

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC  
ARTES VISUAIS - BACHARELADO

VANESSA AKIMI UEDA

**META-MANGAKÁ**  
UM PROCESSO POÉTICO A PARTIR DO MANGÁ

CAMPO GRANDE/MS  
2020

VANESSA AKIMI UEDA

**META-MANGAKÁ**  
UM PROCESSO POÉTICO A PARTIR DO MANGÁ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da FAALC-UFMS, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharel em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

CAMPO GRANDE/MS  
2020

VANESSA AKIMI UEDA

**META-MANGAKÁ**  
UM PROCESSO POÉTICO A PARTIR DO MANGÁ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Bacharelado da FAALC-UFMS, como parte das exigências para a obtenção de grau de Bacharel em Artes Visuais, sob orientação do Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho

Resultado: \_\_\_\_\_

Campo Grande, MS, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2020

BANCA EXAMINADORA

---

Orientador: Prof. Dr. Sergio de Moraes Bonilha Filho  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

---

Profa. Dra. Constança Maria Lima de Almeida Lucas  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)

---

Profa. Ma. Juliana Kase Tanno  
Artista Visual

Dedico este trabalho aos meus pais, que apoiaram e incentivaram durante todo esse tempo.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao orientador, prof. Sergio de Moraes Bonilha Filho, pela compreensão, acompanhamento e orientações que auxiliaram no desenvolvimento e conclusão do presente trabalho.

À profa. Constança Maria Lima de Almeida Lucas e à artista Juliana Kase Tanno por aceitarem o convite para a banca examinadora e pelas contribuições e excelentes sugestões no trabalho.

À performer Clara Campos pelo compartilhamento das suas experiências e pela conversa sobre a sua performance que auxiliaram na verificação de algumas percepções deste trabalho.

Aos professores do curso de Artes Visuais pelos conhecimentos compartilhados.

Aos meus pais por apoiarem e incentivarem todo o meu processo de formação acadêmica

“Um caminho é criado à medida que você caminha. O terreno sobre o qual você se firma, se solidifica e forma a sua estrada. Só você pode decidir qual caminho criar”

- Cross Marian (*D.Gray-man*)

## RESUMO

Combinando uma breve revisão histórica do surgimento do mangá e suas principais características a uma reflexão sobre meu processo criativo, o presente trabalho aponta a relevância desse tipo de história em quadrinhos e apresenta algumas de suas facetas menos conhecidas. A meu ver, o mangá pode ser um espaço onde se discute questões fundamentais da vida e do indivíduo em relação à sociedade, onde jornadas interiores podem ser realizadas na companhia e por meio de seus personagens. Além da publicação em livros e revistas, o mangá também aparece sob outras formas: animes, *cards*, pôsteres etc. Neste TCC são apresentados polípticos e um livro de artista, resultados da minha produção recente.

**Palavra-chave:** Artes Visuais. Desenho. Mangá. Processo criativo.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Característica do <i>emakimono</i> .....	12
Figura 2 - <i>Choju Jinbutsu Giga</i> .....	13
Figura 3 - Monges budistas .....	14
Figura 4 - Página do mangá <i>Dororo</i> .....	21
Figura 5 - Capa da revista <i>Margaret</i> com a ilustração de Rosa de Versalhes ....	25
Figura 6 - Atrizes de <i>Takarazuka</i> .....	25
Figura 7 - Cena de uma peça de <i>Kabuki</i> .....	26
Figura 8 - Capa do mangá <i>Dororo</i> .....	27
Figura 9 - Diversas representações de onomatopeia .....	30
Figura 10 - Uma das páginas do capítulo 230 de <i>D.Gray-man</i> .....	31
Figura 11 - Página do capítulo 400 de <i>Bleach</i> .....	32
Figura 12 - Versão norte-americana e japonesa de uma página de <i>One Piece</i> ..	33
Figura 13 - Página do capítulo 105 de <i>Natsume Yuujinchou</i> .....	38
Figura 14 - Páginas do capítulo 84 de <i>Natsume Yuujinchou</i> .....	39
Figura 15 - Página do mangá <i>Banana Fish</i> .....	42
Figura 16 - Ash abrindo o pingente .....	43
Figura 17 - Capa do capítulo 98 de <i>Kuroshitsuji</i> .....	45
Figura 18 - Página do capítulo 50 de <i>Kurojitsuji</i> .....	46
Figura 19 - Página do capítulo 157 de <i>Kurojitsuji</i> .....	46
Figura 20 - Página do capítulo 230 de <i>D.Gray-man</i> .....	49
Figura 21 - Página do capítulo 214 de <i>D.Gray-man</i> .....	49
Figura 22 - Página do capítulo 16 de <i>Another</i> .....	52
Figura 23 - Rostos ilustrados em <i>Another</i> .....	53
Figura 24 - Página do capítulo 18 de <i>Another</i> .....	53
Figura 25 - Conjunto de rostos feminino e masculino .....	54
Figura 26 - Conjunto de rostos com olhos de cílios grande .....	55
Figura 27 - Conjunto de olhos masculinos menos detalhados .....	55
Figura 28 - Conjunto de recortes com o sombreamento escuro .....	56
Figura 29 - Recortes de cenas com interações de elementos .....	57
Figura 30 - Cenas dos mangás .....	59
Figura 31 - Comparação dos desenhos .....	60
Figura 32 - Desenhos recentes (2020) .....	61

Figura 33 - Comparação do uso do lápis de cor .....	62
Figura 34 - Desenhos monocromáticos .....	63
Figura 35 - Esboço das ilustrações .....	64
Figura 36 - Ilustração da felicidade .....	66
Figura 37 - Ilustração da felicidade com as correções .....	67
Figura 38 - Ilustração da dúvida e confusão .....	68
Figura 39 - Ilustração do medo e tristeza .....	69
Figura 40 - Ilustração do alívio e conforto .....	70
Figura 41 - Ilustração nostalgia .....	71
Figura 42 - Ilustração da raiva .....	72
Figura 43 - Disposição das ilustrações .....	73
Figura 44 - Formação do kanji .....	75
Figura 45 - Diferença na fonte .....	75
Figura 46 - Composição .....	76
Figura 47 - Teste e recorte definitivo dos suportes .....	77
Figura 48 - Esboços das ilustrações .....	78
Figura 49 - Primeira ilustração do conjunto .....	79
Figura 50 - Segunda ilustração do conjunto .....	80
Figura 51 - terceira ilustração do conjunto .....	81
Figura 52 - Quarta ilustração do conjunto .....	82
Figura 53 - Quinta ilustração do conjunto .....	83
Figura 54 - Sexta ilustração do conjunto .....	84
Figura 55 - Sétima ilustração do conjunto .....	85
Figura 56 - Última ilustração do conjunto .....	86
Figura 57 - Simulação de como ficará ao expor .....	87
Figura 58 - Capa .....	88
Figura 59 - Felicidade .....	89
Figura 60 - Insegurança .....	89
Figura 61 - Tristeza .....	90
Figura 62 - Medo .....	91
Figura 63 - Solidão .....	92

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>1</b>	<b>O MANGÁ</b> .....	12
1.1	A cultura ocidental no mangá .....	16
1.2	A cultura tradicional japonesa no mangá .....	22
1.2.1	O <i>kabuki</i> e o <i>takarazuka</i> no mangá .....	24
1.2.2	O <i>Shodô</i> e as onomatopeias .....	27
<b>2</b>	<b>MEU INTERESSE PELO MANGÁ</b> .....	34
2.1	Mangás que mais influenciaram meu desenho .....	36
2.1.1	Semelhança entre os mangás .....	57
<b>3</b>	<b>MEU PROCESSO ARTÍSTICO</b> .....	60
3.1	Primeiras experimentações e desdobramentos .....	60
3.2	Processo criativo dos polípticos série final .....	63
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	93
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	96
	<b>APÊNDICE 1 – IMAGENS DAS PRODUÇÕES</b> .....	98

## INTRODUÇÃO

O mangá vem ganhando cada vez mais espaço no mercado de quadrinhos, tanto no Japão, país de origem, quanto em outros locais do mundo. O crescimento da procura por esse produto no Brasil, seja do próprio mangá ou de outros itens relacionados aos personagens, tais como, figuras de ação (*action figures*), acessórios, roupas etc. é movido principalmente por jovens.

Percebi também que essa expansão do interesse pelo mangá pode ser notada nas formas gráficas utilizadas por alguns jovens brasileiros participantes do universo *geek*<sup>1</sup>. Seja nas sequências de imagens com quadros e falas, ou até em trabalhos de pintura sobre tela, notei um aumento do uso de traços vindos do mangá: olhos grandes, expressões exageradas, bocas pouco detalhadas, entre outros. Percebo que esse fenômeno ocorreu naturalmente na minha produção artística, há tempos repleta de características visuais do mangá.

Portanto, a fim de compreender e esclarecer o meu interesse pelo mangá e suas características gráficas, bem como compreender meu processo poético a partir dessa influência, o presente trabalho visa denotar quais atributos favoreceram tal aproximação, desde os aspectos gráficos que essa linguagem contém, até as questões culturais que levaram ao desenvolvimento do mangá.

Assim sendo, neste trabalho de conclusão de curso apresento uma análise e reflexão sobre minhas ilustrações, relacionando-as aos apontamentos mais gerais, sobre a atratividade e expressividade do mangá, o que permite uma correlação clara entre teoria e prática. Embora não me veja exatamente como uma mangaká, meu universo artístico está fortemente ligado ao mangá. Não produzo histórias em quadrinhos para formato de revista ou livro; digo por ora que sou uma meta-mangaká.

Essa proposta de pesquisa é também consequência das minhas produções para disciplinas do curso de graduação em Artes Visuais da UFMS, nas quais percebi que estabeleço constante relação com temáticas japonesas e características gráficas do mangá (tanto em trabalhos finalizados quanto em ideias colecionadas para futuras produções). Além disso, percebi nesse processo a importância da minha vivência no Japão, onde morei por cerca de 9 anos, durante a infância, pois, como

---

<sup>1</sup> *Geek* é um termo utilizado para se referir às pessoas que são aficionadas por tecnologia, jogos eletrônicos, HQs, mangás, livros e filmes de ficção.

aponta Ostrower (1977), a nossa criatividade se constitui do contexto cultural vivido, no qual esses valores moldam os nossos próprios princípios.

Minha busca neste TCC foi então descobrir como ocorreu essa atração pelo mangá e englobamento de suas características gráficas no meu processo poético.

Para dar início à pesquisa, primeiramente realizei uma busca sobre o surgimento e história do mangá, contextualizando-o em relação ao passado recente do Japão no pós-guerra, além de um levantamento de quais mangás foram mais importantes no desenvolvimento do meu processo criativo.

Também estudei as principais características visuais do mangá, buscando entender quais fatores conectam as pessoas a esse tipo de expressão cultural. Assim, observei nas publicações o modo como são retratados os sentimentos, a passagem do tempo, as onomatopeias e a composição das cenas, entre outros elementos.

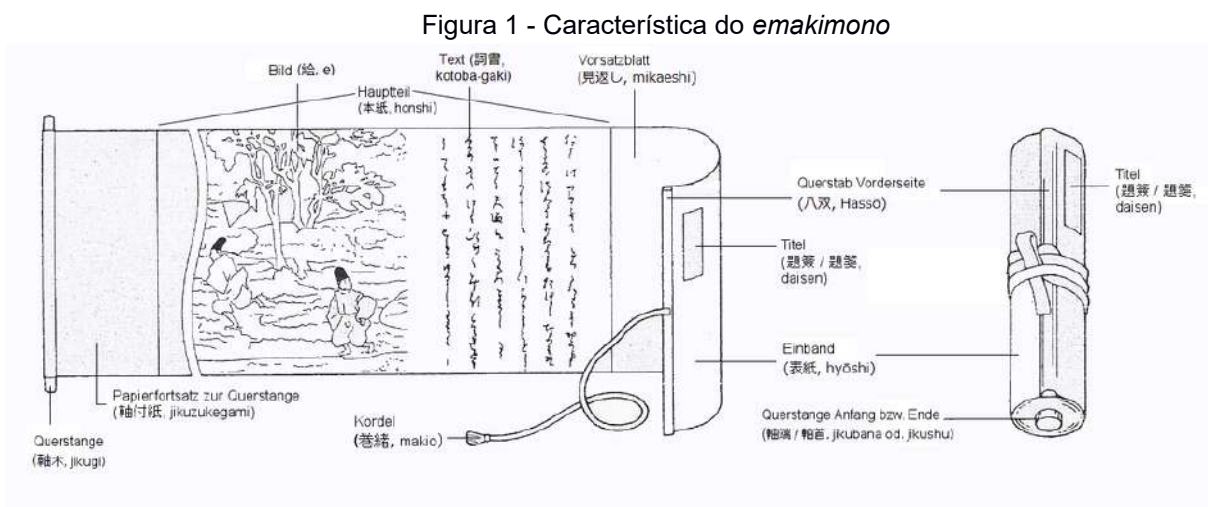
Para construção de um referencial teórico, realizei um levantamento de artigos, teses, revistas e livros publicados sobre o assunto, além da análise de alguns mangás, destacando nestes as características gráficas e de enredo que poderiam ter gerado influência sobre minhas produções.

Finalmente, apresento o processo artístico das ilustrações produzidas para este TCC.

## 1. O MANGÁ

O termo Mangá<sup>2</sup> (漫画 = *manga*) refere-se aos quadrinhos que surgiram no Japão, cujas características compositivas diferem das HQs ocidentais – por exemplo, na forma de representar o rosto dos personagens, com olhos grandes e expressões faciais marcantes – mas que atualmente não são produzidos somente por japoneses.

As primeiras formas de se contar histórias por meio da ilustração no Japão aconteceram por meio de estampas, como os rolos japoneses denominados *emakimono*. Estes rolos contavam lendas japonesas e abriram caminho para a origem ao mangá. As cenas mais marcantes desses rolos eram representadas tanto pela escrita quanto por meio dos desenhos como se observa na figura 1, ou seja, combinava-se os textos e as imagens, criando-se histórias sequenciais ilustradas, em que se valorizava os detalhes e expressões das ilustrações em conjunto com o conto, para oferecer um maior entendimento.



Fonte: Site *CHIBI NO SEKAI*<sup>3</sup>.

Um exemplo é o *Choju Jinbutsu Giga* de Toba Sojo (Figura 2), um famoso *emakimono* composto por quatro conjunto de rolos com imagens em sequência, considerado atualmente como tesouro japonês.

2 Mangá é a nomenclatura dada às histórias em quadrinhos que surgiram no Japão, as quais possuem características distintas das HQs ocidentais, em relação a composição, característica gráfica, temas entre outros.

3 Figura retirada do site *CHIBI NO SEKAI* que aborda assuntos sobre mangás e animes, como o percurso histórico sobre o mangá. Disponível em: <<https://chiibinosekai.wordpress.com/2019/02/13/o-inicio/>> . Acesso em: 22 jul. 2020.

Figura 2 - *Choju Jinbutsu Giga*

Fonte: Site *CHIBI NO SEKAI*<sup>4</sup>

Segundo Nakagawa (2011), no Japão, o uso das ilustrações sempre esteve ligado a um modo de comunicação e narrativa, então, as estampas japonesas têm uma relação clara com os quadrinhos. Nakagawa (2011, p. 4-5) define essas estampas da seguinte forma, destacando a ideia de Luyten (2000):

Já, Sonia Bibe Luyten, que estuda os quadrinhos, principalmente, introduziu os estudos dos quadrinhos japoneses, mangá, no Brasil, em sua pesquisa pontua, na história do Japão, acentuando o pós-guerra e o surgimento do estilo mangá, e ainda mostra que as estampas japonesas podem se classificar como quadrinho, mesmo sem os quadros e sarjetas ou sem os balões, mas com narrativas e ações que relatam histórias. Assim sendo, é possível dizer que os quadrinhos japoneses tiveram influência das estampas no sentido da busca pelos detalhes. (NAKAGAWA, 2011, p. 4-5)

O contexto visual para os japoneses é um fator muito significativo, tanto como simples beleza visual quanto para se transmitir uma informação, conforme se vê nas vestimentas, nos interiores das residências, principalmente das pessoas que mantêm as tradições, com destaque para os indivíduos de elevada posição social. Nakagawa (2011, p. 4) ressalta e afirma essa importância que os japoneses dão para a estética dos objetos e a relação com os quadrinhos:

[...] Pois, os japoneses sempre tiveram o desenho como forma estética e comunicativa, como narrativa. Três tipos de estampas de importância dentro da arte japonesa, *ukiyo-e* (gravura japonesa), *emakimono* (rolos de pintura) e *byōbu* (biombos), retratam/relatam contos e histórias através de desenhos que sofrem algum tipo ação, da natureza, do cotidiano ou mesmo da criação

<sup>4</sup> Imagem retirada do site *CHIBI NO SEKAI* no tópico que descreve sobre o percurso histórico do mangá. Disponível em: <<https://chiibinosekai.wordpress.com/2019/02/13/o-inicio/>> . Acesso em: 22 jul. 2020.

de contos que passam a interferir na vida real dos japoneses da época. Entender essas obras como quadrinho, nos coloca em contato com a pesquisadora em arte japonesa, Madalena Hashimoto Cordaro, que explica em seus livros o olhar do artista e do observador japonês, como também, a importância que os períodos japoneses interferiram nas suas artes. (NAKAGAWA, 2011, p. 4)

A palavra mangá foi um termo criado em 1814 por Katsushika Hokusai (1760-1849) artista famoso pelos trabalhos de *ukiyo-e*, como a obra “A grande onda de Kanagawa”. Hokusai juntou os *kanji* 漫 (*man*) e 画 (*ga*), que significa respectivamente humor e desenho para criar o *kanji* 漫画 (*manga*) (NAKAGAWA, 2011), a fim de denominar o seu conjunto de desenhos em sequência, ilustrações e caricaturas de estudos de movimentos e expressões, o “*Hokusai Manga* (北斎漫画)”, como pode ser visto na figura 3.

Então, inicialmente o termo mangá não foi utilizado para referir-se aos quadrinhos japoneses, porém o termo representa bem essa valorização dos sentimentos e expressões dos contos japoneses e como eles prezam muito os significados das palavras e as relacionam com o objeto nomeado, então, esse termo condiz bem com o quadrinho japonês.

Figura 3 - Monges budistas



Fonte: Site *The British Museum*<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Essa imagem consta a palestra de Tim Clark, chefe da seção japonesa do Museu Britânico, sobre a relação entre Hokusai e o mangá. Disponível em: <<https://blog.britishmuseum.org/hokusai-the-father-of-manga/>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

Na compreensão de Gushiken e Ueta (2011), assim como para Amaral e Carlos (2013), a atual forma do mangá se consolidou e se estabeleceu com as criações do mangaká<sup>6</sup> Osamu Tezuka (1928-1989), como as expressões faciais exageradas e o enquadramento cinematográfico, essas características tiveram uma certa influência dos Estados Unidos, principalmente no pós-guerra.

Após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), com a derrota do Japão, os norte-americanos ocuparam o país e junto com eles levaram sua influência cultural, impactando a cultura japonesa. Conforme aponta Greiner (2015, p. 168-169), “A referência aos Estados Unidos se deve sobretudo ao período de ocupação no pós-guerra, que norteou muitas tendências dos anos que se seguiram.”, mudanças tanto em questões artísticas quanto econômicas, impactaram sobre o comportamento da população.

O filme *Cartas de Amor (Koibumi)*, 1953, da diretora Kinuyo Tanaka, também faz ver essas mudanças. O uso de algumas palavras norte-americanas nas falas dos personagens – como o uso de *love letter* para se referir a carta de amor – os relacionamentos amorosos com soldados norte-americanos, o surgimento de empregos para escrever e ler cartas noutros idiomas, a tradução de livros estrangeiros, a revenda de revistas de moda e arquitetura advindas dos EUA – o irmão mais novo do personagem principal é dono de um sebo onde se trabalha apenas com esses produtos – e, finalmente, a vestimenta com influência ocidental – raras são as vezes em que se vê personagens com a vestimenta tradicional japonesa (*kimono*) – são índices dessa rápida mudança.

Até o gênero das histórias teve certa influência dessa presença dos EUA, de modo que, as histórias sequenciais, que tinham um foco mais para as lendas japonesas, se voltaram mais para as ficções científicas. Conforme Otero (2018), em “*El manga de ciencia ficción - la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa*”:

*La ciencia ficción cambia tras la Segunda Guerra Mundial. Se deja de plasmar un futuro utópico donde todo es nuevo y brillante, para mostrar un mundo oscuro y en el que las realidades sociales son totalmente desiguales. Desde estas páginas se propone la idea de que el pesimismo*

---

<sup>6</sup> *Mangaka* (漫画家) é o termo utilizado para denominar-se os autores de mangás, os quais em sua maioria utilizam pseudônimo. Podem ser criadores solo, responsáveis tanto pela história quanto pela criação gráfica, ou conjuntos de autores, nos quais cada pessoa é responsável por uma função, como no caso dos criadores do mangá *One Punch-Man*, cujo mangaká ONE é o criador das histórias e o mangaká Yusuke Murata é o ilustrador.

*fruto de la tensión de la Guerra Fría, la paranoia y el temor a un conflicto nuclear provoca que las obras de ciencia ficción planteen un futuro distópico. Esta realidad, esta visión pesimista, se acrecienta en el manga, con una clara referencia a la propia historia del país nipón.* (OTERO, 2018, p. 73)

Então, após a Segunda Guerra o mangá começou a apresentar temas mais afeitos à ficção, o que ainda se faz presente nas atuais histórias, porém, como estratégia para abordar assuntos muitas vezes despercebidos e/ou atenuados pela sociedade, tais como a opressão e invisibilização de grupos minoritários e/ou indivíduos excluídos.

O mangá possui uma vasta abordagem de temas, não são apenas quadrinhos de ação e luta e, até entre aqueles que apreciam o mangá, há confusão em relação aos estilos. Por exemplo, o termo *shounen* é utilizado pelos leitores brasileiros para classificar histórias de ação, porém, em japonês esse termo determina o público-alvo e não um tema em específico. Um mangá *shounen* pode explanar diversos assuntos, mas tem foco no público masculino juvenil.

