

ANA FLÁVIA PEREIRA VENTURA

**NARRATIVA E LINGUAGEM  
QUADRINHOGRÁFICA: A DINÂMICA DA  
NARRAÇÃO EM *FUSHIGI YÛGI***

Viçosa – MG

Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

2014

ANA FLÁVIA PEREIRA VENTURA

**NARRATIVA E LINGUAGEM  
QUADRINHOGRÁFICA: A DINÂMICA DA  
NARRAÇÃO EM *FUSHIGI YÛGI***

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Mariana Procópio

Viçosa – MG

Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da UFV

2014



Universidade Federal de Viçosa  
Departamento de Comunicação Social  
Curso de Comunicação Social/ Jornalismo

Monografia intitulada *Narrativa e Linguagem Quadrinhográfica: a dinâmica da narração em Fushigi Yûgi*, de autoria da estudante Ana Flávia Pereira Ventura, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mariana Ramalho Procópio Xavier – Orientadora  
Universidade Federal de Viçosa

---

Prof. Me. Henrique Moreira Mazetti  
Universidade Federal de Viçosa

---

Prof<sup>a</sup>. Ma. Giovana Santana Carlos  
Universidade Tuiuti do Paraná

Viçosa, 18 de julho de 2014.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por todas as bênçãos concedidas e por ter me dado forças para chegar até aqui;

Aos meus amados pais, Flávio e Val, pelas broncas (necessárias), pelo suporte, carinho, amor e por não pouparem esforços para que os meus mais ousados sonhos se tornassem possíveis;

À minha Tia (e madrinha) Litinha, cuja alegria contagiante está gravada na minha memória, pela dedicação, amizade, afeto, e por, juntamente com o restante da minha família, ter me proporcionado a melhor infância que uma criança poderia sonhar em ter;

À minha orientadora, Prof<sup>a</sup>. Mariana Ramalho Procópio Xavier, por acreditar nessa pesquisa e nos meus esforços, por cobrar sempre o meu melhor, pela paciência, e, sobretudo, pelos conselhos fundamentais para a concretização desse trabalho;

À Prof<sup>a</sup>. Giovana Santana Carlos, que inicialmente foi a orientadora desse projeto, pelo conselhos, sugestões, apoio e por acreditar nesse trabalho desde o início;

Ao Prof. Henrique Mazetti, pelos comentários sinceros, pelas contribuições e sugestões para essa pesquisa;

A todos os professores da UFV e da University of Ottawa, pelas oportunidades, lições, conselhos e contribuições para a minha formação pessoal, acadêmica e profissional;

Aos meus colegas e amigos da UFV e da University of Ottawa, pela convivência e amizade;

Aos técnicos-administrativos do Departamento de Comunicação da UFV, pelo carinho, simpatia e atenção;

A todos os primos, primas, tias, tios e avós, pelo incentivo, afeto, alegria e companheirismo;

Em especial, ao meu irmão caçula, João Lucas, pela amizade sincera, por me fazer rir muito (sempre), por me salvar nos momentos de apuros e, especialmente, pelo companheirismo tanto nos momentos bons quanto nos mais difíceis.

## **RESUMO**

O mangá e as histórias em quadrinhos como um todo tem adquirido notoriedade no meio acadêmico nos últimos anos e caracteriza-se, sobretudo, por ser um campo de estudo permeado por abordagens transdisciplinares. Dentre as diversas possibilidades de pesquisa que emergem na esfera de estudos relacionados aos quadrinhos, há a circunscrição no âmbito da narratologia, com investigações acerca do funcionamento da narrativa. Tomando por base essa vertente, o presente trabalho pretende entender como a integração texto-imagem se articula no processo de narração na série de shōjo mangá intitulada *Fushigi Yūgi*, de autoria da desenhista Yū Watase. Neste sentido, na análise serão observados prioritariamente três aspectos-chave: a alternância de instâncias narrativas na ficção, a dimensão temporal da narração, e o dialogismo entre as duas categorias anteriores nas cenas principais da ficção.

## **PALAVRAS-CHAVE**

Narração; narrativa; shōjo mangá; *Fushigi Yūgi*; iconografia do mangá

## **ABSTRACT**

Manga and comics in general have been obtaining more attention from academia over the past few years. This branch of study characterizes, above all, for being a field permeated by a transdisciplinary approach. Among the various possibilities of research that have emerged in the comics' field of study, figures narratology and the investigations on the narrative engine. Drawing upon the referred framework, this paper aims to understand how the text-image integration is articulated in the process of narration in Yuu Watase's shōjo manga series titled *Fushigi Yuugi*. In this sense, this analysis will explore mainly three key-points: the narrative instances' interchanges on fiction, the narrative's time dimension, and the dialogism between the two previously mentioned key-points in the fiction's climax scenes.

## **KEY-WORDS**

Narration; narrative; shōjo manga; *Fushigi Yuugi*; manga iconography

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>   | <b>6</b>  |
| <b>CAPÍTULO 1 – DA ORIGEM ETIMOLÓGICA À DEFINIÇÃO E FORMAÇÃO DO MANGÁ MODERNO.....</b>                   | <b>8</b>  |
| 1.1. Mangá: o debate conceitual e a circunscrição dos quadrinhos como mídia.....                         | 10        |
| 1.2. Expressões artísticas pré-mangá e suas contribuições para os quadrinhos japoneses.....              | 11        |
| 1.2.1. Cultura popular da Era Edo e a emergência da “cultura de quadrinhos”.....                         | 11        |
| 1.3. Os encontros com o Ocidente.....  | 14        |
| 1.3.1. O mangá no pós-guerra.....  | 15        |
| 1.3.2. Pós-guerra: as contribuições de Tezuka e Takahashi para o mangá.....                              | 17        |
| 1.4. A emergência do shōjo mangá como gênero.....  | 19        |
| 1.4.1. Mangá atual e as consequências da inserção do (shōjo) mangá no mercado global.....                | 21        |
| 1.5. Síntese: etimologia, produções pré-mangá, influência do Ocidente e (shōjo) mangá.....               | 24        |
| <br>   |           |
| <b>CAPÍTULO 2 – CONCEITUAÇÕES SOBRE NARRATIVA E LINGUAGEM QUADRINHOGRÁFICA.....</b>                      | <b>26</b> |
| 2.1. O estudo da narrativa.....  | 26        |
| 2.2. Níveis de análise da narrativa.....   | 27        |
| 2.2.1. Tipos de Narrador e Narratário.....   | 28        |
| 2.2.2. Focalização e Instância Narrativa.....  | 29        |
| 2.2.3. Dimensão Temporal da Narração.....  | 30        |
| 2.3. A perspectiva no âmbito da representação visual: perspectiva e perspectivismo.....                  | 32        |
| 2.4. A linguagem do mangá.....   | 34        |
| 2.4.1. Emblemas.....   | 35        |
| 2.4.2. Onomatopeias.....   | 39        |
| 2.4.3. Balões.....   | 41        |
| 2.4.4. Transições, quadros e o layout da página.....   | 42        |
| 2.5. Síntese: elementos da narração, a perspectiva a linguagem quadrinhográfica.....                     | 45        |
| <br>   |           |
| <b>CAPÍTULO 3 – ARTICULAÇÃO ENTRE LINGUAGEM QUADRINHOGRÁFICA E NARRAÇÃO EM <i>FUSHIGI YÛGI</i> .....</b> | <b>47</b> |
| 3.1. Procedimentos metodológicos.....  | 47        |
| 3.2. Alternância de narradores e focalizações na ficção.....   | 48        |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.2.1. Focalização na narradora-heroína.....  | 49        |
| 3.2.2. Focalização no narrador-personagem.....  | 51        |
| 3.3. A dimensão temporal da narração.....   | 53        |
| 3.3.1. Os universos espaço-temporais na narrativa de <i>Fushigi Yûgi</i> .....          | 54        |
| 3.3.2. Uso de anacronismos narrativos.....  | 57        |
| 3.3.2.1. Anacronismo por antecipação.....   | 57        |
| 3.3.2.2. Anacronismo por retrospectiva.....   | 59        |
| 3.4. Dialogismo entre instâncias narrativas e tempo nas cenas principais da ficção..... | 63        |
| 3.5. Síntese: a articulação de vozes narrativas, perspectiva, tempo e layout.....       | 67        |
| <br>  |           |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>  | <b>69</b> |
| <br>  |           |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>  | <b>70</b> |

## INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o número de pesquisas e livros que se propõem a entender e estudar os mangás tem aumentado. Há estudos sobre as representações de gênero nos quadrinhos japoneses, as especificidades dessa mídia em relação aos quadrinhos ocidentais (COHN, 2013) ou sobre sua inserção no mercado brasileiro (CARLOS, 2009). A discussão acerca da estética e da perspectiva narrativa e de representação visual em séries de animê e mangá também é outro tema que tem ganhado espaço no debate acadêmico (LAMARRE, 2012 e 2013; COHN, 2010; FUJIMOTO, 2012), sendo esta a vertente na qual se enquadra a presente pesquisa. Uma das possibilidades de investigação circunscritas no âmbito dessa última vertente é a de tentar entender como layouts, transições de quadro e demais elementos da linguagem dos quadrinhos são recombinações para construir uma dinâmica de alternância de focalizações ou de perspectivas narrativas nos mangás.

Como explica Reuter (1997), na esfera da narração estão circunscritas as escolhas técnicas ou de criação que organizam a *mise-en-scène* da ficção e, conseqüentemente, a maneira através da qual esta será representada, mediante a escolha da voz narrativa (ou narrador), da perspectiva narrativa, bem como da sequência na qual os eventos serão recontados. Nesse sentido, o presente trabalho se propõe a compreender como a integração texto-imagem se articula no processo de narração na série de mangás intitulada *Fushigi Yûgi*, de autoria da desenhista Yû Watase.

O objetivo dessa pesquisa é entender o funcionamento desse processo mediante a observação da dinâmica estabelecida entre elementos da linguagem quadrinhográfica (como as transições de quadros e os tipos de layout de página) e da linguagem verbal. Dessa forma, o estudo da narração justifica-se principalmente pelo fato de que uma mesma história poderia ser completamente diferente, se narrada em primeira ou terceira pessoa, a partir da perspectiva de um personagem em detrimento de outro, ou mediante o uso de recursos como o flashback ao invés de seguir a ordem cronológica. (REUTER, *op. cit.*).

A escolha dessa obra como objeto de análise se dá devido ao fato de que esta é uma fonte rica em elementos iconográficos e narrativos pertinentes para a pesquisa. Além disso, a série é considerada um dos principais títulos de fantasia publicados na década de 1990, tendo sido também a obra que consagrou a autora Yû Watase, considerada uma das melhores desenhistas da atualidade. (MOLINÉ, 2006).

Portanto, o trabalho estrutura-se da seguinte maneira: no primeiro capítulo, privilegia-

se uma contextualização histórica do mangá; no segundo capítulo, enfatiza-se a conceituação acerca da narrativa, da perspectiva na representação visual e da linguagem quadrinhográfica; por fim, no terceiro capítulo, discute-se a articulação entre a linguagem dos mangás e a narração em *Fushigi Yûgi*.

Cabe ressaltar que, em geral, no que tange a contextualização histórica acerca do mangá, pode-se perceber que alguns aspectos até então “sedimentados” no discurso popular sobre o tema tem sido novamente pesquisados e debatidos nos últimos anos no âmbito acadêmico. Com isso, a ênfase dada aos aspectos históricos e à identificação de algumas das expressões artísticas que teriam contribuído para a linguagem e a formação do mangá moderno (no primeiro capítulo dessa pesquisa), se dá, principalmente, com o objetivo de tentar traçar um panorama preliminar acerca do debate sobre o assunto.

## CAPÍTULO 1 – DA ORIGEM ETIMOLÓGICA À DEFINIÇÃO E FORMAÇÃO DO MANGÁ MODERNO

Embora, no Japão, o termo mangá seja usado para referir-se às histórias em quadrinhos em geral, fora do Japão, a palavra tem sido há muito tempo empregada para referir-se especificamente aos quadrinhos japoneses. O dicionário Thesaurus estabelece a seguinte definição:

como em graphic novel [“romance gráfico”], “histórias em quadrinhos ou graphic novels japonesas,” c.1989, do Jap., “cartum, caricatura”, lit. “imagens involuntárias”. Termo teria sido cunhado em 1814 pelo artista Katsushika Hokusai para “transmitir uma sensação de composição de fluxo livre e estilo excêntrico [ou peculiar]”. Ver anime. Sinônimos: cartum, história em quadrinhos, tirinhas.<sup>1</sup>

No entanto, tal conceito não é amplamente aceito por estudiosos dos quadrinhos japoneses e alguns desses autores problematizam essa definição. Para Gravett (2006), ao generalizar o termo, incluindo desde cartuns de um só quadro, a caricaturas, tirinhas, graphic novels e mangá narrativo (ou *story manga*<sup>2</sup>) numa só definição, poderia se incorrer no equívoco de se reduzir todas essas expressões artísticas apenas às características que elas apresentam em comum.<sup>3</sup>

Segundo Gravett (2006, p. 22), a única maneira de agrupar todas as formas de arte citadas num mesmo conceito seria então mediante a ênfase nos “aspectos puramente pictóricos”, nomeadamente: “o exagero, a simplificação e as linhas de movimento.” Tal generalização, argumenta Gravett (2006), orientada pelo foco nos aspectos comuns, ignoraria características importantes específicas do mangá moderno, tais como, a estrutura da narrativa (quadro a quadro) e a sofisticada combinação de texto e imagem.

Outro ponto controverso na definição retirada do dicionário acima apresentada reside na atribuição da invenção do termo mangá à Katsushika Hokusai, em 1814. Embora autores como Luyten (2011), Gravett (2006) e Moliné (2006) sustentem tal posição, há estudos que sugerem o contrário. Thorn (1996, p. 1), por exemplo, destaca que, diferentemente do “mito

---

<sup>1</sup> Tradução da autora, do original (em inglês): **Thesaurus.com**. Manga. Disponível em: < <http://thesaurus.com/browse/manga> >, acesso em 07 de junho de 2014.

<sup>2</sup> Termo usado tanto por Thorn (1996) quanto por Gravett (2006) para se referir aos quadrinhos serializados.

<sup>3</sup> **Graphic novel:** Há muitas definições. O termo teria sido cunhado por Will Eisner para distinguir “A Contract with God” (1978) de coletâneas de tirinhas de jornais. Em geral, a graphic novel pode ser definida como um tipo de história ficcional apresentada em formato de arte sequencial e publicada como um livro, que se assemelha a um romance (isto é, uma narrativa em prosa) pela extensão e aprofundamento dos personagens. **Cartum:** Atualmente, o termo é usado como sinônimo de produtos relacionados ao humor gráfico (seja de animação ou de suportes impressos). Mais recentemente, no âmbito da mídia impressa, cartum se refere à desenhos humorísticos de um quadro ou do tipo “gag”. Frequentemente, o termo é utilizado para referir-se à tirinhas ou ilustrações humorísticas fictícias ou não publicadas em jornais e revistas. (Disponível em: < <http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Cartoon.html> >, acesso em 10 de julho de 2014.).

popular”, Hokusai não teria sido o primeiro autor a usar a palavra mangá para referir-se à produções “cartunizadas”. Kern *apud* CADDEAU (2009) nota o uso do termo mangá num produto impresso datado de 1798, de autoria do artista Santō Kyōden– um famoso criador de *kibyōshi*<sup>4</sup>, isto é, um tipo de histórias em quadrinhos muito popular no Japão durante os séculos 17 e 18. Enquanto Shimizu *apud* BRIENZA (2014), por sua vez, destaca que há registros do uso do termo mangá que remontam a meados da década de 1770.

Thorn (1996) argumenta que o xilogravurista Hokusai, apesar de não ter cunhado o termo, teria ajudado na popularização da palavra mangá ao utilizá-la no título de sua coleção de encadernados, chamada *Hokusai Manga*<sup>5</sup>. O que não tira o mérito da contribuição de Hokusai para o processo de significação (ou ressignificação) do mangá – tanto da palavra, quanto da mídia em si. Tal como salienta Gravett (2006, p. 25), para Hokusai, mangá provavelmente teria significado:

rascunhos mais livres, inconscientes, nos quais ele [Hokusai] podia brincar com o exagero, a essência da caricatura. Hokusai nunca incluiu a narrativa em seus rascunhos, mas se estivesse vivo hoje, poderia reconhecer no mangá moderno um pouco do gosto pelas expressões grotescas, pela comédia física e pelos desenhos sem inibições.

Embora não se saiba ao certo quando ou por quem a palavra mangá teria sido realmente criada, sugere-se que os ideogramas que a compõem possuam origem chinesa. Segundo Schodt *apud* (GRAVETT, 2006) e Thorn (1996), a palavra mangá constitui-se de dois ideogramas, respectivamente, *man* – 漫 – e *ga* – 画 –, sendo que o primeiro significa “a despeito de si mesmo”, “frouxo” ou “involuntário” e o segundo significa “imagem” ou “desenho”. Moliné (2006, p. 18) propõe que a junção dos dois ideogramas se traduza na expressão “imagens involuntárias” e salienta que esse significado se imporia “como sinônimo de tudo o que é relacionado à caricatura ou ao humor gráfico, à semelhança da palavra inglesa *cartoon*”. O que não só explica as origens da definição inicialmente apresentada, retirada do dicionário Thesaurus, como também a reforça. SCHODT (*apud* GRAVETT, 2006, p. 25), THORN (1996, p. 1).

