

# MANGÁS – HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA TERRA DO SOL NASCENTE

## MANGAS – COMIC STORIES FROM THE LAND OF THE RISING SUN

MARCOS AURÉLIO DO CARMO ALVARENGA <sup>20</sup>

---

**Resumo:** Os Mangás são as histórias em quadrinhos nipônicas que buscam retratar desde narrativas cotidianas da população japonesa, as mais diversas histórias fantásticas que a imaginação possibilitar criar. O objetivo desta pesquisa foi realizar um levantamento histórico das influências que deram origem a esse tipo específico de história em quadrinho, buscando compreender assim as características que definiram a singularidade que é representada pelos mangás na contemporaneidade. Por apresentar características singulares, os mangás por muitos não é reconhecido como uma história em quadrinho, ainda por apresentar uma maior influência nipônica, caracterizado pelas expressões artísticas japonesas (*e-makimono* e *ukiyo-ê*), porém, ao compreender algumas características com relação a suas apresentações estéticas, vemos não só um aparecimento de uma nova forma de se conceber as histórias em quadrinhos, como também um tipo de arte sequencial que apresentar a junção de diversos elementos inerentes às artes japonesas e estadunidenses, dando assim origem aos mangás como conhecemos na atualidade.

**Palavras-chave:** Mangás; Caricaturas; Gênero; Sexualidade; Faixa Etária.

**ABSTRACT :** *Mangas are Japanese comics that seek to portray, from everyday narratives of the Japanese*

*se population, the most diverse fantastic stories that the imagination allows to create. The objective of this research was to carry out a historical survey of the influences that gave rise to this specific type of comic book, seeking to understand the characteristics that defined the uniqueness that is represented by manga in contemporary times. Due to its unique characteristics, manga is not recognized by many as a comic book, even because it has a greater Japanese influence, characterized by Japanese artistic expressions (*e-makimono* and *ukiyo-ê*), however, when understanding some characteristics in relation to their aesthetic presentations, we see not only the emergence of a new way of conceiving comics, but also a type of sequential art that presents the combination of different elements inherent to Japanese and American arts, thus giving rise to manga as we know it in the world. present.*

**Keywords:** *Manga; Caricatures; Gender; Sexuality; Age Range.*

## INTRODUÇÃO

**O conceito de Histórias em Quadrinhos – HQs – que conhecemos atualmente é bastante abrangente, incorporando desde desenhos rupestres até desenhos justapostos sequencialmente ou que**

---

<sup>20</sup> Possui graduação em Arqueologia (Bacharelado) pela Universidade Federal do Rio Grande, graduação em Educação Física (Licenciatura) pela Universidade Federal de Goiás - Regional Jataí, Mestre em Artes Visuais, na linha de pesquisa Educação em Artes e Processos de Formação Estética, pela Universidade Federal de Pelotas e Mestre em Ciências do Movimento e Reabilitação pela Universidade Federal de Santa Maria.

## apresentam somente uma única imagem em um contexto narrativo.

As HQs se comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2001, p. 7).

Porém, embora as HQs tenham toda essa abrangência, buscamos aqui nos focar em um tipo específico de HQs, os mangás. Os Mangás são as HQs japonesas, surgidas a partir do imbricamento de duas linguagens artísticas que deram origem à forma como essa literatura se expressa na atualidade: as expressões artísticas japonesas (*e-makimono* e *ukiyo-ê*) e as HQs de proveniência estadunidense.

A primeira linguagem tem suas origens no Japão. A expressão artística nipônica que deu origem ao que chamamos de mangá é, na atualidade, parte de duas artes. A primeira é o *e-makimono* ou, como é mais conhecido no Ocidente, *chôjûgiga*, que tem como origem o fim do período *Kodai* (300 – 1192), passando pelo período *Chusei* (1192 – 1568) e adentrando o começo do período *Kinsei* (1568 – 1867). Além disso, também temos as *ukiyo-e*, que tiveram sua produção concentrada na era *Edo* (1603 – 1867).

A segunda expressão artística que influenciou a forma de apresentação estética dos mangás são as HQs produzidas no Ocidente, que chegaram ao Japão na era *Meiji* (1868 – 1912) que se situa dentro do período *Kindai* (1868 – hoje), período em que o país começou a dialogar com outros locais que não faziam parte, até então, de seu círculo de relações, o que influenciou o formato de apresentação de histórias (os quadrinhos).

Contudo, apesar de os quadrinhos serem uma influência estadunidense, a maioria dos aspectos que são apresentadas dentro dos mangás atuais, ainda sim reside dentro do período *Edo* (1603-1867) atra-

vés das obras de *Katsushika Hokusai* desenvolvidas como uma série anual, no período de 1814 a 1819, sendo denominadas *Hokusai Manga* (BERNDT, 2017). Isso levanta muitos questionamentos sobre o mangá ser um real descendente também das HQs de origem estadunidense.