Os mangás são divididos por gênero e idade: *kodomo* (infantil), *shounen* (infanto-juvenil masculino), *shoujo* (infanto-juvenil feminino), *seinen* (adulto masculino) e *josei* (adulto feminino), *ecchi* ou *seijin* (adulto com conteúdo erótico), *yaoi* (público feminino com romance homoafetivo entre homens) e *yuri* (público masculino com romance homoafetivo entre mulheres).

Todavia, essas categorias não são tão rígidas e alguns mangás chegam a adaptar histórias de uma categoria para outra. Um exemplo dessa mistura de categorias é Boa Noite Punpun, de Inio Asano, lançado no Brasil pela JBC, que trata sobre questões existenciais e sobre a depressão, abordando aspectos psicológicos e sociais no período entre a adolescência e a vida adulta.

### **1.1 A cultura ocidental no mangá**

Após a Segunda Guerra Mundial, como apontei acima, a influência cultural estadunidense chega ao Japão com mais força, pois, com a derrota, no pós-guerra o território japonês foi ocupado pelos soldados norte-americanos, que se fixaram naquele país. Essa nova cultura trazida pelos norte-americanos, como aponta Greiner (2015), foi determinante para as tendências que surgiram nos anos seguintes:

A referência aos Estados Unidos se deve sobretudo ao período de ocupação no pós-guerra, que norteou muitas tendências nos anos que se seguiram.

Pode-se considerar, portanto, que o transnacionalismo japonês se constituiu, segundo os autores citados, a partir de um modo de pensar característicos do *Ameriican way of life*, mas que na versão do imperialismo nipônico encontrou especificidades e atualmente está diluído em redes comerciais e midiáticas globais. (GREINER, 2015, p. 168-169)

O contato com o ocidente, antes mesmo do pós-guerra já estava introduzindo novos modos de ser no Japão, levando os japoneses a experimentar novas maneiras de vestir, comer e comportar-se.

Na era Meiji (1868-1912) com a mudança para o período imperial, o Japão ignorou grande parte de sua cultura e passado, gerando o começo de uma ocidentalização do país. Nesse período, por exemplo, a educação torna-se acadêmica e passa-se do calendário lunar para o gregoriano – mudança esta que impacta sobre os eventos antes festejados de acordo com as estações, retirando parte do seu sentido e transformando-os em convenções – são muitas mudanças num país que permaneceu fechado por séculos, preservando sempre sua cultura. A Segunda Guerra Mundial dá a tacada final desse processo tão brusco de mudança, que altera toda a sociedade no intervalo de apenas 100 anos.

Um exemplo é a mudança de hábitos das meninas japonesas, passando a formas mais independentes e ativas, conforme aponta Greiner (2015, p. 98-99):

[...] “garotas modernas”. Silverberg chega a afirmar que elas representaram o ponto de inflexão da modernização da cultura, que, se não negligenciava a informação importada do Ocidente, também não se restringia a ela. [...] Uma das características principais das garotas eram os gestos, em grande parte inspiradas pelas estrelas do cinema estadunidense. [...] O perfil das garotas era bastante claro e alguns aspectos podiam ser facilmente identificados. Para começar, elas eram, sem dúvida, consumidoras compulsivas e buscavam sempre se vestir conforme as últimas tendências. Fumavam, bebiam e estavam totalmente sintonizadas com as mudanças econômicas e sociais que aconteciam no Japão.

[...] Em termos de moda, as mudanças também foram radicais. Kiyosawa Kiyoshi observou que nenhuma garota moderna usava mais o obi (帯) ou qualquer outra peça do vestuário para esconder as formas do corpo. Por isso, quase sempre as garotas modernas eram caracterizadas com roupas da moda, cabelos curtos, pernas longas e novos comportamentos. (GREINER, 2015, p. 98-99)

Esses elementos culturais vindos de fora do Japão também auxiliaram no desenvolvimento e mudança dos quadrinhos japoneses, inclusive na estrutura que se utiliza nos dias de hoje, não sendo mais contos nas estampas. O quadrinho

moderno do Japão, o mangá, se configurou então do hibridismo entre a cultura milenar japonesa e as diversas influências do ocidente, ocasionando mudanças nesse gênero no pós-guerra, conforme destaca Otero (2018).

Assim, a mudança gráfica e compositiva é influenciada pelo cinema, cartuns e quadrinhos ocidentais – como os quadrinhos clássicos da Disney – ocasionando uma forte influência no estilo de mangá desenhado por Osamu Tezuka (1928-1989) – conhecido no Japão como 漫画の神様 (*Manga no Kamisama*) que significa Deus do Mangá – mangaká que teve um papel muito importante para a divulgação dessa linguagem e termo no Japão. (SILVA *et. al.* 2013)

Osamu Tezuka foi um mangaká que possibilitou por meio das suas criações um forte crescimento do mangá no Japão a partir de 1960. Suas criações serviram de inspiração e influência para outros quadrinistas, por exemplo, os mangakás que residiam em *Tokiwa So*<sup>7</sup>. Nas obras de Tezuka há uma abordagem geralmente voltada para o valor da vida e o quanto ela é importante – consequência do forte impacto das experiências que teve durante a guerra – com uso frequente da ficção, como em *Tetsuwan Atomu*<sup>8</sup> (*Astro Boy*). Conforme consta na biografia do site oficial<sup>9</sup> sobre Tezuka, essas histórias auxiliaram muito os jovens daquela época, principalmente na questão mental e psicológico:

*Having developed an intense understanding of the preciousness of life from his wartime experience, Tezuka Osamu aimed to become a physician and later earned his license, but ultimately chose the profession he loved best: manga artist and animated film writer.*

*Tezuka Osamu's manga and animated films had a tremendous impact on the shaping of the psychology of Japan's postwar youth. His work changed the concept of the Japanese cartoon, transforming it into an irresistible art form and incorporating a variety of new styles in creating the "story cartoon."*

---

7 Pequeno conjunto de apartamentos onde Tezuka residiu e que posteriormente se tornou um local onde diversos mangakás também residiram.

8 Mangá de Tezuka publicado entre o ano de 1952 a 1968 pela editora Kobunsha. *Astro Boy* conta a história de um robô denominado Atom que foi abandonado por seu criador, sendo vendido para um circo, onde não tinha liberdade e era obrigado a realizar apresentações, mas essa realidade se modifica com a vinda do cientista Ochanomizu que libertou os robôs e deu direitos humanos a eles, permitindo que Atom começasse uma nova vida com a sua família, frequentando escola ao mesmo tempo que combate o mal para salvar o mundo.

9 Site oficial gerenciado por Tezuka productions, no qual consta as obras produzidas por Osamu Tezuka e a sua história de vida. Disponível em: <https://tezukaosamu.net/en/about/>. Acessado 17 de novembro de 2020.

*Changing the face of literature and movies, his work also influenced a range of other genres*<sup>10</sup>. (TEZUKA OSAMU OFFICIAL, 2020)

Esse destaque que Tezuka dá ao impacto que foi a Segunda Guerra Mundial demonstra que a gênese do mangá está nessa necessidade de se expressar por meio do gráfico, expondo os sentimentos e emoções, o que torna a expressividade da face e dos olhos muito importante.

Os cartuns e quadrinhos ocidentais adicionaram novas formas no modo como eram ilustrados os personagens das histórias japonesas, que, diferentemente dos *emakimonos*, cujas características faciais são mais delicadas; no mangá, os personagens possuem detalhes faciais bem exageradas e distantes da realidade, fato semelhante ao que ocorre nos cartuns e quadrinhos clássicos da Disney, denotando a influência desses no mangá, como aponta Silva *et. al.* (2013).

Sob a ocupação americana, após a Segunda Guerra Mundial, os desenhistas começaram a ser conhecidos como mangakas e a sofrer grande influência das histórias em quadrinhos ocidentais da época, traduzidas e difundidas em grande quantidade na imprensa cotidiana. É então que Osamu Tezuka, um artista influenciado pelo teatro de takarazuka, Walt Disney e Max Fleischer, revoluciona esta forma de expressão e dá vida ao mangá moderno. Utilizou características faciais semelhantes aos dos desenhos de Disney e Fleischer, onde olhos, boca, sobrancelhas e nariz são desenhados de maneira bastante exagerada para aumentar a expressividade dos personagens. (SILVA *et al.* 2013, p. 215-216)

Em relação ao enquadramento utilizado pelo mangá, o cinema teve um papel importante, pois a disposição dos quadros utilizada pelo mangá, possui muita semelhança com o modo de enquadrar as cenas utilizado no cinema, como o uso de diversos planos, principalmente do primeiro plano para dar destaque aos personagens e/ou ações. Então, como destaca Gushiken e Ueta (2011) o mangá se apropriou dessas características e utiliza esses diversos planos para criar enquadramento que combinam diversos pontos de visão para a cena, desde grandes planos até detalhes minuciosos de um objeto ou personagem, oferecendo

---

10 Tendo desenvolvido uma compreensão da preciosidade da vida após sua experiência durante o tempo da guerra, Tezuka Osamu desejou tornar-se médico e chegou a diplomar-se, todavia, ao final escolheu a profissão que mais amava: desenhista de mangá e autor de roteiros de animê. Os mangás e animês de Tezuka Osamu tiveram um tremendo impacto psicológico na formação da juventude japonesa do pós-guerra. Seu trabalho mudou o conceito de quadrinhos no Japão, transformando-os numa forma irresistível de arte, que incorporou muitos novos estilos na criação de HQs. Ao mudar a cara da literatura e dos filmes de animação, seu trabalho acabou influenciando também outros gêneros (tradução livre a partir da citação).

detalhes por meio da imagem, possibilitando uma leitura da cena somente pelo desenho.

[...] uma peculiaridade do mangá fica bem evidente em relação aos quadrinhos ocidentais: o enquadramento, que combina, em uma mesma página, grandes planos e detalhes minuciosos. São múltiplas as possibilidades de diagramação, fazendo com que praticamente nenhuma página fique igual à outra, em contraste com a disposição fixa dos quadrinhos ocidentais. (GUSHIKEN e UETA, 2011, p. 5)

Ao utilizar esses planos, os mangakás conseguem aumentar as possibilidades de diagramação de uma cena, dando destaque ao personagem ou a ação em si que está sendo executado, isso ocorre pois há uma preferência no mangá em se utilizar as ilustrações mais do que as palavras para explicar uma cena, como passagem de tempo (GUSHIKEN e UETA, 2011, p. 5). Ou seja, dão mais valor o que será passado pelo desenho do que pelas palavras, por esse fato, são poucas as vezes que as cenas são explicadas por meio da escrita, ou até mesmo mangás que possuem uma certa narração, deixando a palavra preferencialmente para as falas dos personagens como destacam Amaral e Carlos (2013).

[...] Já a “narrativa invertida e leitura gráfica” referem-se à ordem de leitura dos quadrinhos, uma vez que o mangá segue a leitura oriental, na qual um livro começa pelo que seria a contra capa para um ocidental, além de que ideogramas são lidos verticalmente, diferenciando-se da nossa leitura horizontal. Mais do que isso, destaca-se a preferência por imagem ao invés de texto. [...] Alexandre Nagado (2007) exemplifica como o imagético é valorizado em detrimento do verbal quando, ao invés de usar legendas como “no dia seguinte”, um mangaká desenha em um quadro a noite, e no outro o sol nascendo. (AMARAL e CARLOS, 2013, p. 21)

Amaral e Carlos (2013) também destacam a existência de “perspectivas de personagens em ângulos diferenciados, muitas vezes quase impossíveis no mundo real”, então percebo que no mangá há um grande uso de planos, perspectivas e enquadramentos muito utilizados nos cinemas (SILVA *et al.* 2013, p. 216). Esse uso de diferentes planos permite ao quadrinho japonês, como apontado por esses autores, um layout mais dinâmico e não padronizado, no qual cada mangaká possui diferentes formas de enquadrar, o que se torna em característica particular de cada autor.

Um exemplo é o mangaká Osamu Tezuka, com o mangá *Dororo* que se destacava pela participação dos quadros nas cenas, em que o personagem e suas

ações faziam efeito neles, ou seja, realizavam interferências e/ou o próprio quadro participa da ação, como podemos ver na imagem abaixo de uma página do mangá *Dororo* de Tezuka.

Figura 4 - Página do mangá *Dororo*



Fonte: Site Comicon<sup>11</sup>

Na imagem acima notei o uso da separação do quadro como parte da cena, onde ela simula o próprio corte que está ocorrendo na ação do personagem, dando tanto uma interação com a cena quanto amplificando o impacto ao separar o corpo por meio dos quadros.

Um exemplo que permite perceber o quanto esse layout mais livre e interativo entre quadros favorece o dinamismo na leitura é o filme “*Ninja Bugei Cho*”, de Nagisa Oshima. Pois, embora experimental na linguagem do cinema, esse filme de animação é construído por ilustrações apresentadas quadro a quadro na tela, de modo que não possui a interação entre quadros que a página proporciona; há uma sensação de carência de dinamismo na animação e as variações nos planos e

<sup>11</sup> Página do mangá *Dororo* que foi retirada do tópico sobre o Osamu Tezuka e o novo anime de Dororo, presente no site *Comicon* que aborda diversas notícias sobre mangá, anime, comic etc. Disponível em: <<http://www.comicon.com/2019/01/02/piece-by-piece-a-reflection-on-osamu-tezuka-and-the-upcoming-dororo-anime/>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

perspectiva são menos perceptíveis nos desenhos quando apresentados isoladamente.

Em suma, a influência cultural do ocidente teve um papel importante na configuração atual dos quadrinhos no Japão e bem como as tradições japonesas, sendo que estas aparecem principalmente nas formas gráficas, na expressão dos personagens, nas onomatopeias e hachuras. Como apontei, no Japão há forte valorização da imagem para transmitir as emoções e o sentido das cenas.

## 1.2 A cultura tradicional japonesa no mangá

Além das mudanças trazidas e apropriadas da cultura estadunidense, o mangá possui muitas características derivadas do desdobramento da cultura milenar japonesa na modernidade, tornando-se um híbrido das duas culturas.

Muitas das expressões artísticas do Japão se desenvolveram do modo de agir e pensar dos japoneses, com destaque para a expressão facial como manifestação dos sentimentos. As peças teatrais são um exemplo dessa manifestação; o *kabuki*<sup>12</sup> e o *Takarazuka*<sup>13</sup>, realizam suas peças destacando principalmente a expressão facial, enaltecendo-as ainda mais por meio das maquiagens. Essa característica cultural japonesa é extremamente perceptível nos mangás.

---

12 *Kabuki* é uma das formas tradicionais do teatro japonês, com o surgimento no período Edo (1600-1868), fundado por Okuni, donzela do santuário de Izumo, no ano de 1603. Inicialmente o *kabuki* era composto principalmente por atrizes, porém como os grupos de *onna kabuki* (grupo feminino) em paralelo possuíam negócios com a prostituição, o shogunato Tokugawa no ano de 1629 torna ilegal a participação das mulheres nos palcos de *kabuki*, como forma de desaprovação a esses atos, fato que direcionou a popularidade para o *kabuki wakashu* (grupo de jovens homens), que também foi banido em 1652 pelo mesmo motivo. Deste modo, o *kabuki* passou a ser atuado somente por homens adultos, porém com restrições de cenas sensuais. Os papéis femininos interpretados pelos atores conhecidos como *onnagata*, tinham como objetivo não imitar a mulher e sim a representação simbólica da essência do feminino, tornando-se parte da tradição do *kabuki* e uma das características desse teatro japonês.

13 *Takarazuka Revue* é um grupo de teatro musical composto somente por integrantes femininos, fundado em 1914 por Ichizo Kobayashi, com característica de musicais ocidentais e peças japonesas. Uma característica particular do *Takarazuka* é o fato das mulheres interpretarem todos os papéis, tanto femininos quanto masculinos, no qual as atrizes escolhem o gênero a interpretar e normalmente continuam com ele até o fim de sua carreira, o objetivo das mulheres que interpretam os papéis masculinos é representar uma figura masculina admirável, poderosa, sonhadora e romântica, ou seja, idealizar a fantasia feminina do homem "ideal". Atualmente o *Takarazuka Revue* possui cinco grupos separados: Flor, Lua, Neve, Estrela e Cosmo, além do *Senka* que é composto só por atrizes consagradas.

A escrita das onomatopeias é um outro ponto em que se nota esse foco nos sentimentos, pois por meio dos movimentos e grafia das letras tentam expor o sentimento que se passa na cena, e isso se assemelha ao *shodô*, que por meio da grafia da escrita busca expressar o estado de espírito do *shodoká*.

Além disso, segundo Cordeiros *et al*, alguns modos como são contadas as histórias nos mangás também utilizam o conceito budista do *Mono no aware*<sup>14</sup>, também bastante utilizado na literatura e poesia japonesas, conceito que valoriza o efêmero e a melancolia dos encontros e despedidas, apontando que esses acontecimentos não são ruins:

[...] Certos quadrinhos de origem nipônica fazem uso da satisfação no mínimo, da leveza do cair das flores de cerejeira, da mortalidade da passagem. O *mono no aware*, que pode ser traduzido como noção, *pathos*, sensibilidade, “ah” e “oh” das coisas é um elemento estético originado no período Edo e de fortes influências da Era Heian e usado na literatura e poesia japonesa até hoje. No entanto, também é usado em outras mídias, como os mangás, animes e filmes. (CORDEIROS. *et al*, 2015, p. 2)

Essa abordagem pode ser vista, por exemplo, no mangá *Natsume Yuujinchou* e *Hotarubi no mori* e de Yuki Midorikawa, no qual a mangaká aborda os encontros e despedidas, a melancolia e uma reflexão sobre o efêmero e a vida humana diante disso. Cordeiro também aponta isso, destacando também o mangá *Mushishi* de Yuki Urushibara:

Em mangás e animes protagonizados por viajantes, é possível notar que as ambivalências dos personagens sobre o mundo que exploram geralmente são nutridas de reflexões filosóficas que nascem a partir do conceito do *mono no aware*. Tanto *Mushishi* quanto *Kino no Tabi* (livro de Keiichi Shigusawa, adaptado para anime) tratam de casos episódicos em que os personagens andam por diferentes cidades, interagindo com diferentes pessoas e descobrindo cada vez mais sobre a não dualidade do mundo, a alegria e a tristeza de ser humano. A complexidade dos questionamentos e diálogos são de forte influência budista, pois tratam do não apego à matéria e ideais, a constante sensação de mudança do mundo e de sua temporalidade. (CORDEIROS. *et al*, 2015, p. 6-7)

O mangá portanto, possui diversas características desenvolvidas a partir da cultura milenar do Japão, com destaque principalmente sobre as sensações,

<sup>14</sup> O conceito do *Mono no aware* é a valorização e sentir as emoções dos instantes, desfrutar a efemeridade dos encontros e desencontros. Não tornando eles apenas fatos passageiros, é presenciar e apreciar cada passagem da vida, ter uma consciência do fim e aceitá-la, vendo beleza nelas, um exemplo é a beleza vista no desabrochar das flores de sakura (cerejeira), principalmente no fim desse processo quando as flores já estão caindo, onde os japoneses se encontram com seus familiares e amigos para apreciar e vivenciar a queda das flores, sentindo a beleza neste fim.

sentimentos e a efemeridade da vida, que permite aos leitores uma identificação muito íntima com a história abordada pelo mangá.

### 1.2.1 O *kabuki* e o *takarazuka* no mangá

O Japão sempre valorizou a expressão facial e corporal para demonstrar as emoções nas representações artísticas, como nas peças teatrais do *kabuki* e *takarazuka*. Nakagawa (2011, p. 4) também destaca esse pensamento dos japoneses em se valorizar as emoções nas estampas (gravuras), em que retratavam constantemente figuras com as expressões faciais bem características das peças de *kabuki*.

[...] As análises das estampas [...] nos levam a entender o comportamento e pensamento dos japoneses atribuídos nas figuras das estampas, que ora, utilizam suas expressões corporais e faciais para demonstrarem algumas emoções, seja ela, através do teatro *kabuki* (e), dos lutadores de *sumô* (f), das figuras-bonitas ou mesmo dos locais famosos. (NAKAGAWA, 2011, p. 4)

Então, também observo nos mangás essa valorização em se passar as emoções por meio da face e movimentos – a qual se tornou a gênese do mangá –, que são representadas por meio dos olhos grandes que permitem um destaque e exagero nas expressões faciais, pois como discorre Gushiken e Ueta (2011, p. 8), “Mais um indício pela preferência pelos olhos grandes é narrado por Moliné (2004, p. 22): “[...] Diz respeito à vontade, dos próprios autores, de fazer que as emoções transmitidas sejam ‘sinceras’ e ‘psicologicamente profundas’”.

Percebo há algum tempo semelhanças entre os mangás de romance e as peças de *Takarazuka*, que também destacam as expressões faciais dos personagens. Esses mangás, empregam nos personagens características faciais bem próximas às do teatro *Takarazuka*, conforme vemos na figura 5, retirada da série Rosa de Versalhes.

Figura 5 - Capa da revista *Margaret* com a ilustração de Rosa de Versalhes.



Fonte: Site Cultura Japonesa<sup>15</sup>

Figura 6 - Atrizes de *Takarazuka*.



Fonte: Site oficial de Takarazuka Revue<sup>16</sup>

Percebo na imagem acima, que no *Takarazuka* destaca-se o rosto por meio da maquiagem, principalmente nos olhos, com contornos escuros para aumentar o olhar, e na boca vermelha, para destacar os lábios, reforçando assim as emoções emitidas pelo artista. No mangá *Rosa de Versalhes* também é percebido esse mesmo modo de destacar olhos e bocas; Ueta e Gushiken (2011) também destacam essa semelhança:

15 Capa que contém como figura principal um personagem de *Rosa de Versalhes*, retirada do site Cultura Japonesa, que aborda diversos assuntos da cultura japonesa. Disponível em: <<http://www.culturajaponesa.com.br/index.php/a-volta-da-rosa-de-versalhes-berubara/>> . Acesso em 22 jul. 2020.