Por outro lado, Schodt *apud* GRAVETT (2006, p. 13) explica que o ideograma *man*

---

<sup>4</sup> Definição: *kibyōshi* ou *kibyōshi*, significa, literalmente, “de capa amarela”. Tipo de história em quadrinhos que se tornou muito popular entre 1775 e meados de 1806 no Japão – durante a chamada Era Edo (ou Era Tokugawa) (KERN, 2007, HEUER, 2012, THORN, 1996, GRAVETT, 2006).

<sup>5</sup> *Hokusai Manga: Denshi Kaishu* (“Desenhos Involuntários de Hokusai: Manual de transmissão da essência”) foi uma série composta por 15 encadernados, publicados a partir de 1814 por Katsushika. Teria sido um dos primeiros artistas japoneses a “desenvolver as imagens em sucessão de desenhos”. (MOLINÉ, 2006, p. 18). A série incluía coleções de ilustrações “menos sérias” de Hokusai (THORN, 1996, p. 1).

(漫) possui ainda um outro significado, o de “moralmente corrupto”<sup>6</sup>. Gravett (2006) sugere que, ainda que de forma não intencional (por parte de Schodt), é justamente da apresentação dessa possibilidade de significado/ interpretação do ideograma, que advém outra tradução: a de “imagens irresponsáveis”. Essa outra definição, imbuída de viés moral, foi amplamente divulgada pela mídia e críticos da área, e, em consequência disso, contribuiu para a consolidação de uma visão estigmatizada do mangá no Ocidente.

### 1.1. Mangá: o debate conceitual e a circunscrição dos quadrinhos como mídia

O debate conceitual acerca dos mangás é amplo. No entanto, em geral, a discussão orbita entre três grandes tendências. A primeira consiste na inserção dos quadrinhos japoneses no âmbito da literatura e sua definição como um tipo de **literatura de massa** (GRAVETT, 2006). A segunda tendência é a da definição dos mangás como um **gênero** (BOUISSOU, 2010; MOLINÉ, 2006). Por fim, há a definição dos mangás como um tipo de **mídia**<sup>7</sup>, vertente que adotaremos na presente pesquisa. Esta última abordagem é também amplamente adotada pelos teóricos (KINSELLA, 1998; RAAB, 2005; LAPLANTE, 2008; BRIENZA, 2014; LAMARRE, 2013; COHN, 2010; STEINBERG, 2010; THORN, 1996).

Conforme será discutido nas seções subsequentes, no mangá é comum o uso de estratégias de quadrinização que se caracterizam por “quebras” ou “pausas” deliberadas na narrativa, e o uso de artifícios que conferem caráter mais cinematográfico aos quadrinhos, por vezes, aproximando-se da dinamicidade apresentada na animação. (GRAVETT, 2006). Como pontua Lamarre (2012), em especial, o shôjo mangá (mangá orientado ao público feminino) não só rompe com o grid retilíneo da página, mas principalmente, rejeita uma forma de conclusão composicional centrada na regularidade de espacialização e “orientada na finalidade”. (LAMARRE, 2012).

Tanto as interrupções no fluxo contínuo da narrativa, quanto a diversidade no layout da página do mangá – embora não refutem completamente – representam um desafio às definições canônicas de quadrinhos, tal como estabelecidas por Will Eisner e McCloud (1995). Afinal, no Japão, lugar onde os quadrinhos cresceram para se tornar uma poderosa forma de comunicação e entretenimento, a linguagem visual (ou a iconografia) do mangá “alcançou níveis de complexidade e sofisticação nunca antes vistos numa escala tão elevada em

---

<sup>6</sup> Para BRIENZA (2014, p. 469): o ideograma *man* é também “aleatório” ou “irresponsável”.

<sup>7</sup> Por mídia, entende-se, tal como proposto por Berlo (2003): *meio de comunicação* ou “veículo de mensagens” (ou canal), que pode ser examinado como um “sistema de comunicação por inteiro” que emprega fontes, codificadores e decodificadores próprios em seu processo comunicacional.

produções similares ao redor do mundo até muito recentemente”. (LAPLANTE, 2008, p. 2). Pode-se dizer que o mangá é uma mídia dotada de “vocabulário, convenções e uso de símbolos” característicos, cuja “linguagem visual elusiva” – para a qual não há dicionários – é, simultaneamente, universal e local. (LAPLANTE, *op. cit.*).

## 1.2. Expressões artísticas pré-mangá e suas contribuições para os quadrinhos japoneses

Como pontuam Thorn (1996) e Raab (2005), o debate sobre os possíveis precursores do mangá gera controvérsias. No entanto, para os que defendem a longa tradição de narração gráfica do Japão, estão entre os precursores do mangá: os pergaminhos, como a série *Chōjū-giga*<sup>8</sup> (“caricaturas animais”) de Sōjō Toba (GRAVETT, 2006; BOUISSOU, 2010; MOLINÉ, 2006); os biombos que narram a chegada dos portugueses ao Japão no século 16 pertencentes à arte *nanban* (MOLINÉ, *op. cit.*, LOPES, 2014); as caricaturas portáteis de Buda chamadas *Otsu-e* (MOLINÉ, *op. cit.*); as gravuras *yōkai* (de seres sobrenaturais), *zenga* (“imagens zen”) e *shunga* (“imagens da primavera”); bem como expressões artísticas diversas da cultura popular da Era Edo (1603-1867). (GRAVETT, *op. cit.*; BOUISSOU, *op. cit.*)

Dentre os referidos precursores, na presente pesquisa, serão enfatizados aqueles cujos aspectos incorporados contribuíram para a formação da iconografia e do formato do mangá, mediante a introdução de técnicas de desenho, estratégias de estruturação narrativa e dos códigos linguísticos ou emblemas atualmente em uso nos quadrinhos japoneses. Nesse sentido, destacam-se os pergaminhos e algumas das expressões artísticas da cultura de Edo (estas últimas serão discutidas na subseção seguinte).

A narrativa gráfica dos pergaminhos (*e-makimono*, 絵巻物, ou *e-maki*), além de mesclar imagem e texto, introduziu duas técnicas de desenho comumente utilizadas nos mangás atuais: a de representação de uma cena a partir de uma visão aérea, (denominada *fukinuki yatai*, 吹抜屋台), e o método de composição usado para representar eventos sucessivos num único plano de fundo (chamado *iji douzu*, 異時同図).<sup>9</sup>

### 1.2.1. Cultura popular da Era Edo e a emergência da “cultura de quadrinhos”

Durante os mais de duzentos anos de paz do autoritário regime dos xoguns Tokugawa,

<sup>8</sup>

Versão abreviada de *Chōjū-jinbutsu-giga* (鳥獣人物戯画, significa literalmente “caricaturas de pessoas-animais”)

<sup>9</sup>

Cool Japan Illustrated. The influence of e-maki on manga. Disponível em: < [http://www.cool-jp.com/articles/anime/anime\\_fs\\_techniques\\_03.php?article\\_id=138&parent\\_category\\_id=2](http://www.cool-jp.com/articles/anime/anime_fs_techniques_03.php?article_id=138&parent_category_id=2) >, acesso em 05 de maio de 2014.

grandes cidades se desenvolveram e, sobretudo, a cultura popular dos *chōnin* – classes mercadora e artesã em ascensão – prosperou.<sup>10</sup> Período marcado pelo envolvimento quase simultâneo dos artistas em diferentes círculos de produção artística e, sobretudo, pelo hibridismo cultural (KERN, 2011), essa época se caracterizou também por um desenvolvimento considerável da infraestrutura de educação popular e por índices crescentes de alfabetização em âmbito nacional. (YONEMOTO, 2008; TAMAKI, 2014). De maneira geral, aponta Yonemoto (*op. cit.*, p. 8), “emergia no Japão Tokugawa uma ampla e largamente lida ‘biblioteca de informação pública’, que produzia formas comumente aceitas de conhecimento”. A plebe compunha um dos principais segmentos consumidores de literatura (principalmente os *gesaku* – “literatura de entretenimento”) e de arte. (YONEMOTO, *op. cit.*; KERN, *op. cit.*; MUELLER, 2012; HEUER, 2012).

Caracterizada pelo estilo de vida urbano, centrado na busca pelo prazer e entretenimento, e marcada pela expansão de bairros de meretrício como o de Yoshiwara, a cultura popular de Edo (atual Tóquio) é referenciada como *ukiyo* (浮世, “mundo flutuante”). Em síntese, por “mundo flutuante” entende-se a cultura popular urbana que, a princípio, floresceu nos bairros de meretrício da cidade de Edo no Japão da Era Tokugawa (1603-1867). No âmbito do “mundo flutuante”, houve a introdução da xilogravura, técnica que possibilitou a criação de gravuras ou “retratos” do “mundo flutuante”, chamadas de *ukiyo-e* (浮世絵). Além da emergência dos *ukiyo-zōshi* (浮世草子, livros do “mundo flutuante”), do teatro *kabuki* (歌舞伎), dos *kusazōshi* (草双紙, “ficção ilustrada”), entre outras formas de arte. Todas consideradas expressões artísticas que influenciaram o mangá. (GRAVETT, 2006; THORN, 1996; BOUISSOU, 2010; KERN, 2011; SHORES, 2012; MUELLER, 2012). Dentre estes, destacam-se as influências do *ukiyo-e*, do teatro *kabuki* e dos *kusazōshi*.

De uma forma geral, os mangás incorporaram à sua iconografia tanto os códigos para representação da emoção do *ukiyo-e* (retratos do “mundo flutuante”), quanto do teatro *kabuki* (performance que mescla música, dança e atuação). (KERN, 2011). Ambos se caracterizam pelo exagero quase caricatural na representação de emoções. Do *ukiyo-e*, advém também a “anatomia simplista” dos personagens, caracterizada pela representação “cartunizada” dos

---

10 Segundo McClain (2002), os oficiais da Era Tokugawa acreditavam que o posicionamento das pessoas em grupos segregados impossibilitaria a formação de um desafio unificado contra a ordem hegemônica. Por isso, fortaleceu-se o sistema hierárquico de quatro classes: os **samurai** (a classe guerreira, compunham a elite), a seguir estavam os **fazendeiros** ou **camponeses**, seguidos dos **artesãos** e, na base do sistema, estavam os **mercadores**. Dentre as quatro classes, só aos *samurai* era permitido usar sobrenome. O xogum, a corte imperial e os *daimyo* (senhores de terra) estavam acima do sistema de classes. Ao passo que abaixo do sistema hierárquico estavam os *burakumin*, que incluíam: as minorias étnicas, os empregados em indústrias tabus (açougueiros, executores/ carrascos, devido à influência do budismo e do xintoísmo, que condenam o consumo de carne vermelha, além disso todas as profissões ligadas à morte, eram consideradas “impuras”), os *hinin* (grupo heterogêneo de pessoas que deixaram o sistema de quatro classes por algum motivo – seja punição por transgressão da lei ou por escolha –, incluía atores, bardos viajantes, fugitivos, criminosos, andarilhos, prostitutas, entre outros). Além disso, as cortesãs e gueixas também ficavam fora do sistema de classes, pois eram ranqueadas entre elas segundo critérios de beleza e conquistas. (MCCLAIN, 2002).

rostos e pela ênfase dada aos olhos. Ao passo que as “bocas sorridentes ou gritantes gigantescas, lágrimas irrompendo como gêiseres, e braços ou pernas envolvidos ao redor do corpo para expressar maior constrangimento” (BOUISSOU, 2010, p. 20), as “pausas” na narrativa e a intensa dramaticidade do enredo são indícios da incorporação de elementos do *kabuki* aos mangás.

Juntamente com o desenvolvimento do *kabuki* e do *ukiyo-e*, emerge o que Kern (2011) denomina como uma “cultura de quadrinhos” no Japão da Era Edo, que se expressa no surgimento e na propagação de gêneros de “ficção ilustrada”: os *kusazōshi*, 草双紙.<sup>11</sup> Estes são uma “coleção de gêneros intimamente associados, frequentemente referenciados individualmente pela cor de suas capas”: os livros azuis (*aobon* ou *aohon*), livros vermelhos (*akabon* ou *akahon*), livros pretos (*kurobon* ou *kurohon*), livros amarelos (*kibyōshi*), com a exceção de um gênero que surge depois, as serializações de livros (*gōkan*).<sup>12</sup> (KERN, 2011, p. 167). Todos eles podem ser considerados tipos de histórias em quadrinhos pelos seguintes motivos: seus conteúdos consistiam basicamente de narrativas texto-visuais interdependentes; eram produzidos em massa e de forma barata; e disseminados para uma significativa faixa da população.

Kern (2011) atenta para a necessidade de se repensar e rediscutir a versão canônica da história das histórias em quadrinhos. Tal como salienta Kern (*op. cit.*, p. 168), os *kusazōshi* podem ter sido “as primeiras histórias em quadrinhos amplamente populares” do mundo. Enquanto os *kibyōshi*, por sua vez, desenvolvidos entre 1775 e 1806, podem ter sido o primeiro tipo de história em quadrinhos popular voltada para o público adulto na história mundial.

Isso representa um desafio à versão canônica da história das histórias em quadrinhos que atribui ao suíço Rodolphe Topffer o título de “pai dos quadrinhos modernos” (MCCLLOUD, 1995, p. 17). É necessário esclarecer que a primeira das “histórias em imagens” (intitulada *Histoire de M. Jabot*)<sup>13</sup> publicada por Topffer, data de 1833, ao passo que o primeiro *kibyōshi* foi publicado em 1775. Só aí já se estabelece uma diferença de mais de meio século entre uma publicação e outra. Se levados em consideração os *akabon* – que

---

<sup>11</sup> Heuer (2012) nota três tendências entre os teóricos que estudam as ficções ilustradas da Era Edo: a) a aproximação dos *kusazōshi* com os livros ilustrados infantis atuais; b) os *kusazōshi* como gênero independentes e atraentes em si mesmos; c) a aproximação dos *kusazōshi* com o mangá moderno. Aqui, adotamos a vertente que os aproxima do mangá, fundamentada na perspectiva teórica de Kern (2011) da existência de uma “cultura de quadrinhos” na Era Edo.

<sup>12</sup> Heuer (2012) destaca que há teóricos – a exemplo de Mueller (2012) – que optam por usar o termo *kusazōshi* para designar especificamente *kibyōshi* e *gōkan*, e consideram *aohon* (ou *ahobon*), *akahon* (ou *akabon*) e *kurohon* (ou *kurobon*), formas primitivas de *kusazōshi*. No entanto, nessa pesquisa, optou-se por usar o termo *kusazōshi* em seu sentido mais amplo, abrangendo todos os gêneros citados, tal como Heuer (2012) e Kern (2011) o utilizam.

<sup>13</sup> **Lambiek Comicopedia.** Rodolphe Topffer. Disponível em: < <http://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm> >, acesso em 20 de junho de 2014.

precedem os *kibyōshi* e cujo primeiro título foi publicado em meados da segunda metade do século 17 (MUELLER, 2012) –, por exemplo, a distância aumenta ainda mais.

Outro fator corrobora a tese de Kern (2011): já havia entre os *kusazōshi* uma segmentação temática orientada para os interesses de audiências diferentes. Dessa forma, a distinção elaborada pelos teóricos entre *akabon*, *kurobon* e *kibyōshi*, por exemplo, se dá muito mais pelo conteúdo e temáticas abordados em cada um dos referidos gêneros do que pela cor de suas capas.

Enquanto nos *akabon* eram recorrentes os contos de fadas, nos *kurobon*, o foco era a representação do sobrenatural. Ambos eram gêneros voltados para as crianças ou, pelo menos, para um público menos letrado. Já os “livros amarelos” (*kibyōshi*) apresentavam um conteúdo satírico-cômico mais orientado para o público adulto, sendo tão marcados pela irreverência em relação às estruturas de poder dominantes quanto era tolerado durante o autoritário xogunato Tokugawa.<sup>14</sup> No entanto, a sátira política foi incluída no expurgo reacionário à cultura popular de Edo (as Reformas Kansei, *Kansei no kaiku*, outorgadas na década de 1790), marcando o fim do *kibyōshi* como protesto velado ao governo. (BOUISSOU, 2010; MUELLER, 2012; HEUER, 2012; KERN, *op. cit.*).

### 1.3. Os encontros com o Ocidente

O desenvolvimento do mangá também foi influenciado pelo contato com o Ocidente, que propiciou a introdução no Japão de novas tecnologias – nomeadamente a impressão offset e litográfica – e de modelos que viabilizariam a transformação da narração gráfica num tipo diferente de mídia massiva e barata. (BOUISSOU, 2010; MCCLAIN, 2002). Nesse sentido, dois europeus se destacam como os principais difusores dos estilos de desenhos satíricos ocidentais na terra do sol nascente a partir de meados da segunda metade do século 19: o francês Georges Bigot, criador da revista *Tōbaé* e o britânico Charles Wirgman, com a revista *Japan Punch*. Estilos esses que viriam a ser conhecidos respectivamente como *toba-e* e *ponchi-e*. (BOUISSOU, 2010; MOLINÉ, 2006; LAPLANTE, 2008). *Tokyo Nichinichi Shimbun* e *Maru Maru Chimbun* foram duas das publicações japonesas que surgiram no período. Estas eram, respectivamente, um revival dos *kusazōshi* da Era Edo, e uma incorporação do estilo de desenho satírico ocidental. (BOUISSOU, 2010).