Segundo Otavia Alves Cé (2010), Tatiane Hirata (2012) e Renata Garcia de Carvalho Leitão (2012), alguns fãs de quadrinhos não consideram os mangás um tipo de HQ pelo fato de apresentarem uma estética e dinâmica de leitura diferentes das HQs ocidentais. Além disso, apesar de essa estética ter como influência os quadrinhos de origem estadunidense (o que também é questionado, devido à obra *Hokusai Manga*, de Katsushika Hokusai), seus outros elementos têm origem somente nipônica. Acredito, porém, que essa discussão é infrutífera. Por mais que a obra *Hokusai Manga* tenha características semelhantes aos mangás, elementos tais como o uso de balões de diálogos dos personagens, a temporalidade e elementos onomatopéicos só serão vistos, inicialmente, nas HQs estadunidenses.

Isso nos leva a outra questão: segundo Antônio Luiz Cagnin (1975), para ser considerada uma HQ é necessário que a linguagem visual de uma obra se apresente por meio de uma arte sequencial, contendo ou não elementos textuais dentro de um quadrinho. Essa concepção rompe, portanto, com a ideia de que os mangás não são um tipo de HQ, pois têm características comuns a todas as obras desse gênero, apesar de elementos singulares, levando à compreensão de que existem diferentes variações do que entendemos como HQ.

Voltando-se para as obras que se produziu no Japão de eras anteriores, as quais deram origem aos mangás atuais, as *chôjûgiga* e *ukiyo-e* configuram-se, então, como um outro modo de fazer e expressar histórias, contendo todas as características estéticas exclusivas do gênero mangá (HIRATA, 2012; LEITÃO, 2012; OI, 2009).

Com toda a modernização do país e com o desenvolvimento de uma linguagem de quadrinhos

própria aos costumes e à realidade japonesa, o termo mangá se tornou sinônimo de caricaturas e HQs. A ideia de mangá como um estilo de desenhos e narrativa só surgiu no pós-guerra, com o trabalho de Osamu Tezuka<sup>21</sup>[...] (CÉ, 2010, p. 2).

Nesse sentido, podemos dizer que mangá é o nome dado às HQs produzidas no Japão, assim como chamamos de gibis as HQs produzidas no Brasil (CÉ, 2010), tendo como marco referencial a *Turma da Mônica*. São diversos os estilos de HQ que aparecem pelo mundo, havendo assim uma variedade de nomes e classificações dentro do universo *geek*, que busca reforçar elementos exclusivos a determinado estilo de produzir essa arte sequencial.

O nome mangá constitui-se com base em dois significados, segundo Simonia Fukue Nakagawa, visto que:

Se desmembrarmos a palavra mangá teremos dois ideogramas, o primeiro MAN = humor e GA = desenho: desenho de humor, por isso, o emprego da palavra para designar, de forma geral, as Histórias em Quadrinhos durante um período no Japão. (NAKAGAWA, 2013, p. 1)

Pensando nesses ideogramas, veremos muitas características em comum com o que já vinha sendo trabalhado nas obras de arte japonesas *chôjûgiga* e *ukiyo-e*, possibilitando, assim, a compreensão de alguns elementos que acabam sendo transportados para os mangás modernos.

## CONHECENDO AS HQS

**As HQs atualmente têm apresentado um modelo gráfico quase padrão nas suas mais diversas formas de manifestação, apresentando algumas especificidades em determinados estilos, o que gera**

### **um modelo a ser seguido. Entretanto, nem sempre foi assim, visto que, segundo Leitão:**

As HQs (Hqs), ou simplesmente Quadrinhos, têm sua origem da Forma como as conhecemos hoje datada entre os séculos XIX e XX, porém, sem ter exatamente um “inventor” propriamente dito. Os europeus atribuem sua invenção a Rudolph Töpffer (1799-1846), enquanto os norte-americanos reconhecem *Yellow Kid*, de Richard Outcault (1863-1928), a primeira história em quadrinhos produzida. Entretanto, há registros de que nge-lo Agostini (1843-1910) produziu quadrinhos no Brasil em 1876 [...]. No Japão, os chamados Chôjûgiga são considerados como o “pré-mangá”. Essas obras, datadas do século XII e de provável autoria do artista e sacerdote Kakuyu (1053-1140) [...] (LEITÃO, 2012, p. 23)

Ao longo da história, existiram diferentes formas de narrar por meio de quadrinhos, em vários lugares do mundo, gerando diferentes modelos e formas. Nesse contexto, os quadrinhos foram modelados, adquirindo características próprias até se consolidarem como os conhecemos atualmente. Para tanto, criou-se uma série de tecnologias que definiram as formas de leitura e transmissão de conteúdo nas HQs. Esse tipo de estética gráfica é marcado pela utilização da linguagem visual (desenhos, rabiscos, símbolos, onomatopeias...) e da linguagem verbal (gramática, metáfora, signos...), seguindo, assim, códigos e regras dentro de modelos geométricos (quadrados, retângulo e outras possíveis variações). Isso não quer dizer, porém, que o autor não tenha a possibilidade de brincar com outros modelos dentro de sua história em quadrinhos. É comum encontrar diversas HQs que apresentam cenas nas mais variadas formas de expressão da imagem além do geométrico (quadrinho), gerando outras possibilidades visuais para atrair o interesse de seus leitores (GUIMARÃES, 2002)

<sup>21</sup> Conforme Cé (2010, p. 2), Osamu Tezuka (1928-1989) é “considerado o pai fundador do mangá moderno, por ter promovido muitos desenhistas e animadores, além de ditar os padrões do estilo”.

