, termos já utilizados em português do Brasil). Em geral, são publicações bem acabadas, por vezes em cores, de excelente qualidade técnica e sofisticados roteiros. Algumas são seriadas, embora não durante muitos volumes, e a grande maioria é constituída de histórias independentes, com as temáticas tão variadas quanto os mangás de outros formatos.

Um excelente exemplo é *O Espinafre de Yukiko*, uma história de amor com alto teor de sensualidade, escrita por um dos pouquíssimos mangakás de fora do Japão, Frédéric Boilet. O título tem a ver com duas palavras japonesas de pronúncia bastante parecida, mas de significados diferentes, *hôrensô* (“espinafre”) e *heso* (“respeitável umbigo”). Embora o jogo de palavras seja perdido em português, ele acontece numa cena da página 57 do livro, como ilustrado abaixo (Figura 268).

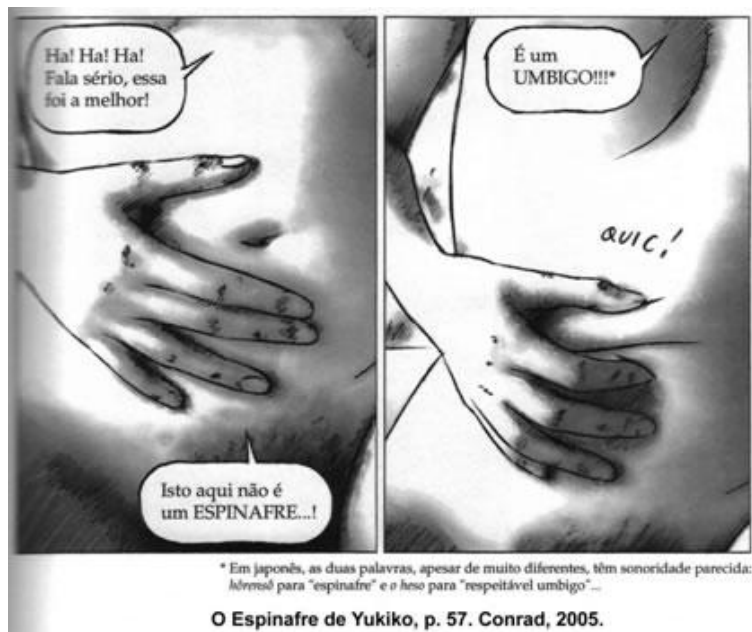


Figura 268 – Página de *O Espinafre de Yukiko*

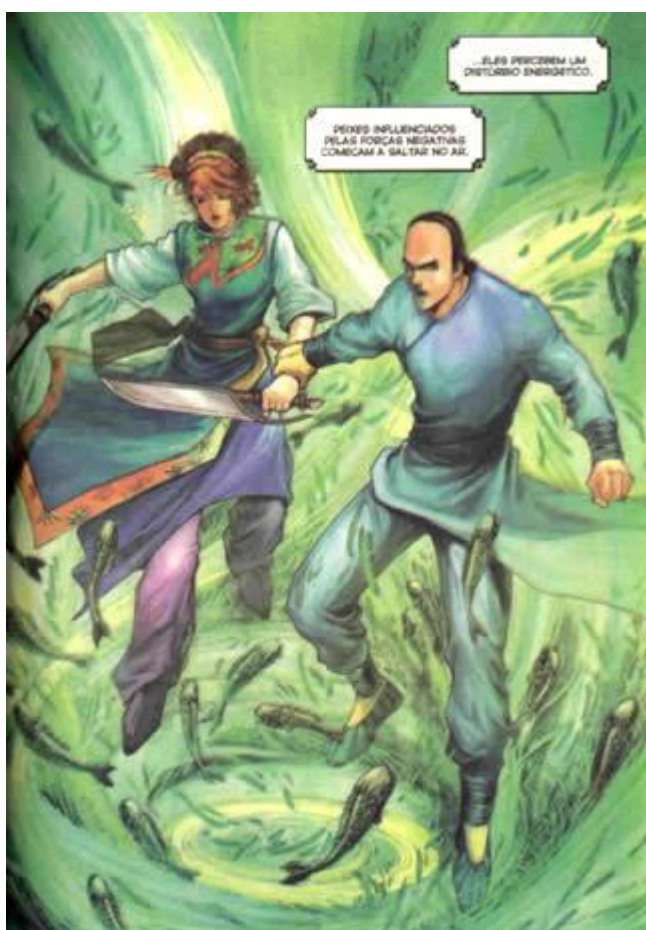
Outro exemplo, da linha grotesca, é *Ero-Guro*, de Suehiro Maruo. O título é uma contração de *erotic* e *grotesco*. Trata-se de uma coleção de histórias curtas de forte teor de violência, tortura, sado-masiquismo, erotismo, escatologia, no melhor estilo do Marquês de Sade e outros. O desenho e os roteiros são de excelente qualidade (Figura 269).