---

14

Tal como observa Tawada (2009), os *kibyōshi* já pressupunham que o leitor possuísse conhecimento prévio do confucionismo e da literatura tradicional. Afinal, as paródias de ditados confucionistas e demais conteúdos satírico-cômicos, característicos desses “livros amarelos”, só poderiam ser plenamente compreendidos se os leitores conhecessem os ditados originais. (TAWADA, 2009). Dado o sucesso que os *kibyōshi* tiveram na época (BOUISSOU, 2010; KERN, 2011; MUELLER, 2012; HEUER, 2012), supõe-se que o público de fato entendia as relações intertextuais ali estabelecidas.

Em 1900, o jornal *Jiji Shinpô*, de Fukuzawa Yukichi (1835-1901), cria o seu suplemento semanal – formato que surgiu nos jornais americanos em meados de 1890 –, intitulado *Jiji Manga*. O que marcou o uso do termo “mangá” no título de uma publicação periódica e, conseqüentemente, a divulgação deste. A primeira tirinha semanal com personagens fixos, de autoria de Kitazawa Rakuten (1876-1955), surge nesse suplemento. Já em 1905, Kitazawa lança uma revista mensal satírica ilustrada intitulada *Tokyo Puck* (1905-1915)<sup>15</sup>, abrindo espaço para que outros mangakás publicassem seus trabalhos.<sup>16</sup> (BOUISSOU, 2010; MOLINÉ, 2006).

Além do espaço nos jornais, revistas jornalísticas e cult como a *Asahi Gurafu* (1923-2000) já publicavam mangás juntamente com ilustrações, fotos e reportagens. Com a emergência e fortalecimento dos movimentos sociais esquerdistas<sup>17</sup>, o mangá era usado como veículo para debate e críticas político-sociais por artistas como Kitazawa, Okamoto Ippei (1886-1948), além dos outros membros da Liga Proletária de Mangakás (*Nihon Mangaka Renmei*). Em paralelo, houve também o desenvolvimento dessa mídia como forma de entretenimento de massa voltada para um público infanto-juvenil, e, diferentemente de outros países, no Japão, os quadrinhos se desenvolveram no âmbito das grandes editoras desde cedo. Houve um processo amplo de apropriação dos quadrinhos americanos. No entanto, os quadrinhos dessa época ainda estavam muito distantes da mídia que viria a se tornar, a partir da segunda metade do século 20, internacionalmente reconhecida como mangá. (BOUISSOU, 2010; MOLINÉ, 2006; KINSELLA, 2000; RAAB, 2005; GRAVETT, 2006; THORN, 1996).

### 1.3.1. O mangá no pós-guerra

O desenvolvimento do mangá se deve, em grande medida, ao trauma que marcou a consciência coletiva japonesa, causado pela derrota na segunda guerra mundial, e à influência dos sete anos subsequentes de ocupação americana em território nipônico. Tal contexto favoreceu a emergência de duas tendências, a princípio diametralmente opostas, na produção de quadrinhos. A primeira delas foi a do mangá mais cartunizado e orientado para o público infantil – de episódios curtos e cujo estilo se assemelhava muito ao dos desenhos da Disney –

---

<sup>15</sup> A revista teria continuado a ser publicada de forma intermitente (isto é, sem periodicidade definida) até meados dos anos 1940. (ILLERBRUN, 2005).

<sup>16</sup> A partir daí, na era Taisho (1912-1926), o mangá começa a ser reconhecido como objeto de análise e crítica acadêmica, com a publicação em 1924 do primeiro livro que se propõe a reconstruir a história dessa mídia – *Nihon manga-shi*, de autoria de Hosokibara Seiki. (BOUISSOU, 2010).

<sup>17</sup> Os “tumultuados anos 1920” no Japão foram marcados pela eclosão de movimentos anarquistas, socialistas, feministas e demais manifestações do proletariado. (MCCLAIN, 2002).

publicado em revistas mensais pelas grandes editoras de Tóquio, que desde os anos 1940 passavam a dedicar mais espaço aos mangás. A outra tendência foi a dos baratos “livros vermelhos”, ou *akabon*<sup>18</sup>, produzidos por editoras pequenas de Osaka. Esses últimos eram quadrinhos alternativos, com estilo e temática mais realistas e tinham como foco o público adulto. Inicialmente, em parte devido à escassez de papel, os quadrinhos eram disponibilizados, por um preço de dez ienes, nas livrarias locadoras de mangás denominadas *kashibon'ya* ou *kashihonya*. Como aponta Bouissou (2010), até o início da década de 1960, já haviam cerca de 5000 locadoras de mangás em funcionamento. Os *akabon* também eram vendidos em lojas comuns. De uma forma geral, nesse período, o grande interesse do público pelos quadrinhos surge, a princípio, da ânsia por uma forma barata e leve de entretenimento, para distração das dificuldades e da pobreza que se seguiram à derrota na guerra. (LUYTEN, 2011; GRAVETT, 2006).

No âmbito das produções underground, os quadrinhos tornavam-se um terreno fértil para a exploração de temas morais, dos questionamentos que surgiam a partir da experiência traumática e frustrações advindas da derrota na guerra, dos cenários geopolíticos, dramas sociais, além das “mais inadmissíveis e vergonhosas paixões humanas” (BOUISSOU, 2010, p. 26), incluindo o incesto e a necrofilia – na linha das ficções e livros ilustrados da Era Edo (tanto os *kusazōshi* quanto os *ukiyo-zōshi*). Em 1957, Yoshihiro Tatsumi cunhou o termo que viria a designar tais quadrinhos alternativos: *gekigá*, ou “imagens dramáticas”. Já em 1964, Katsuichi Nagai fundaria uma revista mensal de *gekigá*, intitulada *Garo*. (RAAB, 2005; GRAVETT, 2006).

Muitos artistas de *gekigá* (a exemplo de Sanpei Shirato e Shigeru Mizuki) iniciaram suas carreiras no *kamishibai* (ou *kami-shibai*), o “teatro de papel”. Segundo Bouissou (2010, p. 26), esse teatro consistia numa “performance de rua, na qual o contador de histórias entretinha a audiência utilizando-se de um conjunto de quadros ilustrados que acompanhavam a narração.” O que teria influenciado o ritmo narrativo dos quadrinhos japoneses.

As duas tendências (alternativo e infantil) contribuiriam largamente para o ressurgimento e a consolidação da produção cultural de mangá – que havia estacionado durante a guerra. Essa distinção entre *gekigá* (alternativo) e mangá (das grandes editoras) foi essencial para que universitários aderissem à leitura de quadrinhos no final da década de 1960. Títulos como “A Lenda de Kamui” (de Shirato Sanpei), no qual um samurai lutava contra as

---

<sup>18</sup> Apesar de ter o mesmo nome que um dos tipos de *kusazōshi* (ficção ilustrada) da Era Edo – sobre os quais discutiu-se na sessão anterior – os *akabon* do século 20 não são uma continuação direta dos da Era Edo. São duas mídias diferentes que, no entanto, são igualmente referenciadas pelas cores de suas capas.

ordens despóticas de um senhor de terras, fizeram sucesso no contexto da onda de protestos e do movimento estudantil que tomaram conta do Japão em meados de 1968. As editoras, ao notar que seus leitores deixavam os quadrinhos após completarem doze ou treze anos, começavam a recrutar desenhistas de gekigá com vistas a atingir um público leitor mais velho. (LAPLANTE, 2008; RAAB, 2005; GRAVETT, 2006; BOUISSOU, 2010).

Muitos desenhistas dessa geração, a exemplo de Osamu Tezuka, eram adolescentes durante o conflito militar e maduros o suficiente para vivenciar profundamente os efeitos e o trauma da derrota. O que afetou a produção de quadrinhos e trouxe para esse universo quatro elementos que agregaram complexidade e dramaticidade num nível elevado, ao qual quadrinhos criados em outros lugares do mundo dificilmente se equiparam. (BOUISSOU, 2010). O primeiro, recorrente em muitas obras do século 21, é o gênero pós-apocalíptico<sup>19</sup>. O segundo é o desenvolvimento do chamado gênero *mecha*, no qual, basicamente, adolescentes pilotam robôs gigantes e salvam tanto o Japão quanto o mundo de ataques provocados por outra raça. O terceiro elemento é o desenvolvimento do gênero aventura científica (*kagaku bōken*). Já o quarto elemento foi o da imposição estadunidense de novos ideais – de liberdade e democracia, por exemplo –, durante a ocupação militar americana, à uma sociedade cujos resquícios dos valores tradicionais ainda persistiam.

De forma geral, enquanto uma das principais características da produção de mangá do período pré-guerra foi a inserção dos fatos cotidianos nos quadrinhos – resultado do encontro com o jornalismo – além da propaganda de guerra (em especial, na década de 1930), pode-se observar que nos mangás do pós-guerra há destacada alusão à temática antibelicista<sup>20</sup>, bem como uma exploração das tecnologias da guerra e do legado do conflito. (BRYCE e DAVIS, 2010; BOUISSOU, 2010; GRAVETT, 2006; MOLINÉ, 2006; RAAB, 2005).

### 1.3.2. Pós-guerra: as contribuições de Tezuka e Takahashi para o mangá

Para Bouissou (2010), o que se conhece hoje como mangá – ou *kindai manga* (mangá moderno) – só teria surgido em 1947, com a publicação em formato *akabon* do título “A Nova Ilha do Tesouro”, de Osamu Tezuka (1921-1989). Obra que, na época, chegou a vender

---

<sup>19</sup> Cenário: do fracasso dos adultos, a destruição do mundo e a sobrevivência de um grupo de jovens unidos por laços de amizade e otimismo.

<sup>20</sup> Esse enfoque antibelicista se deve também à imposição, por parte dos Estados Unidos, da inclusão do Artigo 9 – também chamado de “cláusula anti-guerra” – na constituição japonesa. O artigo, basicamente, renuncia o direito à guerra, além de restringir a formação de tropas, a posse de armamentos e a capacidade militar do Japão. Para Dionisopoulos (1956, p. 437-438), a imposição de tal cláusula na constituição japonesa era “um plano para destruir completamente e para sempre a capacidade militar do Japão”. Recentemente, a cláusula foi indicada ao Prêmio Nobel da Paz.

cerca de 400 mil cópias em poucos meses. Frequentemente referenciado como o “deus” ou “pai” do mangá, Tezuka é apontado como um dos principais responsáveis pela introdução de inovações importantes que transformariam o mangá na mídia e arte que é hoje. O desenhista – influenciado, principalmente, pelo cinema hollywoodiano, alemão e francês, pelos desenhos da Disney e pelo teatro *takarazuka* (trupe teatral composta só por mulheres) – introduziu a serialização, desenvolvendo o chamado mangá narrativo (ou *story manga*). Conseqüentemente, os mangás começaram a apresentar menos texto e mais arte, o que não só proporcionou maior liberdade na narrativa visual, mas também tornou-a mais complexa com o desenvolvimento de enredo e subenredos. O formato serializado contrastava com o de episódio único – cujos episódios não guardavam necessariamente relação de causalidade narrativa um com o outro. (THORN, 1996; GRAVETT, 2006; BOUISSOU, 2010).

A incorporação da linguagem cinematográfica – com o uso dos planos cinematográficos e das linhas de movimento – aos quadrinhos é outra inovação comumente atribuída a Tezuka. (GRAVETT, 2006). No entanto, como observa Thorn (1996), técnicas cinemáticas semelhantes já eram usadas por artistas como Noboru Ô-shiro alguns anos antes. Este estava confinado aos padrões das grandes editoras de Tóquio, que na época, preconizavam que mangá infantil deveria ser educacional sem ser “muito estimulante”. Além disso, havia a censura do governo japonês, que, durante a década que precedeu o fim do conflito militar, só permitia propaganda “pró-guerra”. No pós-guerra, Tezuka foi uma figura essencial para a expansão dos quadrinhos. Uma de suas mais populares obras, *Astroboy*, foi o primeiro mangá a ser adaptado para animação em 1963. (BOUISSOU, 2010). Tezuka orbitou entre as esferas de produção de mangás para garotos (*shōnen*) e para garotas (*shōjo*) – a exemplo de “A Princesa e o Cavaleiro”, hoje considerado um clássico entre os títulos *shōjo*.

No entanto, para Fujimoto (2012), um dos artistas que mais contribuiu para o desenvolvimento do estilo de quadrinização do que viria a ser denominado como gênero *shōjo mangá* (mangá para meninas) foi Macoto Takahashi. Em meados da década de 1950, Takahashi era popular no mercado de aluguel de mangás (*kashibon'ya*). Já a partir de 1957, produziu uma série de histórias curtas para a revista *Shōjo* da editora Kōbunsha. Uma dessas séries, publicada em 1958 e intitulada *Beyond the Storm*, é um marco na diferenciação que viria a ocorrer entre os estilos iconográficos dos mangás *shōnen* (para meninos) e *shōjo* (para meninas). Antes disso, ambos usavam, basicamente, o mesmo padrão de layout de página.

Como destaca Fujimoto (2012), Takahashi introduziu a chamada “three-row overlaid picture” dentro do mangá, que agora é fortemente vinculada à linguagem visual do mangá *shōjo*, e, até mesmo, considerada uma técnica específica e distintiva desse filão de quadrinhos.

Como se pode perceber na imagem apresentada a seguir, tal técnica consiste no desenho de corpo inteiro de uma figura, atravessando os múltiplos quadros, e posicionada verticalmente na página (conforme figura abaixo).

Figura 1. *Beyond the Storm (Arashi o koete)*, *Shōjo*, Jan. 1958 (p. 36-37).



Segundo Fujimoto (2012), o estilo de Takahashi consiste numa ousada estrutura de composição em camadas, que quebra o estilo de espacialização do layout canônico (grid) rígido e estático, e, principalmente, pode ser considerado um antecessor direto dos layouts de página atualmente em uso nos mangás orientados às garotas – recurso de quadrinização adaptado pelo mangá *Fushigi Yūgi* (como veremos no capítulo três da presente pesquisa), além de ser usado em outros títulos da autora Yû Watase.

#### 1.4. A emergência do shōjo mangá como gênero

Os fatores anteriormente mencionados possibilitaram a extrapolação do formato do gênero “super-herói” – sinônimo da corrente principal de produção dos quadrinhos americanos. Isso abriu espaço para a segmentação de mercado, com a emergência de cinco grandes segmentos demográficos: *kodomo* ou *kodomomuke* (para crianças), *shōjo* (para

meninas), *shōnen* (para meninos), *josei* (para mulheres) e *seinen* (para homens). No entanto, o estilo diferenciado na quadrinização dos mangás shōjo elevou esse segmento a um status de estilo ou gênero. (MOLINÉ, 2006; GRAVETT, 2006). Atualmente um dos principais meios de comunicação feminina do Japão, os mangás shōjo eram inicialmente desenhados por homens, a exemplo de *A Princesa e o Cavaleiro* (1954, de Osamu Tezuka). No final dos anos 1950 já haviam algumas “pioneiras” como Hideko Mizuno e Maki Miyako, que estrearam respectivamente em 1955 e 1957, sendo Maki Miyako uma das primeiras a incorporarem o referido estilo de quadrinização da estrutura de composição em camadas, introduzido por Takahashi em 1958. (FUJIMOTO, 2012).

Foi principalmente a partir do final da década de 1960, que houve uma explosão na participação feminina na produção de quadrinhos. Notadamente, com o surgimento do grupo denominado como “As Magníficas de 24” – numa referência ao ano aproximado de nascimento dessas artistas, isto é, o ano 24 da era Showa (1949) –, composto por cinco desenhistas: Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Oshima, Keiko Takemiya e Riyoko Yamagishi. Estas foram as responsáveis pela consolidação das mudanças no layout, bem como a introdução de outros aspectos à iconografia dos quadrinhos femininos. Entre esses aspectos, estão: a suavização, quebra ou dissolução das bordas dos quadros, a sobreposição ou colagem de quadros, bem como a ampliação do repertório de emblemas (entre eles, o uso das flores para refletir a atmosfera de uma cena, por exemplo). (MOLINÉ, 2006; GRAVETT, 2006).

Embora os mangás shōjo e josei as abordem de maneiras distintas, as discussões e representações das dimensões psicológicas, emocionais e sexuais que envolvem o relacionamento humano e a identidade de gênero são alguns dos aspectos presentes nos mangás orientados para o público feminino. No entanto, nem sempre essas dimensões são representadas sob o ponto de vista feminino, é comum a adoção do ponto de vista masculino (a exemplo de *Honey and Clover*, de Chica Umino). (BRYCE e DAVIS, 2010). Como observa Itō (2010), títulos como *A Rosa de Versailles* (Riyoko Ikeda) eram populares também entre o público jovem masculino durante os anos 1970 e 1980, ultrapassando a barreira do segmento demográfico.

O que se deve, em parte, à variedade temática que se desenvolveu nos mangás em geral. São quadrinhos históricos (*jidaimono* ou *jidai mono*), políticos, policiais, educativos, eróticos, de romance, terror, fantasia, esporte, cotidiano, hobbies<sup>21</sup>, profissões, ficção-

---

<sup>21</sup> Incluindo o *gurume manga* ou mangá gourmet – sobre culinária –, além de títulos sobre mahjong, pescaria, golf, shōgi, entre outros hobbies e jogos competitivos. (BOUISSOU, 2010).

científica, religião, aventura, comédia e uma miríade de outros temas e gêneros, além de títulos que combinam vários desses elementos num complexo processo de hibridização. A exemplo de *Fushigi Yûgi*, um shōjo mangá que mescla romance, fantasia, comédia, ação, aventura, entre outros elementos. Como observam Moliné (2006), Bryce e Davis (2010), os mangás alcançaram níveis de diversificação e sofisticação tão elevados na produção, que categorizar e identificar as principais vertentes não é tarefa fácil. (BOUISSOU, 2010; GRAVETT, 2006; LAPLANTE, 2008).