As HQs se comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2001, p. 1).

Ao ler um quadrinho, o sujeito tem de se valer das linguagens visual e verbal para que possa compreender a narrativa. Assim, caso se apegue a apenas uma delas, não terá uma compreensão ampla da história apresentada. Na HQ, logo, tanto a imagem quanto o texto dialogam com o leitor (CAGNIN, 1975; LEITÃO 2012; RAMA; VERGUEIRO, 2014), possibilitando o exercício da imaginação e a criatividade quando ele adentra no universo apresentando.

Atualmente, é bastante comum nos depararmos com uma história em quadrinhos em nosso cotidiano. Existem diferentes formas em que essa literatura se expressa, seja por uma tirinha nas redes sociais ou uma charge mostrada no jornal. Ao elencar todas as possíveis manifestações artísticas que se enquadram como HQ, é possível enxergar uma gama de modelos, o que permite uma maior abrangência de públicos e gostos. Alguns exemplos de HQs são: charges, cartuns, tiras cômicas e seriadas (tirinhas), HQs/gibis, *webcomics*, fanzines, *graphic novel* e mangás.

Nas HQs, a linguagem verbal,

[...] possui uma série de recursos. Um dos elementos mais tradicionais para tal é o balão, cuja principal função é a de representação das falas, e que, conforme variação gráfica das letras e delimitações, constroem intrinsecamente a ideia que se quer passar” (SÁ, 2017, p. 38).

Quando falamos da linguagem verbal dentro das HQs, o primeiro elemento a ser observado são os balões de diálogo, que por si só são de grande importância dentro das histórias, visto que, por meio

deles, o artista irá escrever as falas de cada personagem, permitindo uma melhor compreensão do contexto da história.

Através dos balões de diálogo, então, os autores conseguem transmitir muitas informações além da própria fala dos personagens, uma vez que esse recurso também expressa pensamentos e ordem do diálogo, bem como a intencionalidade da conversa (LEITÃO 2012).

O balão é composto por dois elementos: o continente, composto por corpo e apêndice, podendo variar de formato a depender da carga semântica e expressiva, e o conteúdo, composto por linguagem escrita ou imagem. Nesse contexto, a linha “preta” ou contorno acrescenta um significado e também informa a característica do som, sendo de extrema importância para entender a linguagem dos quadrinhos (SÁ, 2017, p. 39).

Os balões de diálogo também trazem na sua forma uma compreensão do contexto de determinada fala. Nos balões em que o traçado é contínuo, a conversa apresenta-se como um diálogo normal; se o balão mudar para o formato de nuvem, representa um pensamento; quando é todo pontiagudo (parecendo uma bomba que explodiu), representa tons de alteração nas conversas, gritos ou nervosismo; e, por fim, quando o balão é todo pontilhado, os personagens estão cochichando (SÁ, 2017), existindo, ainda, outros formatos de balões, os quais podem seguir características básicas presentes em todas as HQs, como também outras formas dando assim possibilidade do autor usar o que melhor cabe dentro de sua poética.

Além dos balões de diálogo, existem também as legendas, espaços utilizados pelo narrador da história para apresentar alguns fatos. Geralmente, a legenda aparece como um informativo, contando detalhes do que se passou até aquele momento em que iria começar a história, ou o que se passará posteriormente.

Já a linguagem visual dentro das HQs é algo de ex-

trema importância, visto que apresenta o cenário, a formatação estética de cada um dos personagens, os acontecimentos e, até mesmo, algumas reações dos personagens, entre outras coisas. Para Guimarães (2002, p. 2), a imagem nas HQs pode se expressar por meio de “Pintura, Fotografia, Desenho”, seja por meio de colagem, desenho livre ou qualquer outro método que o artista tenha a sua disposição.

Segundo Cagnin (1975, p. 32), entende-se por imagem a representação “imitativa-figurativa”, sendo assim, a cópia de algum elemento do mundo real e podendo expressar-se em diversos formatos, o que abrange desde réplicas de desenhos originais até sátiras que representam de forma cômica outras obras, possibilitando que o artista brinque com sua criatividade e produza novas formas e mundos.

A construção da narrativa visual dentro da HQ ocorre por meio de arte sequencial, mediante um conjunto de quadros ou vinhetas posicionados sequencialmente de modo a dar movimento, temporalidade e sentido à história que se pretende contar (RAMA; VERGUEIRO, 2014).

[...] o quadro (vinheta) é o ícone mais importante dos quadros, uma vez que funciona como um indicador da divisão do tempo e do espaço nesse tipo de produção artística. Quando o leitor movimenta os olhos pelo espaço da página, também tem a sensação de se mover no tempo (SÁ, 2017, p. 44).