16 Foto das atrizes interpretando seus papéis. Imagem retirada do site oficial de *Takarazuka*, que contém todas as informações sobre esse grupo de teatro musical. Disponível em: <<https://kageki.hankyu.co.jp/star/index.html>> . Acesso em: 22 jul. 2020

Outra característica perceptível consiste em olhos grandes e brilhantes, influência do teatro de revista *Takarazuka*, cuja marca registrada é a ênfase da maquiagem cênica para que os olhos “brilhem como estrelas no palco”. (GUSHIKEN e UETA, 2011, p. 7)

O *Kabuki*, outra forma de teatro bem característico do Japão, também possui esse destaque facial. Nesse caso porquê precisavam que a expressão facial fosse compreensível também para as pessoas mais distantes do palco – as peças eram realizadas em um local amplo e desorganizado, com pessoas falando e saindo a todo momento. No *Kabuki* ocorre um exagero nas expressões, principalmente no sentimento de ira, que são igualmente vistos em alguns mangás *shounen* e *seinen*. Nakagawa (2011) também destaca essa percepção e semelhança com o *Kabuki*:

Criar uma narrativa através das imagens, ali, expostas, se torna uma característica dos quadrinhos, porém as expressões faciais, quando são observadas, é possível sentir a ira de um *samurai*, um demônio interpretado por um ator de *kabuki*, a sutileza e delicadeza das figuras-bonitas. (NAKAGAWA, 2011, p. 9)

Essa proximidade na maneira de manifestar-se as emoções pode ser percebido principalmente nos mangás que contém mais ação como em *Dororo* de Osamu Tezuka, no qual percebi exageros nas expressões faciais, assim como ocorre no *Kabuki*, principalmente na região dos olhos e sobrancelhas, com elevação acima do normal, como pode ser visto nas figuras 7 e 8.

Figura 7 - Cena de uma peça de *Kabuki*



Fonte: Site tradevistas<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> Foto de um ator de Kabuki durante apresentação, retirada do site Tradevistas. Disponível em: <<https://tradevistas.org/japanese-investments-are-no-kabuki/>>. Acesso em 22 jul. 2020

Figura 8 - Capa do mangá *Dororo*

Fonte: Site Amazon <sup>18</sup>.

Portanto, para oferecer destaque às emoções por meio da face, o quadrinho japonês utiliza muito essa deformação das partes do rosto, com aumento dos olhos e boca. Conforme Amaral e Carlos (2013, p. 21) apontam, “[...] destacam-se os exageros na representação, principalmente, de sentimentos e emoções, resultando em “deformações”<sup>19</sup> de rostos e irreabilidade de movimentações dos personagens.”, originando-se assim essas características faciais típicas dos mangás.

### 1.2.2 O *Shodô* e as onomatopeias

A onomatopeia nos quadrinhos é um fator importante para se passar as emoções e tensões das cenas somente com a representação do som. Luyten (2002, p. 179) destaca que nos mangás elas auxiliam e potencializam a transmissão das

<sup>18</sup> Capa utilizado para a divulgação do mangá *Dororo* no site de vendas da Amazon. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Dororo-Tezuka-Osamu-Bunko-Complete/dp/4063737187>>. Acesso em 22 jul.2020

<sup>19</sup> Esse exagero e deformação nas expressões faciais também pode ser visto em alguns filmes japoneses, destacando os sentimentos através de caretas e expressão corporal. Um exemplo disso é o filme *Stories of Bastards: Born Under a Bad Star* (悪太郎伝 悪い星の下でも, 1965) de Seijun Suzuki; numa das cenas desse filme, quando o personagem principal leva um golpe de *shinai* (espada de bambu utilizado no *kendô*) o close da câmera em sua expressão exagerada evidencia a dor causada pelo golpe, exatamente como nos quadros do mangá.

expressões e emoções, oferecem um maior impacto visual por meio da simbolização do som, possibilitando a redução do uso de narrativa para passagem de tempo e descrição da cena, dando destaque à ação ou sentimento que está ocorrendo no quadro por meio da imagem. Pois as onomatopeias no mangá tem um visual que integra-se na ilustração de um certo modo que as permite fazer parte do desenho em si e não como uma palavra ilustrada no meio da cena, Luyten (2002) destaca essa particularidade das onomatopeias nipônicas:

A grande diferença entre o estilo (a forma) ocidental de representar os sons e a forma japonesa é que no mangá a onomatopéia está tão integrada na estrutura do quadrinho que lhe dá um especial efeito visual harmônico e estético. Há uma harmonia perfeita entre o desenho das personagens, o cenário e as onomatopéias expressas no silabário em *katakana*. Às vezes é difícil distinguir – para um olho não acostumado à leitura japonesa – qual é um e qual é o outro. É o que eu designo de a estética do som. (LUYTEN, 2002, p. 181)

Além da questão visual, as variadas formas de onomatopeias existentes no Japão também participam na criação de expressões idiomáticas e palavras. Segundo Luyten (2002, p. 181), em seu estudo sobre o mangá, cita um dicionário que contém 390 páginas discutindo somente sobre esse assunto. Por essa vasta abrangência, as onomatopeias no Japão são comumente utilizadas e integradas nas conversas do dia-a-dia, como quando utilizam o termo “*doki-doki*” que remete ao batimento do coração para expressar o nervosismo que se sentiu em determinada situação ou, por exemplo, o uso do “*bitcho-bitcho*” para descrever um contexto no qual alguém se molhou muito; essas onomatopeias resumem toda uma cena, toda uma situação. Pode-se dizer que o uso de onomatopeias no Japão ocorre de maneira diferente do Brasil e que esse uso é também mais comum entre os adultos. Luyten (2002) aponta isso como uma das características da língua japonesa:

[...] além dessa rigidez das formas polidas e respeitadas da língua japonesa, há uma abundância de onomatopéias, bem como simbolismos de sons, ou mímesis, que são utilizados amplamente na linguagem corrente. Sem dúvida, todas as línguas possuem onomatopéias ou uma representação direta ou um som identificado na vida diária. Mas as onomatopéias no Ocidente são, grosso modo, consideradas como linguagem infantil e não totalmente integradas na maneira de falar adulta. No idioma japonês não somente as onomatopéias mas também a mímesis são parte integral da linguagem escrita e falada por um adulto e constituem um universo à parte dentro do idioma. (LUYTEN, 2002, p. 180)

Esse uso se dá pela onomatopeia nipônica conseguir representar desde o som de animais e pessoas até das emoções e ações, tais como raiva, felicidade e até mesmo o silêncio. Isso favorece o seu uso durante as conversas, sendo facilmente colocadas no lugar das palavras ou situações originais a que se referem. Portanto, seu uso nos mangás permite passar com mais clareza as emoções e o que ocorre nas cenas, dispensando o uso de frases para detalhar o ocorrido, além de proporcionar uma maior agilidade na leitura da cena (GUSHIKEN e UETA, 2011, p. 6). A autora Luyten (2002) divide essas onomatopeias em *giseigo*, *giongo*, *gitaigo* e *gijogo*.

Na língua japonesa, dentro da categoria das onomatopéias, as palavras imitando sons humanos ou de animais são conhecidas por *giseigo*, ou onomatopéia de vozes. Já as que imitam sons ouvidos – como o bater de um sino ou o estraçalhar de uma madeira, etc. – são referidas como *giongo*, ou onomatopéia de som.

[...]há a inclusão da categoria denominada de mimesis, que é definida como palavras que expressam, em termos descritivos e simbólicos, os estados ou condições de seres animados ou inanimados, assim como mudanças, fenômenos, movimentos, crescimentos de árvores e plantas na natureza. Por exemplo, na sentença “A fumaça negra avoluma-se (em japonês *moku-moku*) a partir da chaminé da fábrica”, a palavra *moku-moku* não expressa nenhum som, mas refere-se à aparência ou à natureza de um grande volume de fumaça elevando-se vigorosamente. Esse tipo de mimesis é conhecido como *gitaigo*. Dentro dessa categoria de mimesis há também os *gijogo* – que descrevem emoções ou sentimentos humanos – como o termo *kusa-kusa* que é um *gijogo* que transmite a sensação de se sentir deprimido ou melancólico devido a alguma coisa desagradável. (LUYTEN, 2002, p. 181)

Percebo que as onomatopeias nos mangás tentam representar o máximo de situações e sentimentos possíveis por meio de uma palavra, ou seja, visam passar a maior quantidade de sensações por meio de uma breve escrita. Em razão disto e para facilitar o entendimento do leitor em relação a sua leitura como parte da cena, as onomatopeias dos quadrinhos japoneses como se observa na figura 9, são representadas de diferentes formas, tonalidades e de modo a dar sensação de movimento. Além disso, por ser realizada a preto e branco a maior parte da impressão dos mangás, é mais impactante uma ilustração que dê destaque às onomatopeias (LEITÃO, 2011. p. 5-6).



Figura 10 – Uma das páginas do capítulo 230 de *D.Gray-man*



Fonte: Site oficial da *Jump SQ*<sup>21</sup>.

No primeiro quadro da página notei a presença de uma onomatopeia, representando o som da aparição dos personagens de forma cômica em meio à fumaça, por isso, a palavra “*baaan* (ばあーん)” no centro da cena está pequena, fina e com traço com mais curvo, dando a ideia de que o surgimento deles não foi brusco. Já na última cena, quando os personagens estão levando um choque, a ilustração da onomatopeia está maior, mais quadrada e o preenchimento marmorizado, remetendo-se aos raios e passando a impressão de que o choque foi forte.

Leitão (2011) destaca que além do formato das onomatopeias, a direção também é importante. Em alguns casos, a onomatopeia faz parte da ação em razão do dinamismo de seu desenho:

<sup>21</sup> Imagem de uma página do capítulo 230 retirada do site oficial da *Jump SQ* que divulga notícias sobre os mangás lançados por eles. Disponível em:

<<https://jumpsq.shueisha.co.jp/sqrise/2018autumn/dgrayman.html>>. Acesso em: 22 jul. 2020

[...] o mangá possui uma “vantagem cultural” ao se valer de três sistemas<sup>22</sup> de escritas para tentar “reproduzir visualmente” o som, aliando-os à forma que melhor se aproxima do efeito idealizado. Além disso, os autores podem colocar as onomatopeias em qualquer sentido de leitura (exceto de baixo para cima), o que já produz um efeito diferenciado no momento de posicioná-las na direção em que o som se origina, efeito este que – em determinadas situações, como nos casos em que a origem do ruído se faz da direita para a esquerda – não é tão bem executado pelos quadrinhos ocidentais. (LEITÃO, 2011, p. 8)

Observo a afirmação da autora no exemplo da figura abaixo, na qual a onomatopeia do último quadro indica e participa da direção, nesse caso, o movimento do pé do personagem, que vai da direita para a esquerda. Por meio da leitura, que se inicia do canto direito do quadro e termina rente ao pé, tem-se um movimento que não seria possível pela escrita ocidental, pois sua leitura aconteceria da esquerda para a direita.

Figura 11 - Página do capítulo 400 de *Bleach*



Fonte: KUBO, Tite. *Bleach*. Cap 400. 2010

Além disso, certas qualidades das onomatopeias dos mangás, ao serem traduzidas costumam se perder. Variações de escala tonal e combinações entre

<sup>22</sup> Os três sistemas são a escrita em *kanji*, originada na China e trazida para o Japão por volta do séc. IV, utilizadas para escrever palavras com o uso de um ou mais símbolos, em que cada um possui um significado, nas frases são utilizados juntamente com os outros dois sistemas, o *hiragana* e o *katakana*, o primeiro utilizado para as escrever as palavras japonesas e a segunda utilizada para as palavras de origem estrangeira, ou seja, advindas do ocidente mas que são utilizadas no Japão.

tipografia e caligrafia costumam desaparecer. Na figura abaixo, por exemplo, percebe-se que as onomatopeias foram padronizadas em relação à tonalidade, todas em preto.

Figura 12 - Versão norte-americana e japonesa de uma página de *One Piece*



Fonte: Site Biblioteca brasileira de mangás<sup>23</sup>

Desse modo, as onomatopeias japonesas participam e integram-se ao mangá, oferecendo uma carga maior de informação ilustrativa, ou seja, proporcionam informações de movimento e/ou de sentimentos por meio da sua composição gráfica, que consegue passar sensações e até explicar a cena de um modo mais direto, em poucas palavras. Sem sombra de dúvida, as onomatopeias constituem um elemento importantíssimo para a parte gráfica do mangá.

<sup>23</sup> Imagem comparando a edição norte-americana com a japonesa, retirada do site Biblioteca brasileira de mangá, no tópico onde alude sobre as mimeses e onomatopeias japonesas. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2016/03/28/as-mimeses-e-onomatopeias-japonesas/>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

## 2. MEU INTERESSE PELO MANGÁ

O meu primeiro contato com o mangá aconteceu através das animações japonesas (*animês*), que em sua maioria são adaptações de histórias dos quadrinhos japoneses. Os animês tiveram presença constante durante minha infância, inclusive, fazendo parte da rotina semanal. Dentre todos, nessa época os que mais me marcaram foram “*Doraemon*” e “*Detective Conan*”, sendo que este último foi o primeiro que me gerou o interesse pela versão impressa.

Além do animê, os filmes em animação dos títulos citados acima também estiveram muito presentes na minha infância e adolescência; anualmente eram lançados filmes desse gênero e na maioria dos lançamentos, lá estava eu, cada vez mais interessada pelos lançamentos de mangá. As versões em filme dos têm um maior detalhamento gráfico, que atrai ainda mais o olhar, com composição e iluminação que geram maior impacto emocional. Gushiken e Ueta (2011) destacam esse auxílio que os *animês* oferecem ao mangá:

Falar em mangá é quase que simultaneamente falar em animê – desenho animado japonês. Moliné (2004, p. 47) enfatiza que “em nenhum outro país esses meios têm estado tão intimamente relacionados”.

Foram as produções televisivas, ganhando as telas, que ajudaram os mangás a conquistar as prateleiras das bancas e livrarias. Isto se verifica em todos os continentes, tanto na TV aberta quanto na TV a cabo (MOLINÉ, 2004; NAGADO, 2005).

Atualmente, diversas manifestações da cultura pop em território nipônico creditam sua origem ao mangá – além da animação, os quadrinhos japoneses influenciaram e foram influenciados pelos videogames, cinema, teledramaturgia, indústria fonográfica, papelaria e brinquedos. (GUSHIKEN e UETA, 2011, p. 7-8)

Além do modo de representar de forma cômica as reações faciais em alguns momentos, que deixam as situações mais engraçadas, enaltecendo a reação dos personagens em relação a cena, também a presença dos dramas humanos me cativou. Processos de superação dos personagens em busca de aceitação social, inquietações diante da opressão e injustiça, ou a evolução emocional para a autocompreensão e autoaceitação dos personagens, gerou em mim uma ligação com eles, ocasionando até uma identificação em relação às minhas próprias vivências.

Além disso, como “As histórias em quadrinhos acabam por trazer inúmeras problematizações e questionamentos que tratam das estruturas econômicas e

ideológicas” (SILVA *et al.* 2013, p. 212), o mangá também ocasiona um certo sentimento de representatividade ao tocar em questões que a sociedade não trata abertamente. O mangá torna-se então um local para abordar assuntos como o feminismo<sup>24</sup>, a homoafetividade e *bullying*, entre outros.

E por abordar essas questões sociais, muitas vezes, por meio de ficções e fantasias, interessei-me mais ainda pelo mangá, afinal, isso permite a vivência em um universo que elabora os fatos fora da realidade imediata; ter asas, usar magia, superpoderes, viagens no tempo, entre outros elementos ficcionais, proporciona uma fuga para um mundo onde se experimenta um campo relativamente neutro para sensações e sentimentos complexos, que num contexto mais cotidiano não se poderia experimentar abertamente.

Além desses pontos relativos ao enredo, também ocasiona essa aproximação e interesse pelo mangá o modo como os personagens são elaborados, com “traços psicológicos bem definidos, inclusive defeitos, limitações e alterações de estado com a passagem do tempo. Isso faz com que as obras se aproximem da realidade e criem empatia com os leitores, que se sentem identificados nos personagens.” (GUSHIKEN e UETA, 2011, p. 8). Essa construção com personalidade e atitudes mais humanas, demonstrando muitas cenas que expressam livremente seus sentimentos, como raiva, tristeza, felicidade, entre outros, tornam o mangá muito próximo do leitor, diferente dos personagens inalcançáveis, que poucas vezes demonstram essas sensações.

Em relação à ilustração, o que mais me chamou a atenção foi o modo como se representa no mangá os olhos dos personagens, ampliando a íris e destacando o

---

24 Recentemente, em uma conversa com a performer Clara Campos (videochamada via Google Meet realizada em 18/11/2020), que também utiliza a linguagem do mangá em seu trabalho para abordar as questões do feminino e, inclusive, está atualmente no Japão, em Kofu, em residência artística no AIR-Y (Artist in Residence - Yamanashi), encontrei confirmação sobre algumas percepções que este TCC trouxe a mim. Também para Clara, o mangá traz um sentimento de representatividade em relação a assuntos pouco discutidos na sociedade na sociedade em geral: “Não me identificava com os desenhos americanos porque havia uma disparidade entre as meninas, para cada cinco heróis tinha uma menina no grupo [...] e as meninas não faziam muitas coisas [...] só estavam lá pra ser bonita[s] e [eu] não gostava, mas eu amava a *Sailor Moon* [...] eu gostava muito de assistir animê acho que um pouco por isso, por que tinha, por exemplo, a *Sailor Moon* é um esquadrão, tem a Usagi-chan que é toda cor de rosa etc, mas tem outros tipos de meninas disponível pra você poder se identificar, não é só uma opção de escolha. [...] E aí também *Cardcaptor Sakura* tem várias questões que animação americana não abordavam, então tem a melhor amiga dela que é apaixonada por ela, [...] o Shoran que é um menino que gosta da Sakura mas que também tem uma atração por um menino. [...] Eu via nessas heroínas uma coisa libertária que eu não tinha no animê ocidental.”

contorno dos olhos e/ou cílios. Isso possibilita mais detalhes aos olhos, realçando-os e exagerando as expressões. Além disso, a quantidade de cílios, a cor e reflexos, entre outras características, também geram-me esse interesse.

As diferenças de traços também me fascinam. Alguns mangakás usam traços mais finos, outros mais grossos, o que normalmente varia de acordo com a história. Em mangás com mais lutas os traços são mais carregados, já nos em que não ocorre muito isso, as ilustrações são mais leves e com traços finos. Essas características me levaram a adquirir diversos mangás, de variados contextos e traços, aumentando minha atração por esse tipo de quadrinho e pela ilustração com características gráficas do mangá, levando-me, conseqüentemente ao interesse pela arte.

## 2.1 Mangás que mais influenciaram meu desenho

Dentre os mangás que já li, os que mais motivaram e marcaram meu gosto por essa leitura e a ligação com o estilo de desenho mangá foram os seguintes títulos: *Another*, *Banana Fish*, *D.gray-Man*, *Kuroshitsuji*, *Natsume Yuujinchou*, sendo o mangá *D.Gray-Man* o mais influente no modo que atualmente desenho.

O gosto pela leitura de quadrinhos japoneses foi principalmente pelos mangás, *Natsume Yuujinchou*, *Banana Fish*, *Kuroshitsuji* e *D.Gray-man* descritos abaixo.

*Natsume Yuujinchou*: Mangá lançado em 2005, escrito e ilustrado pela autora Yuki Midorikawa na revista japonesa *LaLa*, com adaptação em animê de 6 temporadas e um filme animado até o momento.

Yuki Midorikawa é uma autora nascida em 1976 na província de Kumamoto no Japão, seu primeiro trabalho foi publicado no ano de 1998 com o nome 珈琲ひらり (*Coffee Hirari*). Segundo a entrevista<sup>25</sup> com Kazuya Satou, um dos editores que acompanhou a produção de *Natsume Yuujinchou*, o foco deste mangá não são as lutas e sim as emoções que surgem durante o processo da resolução de problemas, destacando ainda que a autora preza em não acabar as histórias somente com sentimento de tristeza, ao final sempre oferece uma pequena esperança e/ou

---

25 Entrevista sobre a autora e a obra *Natsume Yuujinchou* disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1SLRMwEVxCM>>. Abordando pelo ponto de vista do editor Kazuya Satou que trabalhou com ela, os fatos que foram importante para o sucesso que a obra teve no Japão.

felicidade, além disso, pela história se passar em Kumamoto, a autora aborda e amplia sua imaginação embasada na cidade, que também é o local onde ela nasceu.

O enredo de *Natsume Yuujinchou* conta a história do adolescente Takashi Natsume, no qual demonstra as passagens e as relações que permitiram ao protagonista compreender a realidade em que vivia, aceitando sua diferença em relação às outras pessoas e percebendo que aqueles temidos por ele e considerados como empecilho para a sua vida eram, na verdade, uma parte importante dela, que o tornavam a pessoa que ele era.

Takashi Natsume era um jovem que desde a infância sofria bullying por conseguir ver seres diferentes, os conhecidos como *youkai*<sup>26</sup>, acontecimento que não é comum para muitos. Por causa disso, quando os pais faleceram, nenhum parente quis adotá-lo, tratavam-no como alguém que só atrapalhava a vida dos outros, por isso, sofria violência doméstica de tipo moral e psicológico, fato que o fez odiar esses seres e a essa condição que ele tinha em poder vê-los. Porém ao conhecer o casal Fujiwara, parentes distantes de seus pais, que quiseram adotá-lo e compreendê-lo, e ao descobrir por meio de um livro deixado pela sua avó que ela também enxergava os mesmos seres que ele, começa a mudar o modo de ver o mundo ao seu redor.

Esse contato de ter uma família e saber sobre o passado de sua avó, auxiliou o protagonista a lidar melhor com esse peso que ele carregava desde a infância. Por meio do livro de sua avó, Takashi pode ver que mesmo não tendo amigos e família próximos que o entendessem, ele pode ser feliz por meio do convívio com os *youkai*, compreendendo e aceitando-os.

A partir deste momento, Natsume começou a modificar-se, aceitando e entendendo melhor esses seres que também têm as mesmas tristezas e felicidades dos humanos, que assim como ele merecem compreensão e fazem parte da sua vida. Ao entender que essa parte que considerava ruim era um fato importante para a sua vida, Natsume se torna mais feliz e começa a ter um desenvolvimento emocional.