Atualmente, o Japão se destaca também por ter um grande número de mulheres mangakás, cuja produção de quadrinhos não se restringe ao segmento shōjo. A exemplo de Yû Watase, que além do título shōjo *Fushigi Yûgi*, é autora do título shōnen *O Mito de Arata*, e de Rumiko Takahashi, autora do shōnen *InuYasha*. Algumas das desenhistas mais famosas formam o CLAMP, grupo formado na década de 1980 no Japão e composto só por mulheres. Desde então, esse grupo já produziu vários quadrinhos, muitos dos quais tiveram suas versões adaptadas para animê e também publicadas no Brasil. *Sakura Card Captors*, *XXXHolic*, *Guerreiras Mágicas de Rayearth* e *Chobits* são alguns desses títulos.

#### **1.4.1. Mangá atual e as consequências da inserção do (shōjo) mangá no mercado global**

Foi também a partir dos anos 1960 que a indústria de quadrinhos passou a implementar um modelo que no Japão e na França viria a ser conhecido como “mídia mix” (BOUISSOU, 2010; STEINBERG, 2010). Isto é, a combinação sinérgica de múltiplos tipos de mídia para promoção do consumo de variadas formas de commodities. Tal modelo segue um esquema que envolve vários circuitos de produção, distribuição e recepção, abrangendo desde os mangás, às light novels, animê, OVA (Original Video Animation), vídeo games, e-books, artigos de vestuário, entre outros. (STEINBERG, *op. cit.*; BOUISSOU, *op. cit.*; LAMARRE, 2013). Dessa forma, um título de mangá pode adquirir versões em animê, light novel ou outros produtos correlatos. Como não há uma ordem definida nesse circuito de produção, uma (ou séries de) light novel (como *Library War* ou *Saiunkoku Monogatari*), por exemplo, pode dar origem a títulos de mangá.

No âmbito desse circuito, os mangás assumem, basicamente, dois formatos. O primeiro é o das revistas de antologias. Produzidas com material e papel mais barato, se assemelham a catálogos telefônicos (devido ao tamanho), e possuem, em média, de 150 a 600 páginas. As revistas orientadas para o público masculino costumam ter periodicidade semanal, ao passo que as revistas femininas adotam, com frequência, as periodicidades quinzenal,

mensal ou trimestral. O outro formato é o chamado tankōbon, isto é, encadernado, cujo tamanho varia entre as editoras e as séries, mas, geralmente, possui cerca de 200 páginas.

Em geral, a publicação em tankōbon se dá posteriormente à publicação dos títulos nas revistas de antologias de mangás. No entanto, com o sucesso de certos títulos de mangá, pode ocorrer a publicação em formato encadernado quando a série ainda está em andamento na revista de antologias, o que possibilita uma veiculação quase simultânea em dois formatos. O mesmo se aplica às adaptações para animê. Em síntese, se as revistas de antologia são, de certa forma, “descartáveis”, os tankōbon já são artigos colecionáveis, produzidos num material de qualidade superior e que podem apresentar conteúdos extras (colunas da autora, histórias extras de autoria da desenhista relacionadas ou não à série de mangás publicada no tankōbon, entre outros). (LUYTEN, 2011; GRAVETT, 2006; THORN, 1996).

A década de 1990 é considerada o auge das revistas antológicas de mangá, período no qual revistas como a *Shonen Jump*, da editora Shōgakukan, chegaram a atingir circulação de cerca de 6,5 milhões de cópias. Esse número tem declinado desde então e, em ranking publicado em janeiro de 2011 pelo portal *Anime News Network*, a circulação dessa revista chegou a pouco mais de 2,8 milhões. No entanto, para Raab (2005), o número de leitores reais pode ser, em média, até três vezes maior do que as estatísticas de vendas indicam, devido à duas práticas regulares: *mawashiyomi* (“leitura múltipla”, que se refere ao hábito de compartilhar fotocópias das séries de mangás) e *tachiyomi* (“parar e ler”, que se refere aos leitores que param e leem nas lojas de mangás ou livrarias, sem comprar). (MOLINÉ, 2006; GRAVETT, 2006).

Além disso, outra prática regular deve ser levada em consideração na questão levantada por Raab (2005) sobre o número de leitores reais: o *scanlation*. Como destaca Lee (2012), os fãs ou “consumidores culturais” tem se tornado os novos “intermediários culturais” do mangá mediante práticas como o scanlation. Isto é, a tradução amadora, feita por fãs, de séries de mangás do japonês para outras línguas, de digitalização e da publicação dessas traduções não-oficiais em portais (a exemplo do Manga Here) ou blogs especializados desses grupos na internet. É frequente (embora não seja a regra) que grupos de scanlation publiquem traduções capítulo a capítulo, seguindo o lançamento das serializações nas revistas de antologia no Japão. Essa é também uma das formas mediante as quais parte do público ocidental entra em contato com novas séries, que acabam por cativar fãs antes mesmo que uma versão oficial do título tenha estreado no país.

O que também indica mudanças no comportamento de consumo ocasionadas pela emergência de novas tecnologias, como o smartphone e os tablets. As editoras, atentas a essas

tendências e à popularidade que os mangás tem adquirido fora do Japão, tem modificado a forma como operam dentro e fora do país. O relatório da *Japan Book Publishers Association* de 2014-2015, aponta que, no Japão, 78% do conteúdo consumido em e-books corresponde à quadrinhos. Além disso, desde o início dos anos 2000, as grandes editoras do país – Kodansha, Shueisha e Shōgakukan – tem estabelecido empresas subsidiárias para a publicação de revistas de antologias de mangás e dos tankōbon na Europa, Ásia e América para agilizar o processo de publicação em outros países. Um exemplo é a editora VIZ Media, sediada em São Francisco (Califórnia), que opera como um centro de distribuição de conteúdo das editoras japonesas Shueisha e Shōgakukan na América do Norte. A referida revista *Shōnen Jump* tem, desde 2003, uma versão em inglês que é publicada na América do Norte simultaneamente à publicação da revista original japonesa.

Em geral, tal inserção do mangá – e, em especial, de títulos shōjo e josei – no mercado global é um fenômeno cultural e comunicacional que tem provocado mudanças nos formatos das histórias em quadrinhos ao redor do mundo. Um exemplo é o da publicação lançada em 2005 pela Marvel Comics na América do Norte, intitulada *Spider-Man Loves Mary Jane*. Produzida em formato semelhante ao do tankōbon (cerca de 150 a 200 páginas), a história é narrada predominantemente sob o ponto de vista da personagem-título Mary Jane, que, nessa série, assume o papel principal. De classificação etária livre, a obra tem como foco o relacionamento entre Mary Jane e Peter Parker/Homem-Aranha adolescentes. Tanto o título quanto o conteúdo da série indicam que a obra é orientada para um público feminino infanto-juvenil.

Para Carlos (2011), no Brasil, a inserção de mangás shōjo e josei também tem contribuído para mudanças no cenário nacional de quadrinhos. A produção japonesa de quadrinhos femininos não só contribuiu para o desenvolvimento de um novo público leitor, mas principalmente incentivou a produção artística nacional. A exemplo do Studio Seasons, composto por três desenhistas (mulheres), que é especializado na produção de histórias em quadrinhos no “estilo mangá” – ou de uma produção de “mangá brasileiro”. Alguns dos projetos desenvolvidos pelo grupo incluem o título *Zucker* – mangá shōjo publicado pela editora NewPop – e a adaptação para os quadrinhos do livro *Helena* (clássico da literatura nacional escrito por Machado de Assis). Sobretudo, é a partir da inserção dos shōjo mangás no Brasil, que o público infanto-juvenil feminino brasileiro tem acesso a histórias em quadrinhos mais orientadas aos seus interesses, cuja temática é, muitas vezes, centrada no universo feminino.

### 1.5. Síntese: etimologia, produções pré-mangá, influência do Ocidente e (shōjo) mangá

Em síntese, conforme exposto no decorrer do primeiro capítulo da presente pesquisa, o debate acerca das origens e da formação do mangá é amplo. Em geral, pode-se perceber que alguns aspectos até então “sedimentados” no discurso popular e acadêmico sobre o tema tem sido revistos e novamente debatidos nos últimos anos.

O primeiro desses aspectos é a comum atribuição da criação do termo “mangá” ao xilogravurista Hokusai em 1814. Como discutido anteriormente, apesar de a origem exata da palavra “mangá” ser desconhecida, há registros de usos do termo, em referência à produções cartunizadas, que remontam a meados da década de 1770 (SHIMIZU *apud*. BRIENZA, 2014). Kern *apud*. CADDEAU (2009), por exemplo, nota o uso da mesma palavra em 1798, em um *kibyōshi* de autoria de Santō Kyōden. Kern (*op. cit.*) chega a especular a possibilidade de que o próprio Hokusai tenha sido exposto ao termo “mangá” mediante seu contato com Kyōden.<sup>22</sup> A partir daí, segundo Kern (*op. cit.*), é possível que Hokusai tenha vinculado tal palavra ao estilo satírico de Sōjō Toba – estilo utilizado por Kyōden em algumas de suas primeiras obras.

O que reforça a contribuição das expressões artísticas da cultura popular da Era Edo (isto é, do *ukiyo* ou “mundo flutuante”) para a produção visual e cultural japonesa como um todo. Esse primeiro aspecto leva ao segundo ponto-chave da discussão do presente capítulo, isto é, o da relevância de tal fenômeno cultural para a revisão da história das histórias em quadrinhos em nível global. Conforme anteriormente mencionado, teria emergido, no contexto do “mundo flutuante”, uma “cultura de quadrinhos” (KERN, 2011) – isto é, de produção, consumo e leitura de quadrinhos. E é justamente do reconhecimento da emergência de tal manifestação cultural nesse período que pode-se rediscutir o possível surgimento das HQ’s modernas. Dessa forma, na esfera internacional, os quadrinhos modernos podem ter emergido com os *kusazōshi* (“ficção ilustrada”) já em meados dos séculos 17 ou 18, e não no século 19 com as “histórias em imagens” de Topffer, a quem é comumente atribuído o título de “pai dos quadrinhos modernos”. (KERN, *op. cit.*; MCCLLOUD, 1995; TELÓ, 2008).

No entanto, como explica Azuma (2009), o processo de produção cultural japonesa é também marcado por certas rupturas e descontinuidades provocadas pelos encontros com o Ocidente. Estas rupturas influenciariam a formação do mangá moderno, que pode ser considerado, em grande medida, um produto do “choque” entre as produções culturais japonesa e americana. Produto esse no qual tanto o imaginário folclórico tradicional japonês

---

22

De acordo com Kern (*apud*. CADDEAU, 2009), na época, o termo mangá provavelmente significava algo como “rascunhos cômicos”.

quanto aspectos da cultura americana se manifestam. Como anteriormente discutido, de uma forma geral, houve um processo de apropriação dos quadrinhos americanos ao longo do século 20 e o mangá, tal como o conhecemos hoje, teria surgido durante o pós-guerra – a partir de meados do final da década de 1940. (BOUISSOU, 2010; GRAVETT, 2006; LUYTEN, 2011).

Nesse sentido, o período pós-Segunda Guerra é especialmente relevante para a produção de quadrinhos japoneses, pois é da derrota no conflito militar que certos elementos são incorporados ao mangá (nomeadamente, os gêneros pós-apocalíptico, *mecha*, aventura científica e os ideais americanos de liberdade e democracia, por exemplo). Além disso, é nesse contexto que surgem duas tendências, a princípio, opostas na produção de HQ's japonesas: os quadrinhos alternativos de Osaka e o das grandes editoras de Tóquio. Tal distinção exerceria papel fundamental na consolidação de um público leitor mais velho.

É também nesse período que Osamu Tezuka introduz mudanças importantes na produção de quadrinhos japonesa, como a serialização. O que provoca mudanças no ritmo narrativo do mangá, com a possibilidade de criação de enredos e subenredos nas narrativas, desenvolvendo o chamado “mangá narrativo”. Todos esses elementos possibilitaram a extrapolação do gênero “super-herói”, a segmentação demográfica e temática, e, principalmente, conferiram ao mangá um nível de dramaticidade com o qual poucas produções de quadrinhos de outros lugares do mundo se equiparam. (BOUISSOU, 2010; THORN, 1996; GRAVETT, 2006).

Já o terceiro aspecto-chave abordado no presente capítulo consiste na relevância da contribuição de Macoto Takahashi para o estilo de quadrinização atualmente em uso nos mangás shōjo. Como discutido anteriormente, é provável que Takahashi tenha sido o precursor do uso de uma estrutura de layout em camadas que viria a diferenciar o estilo de quadrinização do shōjo mangá em relação aos shōnen mangá, mediante a inserção da “three-row overlaid picture”. (FUJIMOTO, 2012).

Por fim, fora do Japão, os mangás shōjo tem exercido papel importante na formação de um público feminino leitor de quadrinhos. Como anteriormente mencionado, a inserção dos mangás, em especial de títulos shōjo e josei, em outros mercados tem também suscitado mudanças nos formatos dos quadrinhos ao redor do mundo (a exemplo dos Estados Unidos), além de fomentar novas produções artísticas em outros países (caso do Brasil) (CARLOS, 2011).

## **CAPÍTULO 2 – CONCEITUAÇÕES SOBRE NARRATIVA E LINGUAGEM QUADRINHOGRÁFICA**

Ao falarmos sobre as origens e a formação do mangá, foram apresentados os debates conceituais e as discussões acerca da etimologia da palavra “mangá”, sobre as contribuições de expressões artísticas que precederam os quadrinhos japoneses – em especial, da emergência de uma “cultura de quadrinhos” no Japão a partir de meados do século 17 –, da influência dos encontros com o Ocidente na produção japonesa, da elevação do shōjo mangá a um status de estilo ou gênero, e das consequências da inserção desses mangás no mercado internacional. Sobretudo, discutiu-se como certos aspectos da história do desenvolvimento do mangá e de outras narrativas gráficas no Japão possibilitaram que os quadrinhos japoneses adquirissem algumas das características que possuem hoje: isto é, a segmentação demográfica e temática, a dramaticidade, a estrutura de conclusão composicional adotada, o ritmo narrativo, entre outros aspectos.

No entanto, na tentativa de compreender como a integração texto-imagem se articula no processo de narração do shōjo mangá *Fushigi Yūgi*, faz-se necessário identificar também tanto os elementos engendrados no processo de narração quanto os aspectos-chave da linguagem dos mangás. Para tanto, é imprescindível o ancoramento no arcabouço teórico da narratologia (REUTER, 1997; ADAM e REVAZ, 1996; REVAZ, 1996; GENETTE, 2008 ; VASCONCELOS, 2008), do discurso sobre perspectiva e perspectivismo no âmbito da representação visual (LAMARRE, 2012; DAMISCH, 1995), bem como da observação de aspectos da iconografia (MCCLLOUD, 1995) ou da linguagem visual dos quadrinhos (COHN, 2007, 2010 e 2013).

### **2.1. O estudo da narrativa**

Para Adam (1999), todo trabalho que pretende tratar de narrativa deve passar pela narratologia, uma vertente da Semiologia –, isto é, da ciência geral dos signos – e que se caracteriza pela análise do modo de organização (ou funcionamento) interno de determinados tipos de textos. A narrativa pode ser entendida como uma representação de um ou mais acontecimentos. Esses eventos (ou acontecimentos) tornam-se narrativas a partir do momento em que são representados ou recontados nos mais diferentes veículos (jornal, filme, livro, por exemplo). Toda representação – logo, a narração – é, em si, uma interpretação.

Além disso, a narratividade ou o caráter narrativo, não depende necessariamente de

um suporte figurativo. Tanto uma sequência de imagens (sejam elas, fixas ou móveis) quanto uma combinação de texto e imagem (por exemplo, as histórias em quadrinhos), um texto escrito ou uma mensagem oral no âmbito da conversação, podem narrar ou recontar. Em geral, três aspectos caracterizam e são vistos como marcas da narrativa: a apresentação de participantes (ou atores) recorrentes ou constantes; de uma lógica que engendra o relato entre os predicados; e de “uma sucessão de processos” (ou fatos).

Por esse motivo, Adam (1999) argumenta que é imprescindível que se enquadre a noção de narrativa num contexto amplo e abstrato, abandonando as restrições de “formatação verbal” e do “nível icônico aparente”. É justamente mediante uma conceituação mais ampla que, na opinião de Adam (*op. cit.*), a narrativa se definirá como um tipo textual. O autor destaca os “grandes tipos” textuais (descritivo, explicativo, argumentativo, narrativo, além dos tipos conversacional, injuntivo-instrutivo e o retórico-poético) e ressalta que um “discurso real” é marcado pela dominância e pelo hibridismo de sequências de tipos textuais diferentes. Por exemplo, para haver narração é imprescindível a descrição. A estrutura argumentativa também necessita e recorre ao uso da narrativa, da explicação e da descrição.