As vinhetas, dentro das HQs, têm um papel muito importante, visto que, além de separarem um momento do outro (passagem de tempo), também dizem o que aquele quadrinho está representado dentro da história, como, por exemplo, o passado, um sonho ou um medo, entre outras opções, assim como é visto nos mais diversos tipos de balões de diálogos.

As linhas que demarcam o quadrinho também têm uma função informativa – Linhas contínuas representam a ação transcorrida no momento presente; – linhas tracejadas ou pontilhadas representam um momento passado, ou ainda sonhos (que também costumam ser retratados em quadros com linhas onduladas simulando uma nuvem) (LEITÃO, 2012, p. 30).

A utilização das vinhetas, como forma de destacar uma cena de sonho ou uma temporalidade diferente, tornou-se algo bastante útil, pois o artista pode ou não se dar ao trabalho de escrever em que realidade se passa a história. Caso não seja fornecida ao leitor a temporalidade em que se passa o momento narrado, o formato em que o quadrinho está desenhado pode nos apresentar essa informação. Na figura 01, temos um exemplo de como a vinheta pode informar o momento temporal em que uma história se passa. Nesse caso, o autor avisou os leitores de que momento se tratava aquele balão, para que, assim, tivessem uma melhor compreensão do contexto retratado.



Figura 01 - Anésia #114 (vinhetas com sonhos)

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/424745808582338418/>. Acesso em: 1º dez. 2021.

Cabe ressaltar que essa demarcação vai depender do artista ou do gênero da obra que se lê, sendo um recurso comumente empregado nas tirinhas cômicas e seriadas, HQs, gibis e *graphic novels*.

Nos mangás, entretanto, há um estilo próprio de design usado para representar um momento ligado a outra temporalidade ou a sonhos. Nesse aspecto, é possível ver uma certa autonomia entre os gêneros em relação ao emprego de certas técnicas e códigos. Adentrando aos diferentes tipos e técnicas empregadas nas imagens, temos o emprego de desenhos cinéticos e onomatopeias.

A movimentação dos personagens ocorre de duas formas específicas dentro das HQs. A primeira delas está ligada diretamente à transição de uma vinheta para outra, mediante uma sequência de vários desenhos em que se muda a posição de um membro, do cenário ou, até mesmo, desenhando-se personagens em locomoção. Isso nos leva à segunda forma, que ocorre dentro da própria vinheta, quando o artista busca gerar efeitos de movimento, velocidade, entre outros, por meio de um desenho cinético (RAMA; VERGUEIRO, 2014).

O primeiro estilo de movimentação é o mais usual, sendo um método utilizado por quase todos os estilos, excluindo as charges e os cartuns, que, na maioria das vezes, usam apenas uma única vinheta, impossibilitando haver locomoção de uma cena para outra.

Já no segundo método, temos a arte cinética como princípio básico para a criação do cenário e dos personagens, de modo que o artista realiza a adição de efeitos visuais, para reforçar a locomoção, ou de outros desenhos que busquem remeter a uma cena de movimentação. Alguns dos maiores exemplos são as pequenas nuvens colocadas ao lado dos pés dos personagens, simbolizando que eles levantaram poeira ao andar, ou linhas cinéticas com reflexo levando até a posição atual dos personagens, criando uma percepção de velocidade. Segundo Rama e Vergueiro, esses tipos de efeito

[...] variam de acordo com a criatividade dos autores [...] as mais comuns são as que expressam trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou o lugar onde ele ocorre), entre outras. (RAMA E VERGUEIRO, 2014, p. 54)

Esses efeitos possibilitam que nosso imaginário re-produza os movimentos da história, como se conferisse vida ao desenho no quadrinho, como podemos ver na figura 02. Porém, para auxiliar os leitores, existe um outro recurso de suma importância nas HQs, que visa ajudar na compreensão da cinética e gerar uma percepção de sons dentro da história. As onomatopeias são os signos visuais que buscam representar os sons por meio de caracteres verbais. Isso também pode ser observado na figura 02, na palavra “POW!”, pois, ao mesmo tempo que a vemos, o som que ela emite aparece em nossa mente, dando sonoridade à ação apresentada na imagem.



Figura 02 - Onomatopeia e arte cinética

Fonte: <https://www.zoom.com.br/livros/deumz-oom/melhores-hqs>. Acesso em: 1º dez. 2021.

Segundo Leitão (2012, p. 38), as onomatopeias dentro das HQs são “metáforas visuais, signos ou convenções gráficas que expressam sentimentos, ideias e reforçam o conteúdo verbal”. Em síntese, o artista da obra utiliza a onomatopeia para reforçar ações e movimentos dentro da história, utilizando o imaginário do leitor no desenrolar dos acontecimentos.