Essa abordagem da exclusão que o personagem sofreu e o seu desenvolvimento para um crescimento emocional, reflete uma questão social

---

<sup>26</sup> *Youkai* são criaturas sobrenaturais das lendas e folclore japonês, podendo ser desde criaturas de forma humana até com aparência de animais que possuem poderes sobrenaturais.

fortemente presente quando o mangá foi lançado e até mesmo durante a sua publicação, que é o *bullying* no ambiente escolar, o qual vem crescendo bastante nas últimas décadas no Japão, ganhando destaque e atenção como um problema social principalmente a partir dos meados dos anos 80, sendo um problema grave que persiste até os dias de hoje. Desenvolvendo esse problema a partir do modo como o Natsume lida com o medo de ser repudiado pela sua diferença e a maneira como os seus amigos o aceitam mesmo com a sua peculiaridade.

A ilustração desse mangá tem os traços mais finos e com poucos detalhes, que lembram a maneira utilizada para retratar lembranças e/ou sonhos, no qual em alguns momentos as cenas parecem estar envoltas em neblina. Há também uma predominância maior do branco e escala de cinza claro, com pouco uso do preto, passando uma certa suavidade nos desenhos.

Figura 13 - Página do capítulo 105 de *Natsume Yuujinchou*

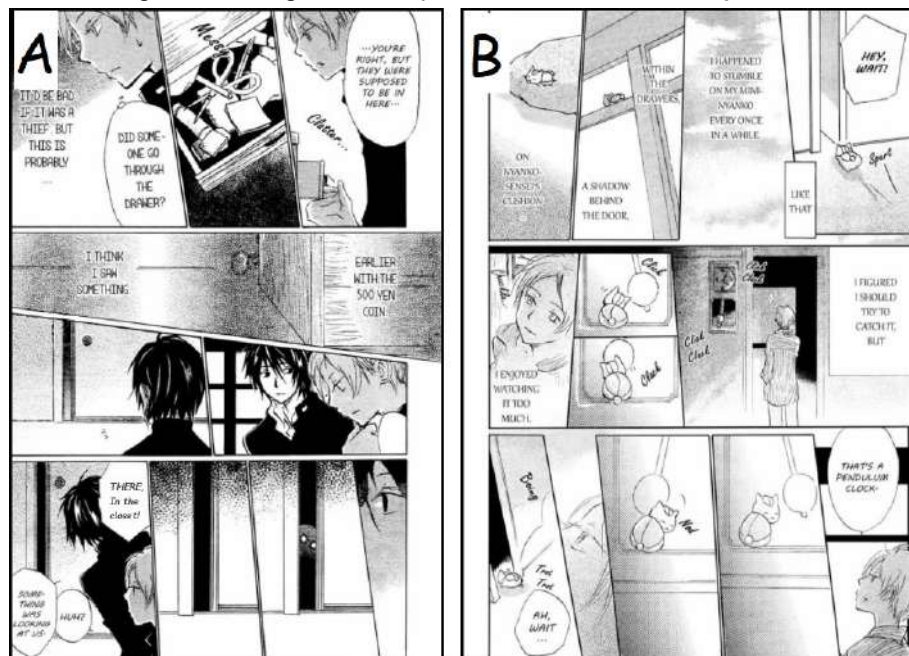


Fonte: MIDORIKAWA, Yuki . *Natsume Yuujinchou*. cap105. 2020

Como pode-se observar na figura acima é perceptível essa suavidade no desenho, as linhas são bem finas e com nuances sutis de espessura. Além disso, a variação da escala de cinza é bem delicada, sem mudanças bruscas de tom, criando-se a sensação de sonho.

Esse mangá também utiliza muito a passagem do tempo focando na imagem sem o uso de uma escrita, onde a mangaká foca certos elementos em primeiro plano, modificando um pequeno detalhe dessa cena no próximo quadro para oferecer a sensação de mudança no tempo, perceptível nos penúltimos quadros da figura 14. Além disso, como pode se observar no lado B da imagem abaixo, a autora utiliza um enquadramento mais solto, em algumas páginas ela até realiza sobreposições com os quadros. Assim como as características descritas anteriormente sobre o mangá.

Figura 14 - Páginas do capítulo 84 de *Natsume Yuujinchou*



Fonte: MIDORIKAWA, Yuki. *Natsume Yuujinchou*. cap 84. 2016

A sutileza dos tons, o contexto de aceitação de sua condição para a superação de suas angústias e a compreensão do próximo fizeram com que eu continuasse a leitura desse mangá, pois graficamente a mangaká consegue passar as sensações que envolvem o mundo desse quadrinho e a própria personalidade do protagonista, introvertido, simpático e que se exalta pouco na frente das pessoas, apesar das situações que ele já passou e vivencia.

Diferente do título que será descrito abaixo, esse mangá não gerou efeito direto nas características gráfica que tenho, porém, possibilitou um gosto pela leitura do quadrinho japonês e a busca por mais título, gerando um maior contato com esse universo e consequentemente o gosto pelo estilo do desenho mangá.

*Banana Fish*: Mangá lançado em 1985 e encerrado em 1994, que foi escrito e ilustrado pela autora Akimi Yoshida na revista japonesa *Betsucomi*, foi adaptado ao animê no ano de 2018.

Akimi Yoshida nasceu em 1956 na província de Tokyo no Japão, formada pela Universidade de arte de Musashino. Teve a primeira obra publicada no ano de 1977, denominado ちょっと不思議な下宿人 (Um vizinho ligeiramente estranho).

Em uma entrevista que ela fez à radio FM ホットライン インタビュー<sup>27</sup> (*Hottorain Intabyu*), o entrevistador aponta que as obras da autora são considerados mangás *shoujos*, mas com características distintas do considerado comum para essa categoria e a autora confessa que ela é uma leitora de mangás *shonen* como *Ashita no Joe*<sup>28</sup> de Ikki Kajiwara, fato que auxiliou as suas produções possuírem uma história e gráfico pouco comum para o *shoujo*, com presença maior da figura masculina.

O enredo de *Banana Fish* conta a história da mudança e evolução da visão sobre a vida e o mundo que o personagem Ash Lynx passa após conhecer Eiji Okumura, no qual os personagens são de realidades de mundo distintas. Ash, um jovem que vive no submundo do crime organizado desde a sua infância após ser retirado das ruas por Dino Golzine, chefe de uma máfia muito conhecida na Nova Iorque do mangá, fato que tornou a sua vida muito difícil, pois Golzine não tratava-o exatamente como um filho, via-o como um objeto; Eiji é um universitário japonês que teve uma vida muito distante dessa realidade de Ash, que foi a Nova Iorque como assistente do fotógrafo e jornalista Shunichi Ibe que foi realizar uma matéria sobre as gangues locais.

O mangá demonstra como é a vida nesse universo por meio do impasse que ocorre entre Ash e a máfia de Golzine em torno da droga *Banana Fish*, que causou sérios danos a seu irmão mais velho. Ash decide enfrentar a máfia do seu “pai” adotivo para buscar a realidade por trás da *Banana Fish*, que ele obteve inesperadamente de um jornalista que foi morto por integrantes de sua gangue, sem seu consentimento e a mando de Golzine, seu “pai”, que está disposto a fazer de

---

<sup>27</sup> Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z86WHYgRSCE>. Nessa entrevista ela fala sobre os seus mangás e como suas obras não são mangás *shoujos* comuns, mesmo sem o seu consentimento.

<sup>28</sup> Mangá sobre a história de Joe Yabuki um jovem mentiroso e que só arranjava briga, mas que possui força física que atraiu os olhares de Danpei Tange um ex-boxeador que se aposentou dos ringues após perder a visão de um dos olhos. Tange decide então treinar Joe visando o seu potencial para se tornar um grande boxeador.

tudo para recuperar essa droga. É durante essa fase difícil da vida de Ash, na qual decide enfrentar seu “pai” adotivo, que ele conhece Eiji e os dois acabam passando juntos por esse momento, com Ash encontrando em Eiji um enorme apoio psicológico e uma relação que ultrapassa uma simples amizade.

Esse convívio e as superações de situações complicadas que tiveram juntos, permitiu a ambos passarem os aprendizados que tiveram em suas vidas, o que ocasionou aos poucos uma mudança em Ash, adquirindo mais esperança no mundo ao lado de Eiji, que foi um tipo de amizade que ele ainda não tinha vivenciado. Assim, Ash começa a compreender o mundo de modo diferente e a querer buscar a viver em um universo fora do crime organizado e próximo a Eiji, no entanto, o final do mangá não é um “felizes para sempre”, mas também não é um “*bad ending*”. Para Ash foi um fim em que se sentiu amado, percebendo que era alguém no mundo e que vida não era somente ver o tempo correr.

A autora traz muitas características do ocidente em seu mangá, como a ambientação da história ser nos Estados Unidos, além disso, como apontado por Pasaribu (2020) ao observar a versão anime desse mangá, os personagens podem ser vistos como uma representação dos Estados Unidos e do Japão, demonstrando a relação que se estabeleceu com os EUA após a segunda Guerra Mundial e com o acordo de segurança entre esses dois países.

Demonstrando um certo interesse da mangaká pelo ocidente, essa atenção é bem condizente, pois na época em que o mangá foi criado, o Japão estava sofrendo uma forte influência cultural estrangeira, pois nas décadas após a segunda guerra mundial o Japão aumentou as relações com os Estados Unidos, como o Acordo do Plaza<sup>29</sup> que ocorreu no ano em que o mangá foi lançado.

---

<sup>29</sup> Acordo assinado em 1985 entre os países do G5 (Alemanha, EUA, França, Inglaterra e Japão) para intervir sobre o câmbio do dólar americano; no final dos anos 1980, esse acordo acabou catalisando a ruptura bolha especulativa do mercado financeiro japonês que levou à estagnação econômica do Japão na década de 1990 (<https://www.investopedia.com/terms/p/plaza-agreement.asp>).

Figura 15 - Página do mangá *Banana Fish*

Fonte: Site *Otaku, she wrote*<sup>30</sup>

Na imagem acima percebe-se que o traço desse mangá é mais homogêneo, ou seja, mantém uma certa grossura na linha, e que o cenário é pouco detalhado e, diferente de *Natsume Yuujinchou*, em *Banana Fish* há um uso maior do preto e cinza, sem tanta suavidade nas cenas.

Diferente dos demais, os quadros desse mangá são mais alinhados em paralelo, sendo mais quadrados ou retangulares e a sua leitura também é feita da esquerda para a direita, se aproximando mais aos quadrinhos norte-americanos. Mas ainda possui as características do mangá, como o uso de diferentes planos e um destaque no movimento, um exemplo é a figura abaixo de uma das páginas do capítulo 1, o qual possui três quadros em sequência e em diferentes planos que destacam o ato do personagem de abrir o pingente.

<sup>30</sup> Imagem de uma página do mangá *Banana Fish* retirado do site *Otaku, she wrote*, em um tópico que explora sobre o mundo e enredo exposto nesse mangá. Disponível em: <<https://otakushewrote.wordpress.com/2018/02/23/exploring-banana-fishs-violent-bizarre-world/>>. Acesso em: 22 jul.2020.

Figura 16 - Ash abrindo o pingente



Fonte: YOSHIDA, Akimi. *Banana Fish*. Cap.1. 1985

Como expus anteriormente, esse mangá também não gerou efeito direto na expressão gráfica atual que tenho, mas durante a história a mangaká aborda de uma maneira sutil a relação entre os dois personagens, no qual a autora não elucida ser uma relação amorosa, porém em diversos momento percebe-se um afeto especial entre os dois, o qual é diferente com qualquer outro que aparece durante a trama.

Essa explanação de relacionamentos que eram considerados tabu e negados pela sociedade, retrata as questões atuais de relacionamento e identidade, fato que também aumentou meu gosto pela leitura do mangá - atualmente, muitos mangás incluem essas questões. Tais relacionamentos não necessitam ser especificamente sobre esse tema; em *One Piece*, um dos quadrinhos japoneses mais famosos atualmente, que possui diversos personagens homossexuais que tiveram papéis importantes, até mesmo a questão do feminino é tratada de maneira a mostrar diversas figuras femininas empoderadas e independentes.

*Kuroshitsuji*: Mangá lançado no ano de 2006, escrito e ilustrado por Yana Toboso e publicado pela revista japonesa *Monthly Gfantasy* e possui adaptação em animê com 3 temporadas e um filme até o momento.

Yana Toboso nasceu em 1984 na província de Saitama no Japão, e que a sua estréia como mangaká foi em 2004 com o mangá 9th. Os mangás que ela produz estão mais voltados a um mundo de fantasia, como os dois mangás que ela possui a serialização, um deles sendo o *Rust Blaster* que é um mundo com vampiro e em *Kuroshitsuji* um mundo onde há a existência de demônios e ceifeiros.

A trama de *Kuroshitsuji* consiste na história de um menino chamado Ciel Phantomhive de 13 anos, retratando as evoluções e recaídas emocionais que o personagem tem com o desenrolar dos acontecimentos, apesar dele tentar demonstrar-se forte e maduro e o modo como ele lida com o seu sentimento de ódio e raiva, ocasionado pelo sentimento de vingança.

Pois a família de Ciel foi assassinada por rivais que tinham inveja do status social que possuíam, eles eram donos da maior empresa de brinquedos da Inglaterra da era vitoriana, ou seja, eram nobres ingleses. Os assassinos mataram seus pais, incendiaram a residência e Ciel foi preso e torturado, o que gerou nele profundo ódio pela situação que ele estava passando, fazendo-o desejar vingança e aceitar um trato com um demônio que se aproveitou dessa mágoa - Ciel vende sua alma em troca de ajuda para a realização de sua vingança.

Desde então, com a ajuda desse demônio que se tornou seu mordomo e fora denominado de Sebastian, enquanto Ciel trabalha como “cão de guarda” da rainha, atuando sob suas ordens, eliminando empecilhos que atrapalhem o reinado dela, ele busca informações das pessoas que assassinaram sua família.

Muitos desses serviços prestados para a rainha são supostamente em nome da justiça, então ele passa por diversas situações onde ocorrem injustiça sociais, crimes contra crianças, crimes por ganância, entre outros, vivenciando assim, diversas situações. E apesar de sempre tentar agir como um adulto, sendo frio em suas decisões, em alguns momentos ele ainda demonstra suas inseguranças e medos que o fazem refletir sobre sua vingança, gerando oscilações em seus sentimentos.

A história desse mangá se passa na Inglaterra da era vitoriana, portanto, as vestimentas, construções e os costumes dos personagens referem-se a essa época. Essa ambientação em um local fora do Japão e de um período diferente do tempo em que o mangá foi lançado talvez se dê pela associação dessa estetização com o estilo gótico presente em diversos mangás *shoujo*, como os da mangaká Hagio Moto, crescendo ainda mais esse interesse no século XIX, em que aumentou as

relações com o exterior e a vinda de outras culturas com mais facilidade para o Japão, gerando a atração e o desejo de experimentar essas culturas ocidentais idealizadas.

Figura 17 - Capa do capítulo 98 de *Kuroshitsuji*



Fonte: TOBOSO, Yana. *Kuroshitsuji*. cap 98. 2014

A ilustração do mangá como pode-se observar na figura 17, possui traços finos, mas com variação na sua grossura, trabalha com um vasto detalhamento nas vestimentas, nos olhos e nas expressões faciais, assim como no cenário que são próximos à realidade. Além disso, há um uso maior do preto e uma escala de cinza escuro, demonstrando esse peso sentimental que tem a história desse mangá, diferente da leveza contida nas ilustrações do mangá *Natsume Yuujinchou* apontado anteriormente.

Figura 18 - Página do capítulo 50 de *Kurojitsuji*



Fonte: TOBOSO, Yana. *Kurojitsuji*. cap 50. 2011

Na imagem acima, nota-se que o desenho oferece destaque às expressões faciais, principalmente de raiva e medo, nas quais há uma carga maior de traços, linhas mais sobrecarregadas que criam um peso emocional, fator essencial para o contexto desse mangá. Além disso, também percebe-se o uso de diversos planos, alguns para dar foco a certas ações ou reações, como na imagem abaixo no qual a queda do brinco está em primeiríssimo plano, tornando o mangá mais dinâmico.

Figura 19 - Página do capítulo 157 de *Kurojitsuji*



Fonte: TOBOSO, Yana. *Kurojitsuji*. cap.157. 2016

Além do meu interesse pelo enredo, que trata de um sentimento sincero de insegurança - comum a tantas pessoas - as características gráficas desse mangá influenciam diretamente na expressão gráfica que tenho atualmente.

*D.Gray-man*: Mangá ilustrado e escrito por Katsura Hoshino, lançado no ano de 2004 pela revista *Shonen Jump* e atualmente publicado trimestralmente na revista *Jump SQ Rise*, da editora *Shueisha*, no Brasil é traduzido e lançado pela editora *Panini Comics*; foi adaptado em animação com 2 temporadas até o momento.

Hoshino Katsura nasceu em 1980 na província de Shiga no Japão, estreou como mangaká em 2003 com o mangá *Continue*. Seus mangás possui um mundo de fantasia, como zumbis, demônios, espíritos etc, abordando em sua maioria sobre a morte, alma/espíritos.

O enredo de *D.Gray-Man* consiste na história do jovem Allen Walker em busca da sua real existência. Retrata diversas viagens e superações que o jovem enfrenta para tentar encontrar resposta para sua busca, tanto para tentar reafirmar a sua atual existência no mundo quanto para descobrir seu passado, quem ele realmente foi.

No começo o mangá não demonstra que o foco é a busca dessa afirmação do ser e existir. Inicialmente discorre a jornada do jovem em busca de derrotar o inimigo daquele mundo, Conde do Milênio, um homem que se aproveita da energia gerada pela profunda tristeza causada pela perda de entes queridos; para fabricar armas de combate que se movimentam utilizando alma, que são trazidas para o mundo terreno pelo clamor das pessoas próximas. O “pai” adotivo de Allen fora transformado nessa arma, e as almas utilizadas para o funcionamento destas continuam presas a elas e sofrem e desejam serem libertas, então o protagonista acaba destruindo a arma que continha a alma de seu “pai”, sentindo a dor da separação novamente.

Allen decide dedicar a sua vida para acabar com os planos do Conde do Milênio e socorrer as almas aprisionadas nesses equipamentos. Para isso Allen entra na Ordem Negra, uma organização em guerra com o Conde e que utiliza um objeto denominado Inocência para combater as armas do Conde, substância que o protagonista possuía desde a infância em seu corpo. A partir disso, ele faz novas amizades e enfrenta novos desafios.

Com o passar da história, é revelado que o protagonista possui uma relação próxima com o Conde do Milênio, que envolve desde o seu passado até o momento atual, e também é revelado que a Ordem Negra não é tão justa assim como pregavam. A partir disso, Allen começa uma nova jornada para tentar se encontrar e a lidar com as novas descobertas que o aproximaram do Conde e o colocaram em dúvida sobre a organização, obrigando-o a lidar com essa nova situação em que a pessoa que ele achava que era seu arqui-inimigo na verdade tem laços mais profundos do que ele imaginava.

Fatos que obrigaram-no a afastar-se de seus amigos e da Ordem Negra, enfrentando essa nova situação sozinho e sem apoio, exigindo um crescimento emocional e psicológico do personagem.

No mangá há vários momentos em que o personagem principal não é aceito pelas pessoas pela deformidade que ele possui no braço esquerdo, consequência da inocência presente em seu corpo. Essa rejeição é percebida principalmente quando a mangaká retrata a infância de Allen, na qual os adultos tratavam ele mal por causa de seu braço ser diferente e não se encaixar no meio social deles. Retratar isso nessa época, assim como o caso do mangá *Natsume Yuujinchou* citado anteriormente, reflete ao *bullying* que vem sendo discutido com destaque desde os meados dos anos 80 no Japão e fortemente presente até nos dias de hoje, essa exclusão e repressão ocorre em sua maioria pela vítima não ser considerada parte de um grupo.

Os traços das ilustrações desse mangá, como observa-se na imagem abaixo, são predominantemente finos, porém em alguns momentos mais grossos, há mudanças perceptíveis na grossura e têm maior presença do branco e gradações de cinzas, com pouca presença do preto.

Figura 20 - Página do capítulo 230 de *D.Gray-man*



Fonte: Site oficial da *Jump SQ*<sup>31</sup>

Figura 21 - Página do capítulo 214 de *D.Gray-man*



Fonte: HOSHINO, Katsura. *D.Gray-man* Cap 214. 2014

Ao observar a figura acima percebi que as ilustrações também visam o rico detalhamento nos objetos e cenários, como as estampas das roupas, que não são resolvidos somente por meio da retícula. Além disso, também é possível observar o

<sup>31</sup> Imagem de uma página do capítulo 230 retirada do site oficial da *Jump SQ* que divulga notícias sobre os mangás lançados por eles. Disponível em: <<https://jumpsq.shueisha.co.jp/sqrise/2018autumn/dgrayman.html>>. Acesso em: 22 jul. 2020

uso de diversos planos e a passagem de tempo e narração somente pela ilustração, como se observa nos dois últimos quadros, assim como um foco no olhar do personagem.

Assim como *Kuroshitsuji*, tanto o contexto da procura pela própria identidade e as incertezas sobre o ser que ele é, quanto às características das ilustrações, *D.Gray-man* auxiliou no desenvolvimento das características gráficas que apresento atualmente, fato que será exposto abaixo.

Já, a respeito das referências ilustrativas que promoverem o desenvolvimento do gráfico vigente nas artes produzidas neste trabalho, ou seja, das características visuais que tenho atualmente nas produções, foram principalmente por meio por desses mangás, *Another*, *Kuroshitsuji* e *D.Gray-man*.

Para se ilustrar o mangá os mangakás normalmente utilizam o nanquim, tanto as canetas nanquim quanto por meio do bico de pena, principalmente para os contornos dos desenhos, hachuras e as partes mais escuras, variando o tamanho e tipo do material de acordo com a linha que deseja realizar e para as partes que necessitam de uma gradação de cinza utilizam as retículas.

Mas atualmente, muitos mangakás utilizam também os meios digitais para a produção de seus mangás, como a mesa digitalizadora ou *tablet* e os programas de desenho e edição, os quais conseguem reproduzir as texturas dos materiais e até mesmo as retículas, um exemplo disso é mangaká a Hoshino Katsura e a Yana Toboso.

*Another*: Mangá escrito por Yukito Ayatsuji e ilustrado por Hiro Kiyohara, lançado no ano de 2010 com 4 volumes pela editora *Kadokawa Shoten*, foi uma adaptação da *light novel* de mesmo nome criado por Yukito Ayatsuji publicado em 2009 pela mesma editora. Atualmente o mangá possui também uma adaptação em anime realizada no ano de 2012.