Vasconcelos (2008), Reuter (1997) e Genette (2008) destacam a existência de dois modos narrativos: a diegesis ou diegese (recontar) e a mimesis (imitar). Como explica Reuter (1997, p. 39), no primeiro, “a mediação do narrador não é mascarada, é visível,” “o narrador é aparente e não dissimula sua presença.” Portanto, o leitor está ciente de que a história está sendo recontada por uma ou muitas “consciências”. Já no segundo, “a narração é menos aparente”, o que propicia ao leitor a impressão de que a história se desenrola naquele momento, diante de seus olhos – “como se estivesse no teatro ou no cinema.” Constrói-se uma “*ilusão* de uma presença imediata.”

## **2.2. Níveis de análise da narrativa**

Reuter (1997) distingue três diferentes níveis para análise interna da narrativa: a ficção, a formatação do texto e a narração. Tal categorização é uma operação arbitrária, se considerado que os referidos níveis estão entrelaçados tanto na realidade do texto, quanto nas palavras que os compõem. No entanto, como argumenta Reuter (*op. cit.*), essa separação é “metodologicamente necessária” para melhor compreensão das categorias de escolha e do “problema de construção textual”.

A ficção ou diegese trata dos conteúdos que podem ser reconstituídos, são eles: os personagens, a história, o universo espaço-temporal, entre outros. A formatação do texto

(*mise en texte*), engloba as escolhas lexical, sintáctica, retórica e estilística, mediante as quais a ficção e a narração se realizam. Tanto em termos de organização ou formatação, quanto na designação dos personagens, no uso das figuras de estilo, entre outros aspectos. Já a narração – nível de análise predominante na presente pesquisa – envolve as “escolhas técnicas – e de criação – que organizam a *mise-en-scène* da ficção e seus modos de apresentação: o tipo de narrador, o tipo de narratário, a perspectiva escolhida, a ordem adotada, o ritmo, etc.” (REUTER, 1997, p. 14). Dessa forma, como ressalta Reuter (*op. cit.*), a mesma ficção poderia ser completamente diferente caso fosse narrada em primeira ou terceira pessoas, se houvesse a escolha da perspectiva de um personagem em detrimento de outro, se fosse narrada “em ordem cronológica ou com perturbações (flashback, antecipações...)”, escrita de forma mais resumida ou mais expandida, de forma séria ou com uso de paródias.

### 2.2.1. Tipos de Narrador e Narratário

Tal como observam Reuter (1997) e Vasconcelos (2008), é necessário estabelecer uma distinção clara entre autor e narrador. Dessa forma, o autor consiste numa pessoa real, que existe fora do texto, e que, em determinado período histórico, escreveu a narrativa. Ao passo que, o narrador é uma “invenção do autor” (VASCONCELOS, 2008), “um enunciador interno” (REUTER, 1997), a quem cabe o papel de narrar, e é, sobretudo, parte componente da narrativa e dela indissociável. (VASCONCELOS, 2008; ADAM e REVAZ, 1996; REUTER, 1997). Em outras palavras, como explicam Adam e Revaz (1996), o narrador é uma “voz narrativa” que faz parte do texto.

Pode-se classificar os tipos de narradores quanto à natureza de sua relação e participação na narrativa. Reuter (1997) utiliza a classificação de Genette e categoriza os narradores em dois tipos: *heterodiegético* (em terceira pessoa) e *homodiegético* (primeira pessoa). Já Adam e Revaz (1996) e Vasconcelos (2008) identificam um terceiro tipo de narrador além dos dois acima referidos: o narrador *autodiegético*. Assim como o homodiegético, o narrador autodiegético se caracteriza pela uso de narração em primeira pessoa, no entanto, se refere especificamente ao herói da história.

Adam e Revaz (1996) propõem outras distinções na natureza da participação e da posição do narrador, ancoradas no nível de incorporação narrativo. Estabelece-se, portanto, o nível *extradiegético* (fora da narrativa) e o *intradiegético* (dentro da narrativa). Segundo Adam e Revaz (*op. cit.*), o universo diegético (ou universo narrativo), pode ancorar-se em narradores diferentes, que podem ou não participar da ação. Um exemplo seria a ocorrência

de diegese secundária, isto é, quando um ator começa um relato, tornando-se então narrador de uma história da qual ele mesmo pode ou não ser um participante. No nível extradiegético, o “narrador primário” da narração principal, pode ser uma simples voz narrativa anônima ou ser dotado de uma identidade. Já no nível intradiegético, é concedida a tarefa de narração à um narrador, que se caracteriza por ser um elemento da narrativa principal. Este, por sua vez, desenvolverá uma narração secundária, incorporada ou embutida à narração principal.

Nesse sentido, para Adam e Revaz (1996), tanto o narrador heterodiegético quanto o homodiegético podem ser narradores em níveis extradiegético ou intradiegético. Há tanto as narrações em primeira ou em terceira pessoas, nas quais o narrador não participa da ação; quanto narrações em primeira ou terceira pessoas nas quais o narrador é um participante da história narrada. Ainda, há a possibilidade de configuração de um encadeamento de narrativas – por exemplo: uma narrativa principal com narrativas secundárias embutidas à principal.

Conforme explicam Reuter (1997) e Vasconcelos (2008), é necessário também estabelecer uma distinção entre o leitor e o narratário. Sendo o leitor, o receptor da narrativa, “um humano que existiu, existe ou existirá” no nosso universo, cuja existência situa-se fora do texto. Já o narratário, pode ou não ser aparente, só existe dentro do texto ou “mediante suas palavras ou daquelas que o designam”. (REUTER, 1997, p. 13). Segundo Reuter (*op. cit.*), o narratário é “fundamentalmente constituído pela junção dos signos linguísticos (...) que dão forma mais ou menos aparente para quem recebe a história”.

### 2.2.2. Focalização e Instância Narrativa

A narrativa pode ser apresentada a partir de um ponto de vista, sendo este restritivo ou não. A esse aspecto convencionou-se denominar focalização ou perspectiva narrativa. (ADAM e REVAZ, 1996; VASCONCELOS, 2008; REUTER, 1997). Como explica Reuter (1997, p. 46), enquanto as vozes narrativas dizem respeito ao ato de recontar, as “*perspectivas* se centram na *percepção*.” Segundo Adam e Revaz (1996), Vasconcelos (2008) e Reuter (*op. cit.*), há, basicamente, três tipos de focalização: a **focalização zero**, a **externa** e a **interna**.

Na focalização zero (“visão por trás” do ou “que acompanha” o narrador), o narrador (omnisciente) sabe mais que os personagens. Já na focalização externa (“visão de fora”), o leitor tem a impressão de que a narrativa é “objetiva” e de que o universo narrativo não é filtrado por nenhuma consciência; os pensamentos, a visão e os sentimentos dos personagens são desconhecidos. Por fim, na focalização interna (“visão com” ou “do” personagem) há a adoção do ponto de vista de um personagem inserido na ação, o que restringe os elementos

informativos que o narrador poderá fornecer. O narrador vê e conhece o universo narrativo como uma ou mais personagens na ação. Esta pode ser fixa (com um só personagem-narrador) ou variável (ocasião na qual há a alternância entre muitos personagens ou consciências).

A articulação dos *relatos* dos narradores com a *percepção* dos mesmos é denominada “instância narrativa”. Segundo Reuter (1997, p. 48), tem como objetivo “apresentar diferentes formas de universo ficcional e produzir efeitos no leitor.” Reuter (*op. cit.*) enumera cinco instâncias diferentes que se alternam e se combinam na narrativa<sup>23</sup>, dentre as quais quatro são importantes para a presente pesquisa:

1) **narrador heterodiegético e focalização zero**: permite-se a flexibilidade de combinações entre instâncias narrativas – por exemplo, dessa instância com a do narrador heterodiegético e focalização interna –; favorecimento de narrativas longas e múltiplos lugares (cenários); a continuidade da narração de uma história mesmo que o personagem morra ou fique inconsciente (se comparada à anterior –; não se pode saber os pensamentos dos outros personagens; não se pode mudar o cenário abruptamente e sem justificativa; menos intervenções do narrador.

2) **narrador heterodiegético e focalização “neutra” (externa)**: caracteriza-se pela ausência de intervenções explícitas do narrador; as ações e os personagens são apresentados sem serem filtradas por uma “consciência, de forma naturalizada, como se o narrador, testemunha ‘objetiva’, soubesse menos que os personagens” (REUTER, 1997, p. 51).

3) **narrador homodiegético e focalização zero**: instância narrativa típica de narrativas autobiográficas e confessionais, nas quais o narrador relata sua própria vida em retrospectiva;

4) **narrador homodiegético e focalização interna**: difere da anterior, pois ao invés de narrar os fatos em retrospectiva, essa instância ocupa-se da narração dos eventos presentes; o que confere uma “impressão de simultaneidade entre o que se percebe e o que se diz”. (REUTER, 1997, p. 53).

### 2.2.3. Dimensão Temporal da Narração

A temporalidade é outra dimensão que está engendrada na narração e que, juntamente com os elementos anteriormente descritos, constituem a narrativa. Segundo Reuter (*op. cit.*), toda narrativa é construída a partir de múltiplas relações entre dois aspectos: o tempo da

---

<sup>23</sup> A quinta instância narrativa listada por Reuter (1997) é a do **narrador heterodiegético e focalização interna**: implica numa redução das possibilidades de relato – se comparada à do narrador heterodiegético com focalização zero –; não se pode saber os pensamentos dos outros personagens; não se pode mudar o cenário abruptamente e sem justificativa; menos intervenções do narrador.

história relatada (seja este real ou fictício) e o tempo da narração (isto é, o tempo necessário para narrar). Dos quatro elementos dessa dimensão de análise listados por Reuter (*op. cit.*), três são essenciais para essa pesquisa: o momento, a velocidade e a ordem da narração.

Por momento da narração, entende-se o momento no qual a história é recontada, em função do tempo no qual espera-se que a narração esteja se desenvolvendo. Segundo Reuter (1997), divide-se em três momentos:

1. ***narração ulterior (ou posterior)***, na qual o narrador relata o que se passou anteriormente, num passado próximo ou não;
2. ***narração simultânea***, que é normalmente vinculada à narração homodiegética (primeira pessoa) e transmite a sensação de que o narrador está relatando o evento no momento em que este está se desenvolvendo;
3. ***narração anterior***, na qual o narrador relata o que está para acontecer, isto é, que ocorrerá num futuro próximo ou não; ou seja, relato que precede os acontecimentos.

A velocidade da narração, por sua vez, diz respeito à duração da história (em termos de horas, dias, meses, anos, e assim por diante), e à duração da narração (expressa em termos de linhas ou páginas, por exemplo). Inclui-se no âmbito da velocidade da narração, o uso de técnicas de aceleração da narrativa, tais como a elipse (“salto” da duração temporal das ações desenvolvidas na narrativa) e o sumário (condensação ou resumo textual do tempo da ficção). Inclui-se também a ilusão de igualdade temporal entre os tempos de ficção e de narração, que consiste em um efeito narrativo alcançado mediante o uso de diálogos, por exemplo. Além da expansão de certos momentos da narrativa, repetição de determinadas informações, descrições e intervenções do narrador. (REUTER, 1997).

Por fim, define-se como ordem da narração a articulação entre a sucessão de eventos na ficção e a ordem – ou sequência – por meio da qual tais eventos serão relatados na narração. Tal ordenamento pode seguir a lógica cronológica, na qual os acontecimentos são narrados seguindo a sequência temporal na qual eles ocorreram ou pode-se recorrer também ao uso de anacronismos narrativos. Tais anacronismos podem ser objetivos (certos) ou subjetivos (incertos) e se distinguem tanto pelo escopo (momento no qual se situa o acontecimento), quanto pela amplitude (duração temporal). Dentre os anacronismos narrativos, há duas categorias, segundo Reuter (1997):

- a) ***anacronismo por antecipação*** (também denominado prolepse ou catáfora): é o relato ou a evocação de determinado acontecimento antes do momento no qual o mesmo se situaria, normalmente, na ficção. Por exemplo: profecias e premonições.

*b) anacronismo por retrospectão* (também denominado analepse, anáfora ou flashback): é o relato ou a evocação de determinado acontecimento após o momento no qual o mesmo se situaria normalmente na ficção. Possui uma função explicativa, sendo usado para esclarecer o passado de certos personagens ou recontar eventos passados, por exemplo.

### 2.3. A perspectiva no âmbito da representação visual: perspectiva e perspectivismo

Originada em meados do século 14, no âmbito do Renascimento (1300-1600), a palavra perspectiva é derivada do termo latino *perspicere*, que, basicamente, significa “olhar de perto”, ou observar atentamente. (DAMISCH, 1995; IVERSEN, 2005). Desde o século 14 até os dias atuais, o termo adquiriu vários significados: ângulo, ponto de vista, ou aspecto de um lugar, pessoa ou situação. O que persiste é a ideia intrínseca de análise ou observação da relação entre dois ou mais objetos que possuem um ponto unificador.

No desenho artístico, a perspectiva é definida como uma técnica ou “recurso gráfico”, que se caracteriza pelo uso de linhas convergentes – isto é, linhas que se encontram num ponto – para criar um efeito visual de “tridimensionalidade do espaço e das formas quando estas são representadas sobre uma superfície plana”<sup>24</sup> – a exemplo do papel. Essa noção de perspectiva como resultado da convergência de linhas num único ponto é sintomática da influência exercida pelos valores associados a um regime articulado por René Descartes no século 17, que, em síntese, conjuga a geometria coordenada com o dualismo racional.

Para Lamarre (2012), pode-se entender o cartesianismo como um modelo historicamente desenvolvido, no qual está implícito um alto grau de racionalidade, e que se caracteriza por estabelecer uma série de divisões conceituais e práticas, entre elas: as divisões categóricas de tempo e espaço, corpo e mente, objeto e sujeito. Essas categorizações estariam de tal forma incorporadas e socialmente identificadas ao pensamento iluminista, que, mesmo na era contemporânea, seria possível perceber como o pensamento ocidental moderno é permeado por tal dualismo. Um exemplo disso, como argumenta Lamarre (2012), reside no fato de que o cartesianismo moldou a forma através da qual são estabelecidas conexões entre os diferentes campos do conhecimento – estética, matemática, e etnografia, por exemplo.

Nesse sentido, alguns teóricos – a exemplo de Hacking *apud* LAMARRE (2012) – tendem a situar o Japão ora fora da modernidade ocidental, ora como lugar de superação dessa

---

24

**Sobre Arte.** Desenho: Perspectiva. Disponível em: < <http://www.sobrearte.com.br/desenho/perspectiva/> >, acesso em 10 de junho de 2014.

modernidade. O que resulta na circunscrição do dualismo cartesiano no plano geopolítico, especificamente no estabelecimento de uma relação de oposição entre a “espiritualidade e não-dualismo” orientais versus a “materialidade e dualismo” ocidentais.

Segundo Jay *apud* LAMARRE (2012, p. 2), o cartesianismo é “o modelo visual dominante ou até mesmo totalmente hegemônico da era moderna”. O que se manifesta na noção de “domínio subjetivo sobre a natureza”, sobre a qual estão implícitos “certos tipos de ordenamento visual, escala e mapeamento.” (LAMARRE, 2012, p. 3). Lamarre (2012) também destaca duas propriedades inerentes à essa noção de perspectiva. A primeira delas, é a noção de que uma perspectiva corresponde a um mundo. O que, inevitavelmente, leva à segunda propriedade, isto é, a pressuposição da existência unitária e posição fixa de um observador ideal. Essas propriedades podem ser problematizadas a partir da ideia de que um mundo, em si, pode conter ou abranger uma “composição de perspectivas”, ou implicar numa “relação ou conjunto de relações entre perspectivas”. (LAMARRE, 2012, p. 9).

Se a noção de perspectiva, a princípio, organiza o campo da representação visual, bem como, a forma como se pensa a arte e a sua história (DAMISCH, 1995), por outro lado, a problematização de tal conceito e a tentativa de localização da “posição ideal” do observador estabelecem um impasse teórico. O homem situa-se no centro de um paradigma, constitui-se como objeto e sujeito, sendo esculpido pela história e pela cultura, e, ao mesmo tempo, exercendo o papel de moldador da história e da cultura. (LAMARRE, 2012).

É precisamente a noção de possibilidade de alternância de pontos de vista, da multiplicação de “egos” não localizados que se encontram ou se contrapõem, – e que representam também uma “crise de identidade”, frequentemente associada com o digital e a emergência de novas mídias –, que constitui-se como essência do conceito de “perspectivismo radical”. (LAMARRE, 2012, p. 19). Esses diferentes pontos de vista caracterizam-se por serem complementares e por, cada um à sua maneira, manifestarem divergências. (DAMISCH, 1995; IVERSEN, 2005; LAMARRE, 2012). A arte, conforme explica Damisch (1995), torna-se capaz de usar a diferença como meio de comunicação. O perspectivismo radical tenta romper com o “minucioso mapa geopolítico de identidades”, resultante da transposição do modelo de geometria coordenada às formações culturais. (LAMARRE, 2012, p. 4).

Segundo Lamarre (2012), das tentativas de subversão do cartesianismo, originaram-se várias abordagens teóricas. Uma delas – a qual tomaremos como base na presente pesquisa – fundamenta-se na investigação de como o “mundo narrativo” configura-se como um tipo de “realismo ilusório”. Tal configuração estaria ancorada na aplicação dos princípios cartesianos de subjetividade, através dos quais, o mundo “numa página, tela ou em qualquer outra

superfície” pareceria ser um “todo objetivo independente do observador”. O que, conseqüentemente, permitiria ao observador a realização de uma viagem imaginária, enquanto asseguraria a integridade, privacidade e a supremacia deste mesmo observador. (LAMARRE, 2012, p. 10).