## SOBRE A ORIGENS NIPÔNICAS DO MANGÁ

**Os mangás nasceram a partir das imagens *chôjûgiga* e *ukiyo-e*, recebendo algumas influências, posteriormente, das HQs. Porém, todas as relações culturais e cotidianas retratadas dentro dos mangás vêm das linguagens artísticas de origem japonesa.**

Influências iniciais dos quadrinhos japoneses modernos remetem aos *Ê-Makimono*, de acordo com Ono e Tezuka, dois grandes mangakás contemporâneos. Muitos desses rolos de papel ficaram famosos durante os séculos XI e XII, sendo os desenhos mais famosos feitos por um monge budista – ou bonzo – chamado Kakuyu Toba. A coleção dos desenhos do bonzo se denomina *Chojugiga*, que em sua tradução literal são desenhos humorísticos de pássaros e animais (ZANO- NI, 2020, p. 97).

A primeira linguagem artística que se tem registro no Japão, influenciando muito os mangás, são as pinturas *chôjûgiga*. Segundo Hirata (2012), as pinturas japonesas *chôjûgiga* são o marco inicial da produção artístico-cultural do cotidiano japonês, sempre buscando satirizar a vida social por meio de representações de animais antropomorfizados realizando atividades inerentes à espécie humana (MOLINÉ, 2006), como podemos ver na figura 03.



Figura 03 - *Chôjûgiga* mostrando sapos, lebres, raposas e macacos, entre outros animais, satirizando o cotidiano humano da época.

Fonte: <https://farm1.static.flickr.com/14/91706154a620a41035.jpg>. Acesso em: 12 out. 2020.

[...] 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 representavam coelhos, rãs, macacos e outros animais em cenas satíricas de autoria do sacerdote-artista Toba (1053-1140) (MOLINÉ, 2006, p. 18).

Autores como Moliné (2006), Cé (2010) e Hirata (2012) acreditam que a primeira manifestação do que poderia ter dado origem aos mangás que conhecemos foram as pinturas *chôjûgiga*. Nesse sentido, muitos dos elementos que nasceram dentro das pinturas *chôjûgiga* ainda influenciam os mangás, como a representação antropomorfizada de animais e o teor jocoso, bastante presente nos mangás para diversas faixas etárias.

Posteriormente, na era *Edo*, temos o surgimento da segunda linguagem artística nipônica que teve bastante influência nos mangás modernos, as xilogravuras e pinturas *ukiyo-e*. As *ukiyo-e* (também conhecidas como imagens do mundo flutuante) buscavam, de modo geral, retratar o cotidiano da população japonesa dentro da era *Edo*.

Segundo Hirata (2012) e Nakagawa (2013), a primeira aparição da ideia do que viriam a ser os mangás que conhecemos na atualidade é oriunda do artista de *ukiyo-e* Katsushika Hokusai (1760- 1849), autor da obra “*As 36 vistas do monte Fuji*” e do conjunto *Hokusai manga*, composto de 15 volumes. Ao olharmos para a figura 04, podemos ver algumas das imagens que compõem a obra *Hokusai manga*, [...] responsável por cunhar o termo “mangá” [...]. Suas gravuras mostravam o cotidiano das cidades japonesas, as classes sociais, a natureza e animais antropomorfizados, assuntos bem comuns aos artistas da época (HIRATA, 2012, p. 17).

Katsushika Hokusai foi um dos artistas mais conhecidos de *ukiyo-e* a fazer ilustrações de forma totalmente seriada, montando uma sequência cronológica para os acontecimentos dentro da obra, separada em capítulos e volumes, assim como vemos nos mangás

da atualidade. Cabe ressaltar que, no momento da produção de suas obras, *Katsushika Hokusai* não havia sido influenciado pelas HQs estadunidenses, visto que todo o período de sua produção ocorreu dentro da era *Edo*, quando o Japão ainda não mantinha diálogo com os Estados Unidos da América. A abertura de diálogo e livre comércio entre Japão e Estados Unidos da América só ocorreu 18 anos após a morte do artista Katsushika Hokusai, com o início da era *Meiji*.

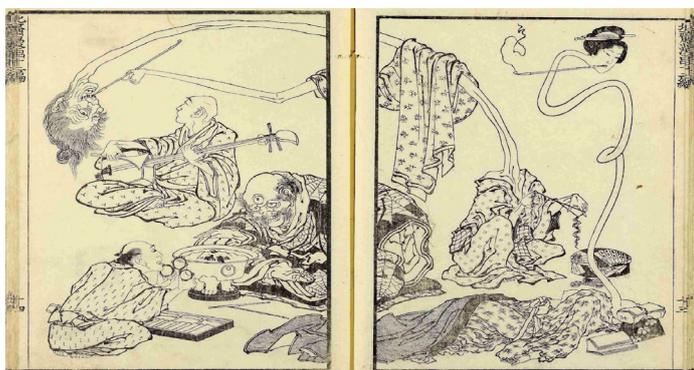


Figura 04 – Katsushika Hokusai: Hokusai manga, XII. Hokusai, Masanobu, Kiyonobu, séculos XVII-XIX, Hokusai manga-XII.

Fonte: <http://blog.alltheanime.com/wp-content/uploads/2015/05/manga-spirits.jpg>. Acesso em: 12 out. 2020.