*Another* conta a história de Kouichi Sakakibara que se muda de Tokyo para a cidade natal de sua mãe, se transferindo para a classe 3-3 da escola Yomiyama, porém com atraso por causa da internação devido ao seu problema pneumológico. Então ao entrar na escola ele nota que seus colegas de classe ignoram uma colega de classe chamada Mei Misaki, como se ela nem mesmo existisse, e esse ato não ocorre somente entre os alunos, os professores e os outros funcionários também fazem isso.

Sakakibara era o único que se comunica com a Misaki e após a morte uma aluna da sala ele também começa a ser ignorado pelos colegas de sala, como se também não existisse. Ele descobre posteriormente que esse ato de ignorar a Misaki e ele era por causa de uma lenda existente na escola, em que as pessoas da sala onde ele estava, precisavam considerar uma pessoa como não existente para evitar uma maldição que ocasiona a morte das pessoas que se envolvessem com a classe.

Essa crença começou quando, há 26 anos, uma aluna muito querida por todos faleceu por causa de um acidente, inconformados com isso a classe 3-3 começou a fingir a existência dela até a época da formatura, porém ao tirar a foto de graduação perceberam que essa aluna estava presente, desde então essa classe necessita escolher alguém da sala para fingir a inexistência, anulando assim a presença da pessoa que não deveria existir.

Então, por ele se comunicar com a Mikasa que foi a escolhida para o papel, mortes estranhas começaram a acontecer, ocasionando muita insegurança e sentimento de medo entre os alunos. Essa angústia gerou desconfiança entre os alunos, fazendo eles se acusarem e começarem até a tentativa de descobrir e matar a pessoa que seria “o morto”.

Com o passar da história essas desconfianças e acusações começam a aumentar entre os alunos, onde o sentimento de medo não permite eles a raciocinarem de maneira clara. Sakakibara também fica nessa angústia, mas para tentar solucionar essa situação e por fim nessa maldição, ele precisa saber lidar com esse sentimento de medo, insegurança e desconfiança.

Essa rejeição apesar de ser por causa da lenda existente na história, abordá-la pode ser entendido como uma representação do bullying, pois a classe inteira exclui a Mikasa tratando-a como se nem existisse e quando o Sakakibara decide se comunicar com ela virá alvo também. Isso ocorre muito nos bullying do Japão, em que muitos alunos não têm a coragem de ajudar, pelo medo de serem as próximas vítimas desse ato. Essa abordagem é condizente com a época em que o mangá foi lançado, como já foi exposto anteriormente, o bullying escolar vem sendo um grande problema social no Japão.

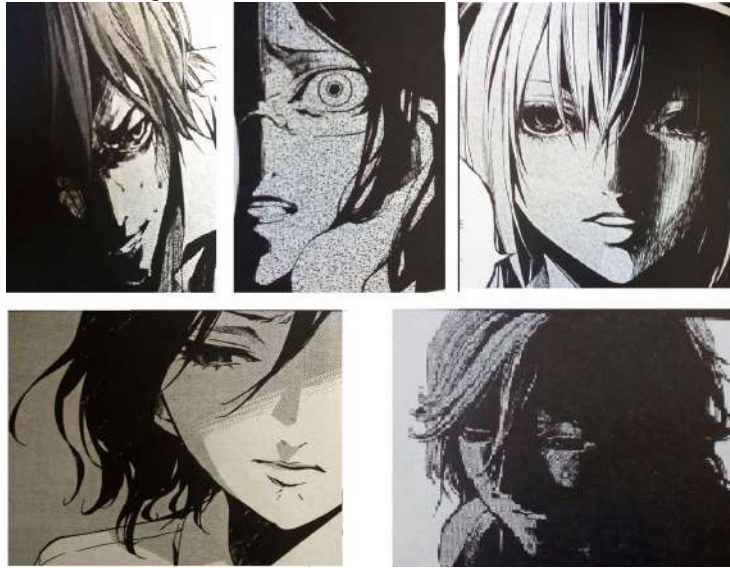
Figura 22 - Página do capítulo 16 de *Another*

Fonte: AYATSUJI, Yukito; KIYOHARA, Hiro. *Another*. Cap16. 2012

Os quadros desse mangá utiliza muito do primeiríssimo plano, focando principalmente nas expressões faciais e nos olhos dos personagens, como na figura acima, onde só há um quadro que demonstra mais de uma pessoa, no restante há um foco nos olhares e nas expressões faciais.

*Another* possui traços finos e com presença de muita hachura, além da utilização maior do preto e escala de cinza escuro, elementos que representam bem o contexto do enredo, girando sempre em torno da morte. Como pode-se observar na imagem abaixo, o conjunto de rostos carregados de sombras oferece um peso e dramaticidade maior às histórias. Na figura 24, nota-se que esse modo de ilustrar soluciona e expressa bem a carga emotiva da melancolia e da angústia.

Figura 23 - Rostos ilustrados em *Another*



Fonte: Compilação da autora<sup>32</sup>

Figura 24 - Página do capítulo 18 de *Another*



Fonte: AYATSUJI, Yukito; KIYOHARA, Hiro. *Another*. Cap18. 2012

Além disso, como pode-se observar na imagem abaixo, os olhos nesse mangá são bem detalhados, sendo que as meninas têm grande volume de cílios, muitas vezes desenhados fio a fio. A íris sempre bem grande, também nos meninos, demonstram bastante as emoções.

<sup>32</sup> Montagem que realizei a partir de ilustrações coletadas do mangá *Another* de Ayatsuji e Kiyohara. Uma junção de recortes de rostos sobrecarregados de sombras, para destacar a carga dramática do mangá.

Figura 25 - Conjunto de rostos feminino e masculino



Fonte: Compilação da autora<sup>33</sup>.

Foi esse modo de passar as emoções de melancolia e angústia nesse mangá o que me chamou a atenção e serviu como modelo para delinear a forma atual que tenho em relação à representação desses sentimentos nas ilustrações.

*Kuroshitsuji*: Como já descrito anteriormente, em *Kuroshitsuji* os olhos, assim como ocorre em *Another*, são bem detalhados. Muitos personagens possuem cílios grandes, representados por largas linhas pretas com falhas brancas que dão a impressão de luzes, gerando mais volume, como pode-se observar na figura 26. Esse recurso é utilizado tanto em personagens masculinos quanto femininos.

---

<sup>33</sup> Montagem que realizei a partir de ilustrações coletadas do mangá *Another* de Ayatsuji e Kiyohara, criando uma junção de rostos focado nos olhos, para destacar o detalhamento nesta região.

Figura 26 - Conjunto de rostos com olhos de cílios grande



Fonte: Compilação da autora<sup>34</sup>

Além disso, mesmo nos personagens que não são representados para ter cílios grandes, as linhas dos olhos são mais grossas, principalmente na parte superior como se observa na figura 27, que contém olhos com detalhes mais simples, mas que possibilitam também perceber que os personagens têm o volume de cílios avantajados.

Figura 27 - Conjunto de olhos masculinos menos detalhados



Fonte: Compilação da autora<sup>35</sup>.

34 Montagem que realizei com a junção de recortes dos olhos de personagens masculinos e femininos, do mangá *Kuroshitsuji* de Yana Toboso. A fim de destacar o modo que a autora deste mangá soluciona os olhos.

35 Montagem que realizei a partir de ilustrações do mangá *Kuroshitsuji* de Yana Toboso, no qual juntei rostos masculinos, para destacar o volume dado aos cílios desses personagens.

Essa intensidade dada aos olhos em *Kuroshitsuji*, inspira o modo como ilustro os olhos, pela notoriedade que os cílios dão. A forma como a autora desse mangá oferece isso gerou simpatia em mim, especialmente o uso de linhas brancas no meio do preto e/ou essa linha mais grossa nos olhos masculinos. Enfim, isso suscitou meu interesse por dar mais volume aos olhos, elemento de destaque que não utilizava antes.

*D.Gray-man*: Esse mangá foi um dos mais influentes na forma ilustrativa que desenho atualmente. Uma das características desse mangá que também uso ao desenhar é a linha mais grossa nas regiões onde há sobreposição e dobras; essas linha aparecem tanto nas roupas quanto no corpo dos personagens, em cabelos, braços e mãos, conforme observa-se na imagem abaixo. Nas partes onde ocorre isso, ao invés de sombrear com hachuras, há o acúmulo do preto, tornando a linha mais grossa nessas regiões.

Figura 28 - Conjunto de recortes com o sombreamento escuro



Fonte: Compilação da autora<sup>36</sup>.

Além disso, é muito interessante o modo como a autora resolve a representação e envolvimento das plantas, névoas, ventos e penas, entre outros

<sup>36</sup> Montagem que realizei a partir de ilustrações coletadas do mangá *D.Gray-man* de Katsura Hoshino. A fim de destacar a variação nas linhas desenhadas pela autora deste mangá.

elementos, junto ao personagem (Figura 29). Os elementos citados, em sua maioria, estão ao redor dos personagens, de modo a gerar certa interação com a situação; não são apenas parte do cenário. Essa solução inspirou o modo como desenho esses elementos, que são frequentes nas ilustrações que produzo, deixando-os sempre em interação com a figura humana.

Figura 29 - Recortes de cenas com interações de elementos



Fonte: Compilação da autora<sup>37</sup>.

Acredito que essa semelhança com os desenhos da mangaká Hoshino Katsura, foi a referência que auxiliou no desenvolvimento da característica que as pessoas mais identificam e associam nas produções artísticas que efetuo, principalmente conexão com flores e animais.

### 2.1.1 Semelhança entre os mangás

Ao expor esses pontos do enredo e dos desenhos dos mangás citados acima, notei semelhanças entre eles na trama, onde ocorre um processo de superação, evolução sentimental dos personagens e aceitação de si, não renegando-se pelos julgamentos que sofrem socialmente.

Além disso, os mangás que citei aqui trazem questões sobre o *bullying* – alguns de maneira mais explícita, outros mais sutilmente – pois esse é um problema social grave na sociedade japonesa e vem ganhando atenção desde meados dos

<sup>37</sup> Montagem que realizei com cenas de interações com as plantas, retiradas a partir do mangá D.Gray-man de Katsura Hoshino. Para destacar o modo como a autora realiza essa junção.

anos 1980. Posso dizer então que esses mangás trazem o contexto social vigente no momento em que as obras foram produzidas, como exposto por Otero(2018).

A maior parte desses mangás não estão presos aos padrões que muitos associam ao mangá *shounen* – as histórias de luta e ação, com os princípios de construção citados pelo mangaká Hirohiko Araki no seu livro “*Manga in theory and practice*”<sup>38</sup>. Os mangás citados como referência para a minha característica gráfica não são somente da denominação *shounen*, uns são *seinen* e outros *shoujo*. Porém, mesmo os que são *shoujo* não estão presos ao padrão romance que muitos remetem a essa categoria, como o *Banana Fish* e o *Natsume Yuujinchou*.

Os personagens principais são geralmente indivíduos que não pertencem ou não conseguem incluir-se na sociedade. Considerados como diferentes, são de certo modo desprezados, como em *Natsume Yuujinchou*, mangá no qual o protagonista sofria com olhares de julgamento e repúdio por comunicar-se com seres considerados fantasiosos; em *Kuroshitsuji*, o protagonista também sofria desprezo, mas no caso dele era por possuir muita riqueza, obtendo olhares de inveja de outros que estavam um pouco abaixo dele.

Assim como esses dois, os outros personagens também passam por um processo de superação, busca pela autoaceitação e conflito com o contexto social em que vivem. Ou seja, é notável a presença de dramas humanos próximos ao que ocorrem no mundo real, porém, em conjunto com um mundo fantástico que permite ao mesmo tempo vivenciar essas questões num mundo paralelo e, deste modo, oferecer representatividade.

Então, as histórias mais voltadas a esses contextos é que geram em mim fascínio e me levam a acompanhar as edições. Não me chamam a atenção os mangás mais focados nas lutas e simples ação.

Além disso, dos 5 mangás citados de exemplo, 4 são escritos por mulheres; somente *Another* tem autor masculino. Essa escolha inconsciente de mangás escritos por mulheres, talvez ocorra pela maneira como as autoras abordam os contextos sociais, de um modo mais delicado, principalmente nos mangás *Natsume Yuujinchou*, *D.gray-man* e *Banana Fish*, com os quais me identifico bastante.

No caso do modo de se ilustrar, percebo que tenho um interesse maior em mangás que lançam mão de maior detalhamento, seja nas expressões e elementos

---

38 Neste livro o mangaká Hirohiko Araki, descreve o como um mangá deve ser feito para ganhar sucesso; ele atribui um padrão a ser seguido para atrair o público-alvo dos mangás *shounen*.

do rosto dos personagens – como os olhos do mangá *Kuroshitsuji*, que desenhavam os cílios com riqueza de traços – seja nos elementos da paisagem – como nos cenários, vestimentas e complementos representados com muita informação de linhas, hachuras e estampas, perceptíveis nas imagens abaixo.

Figura 30 - Cenas dos mangás.



Fonte: Compilação da autora<sup>39</sup>

---

39 Montagem que realizei com a junção de cenas dos mangás *Kurojitsuji*, *Another* e *D.Gray-man*, respectivamente dos ilustradores Yana Toboso, Hiro Kiyohara, Katsura Hoshino. Para destacar o detalhamento que esses autores realizam ao desenhar os cenários e os personagens.

### 3. MEU PROCESSO ARTÍSTICO

#### 3.1 Primeiras experimentações e desdobramentos

Desde a época do ensino fundamental tenho o interesse pelo desenho. Realizava ilustrações autorais e reproduções de desenhos que eu apreciava, porém eram as reproduções que recebiam mais atenção e elogio das pessoas. Talvez meus trabalhos autorais fossem muito padronizados e não tivesse tanta diferença entre si, só mudavam a cor/estilo do cabelo e das vestimentas.

Creio então que o modo como desenho hoje tenha como principal referência o modo como os mangakás citados anteriormente realizam seus trabalhos. A observação dessas referências me ajudou a dar mais atenção aos detalhes nos rostos dos personagens e também à composição do corpo, vestimenta e acessórios. As imagens abaixo demonstram essas diferenças; no lado A um desenho antigo e no B um desenho mais atual.

Figura 31 - Comparação dos desenhos



Fonte: Acervo pessoal

Em B os olhos possuem muito mais detalhes nos cílios que em A; esse desenho mais recente foi uma inspiração vinda do mangá *Kuroshitsuji*, que me interessou pelo destaque dado aos olhos e cílios.

Além disso, modifiquei também o modo como demonstro os sentimentos. Antes realizava desenhos que não expressavam muito as emoções; nos atuais tento transmitir mais as emoções por meio do rosto dos personagens, como se observa na imagem abaixo.

Figura 32 - Desenhos recentes (2020)



Fonte: Acervo Pessoal

Essa demonstração das emoções veio da inspiração pelo modo como o mangá *Another* retrata os sentimentos melancólicos, no qual os olhos são desenhados de maneira intensa, passando bem a raiva, tristeza e angústia dos personagens. Nessas mesmas imagens, também ilustro plantas juntamente com as personagens, prática muito frequente em meus desenhos, sendo um fato que muitas pessoas identificam e o mangá *D.Gray-man* foi a referência de como solucionar a junção desses elementos.

A coloração na maioria das minhas ilustrações é feita com lápis de cor. Esse é o material com que tenho mais afinidade no uso, porém no início não possuía técnica para utilizá-lo. Como observa-se no lado A da figura 33, as cores eram mais chapadas, sem muita sobreposição e com pouca mudança de tonalidade.

Pois não tinha muito conhecimento das misturas que poderiam ser realizadas entre as cores para gerar um maior contraste entre as partes mais claras e as escuras – como o uso de outras cores para o sombreamento e não somente a aplicação de diferentes tons. Além disso, não sabia aplicar diferentes texturas conforme o uso do lápis, como a posição, força, direção etc.

Mas ao observar como referência as capas dos mangás – quase sempre coloridas, ao contrário das páginas internas – e também as obras produzidas por artistas que utilizam o lápis de cor, como Phoenix Chan, Bao Pham, Chris Hong e Nico Hirano, obtive mais soluções no uso desse material, empregando melhor a sobreposição de cores. A comparação da imagem abaixo demonstra essa diferença no modo de colorir.

Figura 33 - Comparação do uso do lápis de cor



Fonte: Acervo pessoal

No lado B eu consegui oferecer mais detalhes nas sombras, com maior uso de cores e tons. Além disso, nas roupas realizei uma pintura que preservasse mais a textura da folha, dando sensação de aveludado.

As referências que citei também auxiliaram na pintura monocromática, ajudando-me a compreender melhor o emprego da variação tonal por meio da mancha e das linhas, conforme se observa na figura abaixo.

Figura 34 - Desenhos monocromáticos



Fonte: Acervo pessoal

O processo de envolver temas nos desenhos que realizo só começou a ser mais desenvolvido ao entrar no curso de graduação em Artes Visuais. O que antes só focava mais na criação de personagens e expressões, agora também envolve questões que desejo discutir por meio da arte, por exemplo, problemas sociais como os que são tratados nos mangás já citados.

Além disso, comecei a realizar com mais frequência ilustrações que compõem conjuntos, diferente de antes, quando eram desenhos individuais e sem conexão entre si. Em alguns casos tenho realizado ilustrações com características gráficas do mangá, ligadas pela temática, e noutros tenho experimentado narrativas mais próximas ao mangá, com quadros que ligam os desenhos em modo mais livre, porém, em ambos os casos, sem o uso de balões de falas<sup>40</sup>.

### 3.2 Processo criativo dos polípticos série final

De início tive a ideia de fazer um conjunto com 6 desenhos que representassem o processo de evolução emocional, sendo desde a quebra do

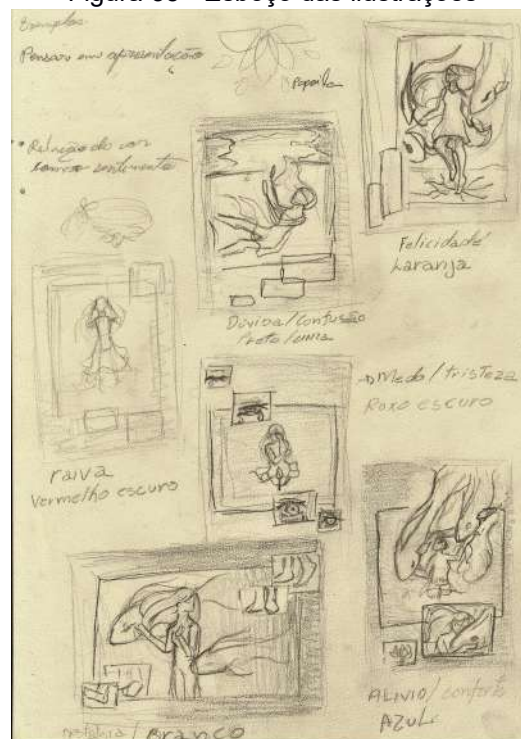
<sup>40</sup> Os mangás também podem ser produzidos sem as falas dos personagens. Existe até a competição *Silent Manga Audition* (SMA) promovida pela editora COAMIX no Japão, voltada somente para mangá sem diálogo, buscando a capacidade de se expressar sem palavras. É uma competição na qual participam obras do mundo todo e, inclusive, já concedeu premiação a autores brasileiros, como Ichirou (Wellington Reis), que conquistou o *Grand Prix* (primeiro lugar) da competição.

estado pacífico até a superação disto e aceitação, ou seja, a passagem pelos sentimentos de felicidade, dúvida/confusão, raiva, medo/tristeza, alívio/conforto e, por fim, de nostalgia.

Então realizei o esboço de como ficariam as composições e a ordem dos desenhos (figura 35), além da correlação entre sentimentos e cores que os representam<sup>41</sup>. Nesse esquema, a princípio decidi que as ilustrações seriam compostas pela personagem central, que passaria por cada emoção e à sua volta teria dois peixes que representam a felicidade, pois os peixes seriam uma alegoria da carpa, a qual simboliza a resistência, determinação e o sucesso, esses que auxiliam a menina a seguir em frente ao encontro da felicidade.

Produzi as ilustrações na ordem da metáfora e alegoria, se distanciando da literalidade do desenho, sem expor de modo direto o que desejo passar por meio dos desenhos possibilitando que as pessoas deduzem o que a ilustração deseja expressar, obtendo a sua própria ideia e conclusão, ou seja, solicito uma leitura mais profunda para compreendê-las.

Figura 35 - Esboço das ilustrações



Fonte: Acervo pessoal

41 A Psicologia da Cor utilizada neste trabalho foi embasada nos estudos de Eva Heller em "A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão", que realizou uma pesquisa para relacionar as cores com as preferências pessoais e a associação delas com as palavras. Portanto foram utilizadas as descrições expostas por Heller para relacionar as cores com as emoções neste trabalho.

Como observa-se na figura acima, decidi que inicialmente a personagem estaria dançando com os peixes e retrataria a felicidade; no próximo ela em queda, sem companhia e sem entender a situação, representando a dúvida/confusão; a seguir seria ela negando a situação em que ela se encontra no meio da escuridão, expressando a raiva; em quarto lugar seria a representação da solidão, no qual estaria chorando; em quinto é a ilustração onde os peixes retornam trazendo um alívio/conforto; finalmente, o desenho dela em companhia dos peixes andando em um novo rumo, mas sentindo saudades do que ela vivenciou, retratando a nostalgia.

Além disso, respectivamente a essa ordem, as ilustrações possuem bordas com as cores laranja, cinza, vermelho escuro, roxo, azul e branco, as quais representam e ligam-se com cada sentimento de acordo com a teoria de psicologia da cor anteriormente mencionada. Após isso, decidi o material a ser utilizado, sendo este o nanquim e o lápis de cor, materiais que escolhi devido à familiaridade e facilidade com o uso que tenho com essas ferramentas. Depois de decidir essas questões iniciei a criação e produção das ilustrações.

A primeira ilustração que finalizei foi a da alegria, onde ao centro fora desenhado a figura feminina dançando acompanhada por duas figuras de peixes, retratadas de modo a parecerem espíritos, pois são representações da felicidade, que não é visível e ao entorno cor de laranja, que de acordo com a psicologia da cor é a representação do lúdico e da diversão, expressando alegria. E dei destaque aos pés nos dois quadros situados no canto da folha para criar-se conexão com a próxima ilustração.