Mediante tal abordagem, procura-se identificar as pausas ou rupturas nesse “aparentemente perfeito” e “independente” universo narrativo. Em outras palavras, visa-se a identificação das operações estéticas que contrapõem ou rompem com operações e convenções narrativas, mediante a demonstração de como alguns aspectos comumente associados ao mangá narrativo (THORN, 1996; GRAVETT, 2006), quebram estruturas regulares, estáticas ou rígidas de layout. (LAMARRE, 2012; FUJIMOTO, 2012; STEINBERG, 2012).

#### **2.4. A linguagem do mangá**

Cohn (2010), no âmbito da teoria da linguagem visual, estabelece uma distinção clara entre quadrinhos e linguagem. Os quadrinhos consistiriam num “artefato”, ou num “contexto sociocultural” no qual “a linguagem visual se manifesta”. É necessário destacar que Cohn (*op. cit.*) pensa a “linguagem visual” no sentido literal do termo linguagem, isto é, equiparando-a com outros sistemas linguísticos, tais como: a língua inglesa, japonesa, e assim por diante.

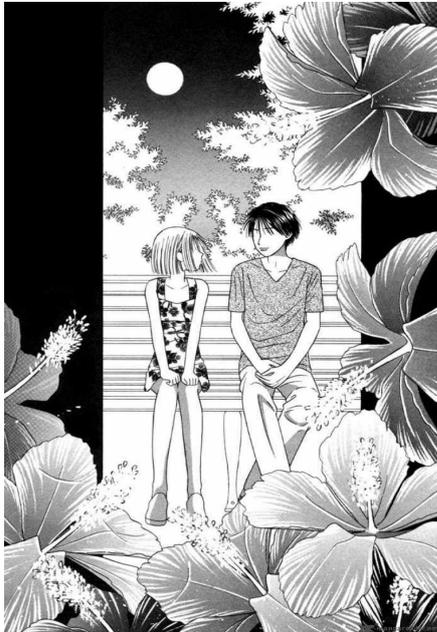
Seguindo essa vertente teórica, dentre os tipos de linguagem visual, há a “linguagem visual japonesa” (“Japanese Visual Language” ou JVL), que consiste num tipo separado e específico de linguagem, dotada de signos (indicativos, icônicos e simbólicos), emblemas e regida por uma gramática própria, denominada “gramática da narrativa visual”. Portanto, para Cohn (2010), os quadrinhos consistem numa mídia que utiliza a linguagem visual, e esta última, por sua vez, transcende os próprios quadrinhos.

No entanto, o que Cohn (2010) chama de “linguagem visual”, McCloud (1995) denomina “iconografia”. McCloud (*op. cit.*), de fato, compara os quadrinhos à linguagem, sugerindo que a iconografia seria o “vocabulário dos quadrinhos”, ao passo que a “conclusão” – ou seja, a habilidade do leitor de preencher as lacunas das sarjetas, ou dos espaços entre os quadros – o equivalente a um tipo de gramática. Todavia, McCloud (*op. cit.*), Lamarre (2012), Ramos (2009) e Santos (2002), argumentam que os quadrinhos não só possuem uma linguagem própria, como são também, em última instância, um tipo de linguagem. Fundamentando-se nessa linha teórica e incorporando alguns aspectos observados por Cohn (2010), serão apresentados os principais elementos que compõem a iconografia dos mangás –

com destaque para aqueles que se aplicam à obra analisada na presente pesquisa.

### 2.4.1. Emblemas

Figura 1. *Kare Kano*. Cap. 24.



Por emblema, entende-se os “signos convencionais que são usados conscientemente e compreendidos” (COHN, 2010, p. 7). Seu uso nos quadrinhos extrapola a mera representação icônica e tais sinais gráficos são utilizados com o objetivo de representar “qualidades invisíveis”, a exemplo das emoções.

Os emblemas podem assumir formas variadas. Os mangás shōjo se utilizam com frequência de “signos não-narrativos” no plano de fundo dos quadros ou na borda da página – por exemplo, flores e luzes brilhantes – para criar um clima ou indicar que a situação representada possui um significado simbólico (a exemplo da Figura 2). Nesse sentido, é comum que cenas de sexo sejam representadas de forma metafórica (COHN, 2010; GRAVETT, 2006), com flores se abrindo, como no exemplo abaixo à direita, ondas quebrando ou objetos voando para representar o desenrolar do ato sexual em substituição à representação gráfica das genitálias<sup>25</sup> (COHN, 2010). Em muitos casos, tais sinais gráficos também são usados para enfatizar ou aumentar o impacto emocional das representações.

Há também outros tipos de sinais gráficos nos quadrinhos. Um exemplo é a representação de sentimentos de raiva ou ira, na qual dentes afiados ou garras aparecem no rosto do personagem. O que, como explica Cohn (2010), é um tipo de sinal gráfico ou emblema relativamente fácil de ser decodificado por ser amplamente utilizado nos quadrinhos em geral. Por outro lado, há outros

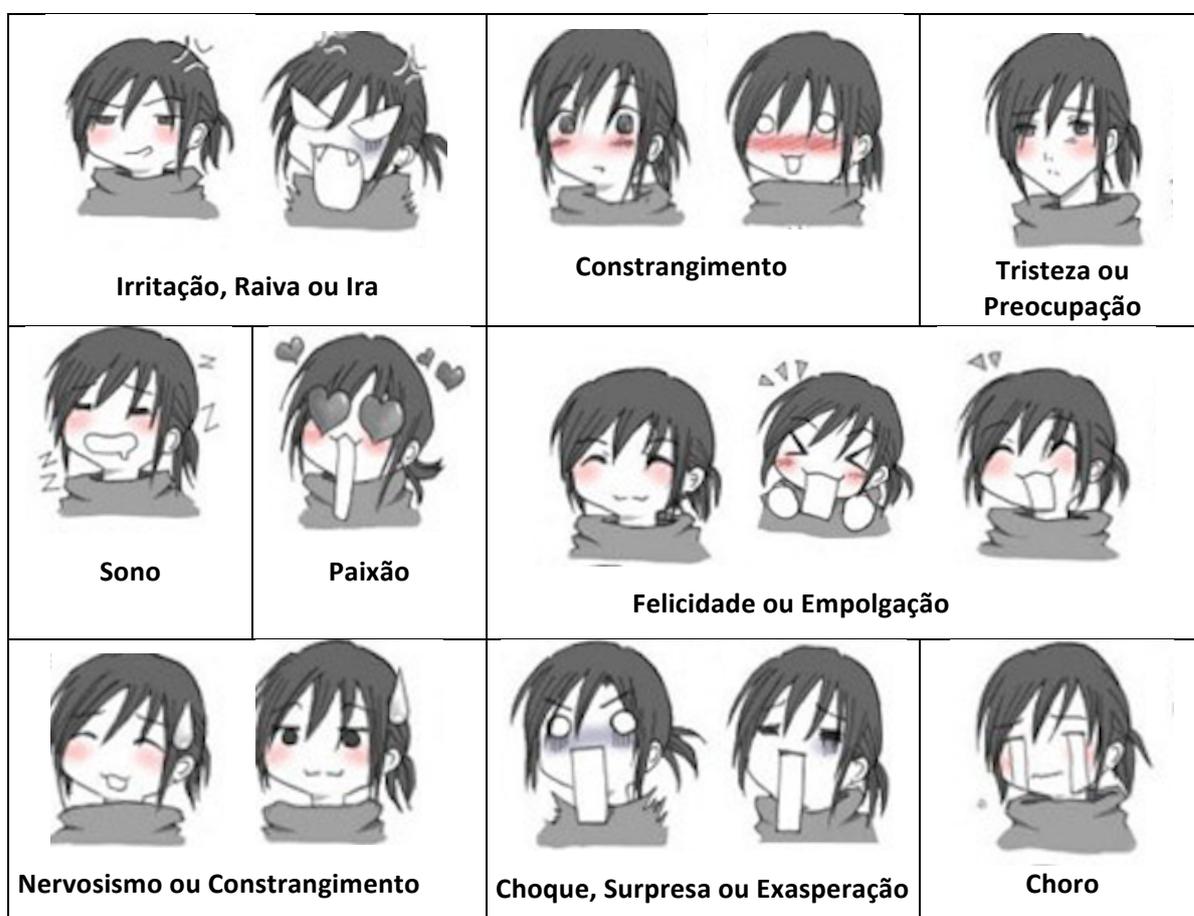
Figura 2. *Fushigi Yûgi*. Vol. 8, p. 74 (recorte da página).



<sup>25</sup> Isso se deve também ao Artigo 175 do Código Penal Japonês, conhecido como “lei da obscenidade”, que proíbe a distribuição, venda ou exibição pública de textos ou figuras obscenas ou qualquer outro material de caráter obsceno. No caso de mangá e demais materiais de representação visual ou audiovisual, o termo “obsceno” se refere à exposição de pelos pubianos, genitálias e do ato sexual. (HAYES, 2008).

emblemas cujas bases conceituais vinculam-se à convenções culturais diferentes, a exemplo das gotas de suor gigantes descendo pelo rosto para representação de nervosismo ou constrangimento; e do nariz sangrando para representar luxúria ou desejo sexual. Estes exigem um nível ligeiramente mais elevado de decodificação. O que significa que um leitor não habituado aos quadrinhos japoneses pode ter dificuldades ou, até mesmo, não compreender o significado de tais representações. (COHN, 2007). No quadro abaixo, há uma pequena amostra de alguns dos emblemas usados para representação de emoções dos personagens em mangás.

Quadro 1. Pequena amostra de emblemas.

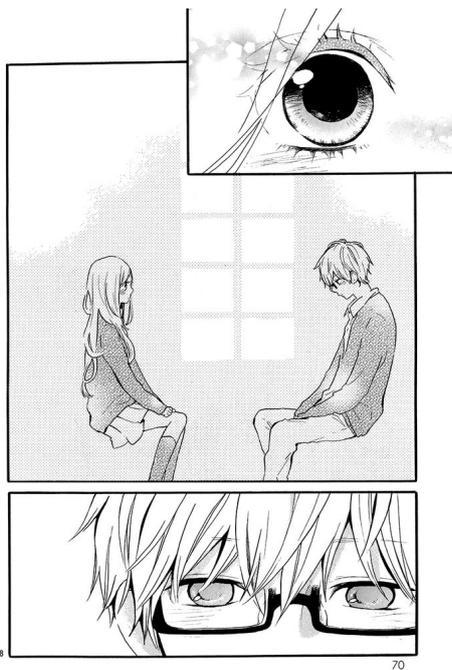


Como pontua Cohn (2007, p. 8), tais emblemas podem aparecer em outros contextos linguístico-visuais, a exemplo dos *kaomoji* (顔文字, literalmente, “caracteres de rosto”), os “emoticons” usados graficamente para representar emoções não-verbais e expressões em conversas online, mensagens de texto, e outras formas de discurso escrito.” Como se pode perceber tanto na tabela ao lado, quanto na imagem abaixo, atenção considerável é dada para a representação da emoção no olhar.

Figura 3. Pequena amostra de kaomoji



Figura 4. Hibi Chouchou. Cap. 30.



Tal aspecto é recorrente nos mangás, em especial nos mangás shōjo, a exemplo da Figura 4, à esquerda, na qual pode-se perceber o detalhamento na representação do olho da garota na cena (no canto superior direito). Além disso, outro aspecto, destacado por Cohn (2010), é o efeito de “super-deformação” (denominado “chibi”), no qual o personagem assume uma forma “hiper-cartunizada” para expressar ludicidade e conferir efeito cômico à cena (conforme primeiro e último quadros, da Figura 5, abaixo à esquerda). Em geral, os emblemas podem variar nos mangás, mesmo entre os títulos rotulados como shōjo.

Figura 5. Kare Kano. Cap. 24. (Chibi)



Figura 6. Fushigi Yûgi. Vol. 1.



Segundo Cohn (2007), as linhas cinéticas ou linhas de movimento também podem ser consideradas outro tipo de emblema usado nos quadrinhos. Cohn (2007) identifica três técnicas de composição com linhas de movimento: a) linhas que arrastam um objeto em movimento; b) da representação de um objeto estático com linhas que passam por trás do mesmo objeto; e c) da “linha borrada”.

Em geral, nos mangás, o segundo e terceiro tipos de linha são amplamente utilizados. (COHN, 2007). Conforme apontam Cohn (2007) e McCloud (1995), no caso do segundo tipo de composição – isto é, a representação do objeto estático num quadro, no qual todo o plano de fundo é coberto por linhas – se fundamenta numa noção semelhante à da função do foco da câmera, numa incorporação do efeito fotográfico. De forma que há, a princípio, a focalização de determinado objeto ou personagem, enquanto desfoca-se o plano de fundo. Tal desfoque de fundo é representado por meio da cobertura do mesmo por linhas, que podem ocupar grande parte ou, até mesmo, todo o plano de fundo, excetuando-se o objeto ou personagem em destaque no quadro. O que proporciona ao leitor a sensação de estar se

movendo na mesma velocidade que o objeto em foco, conferindo à cena uma perspectiva mais subjetiva. (COHN, 2007; MCCLOUD, 1995). Enquanto o terceiro tipo de composição – a “linha borrada” – confere um caráter mais objetivo à cena representada, sendo usada com frequência em cenas de ação ou combate.

Conforme exemplo da Figura 6 (acima, à direita), o mangá pode apresentar composições mais complexas, nas quais há o uso de dois ou mais tipos de linhas de movimento na mesma cena. O aspecto de dinamicidade, comumente associado aos mangás (MOLINÉ, 2006; GRAVETT, 2006; LUYTEN, 2011), se deve, em grande parte, ao amplo uso das referidas linhas de movimento nas composições dos desenhos.

Figura 7. *Wild Ones. Cap 1. p. 7.*



## 2.4.2. Onomatopeias

O uso frequente de certos recursos gráficos ou técnicas, pode levar à sua incorporação à linguagem, a exemplo das onomatopeias. Segundo Ramos (2009, p. 80), a onomatopeia pode ser considerada “uma aproximação do som, nunca uma reprodução exata”. No entanto, há casos em que estas são usadas para sugerir também a representação de movimento. Em geral, aparecem tanto dentro quanto fora dos balões de fala, sendo o aspecto visual da letra um importante indicativo do seu sentido ou de suas “diferentes expressividades”.

Há uma grande variedade de uso de tal recurso nos quadrinhos, mas a sua incidência pode variar de obra para obra e, sobretudo, de autor para autor. No mangá, conforme observam Ramos (2009) e LaPlante (2008), o uso de onomatopeias é amplo. LaPlante (*op. cit.*) observa que, nos quadrinhos japoneses, as onomatopeias vão além da representação sonora e adquirem funções adjetiva e adverbial. Ocasões nas quais as onomatopeias constituem-se como recurso de representação das emoções e estados de espírito dos personagens, além da atmosfera da cena. Portanto, em alguns casos, elas sequer constituem-se como representação sonora. (LAPLANTE, *op. cit.*). Um exemplo é a Figura 7,

na qual duas das três onomatopeias usadas (nomeadamente, “doom”, na parte superior esquerda; e “ta-da!” no quadro central) representam mais o estado de choque e pânico da protagonista (no quadro inferior), do que aspectos sonoros da cena. Por outro lado, como observa LaPlante (2008), há também o uso da representação sonora em conjunção com o desenho, situação na qual a onomatopeia passa a ser parte integrante e indissociável da figura. Nesses casos, o efeito sonoro se utiliza do “poder expressivo da linha e da forma” para proporcionar uma ideia mais clara da natureza do som (a exemplo da Figura 8). (LAPLANTE, *op. cit.*, p. 46).

Figura 8. *Fushigi Yûgi*. Vol. 9. Cap. 53. p. 174.