Desde essas primeiras manifestações artísticas até os mangás contemporâneos, é possível reconhecermos muitos elementos que foram levados das pinturas *chôjûgiga* e das *ukiyo-e* para dentro dos mangás. Nesse sentido, a primeira vez que os mangás apareceram como os conhecemos atualmente foi nos trabalhos de Osamu Tezuka (1928-1989), considerado o “Deus dos mangás” (McCLOUD, 2006). Suas obras de maior reputação dentro do cenário mundial são: *A princesa e o cavaleiro*; *Kimba, o leão branco*; e *Astro Boy*, tendo este destaque no Brasil e no mundo por ter recebido adaptações em diferentes plataformas em multimídias.

No universo das HQs em geral, os mangás foram as primeiras narrativas sequenciais que buscaram abordar o cotidiano e a cultura de uma população, com ênfase na população japonesa. Além disso, levaram também para dentro dos quadrinhos um formato completamente diferente para esse tipo de narrativa. Por meio dos mangás, apareceu a primeira possibilidade de uma história seriada em grande escala, com diversos volumes e capítulos, o que, até então, não havia ocorrido dentro das HQs produzidas no Ocidente.

As HQs produzidas no Ocidente tinham como público-alvo a faixa etária infantojuvenil, porém, com o advento dos mangás, surgiu uma nova percepção de público para leitura dos quadrinhos. Diferentemente das HQs, os mangás eram produzidos para todas as faixas etárias (CÉ, 2010), sendo subdivididos em gêneros destinados a públicos específicos, pensados a partir de categorias como gênero, sexualidade e faixa etária.

Para compreendermos os mangás, é fundamental entendermos seus gêneros, pois são eles que os classificam, indicando o tipo e teor de narrativa apresentada e, por conseguinte, a faixa etária a que se destina, como ocorre com filmes, revistas e livros<sup>22</sup>. Nesse sentido, faremos, a seguir, uma breve descrição de alguns gêneros que compõem o universo dos mangás, dando ênfase àqueles mais publicados no Brasil, em virtude de os outros gêneros não serem bastante conhecidos:

**KOMODO:** É voltado, especificamente, às crianças, buscando dar lições de moral e/ou ensinamentos sobre determinadas questões sociais, por exemplo: como lavar as mãos, como se alimentar, como se comportar perante os adultos, o que fazer em de-

<sup>22</sup> A classificação dos mangás no Brasil ainda segue a lógica de informar a partir de que idade se pode consumir aquele produto. Porém, os fãs mais assíduos dessa literatura a conhecem pelas classificações acima apresentadas, visto que permite compreender melhor o que irá conter a obra, diferentemente do que se pode compreender apenas pela classificação por idade na página inicial.

terminadas situações etc. Suas tramas apresentam um enredo bastante humorístico e, geralmente, são simples e de fácil compreensão, sendo o único gênero de classificação livre. Sua arte é simplista, com traços infantilizados. Assim como podemos ver na figura 05, o qual apresenta as algumas das características acima mencionados.

**SHŌNEN:** Destina-se ao público infantojuvenil masculino (10 a 18 anos) e caracteriza-se pela forte presença de cenas de luta, ação, comédia, magia e aventura, buscando explorar enredos como a amizade, a coragem, a lealdade ou, ainda, a luta do bem contra o mal. Em relação ao *komodo*, sua arte é mais complexa, como podemos ver na figura 06, apresentando diversas informações contextuais.

**SHŌJO:** É destinado ao público infantojuvenil feminino (10 a 18 anos) e surgiu por volta da década de 1970, quando as mulheres começaram a produzir mangás. O *shōjo* é, normalmente, visto como o inverso do *shōnen*. Existem vários elementos que ajudam a definir e distinguir o *shōjo* de qualquer outro gênero de mangá, porém, há uma característica fundamental: a busca por dar ênfase ao sentimentalismo e às emoções dos personagens, quase sempre dentro de um enredo romântico, como podemos ver na figura 07.

**JIDAIGEKI:** É direcionado a adolescentes e adultos. De modo geral, busca retratar eventos históricos, abordando a história do Japão em todos os seus períodos.

**ECCHI:** Geralmente, são direcionados a meninos de +16 anos, por erotizarem o corpo feminino, sendo caracterizados por apresentar imagens sexuais pouco explícitas. Por ser uma classificação que designa o nível de teor sexual presente na obra, este gênero sempre aparece em conjunto com outro, como o *shōjo* e o *shōnen* (figura 08).

**SEINEN:** É destinado ao público adulto masculino, com restrição 18+. Por ser uma literatura voltada a adultos, os mangás *seinen* têm a liberdade de abordar qualquer tema, apresentando conteúdos de vio-



Figura 05 – Komodo “Kemoraifu”, de Syuji Yukimoto.

Fonte: <https://mangalivre.net/ler/kemoraifu/online/207192/capitulo-1-10#!page3>. Acesso em: 1º jan. 2021.



Figura 06 – Shōnen “Soul Eater”, de Atsushi Ohkubo.