Porém ao término percebi como observa-se na figura 36, que a cor laranja ao redor estava se realçando mais que a personagem e os peixes, fato que eu não desejava.

Figura 36 - Ilustração da felicidade



Fonte: Acervo Pessoal

Então modifiquei esse ponto, ou seja, reduzi a tonalidade da cor. Além disso, acrescentei detalhes a menina, tais como engrossar em algumas partes a linha e nos peixes foram adicionados flores amarelas que remetem segundo a psicologia da cor, ao otimismo e a jovialidade expressando ainda mais a questão da alegria, a fim de destacar-se as figuras centrais, como observa-se na figura abaixo.

Nesta ilustração selecionei cores mais próximas ao laranja, nas flores só utilizei o laranja e o amarelo, para dar a sensação de simplicidade, sem muita mescla de cores distinta. A pintura dos peixes realizei com cores mais claras para oferecer transparência, no qual somente a parte mais externa tem a cor azul bem destacado, clareando ao centro e mesclando com o amarelo para oferecer uma luminosidade, além disso, a cor das flores aparecem, mesmo elas passando por de trás dos peixes, aumentando esse efeito.

Na figura feminina utilizei um traçado mais forte com o nanquim, escurecendo principalmente nos cantos onde há junção das linhas, a fim de dar um destaque a personagem.

Figura 37 - Ilustração da felicidade com as correções



Fonte: Acervo pessoal

A próxima ilustração foi sobre o sentimento da dúvida/confusão, inicialmente a composição seria somente a figura feminina caindo no buraco com quadros que focam partes de seu corpo, porém no final percebi que faltava elemento que ligasse com o desenho anterior, o da felicidade e os peixes.

Portanto, como observa-se na figura 38, a composição ficou do seguinte modo, nela consta a personagem em queda em um buraco que se abriu, onde acima tem as plantas vindas dos peixes tentando recuperar a personagem e nos cantos inferiores há quadros, no qual o primeiro possui o rosto da personagem, focando em sua expressão e nos outros a mão representando a queda.

Na parte de cima pintei o fundo com azul claro e marrom claro, e escurecendo o marrom na parte de baixo para demonstrar a entrada de luz vinda do buraco. Portanto, também escureci os pés e a barra do vestido, ao contrário da mão mais elevada que está mais clara, a fim oferecer a mesma sensação.

Figura 38 - Ilustração da dúvida e confusão



Fonte: Acervo pessoal

O terceiro que realizei abordou o medo/tristeza, porém ocupa o quarto lugar no conjunto. Nesse desenho (Figura 39), ao centro a personagem estaria de joelhos no escuro e à sua volta flores de cor roxa/violeta, que segundo a psicologia das cores gera a sensação de abstinência. E na parte superior e abaixo têm quadros com foco nos olhos, demonstrando a passagem da emoção de tristeza para a sua superação, ligando com a próxima sensação do conjunto que é a de alívio e conforto.

Nesta ilustração utilizei cores mais escuras. O fundo pintei mesclando as cores marrom, azul, preto e roxo, para oferecer essa escuridão que rodeia o sentimento abordado neste, a presença da cor roxa foi para combinar mais com o todo, pois somente a cor preta não oferecia uma unidade. Além disso na personagem pintei uma fina camada de cinza para retirar a claridade, deixando ela somente nos dois últimos quadros, que são os que conectam com o próximo desenho.

Figura 39 - Ilustração do medo e tristeza



Fonte: Acervo pessoal

A quarta ilustração que fiz, foi a do alívio e conforto, no qual a figura feminina está na mesma posição da figura 39, porém nesta, como nota-se na figura abaixo, ela está com a expressão mais próxima à de felicidade e surgindo da parte superior estão os dois peixes, que a iluminam como se fossem a esperança e felicidade indo em sua direção, envoltos em flores de cor azul, que, segundo a psicologia das cores, está ligado à harmonia, equilíbrio e sensação de passividade, que auxilia na redução de energias negativas, representando bem o conforto.

Além disso, na parte inferior desenhei um quadro com o foco no rosto da personagem demonstrando a felicidade e conforto que ela está sentindo, o qual se liga com o desenho subsequente, sendo o da nostalgia.

Nesta ilustração utilizei principalmente a cor azul, para as flores utilizei somente dois tons de azul, dando uma simplicidade. O fundo desta também foram pintadas com as mesmas cores que o do anterior, porém apliquei mais o uso do azul, para oferecer uma maior unidade e a sensação de que está clareando. O chão ao redor da menina pintei com um marrom mais claro para representar a luz vinda dos peixes.

Figura 40 - Ilustração do alívio e conforto



Fonte: Acervo pessoal

Na quinta ilustração que realizei, sobre a nostalgia, última do conjunto, conforme observa-se na imagem abaixo, a personagem já está caminhando acompanhada com os dois peixes envoltos em flores que se tornaram mais esbranquiçadas - segundo a psicologia da cor, o branco está ligado com a inocência, paz e pureza. Além disso no fundo há o degradê do azul escuro para o azul claro, representando a passagem da personagem do local triste em que estava, para um mais confortável, porém, sua face está olhando para trás, lembrando o processo que ela passou.

Nesta ilustração pinte o fundo mais claro que os anteriores, somente a parte da direita está pintada com um azul escuro e preto, clareando para esquerda, a fim de ficar quase da mesma cor que a folha. Nessa as flores também são bem mais claras, sendo escura somente na região próxima ao caule. E a roupa da menina também está com pouca sombra cinza na dobras.

Figura 41- Ilustração nostalgia



Fonte: Acervo pessoal

E por último, embora no conjunto estivesse em terceiro lugar, produzi a representação da raiva. Nesta tive dificuldade em se definir a composição, pois a raiva tem diversos sentidos, por exemplo, vindo da inveja, da tristeza, da frustração, do ódio, entre outros, causando dúvida em relação a qual dessas variantes representar. No fim decidi pelos sentidos de tristeza e frustração, pensando em representar também a sensação de inutilidade e/ou incapacidade. Pois a personagem está em um local onde está impossibilitada de realizar alguma ação, dentro de um buraco - na ilustração (Figura 42) a figura feminina está centralizada no meio do escuro com as mão na cabeça e com expressão de frustração ao mesmo tempo em que chora.

As cores nesta ilustração são bem mais intensas e escuras, como o fundo, o qual pinte com azul escuro, roxo, preto e marrom. Nas flores e na menina adicionei a cor cinza para escurecer e não se destacarem muito em comparação com o fundo e o chão.

Figura 42 - Ilustração da raiva



Fonte: Acervo pessoal

Após isso, coloquei essas ilustrações na parede de modo a se criar uma leitura como nos quadrinhos japoneses, então foram dispostos na seguinte ordem: primeiramente da direita para a esquerda a felicidade, dúvida/confusão e a raiva; depois da esquerda para a direita o medo/tristeza e alívio/conforto; e por fim voltando para a esquerda a nostalgia; como se observa na imagem abaixo, de modo que cada uma fosse um quadro de uma página maior, que no caso é a parede. Assim, consegue-se realizar leitura tanto unitária das “páginas” - com quadros estabelecendo sequências e direções internas - quanto do “políptico” - criando uma sequência maior de direções e movimento.

Figura 43- Disposição das ilustrações



Fonte: Acervo pessoal

A partir desse contraste entre o detalhe e o conjunto, ocorreu-me a ideia de produzir com a composição geral do políptico um signo (um kanji) que traduza ou remeta a um sentimento geral proporcionado pela sequência de imagens, resultando assim na ideia para um novo conjunto.

Então, para esse novo conjunto, primeiramente pensei no kanji a ser utilizado, o qual remeteria o políptico, portanto, de início selecionei os seguintes: 人生 (*jïnsei*), 命 (*inochi*), 自 (*ji*), 心 (*kokoro, shin*) e 輪廻 (*rinne*), os quais respectivamente significam vida humana; vida (essencial, âmago); si mesmo; coração, espírito e verdadeiro; e por último ciclo de vida. Pois para o novo conjunto de ilustrações, objetivo retratar o ser humano e o seu processo de vida, as experiências, superações e sentimentos que fazem parte do desenvolvimento humano.

No final o *kanji* que selecionei foi o 心 (*kokoro, shin*), tendo em vista a sua escrita mais fácil de ser representada pelo contraste entre o detalhe e o conjunto do desenho. Além disso, o seu significado se aproximar do que desejava transmitir por meio do conjunto, ou seja, sobre o interior do ser humano, o que compõe o seu espírito e a sua verdade.

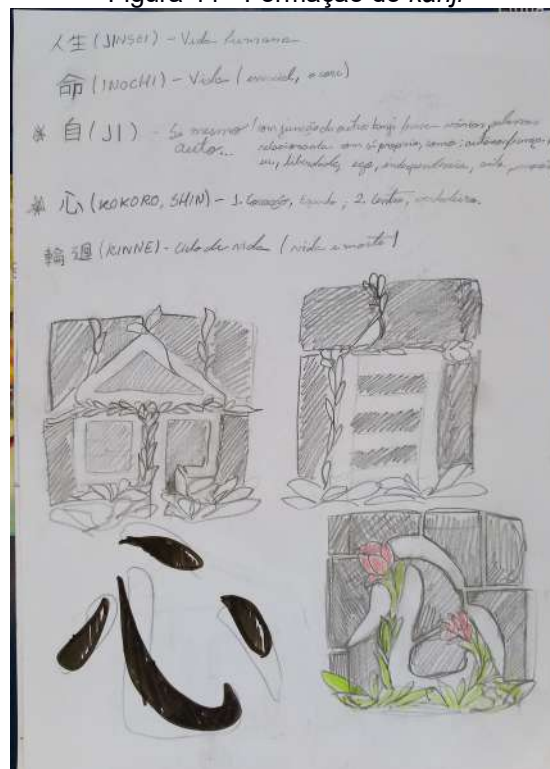
Essa ideia de retratar esse processo de desenvolvimento das emoções, tanto na busca pela saída de um sentimento que aprisiona, quanto na procura por um

crescimento interior para lidar com elas, a fim de um autoconhecimento e aceitação, ou seja, questões mais voltadas ao interior das pessoas, é um assunto que me interessa muito. Pois considero relevante conhecer e discutir essas expressões dos sentimento, o como se manifestam e interferem no desenvolvimento das pessoas, tal como a maneira de lidarem com o mundo a sua volta.

Acredito que essas questões são assuntos essenciais para as pessoas, pois o modo como se lida com o interior, o qual muitas vezes não é demonstrado para as outras pessoas, influencia no desenvolvimento das pessoas. Além disso, tratar dessas manifestações dos sentimentos é um tema muito importante, principalmente para a atualidade, no qual se nota uma alta nos casos de doenças vinculadas aos sentimentos e suas manifestações, como a depressão muito debatida no presente.

Por isso, decidi realizar ilustrações que abordam sobre o desenvolvimento das emoções, apresentando o crescimento interior das pessoas, talvez pelo desejo de que elas consigam superar os sentimentos mais nocivos. Essa ideia é um assunto que busco -de maneira intuitiva- frequentemente, tanto que a maior parte dos mangás que sinto um apego e/ou satisfação em ler, tratam de um certo desenvolvimento emocional dos personagens, os quais passam por diversas situações onde seus sentimentos são abalados e que buscam superá-los.

Isto posto, a escolha do 心 (kokoro, shin), foi a que mais se encaixou nas minhas ideias, após isso, pensei no modo como formaria essa palavra, de início projetei criar por meio da leitura dos desenhos, ou seja, as ordens em si a formaria. Porém, percebi um empecilho pelo fato que alguns teriam um espaço pequeno para a ilustração, portanto, decidi que a representação do *kanji* seria pelo vão entre os “quadros”, como pode-se observar na imagem abaixo.

Figura 44 - Formação do *kanji*

Fonte: Acervo pessoal

A escrita do *kanji* também se modificou do que foi planejado inicialmente, a princípio seria uma fonte mais quadrada, mas essa forma (figura 45, lado B) mais presa, sem movimento não me agradou. Desejava uma escrita mais suave, modificando assim, para um modo de escrita mais gestual, como se observa no lado A da figura abaixo.

Figura 45 - Diferença na fonte



Fonte: Acervo pessoal

Após isso, planejei os tamanhos e posições dos “quadros” e a composição de cada ilustração, determinados ao fim como se observa na figura 46, ou seja, teriam

tamanhos e posições distintas para não ficarem presos à uma ordem quadrada, e as ilustrações teriam – igualmente ao conjunto anterior – quadrados que remeterem movimentos que ligam com o desenho posterior e algumas foram pensadas para aproveitarem os recortes das folhas.

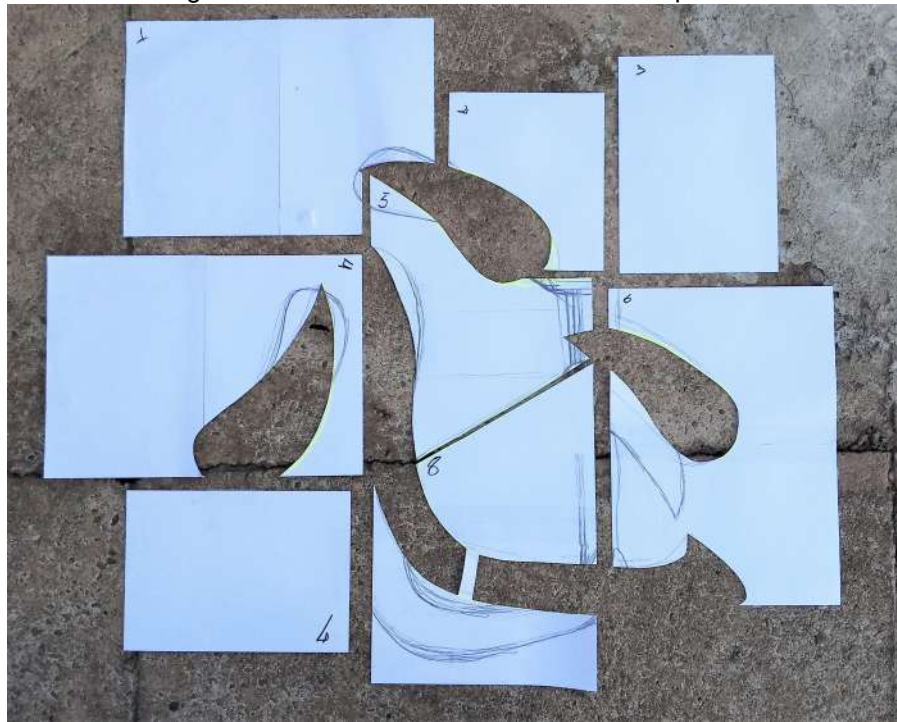
Figura 46 – Composição



Fonte: Acervo pessoal

Para recortar os suportes nos formatos planejados no esboço (figura 46), primeiramente foram recortados moldes que serviram para a verificação final do todo - nessa etapa foi modificada a fonte que teria o kanji, ao verificar uma rigidez que não era desejado -. Depois desse processo realizei os recortes definitivos (figura 47) em papel algodão 30%, com as alterações decididas durante o planejamento.

Figura 47 - Teste e recorte definitivo dos suportes



Fonte: acervo pessoal

Os desenhos foram realizados a fim de representarem as experiências e o processo das mudanças emocionais que formam e transformam o ser humano. Portanto, decidi ilustrar uma figura feminina que é guiada por um peixe, passando de um sentimento de solidão e desampara para no final se autoconhecer. E o uso do peixe, ocorre pela alegoria dada a ele, o qual como já exposto no conjunto anterior, os peixes simbolizam essa determinação e resistência que auxiliam a menina a seguir em frente.

Como pode-se observar na imagem abaixo, no esboço decidi que primeiramente a personagem encontra-se sozinha no local mais escuro da ilustração; no próximo é chegada e o encontro com o peixe; a seguir esse segura a mão dela e a levanta para guiá-la; na quarta ilustração é ela correndo livremente com o peixe em um novo rumo; em quinto a personagem escala um barranco em direção a luz; no seguinte ela chega a um local mais claro que possui uma parte com água, local de onde o peixe veio e está voltando; no próximo é a ilustração dela mergulhando nessa água e se transformando em um peixe e por fim é a personagem nadando juntamente com o peixe que a guiou.

Figura 48 - Esboços das ilustrações



Fonte: acervo pessoal

A primeira ilustração (figura 49) como descrevi anteriormente, é composto por uma menina isolada em um local escuro, situada mais à esquerda e logo atrás dela tem-se plantas desenhadas de maneira a parecer mais secas e com cores mais escuras a fim de parecerem pouco vivaz, as quais estão segurando seu braço aprisionando-a ao local. Já na direita, o cenário possui uma cor mais claro, indicando a presença de uma fonte de luz vindo de lá, nesse local também tem-se a presença de quadros com recortes focados nos movimentos que ligam com a próxima ilustração do conjunto. No caso destes focam a vinda do peixe em direção a menina, onde o primeiro quadro possui um pedaço da planta que envolve o peixe; o próximo já com a presença do peixe indicando a sua chegada e o último com um foco na cauda para indicar a sua passagem.

A posição da personagem também expressa esse isolamento, pois ela está em uma posição mais encolhida e suas extremidades – mãos e pernas – estão bem próximo ao tórax, como se fosse uma posição de defesa e de segurança, ou até mesmo de uma certa tensão se isolando ainda mais no próprio mundo, como se observa na figura abaixo.

Para retratar esse isolamento, pintei essa ilustração com cores mais escuras, principalmente no lado esquerdo, as únicas partes claras são os quadros com partes

do peixe. O fundo pintei com diferentes tons de roxo e azul, utilizei pouco a cor preta, a fim de facilitar a passagem da cor para o azul mais claro da direita, no chão foi a mesma situação, houve pouco uso do preto. E para a figura feminina utilizei a cor roxa nas regiões que seriam a sombra, para ambientar melhor a personagem, pois ao todo a região onde ela está situada esta com a coloração mais roxa.

Figura 49 - Primeira ilustração do conjunto



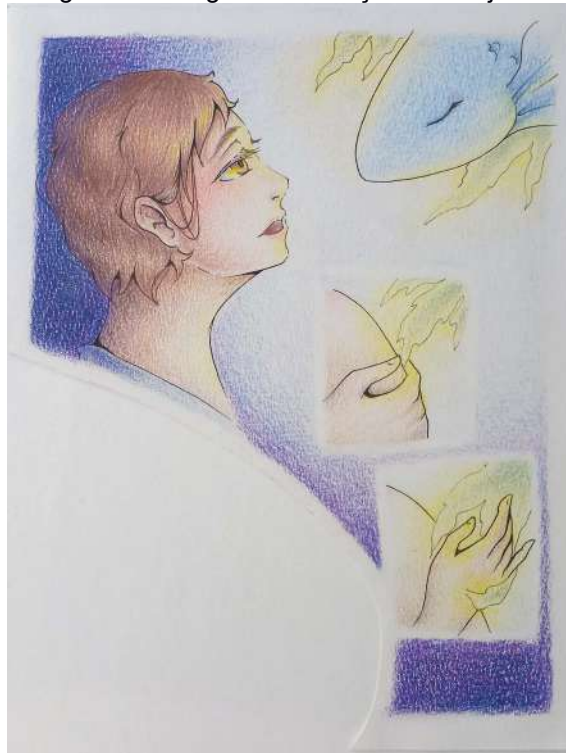
Fonte: acervo pessoal

Na segunda ilustração enquadrei o rosto da personagem e do peixe, oferecendo um foco no encontro dos dois e na expressão dela diante dessa situação – uma mistura de surpresa, felicidade e alívio.

As plantas que envolvem o peixe possuem uma luminosidade, então ao desenhá-las como se observa na imagem 50, foquei em fazer as linhas mais finas com uma caneta nanquim de 0.05 e uma diluição maior entre a passagem da cor verde pro amarelo a fim de passar a sensação de claridade.

Além disso, o fundo pintei com as mesmas cores que o anterior, porém neste a parte em roxo é menor que a região em azul claro e também ocorre uma passagem mais brusca entre o escuro e o claro para acentuar essa luminosidade da planta.

Figura 50 - Segunda ilustração do conjunto



Fonte: acervo pessoal

Na terceira ilustração (figura 51) a menina e o peixe estão ao centro da folha em plano geral, nesta representei a ajuda que a menina recebeu para se levantar e obter a coragem para sair do local. Assim sendo, o plano geral foi essencial para desenhar um cenário que oferecesse esse movimento, por exemplo, a planta que prendia a personagem no início do conjunto, neste se encontra segurando somente a camisa da personagem – como se fosse o último esforço para segurá-la no local –, já a planta que se origina do peixe está segurando e puxando-a para o lado oposto.

Como nesta ilustração queria demonstrar a ajuda que a menina teve para sair do escuro, pintei o fundo do mesmo modo que o anterior, ou seja, com uma brusca passagem entre o fundo roxo e o azul.

Os quadros desta ilustração também focam nesse processo da saída dela do local, sendo assim, dois quadros: o primeiro foca em sua mão, ela segurando a folha e o segundo em seu pé que está se levantando, vinculando-se com a próxima ilustração.

Figura 51 - terceira ilustração do conjunto



Fonte: acervo pessoal

Na quarta ilustração (figura 52) desenhei a personagem correndo ao lado do peixe para uma nova jornada e busca, esta cena também está em plano geral para retratar o movimento. E o fundo e o chão pintei com cores mais claras, só havendo a cor escura no canto esquerdo, a fim de indicar a passagem do cenário de um local mais escuro para um mais claro, demonstrando a saída do local de onde estava.

E os quadros focam nesse distanciamento e na mudança no sentimento da personagem, no primeiro quadro foquei na camisa e na folha que segurava-a, a fim de passar por meio da distância entre a folha e a camisa a separação que ocorreu, já no segundo quadro destaquei a expressão facial da personagem, pois queria retratar a mudança em sua face para um sentimento de felicidade.

Figura 52 - Quarta ilustração do conjunto



Fonte: acervo pessoal

O quinto desenho compus aproveitando o recorte da folha como pode-se observar a figura abaixo, pois neste quis retratar ela superando as dificuldades durante essa mudança nos seus sentimentos, por isso ela está desenhado como se estivesse escalando.

Por tanto, illustrei ela escalando e ao seu lado o peixe está auxiliando-a e no fundo ocorre a passagem da cor azul para o amarelo que é a cor mais presente na próxima ilustração, ligando-os. Além disso, as cores são de tonalidade mais clara, pois ela já saiu do local escuro e está indo para um local mais claro.