Figura 9. Glossário de efeitos sonoros (*Fushigi Yûgi* - VIZBIG edition - vol. 1).

| SOUND EFFECTS GLOSSARY   |                                       |
|--|---------------------------------------|
| 64.1 FX: DOSHEE [shriek]   | 48.1 FX: KA [flash of light]          |
| 64.2 FX: DON [thwack]  | 48.3 FX: PINPON PINPON [bell chiming] |
| 64.3 FX: DOKA DOKA DOKA [kick kick kick]   | FX: SAWA SAWA [people filing out]     |
| 64.4 FX: YORO [wobble]   |                                       |
| FX: Asia Kong is a pro wrestler in Japan.  | 49.1 FX: PALA PALA [flip flip]        |
| 65.1 FX: DOTA [thud]   |                                       |
| 65.2 FX: DAN [whum]  |                                       |
| 65.3 FX: BATA BATA [struggle struggle]   |                                       |
| 65.4 FX: SHU [swish]   |                                       |
| 65.5 FX: BISHI [smack]   |                                       |
| 66.1 FX: TOSA [whump]  |                                       |
| 66.2 FX: PASHI PASHI [flipping rock in palm]                                       |                                       |
| 67.1 FX: SUTO [landing lightly]  |                                       |
| 67.3 FX: GYU [squeeze]   |                                       |
| 68.2 FX: PON [pat]   |                                       |
| 68.3 FX: PA [quickly letting go]   |                                       |
| 68.5 FX: SUTA SUTA [stomp stomp]   |                                       |
| 68.6 FX: BITAN [thud]  |                                       |
| 69.2 FX: SUTA SUTA SUTA [stomp stomp stomp]  |                                       |
| FX: TATA [scamper]   |                                       |
| 71.1 FX: DA [dash]   |                                       |
| FX: BUTT OBI [boing]   |                                       |
| 71.4 FX: TATATA [running]  |                                       |
| 72.1 FX: GALA GALA [roll roll]   |                                       |
| FX: TATA [walking]   |                                       |
| 73.1 FX: SHU SHU [small objects being thrown fast]                                 |                                       |
| 73.2 FX: BON BON [smoke bombs going off]   |                                       |
| 73.3 FX: BA [whisking away]  |                                       |
| 73.4 FX: HHHIIN [horse whinny]   |                                       |
| FX: GEHE GAHA [coughing]   |                                       |
| FX: SUTA [landing on the ground]   |                                       |
| FX: ZAWA ZAWA [crowd talking]  |                                       |
| 75.3 FX: POU [glow]  |                                       |
| 75.4 FX: GEHEGEHE GOGOGOGO [hacking, coughing]                                     |                                       |
| 76-5.1 FX: KAAAAAAA [light emanating]  |                                       |
| FX: SUU [becoming transparent]   |                                       |
| 76-5.2 FX: SUU [becoming transparent]  |                                       |
| 76-5.4 FX: WAAAAAAH [crowd shouting]   |                                       |
| FX: KYAAAAA [woman screaming]  |                                       |
| 76.1 FX: SUUU [appearing]  |                                       |
| 78.2 FX: SUUU [appearing]  |                                       |
| 48.1 FX: KA [flash of light]   |                                       |
| 48.3 FX: PINPON PINPON [bell chiming]  |                                       |
| FX: SAWA SAWA [people filing out]  |                                       |
| 49.1 FX: PALA PALA [flip flip]   |                                       |
| CHAPTER TWO<br>THE BOY WITH THE DEMON STAR   |                                       |
| 51.3 FX: SHIN [silence]  |                                       |
| 51.4 FX: GALA GALA GALA GALA [clip clop clip clop]                                 |                                       |
| 51.5 FX: GABA [whoosh]   |                                       |
| 52.1 FX: GALA GALA GALA GALA [clip clop clip clop]                                 |                                       |
| 52.3 FX: ORO ORO [fluster fluster]   |                                       |
| 53.1 FX: GALA GALA GALA GALA [clip clop clip clop]                                 |                                       |
| 53.3 FX: GALA GALA [clap clap]   |                                       |
| FX: TON [feet hitting ground]  |                                       |
| 54.3 FX: ZOLO ZOLO [shuffle shuffle]   |                                       |
| 55.4 FX: JIRO JIRO [stare stare]   |                                       |
| 56.1 FX: GUKYULULULU [growing stomach]   |                                       |
| 56.3 FX: DAAAA [drooling profusely]  |                                       |
| 56.4 FX: CHALIN [money clinking]   |                                       |
| 57.1-4 FX: TA TA TA TA TA TA [skipping lightly]                                    |                                       |
| 58.1 FX: WAAA WAAA [crowd yelling, cheering]                                       |                                       |
| 58.2 FX: TEKU TEKU [walking dispiritedly]  |                                       |
| 58.3 FX: PON [tap]   |                                       |
| 59.5 FX: ZAWA ZAWA ZAWA [laughing, talking]  |                                       |
| 60.1 FX: PIKU [ping]   |                                       |
| 60.2 FX: POLI POLI [crunch crunch]   |                                       |
| 60.4 FX: SA [swish]  |                                       |
| 60.5 FX: NIKO [grin]   |                                       |
| 61.1 FX: SUTA SUTA SUTA SUTA [stomp stomp stomp stomp]                             |                                       |
| 61.3 FX: PIKA [stop]   |                                       |
| 62.3 FX: PILA [flip]   |                                       |
| 62.4 FX: PAN [whack]   |                                       |
| 62.5 FX: JILU JILU [scratch scratch]   |                                       |
| 63.2 FX: BA [rolling up sleeve]  |                                       |
| 63.4 FX: DOKO [whack]  |                                       |
| 29.3 FX: FUWA [hair being lightly blown by a breeze]                               |                                       |
| 29.4 FX: FUKI FUKI [wipe wipe]   |                                       |
| 29.6 FX: ZUZU [earth shaking]  |                                       |
| 30.1 FX: GULAAAA [tree leaning over]   |                                       |
| FX: MEKI MEKI [tree breaking]  |                                       |
| 30.2 FX: SHIN [silence]  |                                       |
| 31.1 FX: BATAN [door slamming open]  |                                       |
| 33.1 FX: BESHU [slam]  |                                       |
| 36.2 FX: GILU [gripping hard]  |                                       |
| 37.2 FX: PAAA [car horn beeping]   |                                       |
| 38.2 FX: DOKUN DOKUN DOKUN DOKUN DOKUN [ba-dump ba-dump ba-dump ba-dump ba-dump]   |                                       |
| FX: DA [dashing off]   |                                       |
| 39.1 FX: KON KON [tap tap]   |                                       |
| 39.3 FX: PATAN [click]   |                                       |
| 40.1 FX: GUI [yank]  |                                       |
| 42.1 FX: PAN [smack]   |                                       |
| 43.3 FX: DON [shove]   |                                       |
| 44.1 FX: BATAAN [slam]   |                                       |
| FX: ZUZUZU [sliding down wall]   |                                       |
| 45.3 FX: KYOLO KYOLO [glance glance]   |                                       |
| 46.4 FX: KII [creak]   |                                       |
| 48.0 FX: PATAN [door closing softly]   |                                       |
| 48.2 FX: PETA [plop]   |                                       |
| 47-3.0 FX: DOKUN DOKUN DOKUN DOKUN DOKUN [ba-dump ba-dump ba-dump ba-dump ba-dump] |                                       |
| CHAPTER ONE<br>THE YOUNG LADY OF LEGENDS   |                                       |
| 12.3 FX: SU [bow disappearing]   |                                       |
| 12.4 FX: SU [bow disappearing]   |                                       |
| 13.1 FX: GATAN [desk bumping floor]  |                                       |
| 14.2 FX: DOKA DOKA [whack whack]   |                                       |
| 14.3 FX: PITA [stopping in place]  |                                       |
| 15.2 FX: PAAAA BUOOD [car horns beeping]   |                                       |
| 15.3 FX: PAAA [car horn beeping]   |                                       |
| 17.3 FX: KALI KALI [scribble scribble]   |                                       |
| 18.3 FX: KOLO KOLO KOLO [roll roll roll]   |                                       |
| 18.4 FX: GII [creak]   |                                       |
| 19.5 FX: PALA PALA [flip flip]   |                                       |
| 21.1 FX: DOKA [whack]  |                                       |
| 21.3 FX: ZUZU [earth quaking]  |                                       |
| FX: ZUZUZUZU [bookshelves and earth shaking]                                       |                                       |
| 21.4 FX: BASA BASA BASA [books falling]  |                                       |
| 22-1.1 FX: BASA [book falling]   |                                       |
| 22-1.3 FX: BYOODOODOO [wind blowing]   |                                       |
| 24.1 FX: ELBO [whack]  |                                       |
| 24.2 FX: APPA [uppercut]   |                                       |
| 25.3 FX: KULULUN [twirl]   |                                       |
| 26.1 FX: DON [whump]   |                                       |
| FX: GHO [coughing]   |                                       |
| 26.2 FX: DOSA [thud]   |                                       |
| FX: GEHO GEHO [coughing]   |                                       |
| 26.3 FX: BASHU [smack]   |                                       |
| 27.1 FX: GILU [gripping hard]  |                                       |
| 28.1 FX: BAKI [crack]  |                                       |

De uma forma geral, como pontua LaPlante (2008), a variedade de onomatopias usadas no mangá chega a ser tão grande que, em alguns casos, um glossário de efeitos sonoros (como o da Figura 9, anteriormente apresentada), é adicionado ao final do encadernado das séries de mangás traduzidas para o público ocidental para facilitar a compreensão do leitor.

### 2.4.3. Balões

No que tange a análise do uso de balões nos quadrinhos, há, basicamente, duas

tendências: a) a da categorização dos tipos de balões (CIRNE, 1970; CAGNIN, 1975; e EGUTI, 2001, *apud.* RAMOS, 2009); e b) a da análise dos diferentes níveis de integração entre texto e imagem (MCCLOUD, 1995; COHN, 2013).

Estudos na área de quadrinhos chegam a identificar 72 formas diferentes de balões. (CIRNE, 1970, 1975; CAGNIN, 1975; e EGUTI, 2001, *apud.* RAMOS, 2009).

Figura 10. *Fushigi Yûgi*. Vol. 5. Cap. 27. p. 79 (recorte da página).



Ramos (*op. cit.*) descreve 16 tipos. Dentre eles, alguns se repetem com mais frequência nos mangás, em especial em *Fushigi Yûgi*: balão-fala; balão-berro; balão-pensamento e balão-mudo, entre outros. Há também um tipo de balão que poderia ser considerado um hibridismo entre o que Ramos (*op. cit.*) denomina como “balão de apêndice cortado” e “balão-especial”. Conforme pode-se observar na Figura 10 (quadro do lado direito), em algumas ocasiões – quando os personagens não são representados no quadro ou quando há muitos balões de fala no mesmo quadro –, os balões são “marcados” com emblemas que identificam o “personagem-falante”. Por vezes, tal marcação consiste numa miniatura do “personagem-falante” dentro do balão (caso do primeiro balão à direita), mas, na maioria das vezes, há somente a representação do rosto ou de traços do rosto dos “personagem-falante” (especificamente, olhos e boca). Um sinal gráfico ao qual o leitor deve habituar-se a observar para acompanhar o diálogo e, conseqüentemente, o ritmo narrativo.

Além disso, há também o uso de outros tipos de emblemas nos balões de fala, tais como a lâmpada (no balão do canto direito, do quadro inferior esquerdo da Figura 9), que indica que o balão de fala contém uma ideia ou epifania da “personagem-falante”. Num outro

nível de análise, tal representação poderia ser interpretada como uma substituição de texto por imagem. O que Cohn (2013) denomina como modalidade de integração de texto-imagem do tipo *Inerente*. Afinal, com o uso de tal sinal gráfico, ao mesmo tempo em que se elimina a frase “tenho uma ideia”, esta permanece implícita no discurso contido no balão.

Por fim, há, basicamente, a simulação de três tipos de discurso direto nos diferentes balões acima referidos: o *diálogo* (representação de conversação, entre dois ou mais personagens); o *monólogo* (representação do personagem falando sozinho); e os *solilóquios* (representação do pensamento, por vezes denominado “monólogo interior”). (RAMOS, 2009).

#### 2.4.4. Transições, quadros, layout da página e a “gramática” da narrativa

Como observam Cohn (2007) e McCloud (1995), o processo de atribuição de sentido e a própria noção de sequência nos quadrinhos deriva-se também da relação estabelecida entre os quadros. Portanto, é possível enxergar o significado no “todo” de uma página, por exemplo, mediante a observação das diferentes formas de transição entre os quadros. Nesse sentido, McCloud (1995) identifica seis tipos diferentes de transição:

1. **Momento-a-momento**: caracteriza-se por representar a passagem de um curto período de tempo, o que, conseqüentemente, exige pouca “conclusão”<sup>26</sup> do leitor;
2. **Ação-para-ação**: caracteriza-se pela representação de um único tema, que progride de forma distinta de ação para ação – ou, em outras palavras, mostra uma ação inteira acontecendo, sendo esta circunscrita num mesmo tema;
3. **Tema-para-tema**: caracteriza-se por circunscrever-se numa determinada cena ou ideia (MCCLLOUD, 1995), podendo apresentar mudança de personagem para personagem (COHN, 2007), (a exemplo da Figura 5);
4. **Cena-a-cena**: exige maior raciocínio dedutivo do leitor, pois apresenta distâncias significativas de tempo e espaço (MCCLLOUD, 1995), há mudança (ou alternância) entre dois ambientes (cenários) diferentes (COHN, 2007);
5. **Aspecto-para-aspecto**: caracteriza-se por “superar o tempo” e mostrar aspectos diferentes do cenário ou ambiente, “é um olho migratório para aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera”(MCCLLOUD, 1995, p. 72), que forma “partes da sequência” na qual os “quadros podem servir como ‘janelas de atenção’ de um leitor nas diferentes partes da representação narrativa”(COHN, 2007, p. 10), (a exemplo da Figura 4);
6. **Non-sequitur** (*Sem sequência* ou *Não-sequencial*): não há relação lógica aparente entre os quadros.

<sup>26</sup> Por “conclusão”, entende-se o processo mediante o qual pode-se observar as partes e perceber o todo. (MCCLLOUD, 1995).

McCloud (1995) e Cohn (2007) notam que o mangá tende a utilizar as transições momento-a-momento e de aspecto-para-aspecto com certa frequência. Observa-se um ritmo narrativo diferenciado, que se caracteriza pelo detalhamento da cena e do cenário, e, sobretudo, por pausas deliberadas na narrativa para efeito dramático ou impacto emocional (especialmente no caso dos mangás shōjo). (GRAVETT, 2006; MOLINÉ, 2006).

No entanto, para Cohn (2007 e 2010), as relações de transição entre os quadros não são suficientes para descrever como as sequências de imagens transmitem mensagens. Se as transições descrevem relações entre imagens, a análise de certas estruturas hierárquicas de conteúdo propiciaria um melhor entendimento da sequência narrativa. O autor sugere a categorização dos tipos de quadros segundo o conteúdo que abrangem, além da observação de como tais quadros se estruturam em “estágios narrativos” inseridos num “arco” da narrativa.

Segundo Cohn (2010), os quadros podem então ser classificados em quatro tipos:

a) **Macro**: são os quadros que mostram múltiplos personagens ou uma cena inteira (Figuras 1 e 8);

b) **Mono**: mostram somente entidades individuais;

c) **Micro**: contém menos do que uma entidade inteira, tais como close-up de um personagem onde somente parte da pessoa é mostrada por vez;

d) **Polimórficos**: representam ações inteiras através da repetição de personagens individuais em vários pontos do evento.

Cohn (2010) nota que os mangás tendem a empregar quadros *Mono* e *Micro* com frequência ao longo da narrativa. Para Cohn (*op. cit.*), o uso de tais tipos de quadros estaria associado a um elevado uso de *Refinadores* na estrutura narrativa. O que, por sua vez, pode relacionar-se à utilização do dispositivo de *Conjunção-Ambiental*. Numa segunda análise, tanto os *Refinadores* quanto as *Conjunções-Ambientais* caracterizam-se por representarem as várias partes de um evento situadas num mesmo estágio temporal narrativo, sem, no entanto, revelar toda a informação num único quadro. Em outras palavras, ambos reforçam a ideia de que há a recorrência de pausas ou rupturas na temporalidade narrativa do mangá. Já os estágios narrativos ou estruturas dos quadros são categorizados da seguinte maneira (COHN, 2007):

1. **Instaurador** ou **Establisher** (E): estabelece a interação entre os personagens (ou prepara o ambiente para a ação), sem desenvolver a ação;
2. **Inicial** (I): marca o ponto inicial de um evento ou ação – como explica Cohn (2007), pode-se trabalhar com mais de um ponto inicial nos mangás;

3. **Pico** (P): mostra o ponto máximo de tensão de um evento ou ação (em outras palavras, o ápice do evento ou ação);
4. **Alívio** ou **Release** (R): usado para aliviar (ou soltar) a tensão de um evento ou ação;
5. **Refinadores** (Ref.): agem como modificadores através da inserção de informação mais detalhada contida em uma das categorias centrais;
6. **Conjunção-Ambiental** ou **Environmental-Conjunction** (E-Conj.): consiste num processo pelo qual vários quadros mostram diferentes personagens num mesmo estágio narrativo, marca a interrupção ou pausa na temporalidade narrativa.

Os layouts também costumam variar bastante, tanto entre as diversas obras, quanto entre os diferentes autores. Em geral, tais variações são o resultado da combinação ou entrecruzamento entre seis tipos básicos de layout de página (COHN, 2013):

1. **Grid**: considerado o tipo de layout canônico, caracterizado por uma espacialização uniforme (ou regular) e divisão equilátera dos quadros na página;
2. **Bloco** (“*Blockage*”): caracteriza-se por conter um quadro horizontal que bloqueia a criação de outros quadros, (a exemplo da Figura 9);
3. **Separação** (“*Separation*”): caracteriza-se por ser um layout no qual, a sarjeta é maior, isto é, há um espaço separatório mais amplo entre os quadros;
4. **Sobreposição** (“*Overlap*”): caracteriza-se por apresentar um ou mais quadros sobrepostos a outro(s), (Figura 4);
5. **Escalonamento** (“*Staggering*”): apresenta quadros escalonados de maneira que não se preserve uma sarjeta contígua ou adjacente, ou seja, tanto o tamanho quanto o espaço entre os quadros (sarjeta) é irregular, (a exemplo da Figura 6);
6. **Inseto** (“*Insets*”): constitui-se num único quadro menor circunscrito sobre um quadro dominante maior, (Figura 6, quadro da parte superior direita da página).

Dentre os tipos acima listados, alguns dos mais utilizados nos mangás são o layout em *escalonamento* e o layout em *sobreposição*. Provavelmente por ambos já permitirem certa irregularidade na espacialização e serem visualmente menos “rígidos” do que o layout do tipo *grid*, por exemplo.