Fonte: <https://isthatyoumoatilliatta.files.wordpress.com/2010/1-0/008.jpg>. Acesso em: 4 dez. 2021.

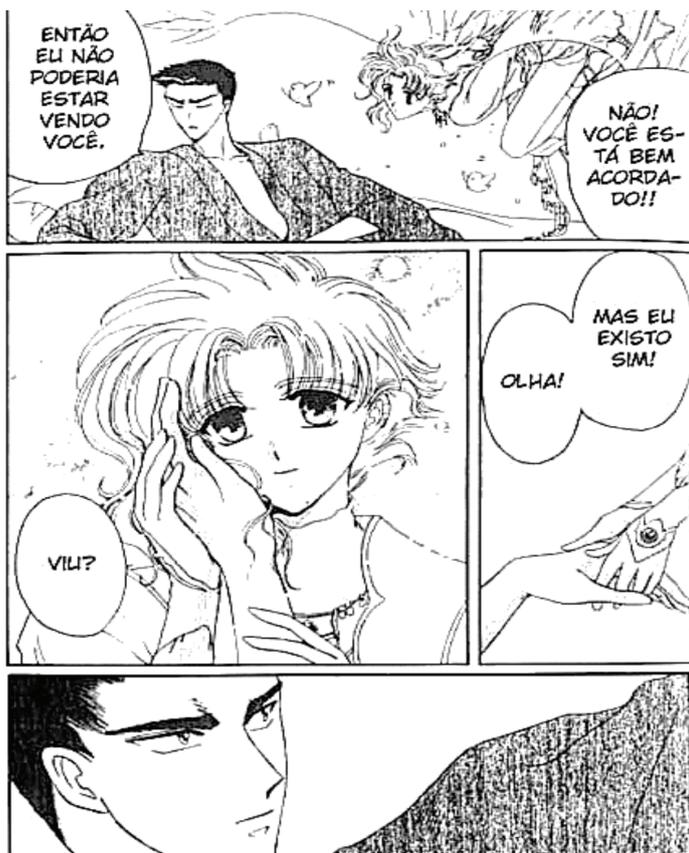


Figura 07 – Shōjo “Wish”, de Clamp.

Fonte: <https://mangayabu.top/ler/wish-capitulo-01-my250325/>. Acesso em: 4 dez. 2021.



Figura 08 - Seinen e Ecchi “Akazukin Eliza”, de Kano Yasuhiro.

Fonte: <https://mangalivre.net/ler/akazukin-eliza/online/109768/capitulo-0#!page28>. Acesso em: 1º jan. 2021.

lência e contextos mais complexos do gênero shōnen (Figura 08).

**JOSEI:** É destinado ao público adulto feminino, sendo a versão para adultos do *Shōjo*, com todas as suas características, porém, com algum conteúdo sexual apresentado de maneira mais explícita, como podemos ver na figura 09.

**HENTAI (SEIJIN):** Apresenta cenas de nudez e sexo explícito. Todo mangá *hentai* é classificado como +18 anos. Da mesma forma que o *ecchi*, o *hentai* é um gênero que irá demarcar o nível de teor sexual da obra, desse modo, sempre aparecerá em conjunto com outro gênero de mangá, como podemos ver na figura 09.



Figura 09 – Josei e Hentai (Seijin) “Carta de Amor”, de Jingrock.

Fonte: <https://mangashentais.com/wp-content/uploads/2020/08/Carta-de-Amor-97.jpg>. Acesso em: 4 dez. 2021.

**YURI:** Aborda relações homoafetivas entre mulheres (lésbicas). Na maioria das vezes, esse gênero caminha com outro, tais como o *shōjo* e o *shōnen*. Porém, por se concentrar em relacionamentos lésbicos, apresenta muitas características de um *shōjo* clássico (figura 10).

**YAOI:** Aborda relações homoafetivas e sexuais entre homens, como podemos ver na figura 11. Assim como no *yuri*, o *yaoi* também era um gênero do *shōjo*, mas, posteriormente, acabou ganhando independência como um gênero específico. Isso se deu por meio dos dois gêneros que nasceram a partir desta categoria: o *Boys Love (yaoi bishōnen)* e o *Bara (yaoi bear)*.

Atualmente, existem muitos gêneros de mangás. Abordamos, aqui, os mais conhecidos entre os que são produzidos no Brasil. É bom ressaltar que, quando lemos um mangá, é muito raro que ele se restrinja a um único gênero, congregando características de dois ou mais gêneros.

Além de apresentarem diferentes gêneros para os mais variados grupos sociais, os mangás também apresentam outra característica central, vista, na maioria das vezes, unicamente nesse tipo de HQ.

Sempre que um leitor de qualquer outro tipo de HQ pega um mangá para ler, a primeira coisa que chama sua atenção é o fato de ele não ser publicado com páginas coloridas. Atualmente, é comum ver uma ou duas páginas coloridas dentro de um mangá, mas, quando isso ocorre, sempre está ligado a algum evento proporcionado pelo autor da obra ou relacionado à editora da publicação.