Nesta ilustração só fiz um quadro, o qual foca no rosto da personagem, pois neste quis mostrar o movimento dela chegando ao topo, ou seja, no local de onde está vindo a luz amarela que modifica a cor azul do fundo.

Figura 53 - Quinta ilustração do conjunto



Fonte: acervo pessoal

Na sexta ilustração do conjunto também aproveitei o recorte da folha como pode-se observar na figura 54, porém neste foi para retratar ela olhando a água abaixo dela – local ao qual o peixe está se direcionando –, no qual ela está com um pouco de dúvida se irá mergulhar para um novo destino.

Além disso, como dito anteriormente este desenho possui um fundo mais amarelo, ligando com a cena anterior como se fossem uma sequência e na água mais próxima ao peixe inclui também a cor amarela no azul, para representar a luz vinda do peixe.

E nesta ilustração eu realizei um quadro que ilustrasse a decisão dela, por isso, no quadro consta a mão dela mergulhando na água, passando assim também uma movimentação que liga com a próxima ilustração do conjunto.

Figura 54 - Sexta ilustração do conjunto



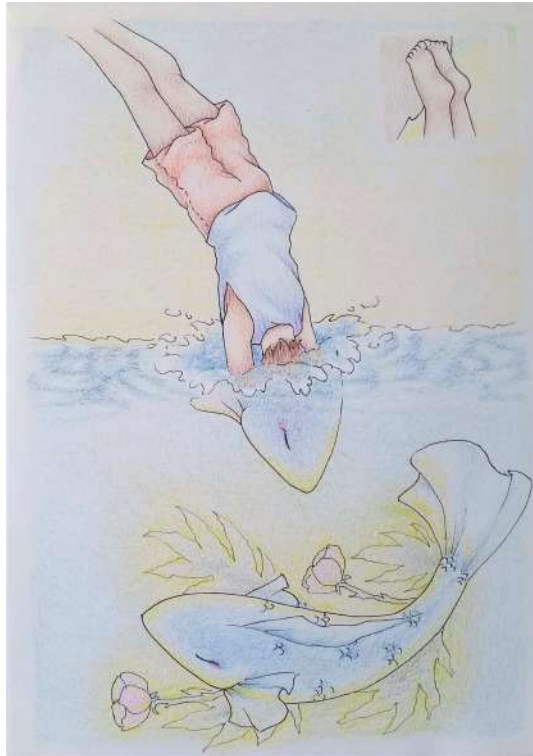
Fonte: acervo pessoal

A próxima ilustração do conjunto, de acordo com o esboço que realizei seria realizada na horizontal, porém posteriormente pensando na composição e enquadramento decidi realizá-la na vertical, como se observa na imagem abaixo. Pois, nesta ilustração queria retratar ela mergulhando na água que está o peixe que a acompanha, onde ao entrar ela se transforma em peixe, então na vertical foi mais conveniente para desenhar os dois em um bom tamanho e ao mesmo tempo oferecer uma leitura de queda.

O fundo desse desenho pintei do mesmo modo que o desenho anterior, pois se passa no mesmo local, o que se modifica seria somente a parte da água que possui mais parte em amarelo devido à presença do peixe que emite uma luz. E a cor do peixe em que a menina se transforma são as mesmas utilizadas nas suas roupas.

Esta ilustração possui somente um quadro com o foco nos pés da menina como se observa na figura abaixo, a fim de mostrar o distanciamento de seus pés do local onde estava, para indicar o pulo que ela realizou e oferecer uma sensação de movimento.

Figura 55 - Sétima ilustração do conjunto



Fonte: acervo pessoal

O último desenho do conjunto ao contrário das ilustrações anteriores não illustrei nenhum quadro como pode se observar na figura 56, pelo fato dele ser o último do conjunto, ou seja, a chegada de todo o processo que a personagem passou, portanto, decide em não incluir um quadro que indique a existência de uma suposta ligação com um próximo desenho.

Neste, por ser o último desenei a personagem totalmente transformada e nadando juntamente com o peixe que a acompanhou, a fim de indicar que ela já está fazendo parte daquele local e encontrou a forma que mais a conforta depois de todo o processo e passagem pelos sentimentos.

Figura 56 - Última ilustração do conjunto



Fonte: acervo pessoal

Depois disso, todas as ilustrações desse políptico foram dispostas entre 91 cm de altura e 105 cm de comprimento, com um espaçamento entre elas de mais ou menos 1,5 cm, para formar o kanji 心 (*kokoro, shin*) a partir do vão estruturado pelo conjunto. Além disso, os desenhos serão colocados sob uma placa de espuma sintética laminada com papel (*foamboard*), para criar um distanciamento da parede, principalmente ao serem iluminadas, criando sombras como consta na imagem abaixo.

Figura 57 - Simulação de como ficará ao expor



Fonte: acervo pessoal

Simultaneamente à produção desses dois conjuntos, produzi um livro de artista – uma proposta da Oficina de Desenho II do curso – no qual abordei sentimentos e crises emocionais no atual contexto da pandemia de COVID-19. As ilustrações que realizei visam representar as emoções que emergem durante o isolamento e o como se desenvolvem, demonstrando as inseguranças, ansiedade, depressão, solidão e nervosismo. Pois ao meu ver, abordá-las é importante para dar atenção a essas situações graves e à saúde durante essa pandemia.

Planejei um conjunto de 5 ilustrações, que abordam a felicidade, insegurança, tristeza, medo e solidão, cada uma delas composta por um rosto rodeado de plantas e palavras que possuem significados relacionados com cada sentimento abordado pelos desenhos.

Para realizar essas ilustrações utilizei a caneta nanquim para o contorno dos desenhos, variando a espessura nos locais onde há o encontro das linhas e sombra. E para a pintura utilizei um lápis de cor mais macio, para fazer uma textura mais aveludada ao aplicar a cor no papel utilizado que foi a folha com 30% de algodão.

Para a capa, pensei nas diferentes atitudes em relação à pandemia, abordando principalmente o contraste entre egoísmo e o esforço conjunto. Como se observa na imagem abaixo, desenhei flores de narciso e anêmona, que remetem respectivamente ao egoísmo, mentira e perseverança; os primeiros se referem às

pessoas que não respeitam e/ou não acreditam e agem de maneira egocêntrica, enquanto o último se refere às pessoas que estão resistindo tanto a essas atitudes quanto às perdas de seus entes.

Figura 58 - Capa



Fonte: acervo pessoal

A próxima ilustração abordei o sentimento de felicidade (figura 59), apresentando a menina com uma expressão mais sorridente. Optei pelas flores de girassol (energia positiva, alegria e entusiasmo) e dente de leão (otimismo, esperança e liberdade). Essa escolha aborda sentimentos dos quais a pandemia nos afasta, demonstrando aquilo de que sentimos falta.

Figura 59 - Felicidade



Fonte: acervo pessoal

A seguir foi a insegurança, nesta como se observa abaixo, illustrei a menina com uma expressão de dúvida e as flores selecionadas foram o copo de leite e a petúnia, pois respectivamente significam a indiferença e a sabedoria. A fim de demonstrar a divergência e luta existente entre as pessoas que acreditam na existência do vírus e o seu perigo e as que não creem e propagam informações incorretas, ocasionando a insegurança tanto em função do desrespeito e desinformação.

Figura 60 - Insegurança



Fonte: acervo pessoal

A terceira que illustrei foi a da tristeza (figura 61), nesta a menina está com uma expressão melancólica, e as flores desenhadas foram as de jacinto e miosótis, a primeira significando a tristeza, condolências e lamento; a outra já representa a recordação e memória. Deste modo, quis retratar a profunda tristeza que sentem as pessoas que perderam seus entes queridos para o COVID-19 e sequer têm permissão para realizar um funeral com a presença de amigos e parentes.

Figura 61 - Tristeza



Fonte: acervo pessoal

A quarta foi a do medo (figura 62), nesta illustrei a menina com o rosto ferido e as flores são o crisântemo e o gerânio de cor escura, por abordarem respectivamente o amor acabado e tristeza. A fim de abordar a violência doméstica que se intensificou durante essa pandemia, na qual o amor se desvaneceu e só aumentou o medo das vítimas que já sofriam ou que começaram a passar por isso.

Figura 62 - Medo



Fonte: acervo pessoal

Na última ilustração (figura 63), foi retratei a solidão, nesta a menina está com uma expressão de cansada e as flores utilizadas foram o cravo roxo que representa a solidão e a zínia mista que significa pensamento de um amigo ausente. Essas escolhas foram feitas a fim de abordar o sentimento de solidão que muitas pessoas estão presenciando por não poderem encontrar seus familiares e amigos com a frequência de antes, o que mantém muitos isolados sozinhos nas residências, aumentando também o sentimento depressivo.

Figura 63 - Solidão



Fonte: acervo pessoal

Realizei os desenhos a lápis de cor e caneta nanquim sobre papel algodão 30% (miolo) e papel reciclato (capa). Optei por deixar os desenhos soltos, sem costura, acentuando a sensação do embaralhamento de sentimentos que a pandemia nos trouxe. O envelope integrado à capa foi confeccionado de modo a oferecer a sensação de separação entre o fora e um mundo interior onde habitam os sentimentos. Como se fosse uma janela, sobre a qual está o desenho da capa, guardando-a, o envelope se abre em duas partes dando acesso direto aos demais desenhos, mostrando que abaixo da superfície há ainda muito mais a perceber.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mangá vem ganhando cada vez mais público no Brasil e conseqüentemente mais espaço no mercado de quadrinhos do país, no qual se nota a vinda de mangás de diversas classificações, desde quadrinhos com público-alvo juvenil até os que visam o público adulto. Assim como a vinda filmes em anime, alguns sendo até animações de mangá, como o filme de animação *Koe no katachi*<sup>42</sup> (A voz do silêncio) que é uma adaptação de um mangá *shonen* com o mesmo título de Yoshitoki Ooima lançado aqui no Brasil pela editora *NewPop*.

Com esse crescimento também vem aumentando pessoas que realizam ilustrações utilizando a expressão gráfica dos mangás, além do interesse pelo desenho, o qual também sinto uma identificação. E essa atração tanto pelo mangá quanto pela sua expressão gráfica como nota-se pelos apontamentos, está vinculado com a expressividade dos sentimentos e aproximação/identificação que as pessoas conseguem constatar ao ler um mangá.

Pois no mangá, há a valorização da expressão dos sentimentos, que é uma ideia cultural do Japão, como na escrita do *shodô*, nos desenhos em rolos (*emakimono*), nos teatros e entre outros. Nos mangás essa relevância é percebido no modo como resolvem o rosto dos personagens, no qual há um destaque e exagero nos olhos e expressões, passando de forma clara os sentimentos, oferecendo até mesmo um exagero na transmissão de cada emoção, assim como as onomatopeias que são ilustradas de modo a auxiliar essa passagem.

Além disso, a vasta gama de temas que os mangás abordam também permite que os leitores encontrem obras ao qual conseguem se identificar com o protagonista ou até mesmo com os vilões, como o mangá *Kimetsu no yaiba*<sup>43</sup> de Koyoharu Gotouge que possui diversos vilões com histórias de vidas complexas e que geram uma certa compaixão e compreensão. Os assuntos são tão variados que abrangem desde temas mais comum até os que são considerados tabu pela sociedade conservadora, por exemplo a homoafetividade e a depressão.

---

42 Presente no catálogo do site *Netflix* (provedor de filmes e séries de televisão), é um filme que aborda sobre o bullying, trata o modo como as pessoas lidam no presente e no futuro em relação a esse contexto, tanto pela visão das que pratica/praticavam quanto das que sofrem/sofriam. As duas versões dessa história, o filme e o mangá foram indicados a premiações, o primeiro por melhor filme de animação pela Academia japonesa e o outro como primeiro no Top mangás shonen de 2014 pela *Kono Manga Sugoi!*.

43 Mangá shonen que foi lançado pela editora Shueisha entre os ano de 2016 até 2020.

Discutindo tópicos que não são ou pouco expostos/debatidos pela sociedade, possibilitando que os leitores experimentem e/ou se identifiquem com as histórias, como se o mangá fosse um interlocutor. Por exemplo, o mangá *Oyasumi Punpun* (Boa noite Punpun) abordando sobre a depressão e o mangá *Ottouto no Otto* (O marido do meu irmão), que ilustra o preconceito das pessoas e a mudança no conceito preconceituoso que o protagonista tem com o passar do desenvolvimento da história.

E essa abordagem e expressividade gráfica, auxiliou no meu processo poético, pois apesar das minhas criações não serem o mangá em si, a maior parte das ilustrações que realizo possuem características gráficas do quadrinho japonês, por exemplo o exagero nos olhos, pois prezo principalmente a demonstração dos sentimentos pelo olhar, corpo e elementos secundários (plantas e animais), como ocorre nos mangás.

As minhas ilustrações atualmente abordam principalmente o interior das pessoas, como os sentimentos melancólicos que as pessoas tendem a guardar para si, assim como os mangás que busco e tenho interesse em visualizar. Então percebo que utilizo dos assuntos e visualidade do mangá para o desenvolvimento de um processo poético e a linguagem gráfica, e não para a tentativa da criação do próprio quadrinho, vínculo esse pela relação que tenho com a própria cultura japonesa em decorrência da minha ancestralidade e da infância que passei no Japão.

Pois os mangás em si são produzidos visando um público-alvo, portanto, priorizam mais a venda do que a expressão própria dos autores, como se percebe no filme *“Tokiwa: The manga apartment”<sup>44</sup>*, no qual o mangaká Terada deseja produzir um mangá que aborda sobre o baseball e o cotidiano da vida, mas as editoras buscam histórias com mais ações, por acreditarem que atraem mais o público. Outro mangaká do filme também enfrenta a mesma questão, no qual ele deseja criar mangá com mais poemas e sentimentos, mas a editora não quer isso, alegando até que ele não leva sério a produção.

Ou seja, desejo uma produção artística mais livre, não objetivando a venda em escala industrial e sim a manifestação do que penso no momento sobre certo assunto utilizando essa expressividade dos mangás, normalmente vinculado aos sentimentos humanos e as suas consequências, como um autorretrato do que vejo

---

44 Filme japonês lançado no ano de 1996 e dirigido por Jun Ichikawa. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=d7MpVdZ9SXU&list=PLg1OGFpye6Aasoj1hFjwcjHfDSO4\\_YNro&index=158&t=5941s](https://www.youtube.com/watch?v=d7MpVdZ9SXU&list=PLg1OGFpye6Aasoj1hFjwcjHfDSO4_YNro&index=158&t=5941s)>

no ambiente em que situo atualmente. O qual futuramente com o meu próprio crescimento, talvez se desenvolva em obras que abordam assuntos pouco tratados nos mangás – que tendem a abordar as questões dos mais jovens –, ou seja, questões mais associadas à vida adulta e seus problemas sociais.

Além disso, com o estudo mais aprofundado do mangá me permitiu a produção com mais frequência de polípticos. Conjuntos que permitem tanto a leitura separadamente quanto a criação de uma narrativa pela leitura do todo, além disso, possuem disposições mais livres, assim como os enquadramentos flexíveis dos mangás, que não são presos a quadros em paralelo, ou seja, o uso de formato mais livre dos suportes.

Portanto, essas características visuais e de contexto que os mangás têm possibilitam o interesse dos jovens a essa expressão gráfica e até a criação da sua própria linguagem gráfica de desenho se apropriando do universo do mangá. Saber dessas propriedades do mangá talvez auxilie docentes a tratar o mangá não somente como uma simples história de luta e entretenimento e sim quadrinho e ilustrações que podem ajudar as pessoas a se expressar ou até mesmo a encontrarem a própria linguagem e uma certa representação, assim como, pela leitura saber o como se sentem em relação ao mundo, podendo ser levados para as salas de aulas para abordar assuntos mais sérios como a depressão.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana; CARLOS, Giovana Santana. **Caracterizando o “estilo mangá” no contexto brasileiro:** hibridização cultural na Turma da Mônica Jovem. Revista Vozes & Diálogo, Itajaí, v. 12, n.1, p. 18-33, jan./jun. 2013
- ARAKI, Hirohiko. **Manga in theory and practice.** [Tradução Nathan A. Collins]. 1.ed. São Francisco: Viz Média LLC, 2017.
- AYATSUJI, Yukito; KIYOHARA, Hiro. **Another.** Japão: Kadokawa Shoten, 4 vols, 2010.
- CARTAS de amor. Direção: Kinuyo Tanaka. Produção: Ichiro Nagashima. Japão: Shintoho Film Distribution Committee, 1953. 98 min - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=25hV7jdnhi4>. Acesso em: 22 jul. 2020
- CORDEIRO, William Robson. *Et al.* Mono no Aware – A Alegria na Melancolia no Quadrinho Japonês. *In:* CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, XVII. 2015. **Anais eletrônicos [...]**. Natal: INTERCOM, 2015, p. 1-11. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-0750-1.pdf> Acesso em 23 nov. 2020.
- GREINER, Christine. **Leituras do Corpo no Japão e suas diásporas cognitivas.** São Paulo: Helsinki, 2015
- GUSHIKEN, Yuji; UETA, Taís Marie. Mangá: Moderna Tradição da Comunicação por Imagens. *In:* CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, XXXIV. 2011. **Anais eletrônicos [...]**. Recife: INTERCOM, 2011, p. 1-15. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/busca.htm?query=ueta> Acesso em 22 jul. 2020.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** Como as cores afetam a emoção e a razão. [tradução Maria Lúcia Lopes da Silva]. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- HOSHINO, Katsura. **D.Gray-man.** Japão: Shueisha, 2004.
- LEITÃO, Renata Garcia de Carvalho. Representações dos sons nos mangás. *In:* JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS, 1. 2011. **Anais eletrônicos [...]**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011, p. 1-13. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/eixo\\_hq\\_linguagem.php](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/eixo_hq_linguagem.php) Acesso em 22 jul. 2020
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som.** REVISTA USP, São Paulo, n.º 52, p. 176-188, dezembro/fevereiro 2001-2002.
- MIDORIKAWA, Yuki . **Natsume Yuujinchou.** Japão: Hakusensha, 2005.

NAKAGAWA, Simonia Fukue. A ESTAMPA JAPONESA E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS*, 1. 2011. **Anais eletrônicos [...]**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011, p. 1-14. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/eixo\\_hq\\_arte.php](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/eixo_hq_arte.php) Acesso em 22 jul. 2020.

NINJA Bugei Cho. Direção: Nagisa Oshima. Produtor: Masayuki Nakajima, Takuji Yamaguchi, Nagisa Oshima. Japão: Art Theatre Guild, 1967. 119 min - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Jnwk7AOVdJ4&t=2s>. Acesso em: 23 nov. 2020

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Editora Vozes. RJ. 187p. 1977.

OTERO, Juan Luis Lorenzo. ***El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa***. CuCo Cuadernos de cómic, Madrid, n.º 10, p. 65-82, junho 2018

PASARIBU, Yuelfa Azzahra dan Rouli Esther. **Dinamika Maskulinitas dan Femininitas: Representasi Hubungan Amerika Serikat dan Jepang dalam Film Anime Banana Fish**. LINGUA:JURNAL ILMIAH, vol.16, n.º 1, 2020

SILVA, João Carlos RiccÓ Plácido. *Et. al.* Retrospecto histórico da HQ e conceituação variantes no projeto de design. *In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL REPRESENTAR BRASIL 2013: AS REPRESENTAÇÕES NA ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN*, 2, 2013. **Anais eletrônicos [...]**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2013, p. 210-224. Disponível em: <http://representarbrasil2013.blogspot.com/> Acesso em 22 jul. 2020.

STORIES of Bastards: Born Under a Bad Star. Direção: Seijun Suzuki. Produtor: Masayuki Takagi. Japão: Nikkatsu kabushiki-gaisha, 1965. 97 min - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3LI1TqjdNTs&t=32s>. Acesso em: 22 jul. 2020.

TEZUKA PRODUCTIONS. **Tezuka Osamu Oficial**, 2020. Plataforma com a biografia e trabalhos de Tezuka Osamu. Disponível em: <https://tezukaosamu.net/en/> Acesso em: 23 nov. 2020.

TOBOSO, Yana. **Kuroshitsuji**. Japão: Square Enix, 2006.

TOKIWA: The Manga Apartment. Direção: Jun Ichikawa. Japão: Culture Publishers, 1996. 110 min - Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=d7MpVdZ9SXU&list=PLg1OGFpye6Aasoj1hFjwcjHfDSo4\\_YNro&index=158&t=48s](https://www.youtube.com/watch?v=d7MpVdZ9SXU&list=PLg1OGFpye6Aasoj1hFjwcjHfDSo4_YNro&index=158&t=48s). Acesso em: 23 nov. 2020.

YOSHIDA, Akimi. **Banana Fish**. Japão: Shogakukan, 19 vols, 1985.

## APÊNDICE 1 – IMAGENS DAS PRODUÇÕES

Fotos e digitalizações das ilustrações realizados para os polípticos apresentado neste trabalho.