Figura 269 – Capa de *Ero-Guro*

Outros Países A China também produz boas histórias em quadrinhos, que agora começam a ser distribuídas para outras partes do mundo. Um título de grande repercussão é *O Tigre e o Dragão*, de Andy Seto, baseado nos romances que deram origem ao filme homônimo de Ang Lee. A história cobre a temática do *kung fu* e a edição colorida são de qualidade exemplar, com um desenho impecável (Figura 270).

O *manhwa* é o quadrinho coreano, que também começa a ser divulgado em diversas partes do mundo. Um bom exemplo é *Priest*, *manhwa* de Hyung Min-Woo, história de ação mesclada a terror (Figura 271).



O Tigre e o Dragão, Vol. 11, p. 148. Panini, 20087

Figura 270 – Página de *O Tigre e o Dragão*



Priest, Vol. 1. Lumus, 2006.

Figura 271 – Página de *Priest*

Uma análise profunda dos quadrinhos orientais de outros países pode revelar diferenças em termos de desenho e talvez outros elementos. No entanto, suas temáticas e gêneros são tão diversificados quanto os mangás japoneses. E não deixam a desejar em termos de qualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARASHIRO, Paulo César. **A História das Histórias em Quadrinhos**. Disponível em: <http://www.centraldequadrinhos.com/v4/Por%20dentro/Artigos/historia_hqs.htm>. Acesso em: 29 mar. 2009.
- CIRNE, Moacy. **BUM! A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- CIRNE, Moacy. **A Escrita dos Quadrinhos**. Natal: Sebo Vermelho, 2005.
- DEL MANTO, Leandro Luigi. Esbarrando na Era de Bronze. In: MOORE, Alan. **Supremo: A Era de Bronze**. São Paulo: Devir, 2007.
- _____. A Era Moderna. In: MOORE, Alan. **Supremo: A Era Moderna**. São Paulo: Devir, 2008.
- DORFMAN, Ariel; MATELLART, Armand. **Para Ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GONÇALO JUNIOR. **A Guerra dos Gibis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.
- GUBERN, Román. **Literatura da Imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S. A., 1979. Biblioteca Salvat de Grandes Temas, vol. 57.
- GUIMARÃES, Edgard. **Algo sobre fanzines**. Disponível em: <<http://kplus.cosmo.com.br/materia.asp?co=41&rv=Literatura>>. Acesso em: 20 abr. 2009.
- KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os Quadrinhos e a Comunicação de Massa. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- LUCCHETTI, Marco Aurélio. **As Sedutoras dos Quadrinhos**. Vinhedo, São Paulo: Opera Graphica, 2001.
- LUYTEN, Sonia B. (Org.) **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.
- MENDO, Anselmo Gimenez. **História em Quadrinhos: Impresso vs. WEB**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.
- MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.
- PACHECO, Eloyr. **Almanaque Shoujo Mangá: O Poder da Sedução Feminina**. São Paulo: Editora Escala, 2009.
- PILCHER, Tim. **Erotic Comics: A Graphic History**. Vol. 1. Cambridge: ILEX, 2008.
- ROSA, Franco de. **As Taradinhas dos Quadrinhos**. Vinhedo, São Paulo: Opera Graphica, 2003.

SÃO PAULO. Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; PIRACICABA. Instituto Histórico e Geográfico de Piracicaba. **XXXV Salão Internacional de Humor de Piracicaba 2008**. São Paulo/Piracicaba, 2008.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela, et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.

ZÉFIRO, Sebastião. **Na Trilha do Prazer**. Opera Graphica Editora, 2003.