A primeira concepção de mangá que temos foi tecida por Katsushika Hokusai, na obra *Hokusai Manga* (NAKAGAWA, 2013). Ao olharmos para essa obra, vemos que, entre todas as imagens dos 15 volumes, não há nenhuma que apresente coloração, sendo preto e suas variações de tonalidade, das mais claras até as mais escuras possíveis, a única cor que aparece.



Figura 10 – Yuri “5 Seconds Before A Witch Falls In Love (One Shot)”, de Sumiya.

Fonte: <https://mangalivre.net/ler/5-seconds-before-a-witch-falls-in-love-one-shot/online/188419/capitulo-0#!page20>. Acesso em: 1º jan. 2021.

Para os mangás, é aceitável a presença de, no máximo, dez páginas coloridas. Assim, se for totalmente colorido, acaba deixando de ser mangá e passa a ser outro tipo de HQ. Exemplo disso são os gibis *Turma da Mônica Jovem*, que foram publicados no Brasil, em 2008, no formato de mangá. Diferentemente das outras versões da *Turma da Mônica*, impressas em páginas coloridas, essa versão é publicada totalmente em preto e branco, com raras páginas coloridas, reforçando que, ao pensar em mangás, duas características ficam bastante evidentes: a forma única de leitura da narrativa e o preto e branco das imagens.



Figura 11 – Yaoi (Bara) “Amante insensível”, de Go Fujimoto  
 Fonte: <https://arquivobdebara.blogspot.com/2013/09/amante-insensivel-capitulo-03.html>. Acesso em: 1º jan. 2021.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Os mangás são um tipo de narrativa gráfica sequencial muito peculiar, por apresentarem uma forma de leitura diferente do habitual no Ocidente, tanto no que diz respeito a livros, como também às HQs tradicionais de origem estadunidense. Quando abrimos um mangá da forma tradicional que se abre um livro ocidental, nos deparamos com a seguinte mensagem: “Atenção! Corra para o outro lado, ou vai saber o fim antes do começo” ou “Pare! A obra é publicada no sentido oriental de leitura.**

O começo da história fica do outro lado. Para ler os balões, siga de cima para baixo e da direita para a esquerda”. Ou seja, além de ser uma leitura que ocorre de trás para a frente, temos de ler as páginas num sentido contrário ao habitual. Buscamos aqui, apresentara a história em quadrinhos conhecida por mangá. Trazendo assim os elementos que muito lhe influenciou na sua estética visual, nesse caso os quadrinhos, como também aqueles que se apresentam como norteador da forma em que a obra apresentará seus segmentos (estética da narrativa e visual das tramas) e suas características estilísticas, nesse caso seus mais diversos gêneros literários.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERNDT, Jaqueline. *Pictures that come to life: the Hokusai mangá*. 2017. Disponível em: <[https://www.jberndt.net/wp-content/uploads/2020/05/2017\\_JB.Hokusai-Manga.cat\\_.-NSW\\_.pdf](https://www.jberndt.net/wp-content/uploads/2020/05/2017_JB.Hokusai-Manga.cat_.-NSW_.pdf)> Acesso em: 1º jan. 2022.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CÉ, Otavia Alves. Seme ou Uke? *Uma análise sobre o yaoi, os quadrinhos homossexuais japoneses*. In: FAZENDO GÊNERO DIÁSPORAS, DIVERSIDADES, DESLOCAMENTOS, 9., 2010, Florianópolis. Anais... Florianópolis: UFSC, 2010. p. 1-8.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GUIMARÃES, Edgard. *Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos*. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 25., 2002, Salvador. Anais... Salvador: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002.

HIRATA, Tatiane. *Mangá: do Japão ao mundo pela prática midiática do scanlation*. 2012. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea)

– Instituto de Linguagens, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá.

LEITÃO, Renata Garcia de Carvalho. *O “som” do silêncio: tradições/adaptações de onomatopeias e mimesis japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa*. 2012. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.

McCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2006.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. 2. ed. São Paulo: JBC, 2006.

NAKAGAWA, S. F. . *Mangá fora dos quadrinhos*. In: *II Encontro de Pós-Graduandos em Estudos Japoneses*, 2013, São Paulo. v. 1, Humanitas, São Paulo: 2013.

OI, Sheila Kiemi. *Shôjo mangá: de Gengi Monogarati a Miou Takaya*. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes de São Paulo, Universidade Estadual Paulista, São Paulo. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86946>>. Acesso em: 19 dez. 2019.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as HQs em sala de aula*. São Paulo: Editora Contexto, 2014.

SÁ, Joane Leôncio de. *O romance gráfico autoral brasileiro: entre os rótulos e a legitimação*. 2017. Tese (Doutorado em Letras) – Centro de Arte e Comunicação, Universidade de Federal de Pernambuco, Recife.

ZANONI, Antonio Augusto. *O mangá como arte, história e narrativa: relações entre o “eu” e o “outro”*. *Revista Angelus Novus*, São Paulo, n. 16, p. 97-114, 2020. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ran/art-icle/view/166469/168214>>. Acesso em: 13 mar. 2021.