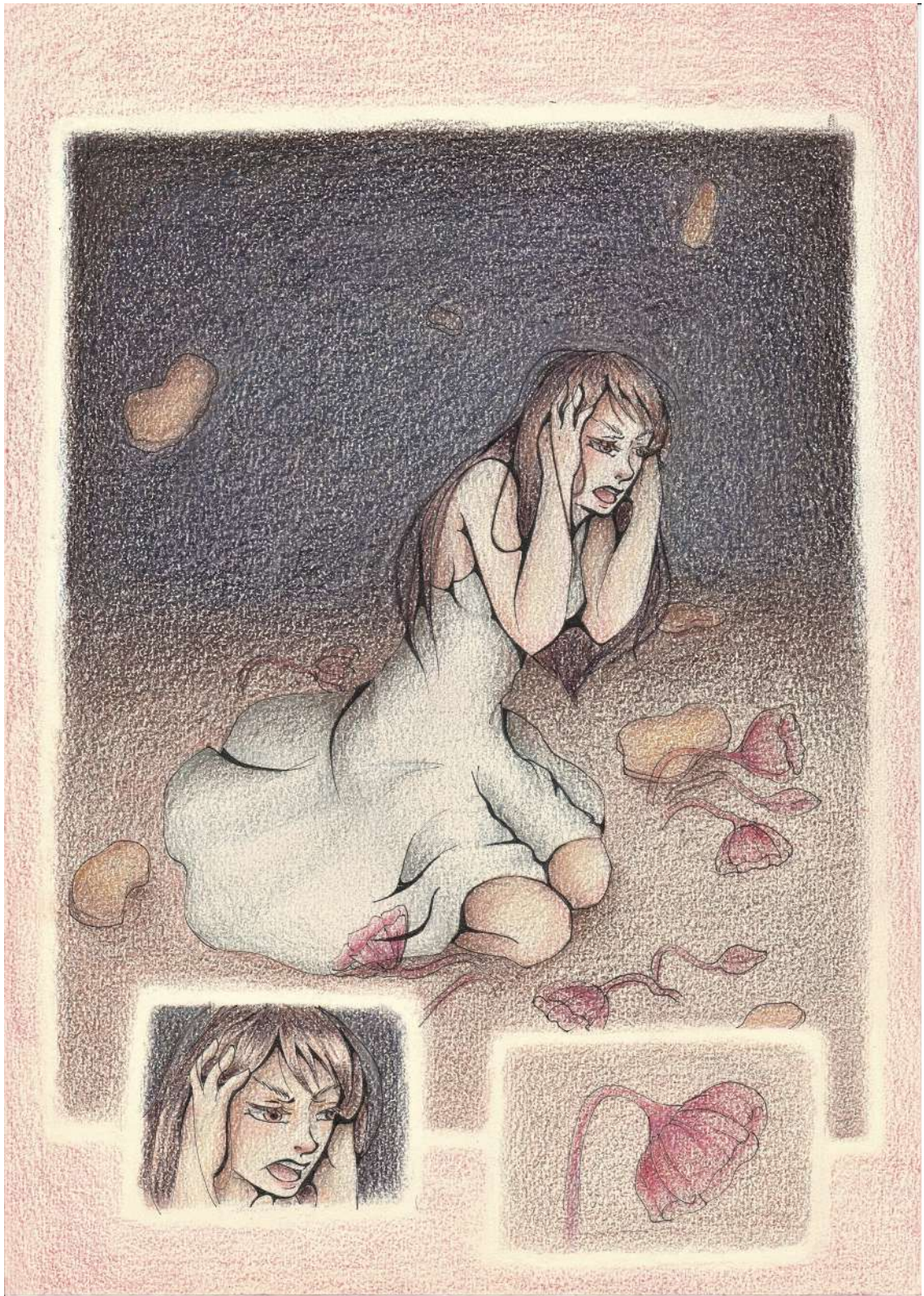




felicidade, 2020 (detalhe)



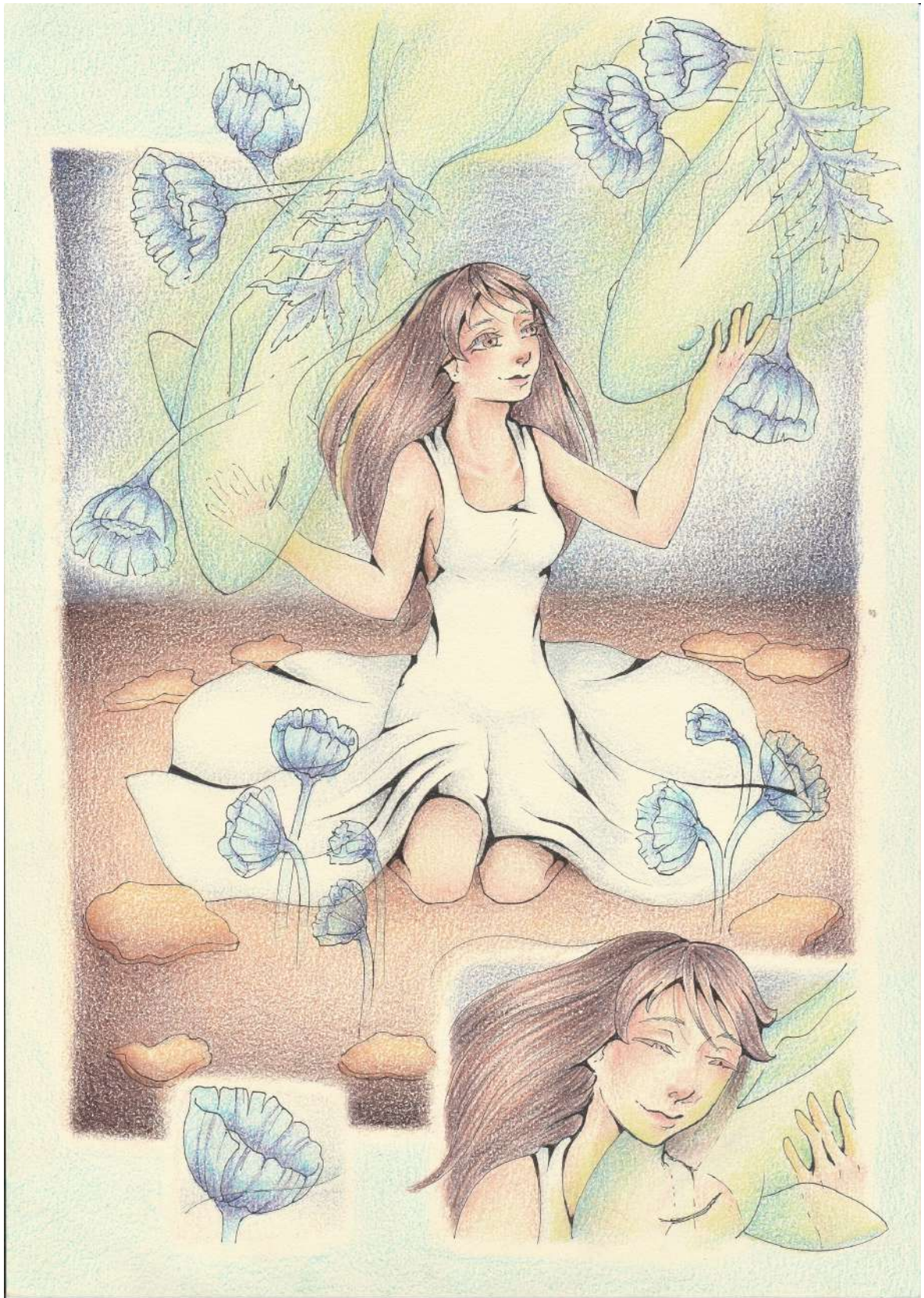
Confusão, 2020 (detalhe)



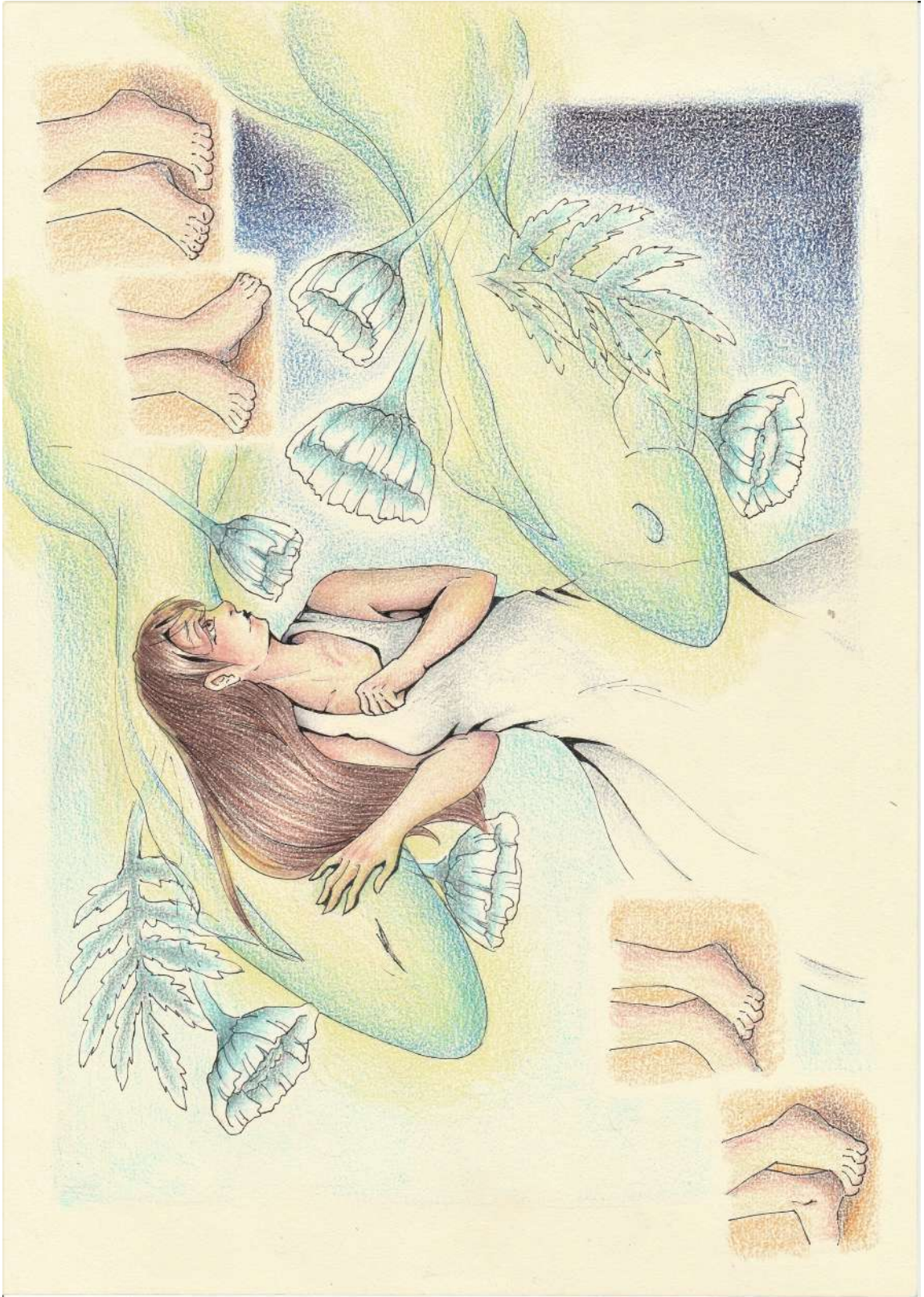
Raiva, 2020 (detalhe)



Medo e Tristeza, 2020 (detalhe)



Alivio e Conforto, 2020 (detalhe)



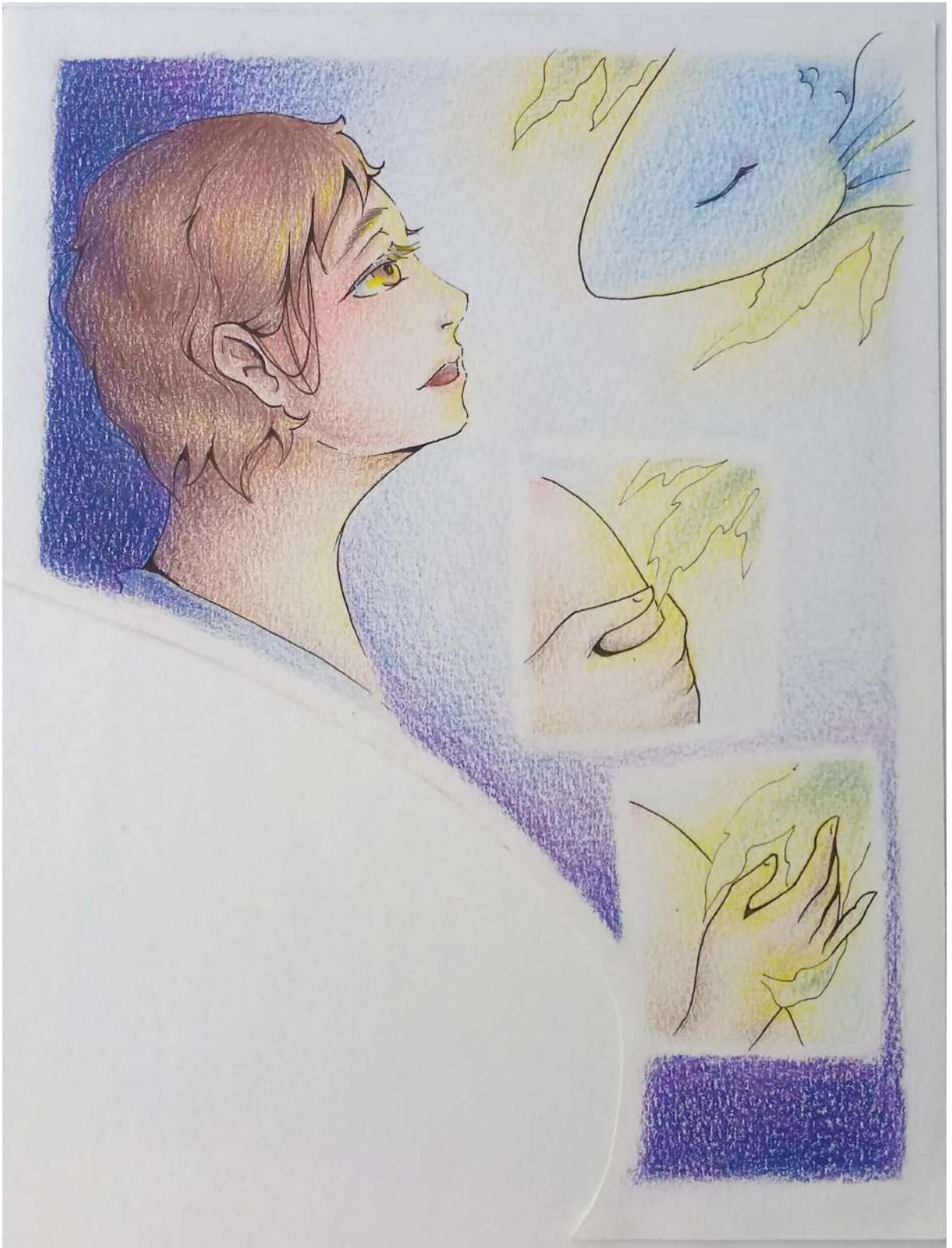
Nostalgia, 2020 (detalhe)



sem título, 2020  
Lápis de cor e caneta nanquim sobre papel



sem título, 2020 (detalhe)



sem título, 2020 (detalhe)



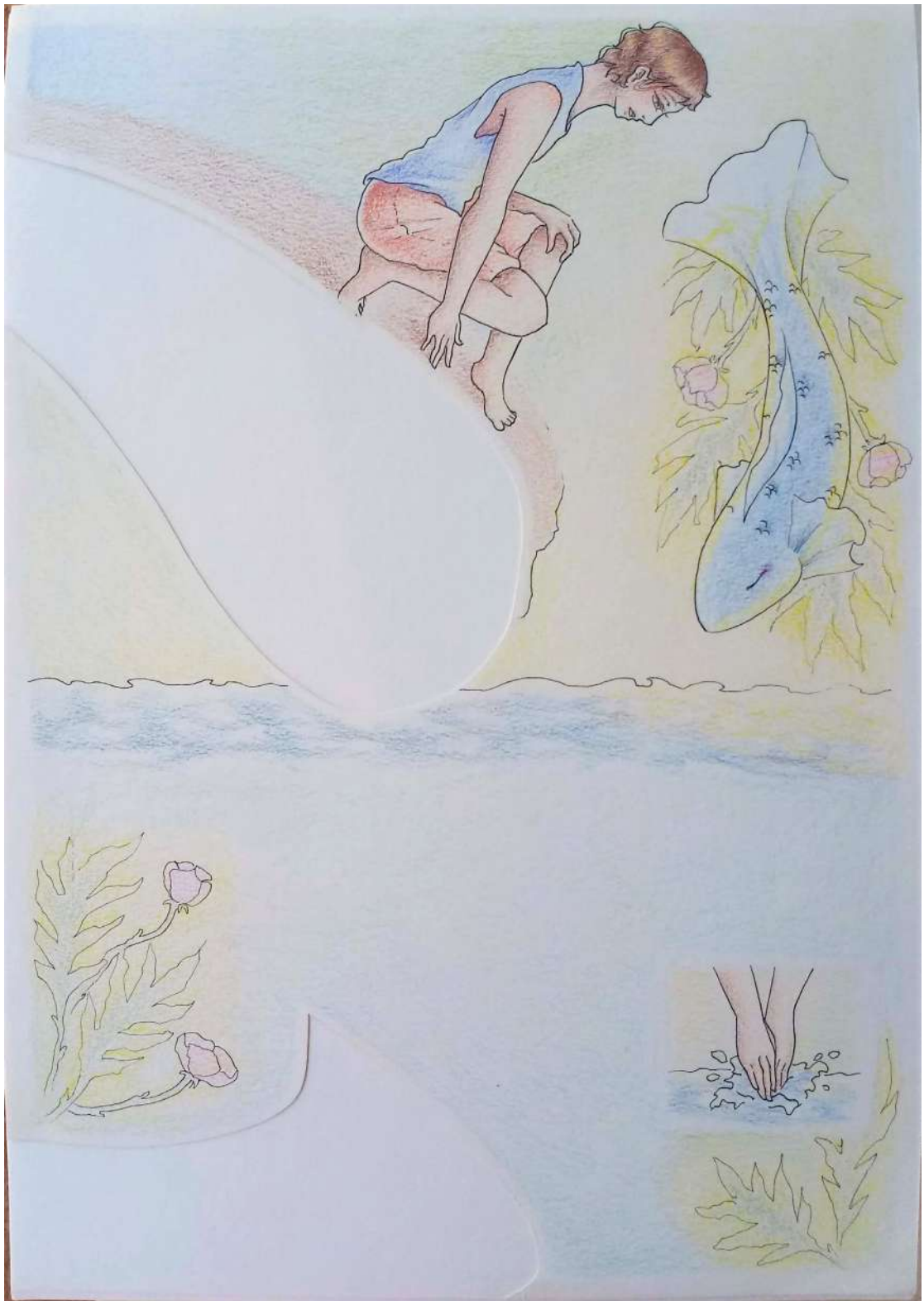
sem título, 2020 (detalhe)



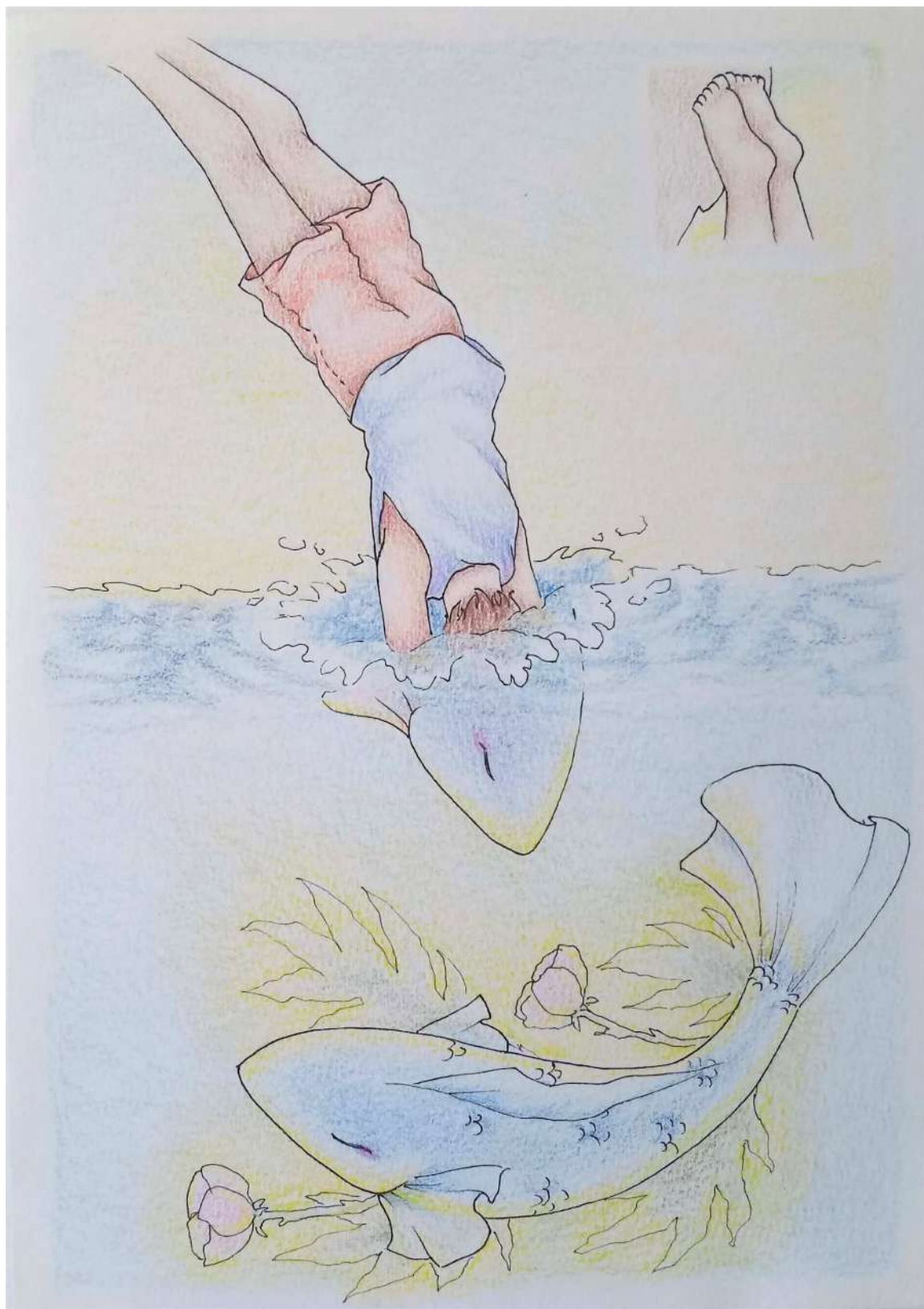
sem título, 2020 (detalhe)



sem título, 2020 (detalhe)



sem título, 2020 (detalhe)



sem título, 2020 (detalhe)



sem título, 2020 (detalhe)



sem título, 2020  
lápis de cor e caneta nanquim sobre papel



Felicidade, 2020  
lápis de cor e caneta nanquim sobre papel



Insegurança, 2020  
lápis de cor e caneta nanquim sobre papel





Medo, 2020  
lápiz de cor e caneta nanquim sobre papel