Por fim, como explica Cohn (2007 e 2010), apesar de unidades de imagens terem a capacidade de produzir sentido individualmente, o poder comunicacional da linguagem dos quadrinhos ancora-se no conjunto dessas unidades. Estas, uma vez conjugadas, transmitem um significado coeso maior do que as partes separadas. Nesse sentido, é mediante a “gramática” da linguagem – seja ela verbal ou visual – que tal sistema é estruturado. A “ordem” ou “sequência” de leitura das histórias em quadrinhos tende a seguir a mesma lógica

de leitura da linguagem verbal da cultura na qual determinado quadrinho foi produzido. Segundo Cohn (*op. cit.*), isso explica porque a orientação de leitura dos mangás se dá da direita para a esquerda, enquanto os quadrinhos ocidentais são lidos da esquerda para a direita. Isto é, os mangás seguem a mesma lógica ou “gramática” de leitura que a língua japonesa, linguagem na qual foram inicialmente produzidos. O que explicaria também a tendência à verticalização de layouts e balões de fala, por exemplo, nas sequências de quadrinhos japoneses, já que a própria língua japonesa é estruturada dessa maneira – ou seja, é escrita e lida da direita para a esquerda e de maneira verticalizada. Por esse motivo, é comum que avisos da ordem de leitura dos mangás sejam incorporados no encadernado, para orientar o leitor ocidental quanto ao processo de leitura das publicações orientais (vide Figuras 11 e 12 abaixo). (CARLOS, 2011; COHN, *op. cit.*).

Figura 11. *Oh My Goddess*, vol. 8.

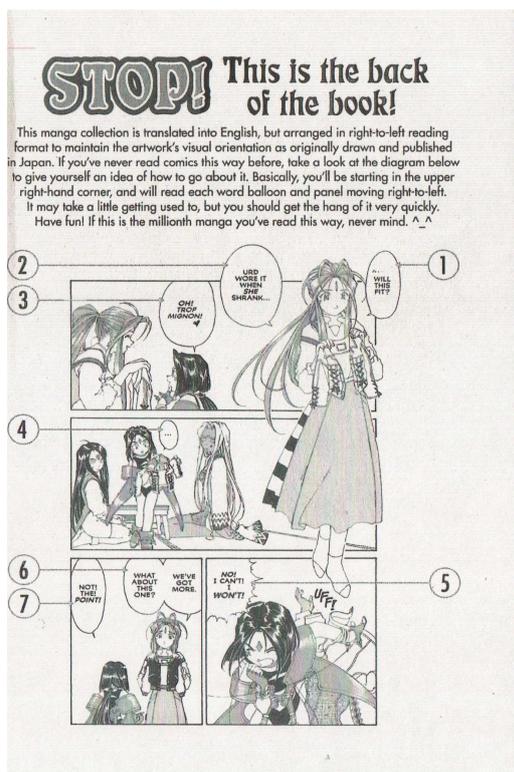


Figura 12. *Bleach*, vol. 9.



## 2.5. Síntese: elementos da narração, a perspectiva e a linguagem quadrinhográfica

Em síntese, no presente capítulo, identificou-se e discutiu-se os elementos engendrados no nível de análise da narração (a exemplo dos tipos de narradores, focalizações, além da ordem e dos momentos da narração, entre outros), os conceitos de perspectiva e

perspectivismo no âmbito da representação visual e os aspectos gerais que compõem a iconografia (ou linguagem visual) quadrinhográfica.

Esta identificação é importante, pois os elementos da narração apresentados nesse capítulo e os conceitos de perspectiva e perspectivismo se manifestam na narrativa mediante o uso da linguagem dos quadrinhos. Como pontua McCloud (1995), a iconografia é um “vocabulário” utilizado pelos quadrinhos para construir o universo narrativo – e, por conseguinte, “tecer” a narração. Portanto, num contexto comunicativo “concreto”, os conceitos e recursos anteriormente expostos, não aparecem isolados ou separados. Pelo contrário, como veremos mais adiante (no terceiro capítulo), estes aspectos são recombinações e operam de forma conjunta para compor, codificar e transmitir uma mensagem através do processo narrativo. Dessa forma, as transições de quadros, por exemplo, podem criar uma noção de “ordenamento” ou “sequência”, operando de forma a estruturar a ordem da narração, a causalidade da narrativa. No entanto, como será discutido mais adiante, nem sempre tal função estará ancorada especificamente nas transições.

Por outro lado, a representação visual também fornece indícios da focalização, isto é, da perspectiva narrativa. O que faz com que as conotações da palavra “perspectiva” extrapolem as fronteiras teóricas da narratologia. Principalmente nos quadrinhos – mídia que integra texto e imagem na narrativa –, a noção de perspectiva não se limita ao estrato textual, isto é, ao uso de solilóquios para indicar o personagem focalizado, a voz narrativa no comando da narração ou a “consciência” que “percebe” a história e mediante a qual a ficção está sendo “filtrada”, “presenciada” ou “narrada”. A perspectiva manifesta-se de diversas formas, sobretudo na organização da representação visual. Ocasão na qual a noção de perspectiva como “recurso gráfico” é reforçada juntamente com a própria conotação inicial do termo – que, como mencionado anteriormente, advém do latim *perspicere*, ou seja, observar atentamente. Com a noção de perspectivismo, como anteriormente discutido, busca-se mostrar que universos narrativos são construídos também a partir de diferentes perspectivas. Estes são, conseqüentemente, permeados por rupturas – oriundas da multiplicidade de egos ou consciências na narrativa – e estabelecem um canal de comunicação através da diferença. (DAMISCH, 1995).

Como veremos no capítulo três, a narração nas histórias em quadrinhos pode se dar num processo de articulação ou hibridização de diversos elementos, recursos ou artifícios – tanto do nível da narração, quanto da composição do desenho – e, por conseguinte, da perspectiva ou organização da representação visual – e do “vocabulário” ou iconografia dos quadrinhos, é daí que surge a necessidade de se identificar, entender e articular tais conceitos.

### **CAPÍTULO 3 – ARTICULAÇÃO ENTRE LINGUAGEM QUADRINHOGRÁFICA E NARRAÇÃO EM *FUSHIGI YÛGI***

A obra escolhida para análise é o mangá *Fushigi Yûgi* (ふしぎ遊戯, “Brincadeira Misteriosa” ou “Jogo Misterioso”), escrito e desenhado pela mangaká Yû Watase, publicado pela revista *Shōjo Comic*, da editora Shōgakukan, entre maio de 1992 e junho de 1996. Este mangá foi publicado simultaneamente em formato tankōbon (encadernado). A série foi publicada no Brasil pela editora Conrad entre fevereiro de 2001 e janeiro de 2005. Seguindo o modelo de mídia mix (sobre o qual discutiu-se no capítulo 1), foram lançados *drama CDs*, adaptações para animê, OAVs ou OVAs (*Original Animation Video* ou *Original Video Animation*), *light novel*, *e-books*, peças teatrais e uma infinidade de outros produtos relacionados à série.<sup>27</sup> Além das traduções para o português e o inglês, *Fushigi Yûgi* adquiriu versões em espanhol, italiano, francês, sueco, polonês, alemão, chinês (Taiwan) e russo.

#### **3.1 Procedimentos metodológicos**

Na presente pesquisa, tomou-se como ponto de partida as 36 edições do mangá publicadas no Brasil pela editora Conrad em língua portuguesa; as 6 reedições em formato VIZBIG e as 6 edições digitalizadas do mangá (formato e-book), ambas publicadas pela editora VIZ Media em língua inglesa; bem como os 18 volumes do mangá traduzidos para a língua inglesa e digitalizados por grupos de scanlation (hospedados em portais como o Manga Here e o Manga Fox).

O mangá se divide em duas fases. A primeira fase corresponde às edições 1 a 26, da versão brasileira (ou edições 1 a 13, do original e da versão em inglês), já a segunda fase, corresponde às edições 27 a 36 (ou 14 a 18). No âmbito da narrativa, pode-se subdividir a primeira fase do mangá, em dois arcos. O primeiro arco abrange os capítulos 1 ao 36 (edições 1 a 12 da versão brasileira ou 1 a 6 da original). Já o segundo arco se inicia no capítulo 37 (edição 13 brasileira ou edição 7 do original) e segue até o capítulo 77 (edição 26, ou 13). Embora alguns aspectos da narração da segunda fase da série também sejam observados na presente pesquisa, a análise se dá, predominantemente, com ênfase na primeira fase da obra (edições 1 a 13 da versão em inglês ou 1 a 26, da versão brasileira).

---

27

Quadro com os principais produtos da série *Fushigi Yûgi* encontra-se na seção Anexos do presente trabalho.

Na presente pesquisa, adotou-se a metodologia de Gil (2009), que apresenta o modelo de quatro etapas de leitura do material tanto para o delineamento quanto para a execução da pesquisa bibliográfica. Primeiro, procedeu-se à **leitura exploratória** para obtenção de uma visão global do material. Etapa de reconhecimento e verificação da pertinência deste à pesquisa pretendida mediante o exame das capas, do enredo e da leitura integral da série de mangás. Em seguida, passou-se à **leitura seletiva**, etapa na qual determinou-se o material que interessava à pesquisa. **Foi nessa etapa que delimitou-se um recorte de análise**, selecionando exemplos dos volumes 1, 6, 8, 9, 13, 14 e 16 da versão em inglês da série de mangás. Esse recorte se deu com base em três categorias de análise, ambas relacionadas ao funcionamento da narração na diegese: a **alternância de instâncias narrativas na ficção**, a **dimensão temporal da narração**, e o **dialogismo entre as duas categorias anteriores nas cenas principais da ficção**.

Concluída essa etapa, iniciou-se a **leitura analítica** dos textos selecionados, para ordenação e categorização das informações ali contidas. Nessa etapa, executou-se novamente a leitura integral da obra, identificando, hierarquizando e sintetizando as ideias-chave apresentadas. Por fim, procedeu-se à última etapa, a da **leitura interpretativa**, isto é, do entrecruzamento entre os dados obtidos e a fundamentação teórica escolhida para a pesquisa, com base nos elementos da narração de Reuter (1997), no conceito de perspectiva e perspectivismo radical de Lamarre (2013) e na observação dos aspectos da iconografia do mangá, tal como explicitados no capítulo 2.

### **3.2. Alternância de narradores e focalizações na ficção**

A dinâmica da narração em *Fushigi Yûgi* se dá num complexo processo de hibridização dos tipos de narradores, dos momentos de narração, níveis de incorporação narrativa, de focalização e, conseqüentemente, das instâncias narrativas. Em outras palavras, os diferentes narradores participam de forma variada da diegese (ou narrativa) – operando tanto dentro quanto fora do universo narrativo – e também centram-se em diferentes graus de percepção (focalizações). Essa articulação de diferentes instâncias narrativas, uma vez combinadas na diegese, resultam num processo de narração complexo e sofisticado, que se caracteriza pelo encadeamento de várias narrativas menores (ou secundárias) vinculadas à principal. Há um conjunto de perspectivas, que embutidas, constroem ou tecem a narrativa.

Há, por exemplo, situações nas quais um narrador-personagem (homodiegético) assume o papel de narrador onisciente (heterodiegético) do relato recontado, sem participar

Figura 1. *Fushigi Yûgi*. Vol. 9.



da história contada (nível extradiegético), como no exemplo ao lado, no qual um dos personagens conta uma lenda. Nesse caso, a lenda é da sacerdotisa de Genbu (“tartaruga preta”), que teria entrado no “mundo do livro” antes das personagens Miaka e Yui, e que teria conseguido cumprir a profecia e reunir as sete constelações para invocar o deus Genbu. Essa narrativa secundária serviria de base para a criação do prequel da série *Fushigi Yûgi*, intitulado *Fushigi Yûgi Genbu Kaiden*.

A narrativa também se caracteriza por inserções de narração heterodiegética com focalização zero ou desta com a focalização neutra (a exemplo das Figuras 5 e 7). Ambos são artifícios utilizados para viabilizar a anteriormente mencionada flexibilidade na

combinação de instâncias narrativas e, como veremos mais adiante, para demarcar alternâncias na dimensão espaço-temporal da narrativa. No entanto, nas duas subseções a seguir, a análise enfatizará os processos que envolvem o uso dos narradores *autodiegético (heroína)* e *homodiegético (personagem)*, no nível *intradiegético (dentro da narrativa)*, isto é, das dinâmicas de articulação entre várias consciências na diegese – processo denominado por Reuter (1997) como focalização interna variável.

### 3.2.1. Focalização na narradora-heroína

O primeiro exemplo, ao lado, é o do uso de narrador autodiegético (protagonista). Mediante o uso desse tipo de narrador é possível estabelecer contato mais direto com o universo ficcional. O que cria um efeito de proximidade entre leitor e personagem, fazendo com que se reforce a impressão de que a história está se desenrolando de forma simultânea diante dos olhos do leitor. Isso acentua o processo de identificação entre leitor e personagem, já que cria-se a ilusão de que o leitor pode “sentir” as mesmas emoções e “viver” as aventuras junto com o personagem. Outro ponto é que a escolha de focalização, aliada aos outros elementos da narração, organiza a mise-en-scène da ficção. A mesma ficção narrada mediante

a perspectiva de outro personagem resultaria numa história distinta. Por exemplo, a inversão de perspectivas narrativas e focalização na antagonista Yui, colocaria a protagonista Miaka no papel de antagonista. O que faria com que a história tivesse um ritmo narrativo e um teor completamente diferentes.

O uso do discurso direto do solilóquio, no canto superior direito da página (ao lado), é o indicativo textual de que a voz narrativa no controle da narração é a da protagonista e, mediante o uso desse tipo de discurso, é possível adentrar a consciência da narradora e ler seus pensamentos (focalização interna). O uso dessa instância narrativa – narrador-personagem com focalização interna – confere uma impressão de simultaneidade à narrativa,



isto é, de que as ações representadas ocorrem no presente. (REUTER, 1997). Algo que é reforçado pela própria representação visual. Percebe-se também que a personagem está em destaque na página – da qual é um elemento central. No entanto, a representação do pensamento da personagem não se dá exclusivamente por meio do uso de solilóquio, ocorrendo também através da representação visual desse mesmo pensamento. Isso denota a influência de técnicas adaptadas do *emonogatari*<sup>28</sup>, isto é, da narração por imagens. Tal recurso também teria sido inserido na linguagem visual do mangá por Macoto Takahashi. (FUJIMOTO, 2012).

Na imagem em segundo plano na página, bem como no quadro micro (no canto inferior esquerdo da página) é possível ver exatamente em qual direção os olhos da personagem estão focalizados. A transição entre a imagem representada em segundo plano (cena cobrindo todo o plano de fundo da página) para a do quadro micro (transição de aspecto-para-aspecto) é uma das pausas que interrompem o fluxo temporal da narrativa. O referido quadro age como um refinador para a cena, fornecendo ao leitor detalhes do ambiente já representado – no caso, um zoom da placa que está acima da porta entreaberta. Outras

<sup>28</sup> A palavra *emonogatari* se refere a um gênero de ficção pesadamente ilustrado, no qual texto e ilustração são organizados de forma harmônica e espalhados por duas páginas, sendo este uma unidade básica do design. Era muito popular na década de 1950, mas sua popularidade declinou com o aumento da popularidade do mangá narrativo. (FUJIMOTO, 2012).

rupturas na narrativa se dão também mediante o uso da estrutura de layout em camadas (da sobreposição de figuras e quadros na página), e, conseqüentemente, da adaptação da técnica de “imagem de estilo sobreposto de três colunas” – isto é, da figura da garota (Miaka) sentada, posicionada na vertical no lado direito da página, sobreposta à cena representada no plano de fundo. O uso da referida técnica estabelece dimensões temporais diferentes<sup>29</sup> na narrativa, já que ação da figura ocorre num momento anterior ao da ação da cena representada no plano de fundo. Tanto a estrutura em camadas, quanto a técnica mencionada quebram com estruturas regulares, rígidas ou estáticas de layout, rompendo com o grid retilíneo da página. (LAMARRE, 2012; FUJIMOTO; 2012).

### 3.2.2. Focalização no narrador-personagem

O uso de vários narradores-personagens (homodiegético) cria uma dinâmica de alternância de consciências ou perspectivas na narrativa – isto é, o processo anteriormente referido de focalização interna variável. Tal recurso é utilizado para proporcionar uma visão alternativa do universo narrativo, filtrada por diferentes consciências e percepções. Como no exemplo ao lado, em *Fushigi Yûgi*, é também utilizado para representar como a protagonista é vista pelos outros personagens. No caso da imagem ao lado, é possível observar o que o personagem Tamahome vê (isto é, a protagonista Miaka), bem como, a sua reação



Figura 3. *Fushigi Yûgi*. Vol. 6.

<sup>29</sup> Sobre as diferentes dimensões temporais: veremos com mais detalhes na análise da categoria seguinte (O uso de anacronismos e as interrupções na causalidade narrativa).

muitas vezes, a alternância da perspectiva narrativa se dará de forma mais sutil e, sobretudo, esta ocorrerá mediante o uso da focalização zero – que funciona como um tipo de transição, intermediando a dinâmica de alternância ou da combinação de instâncias narrativas. Nessas ocasiões, o uso de solilóquio e dos balões-pensamento são indicativos essenciais da instância narrativa predominante no quadro ou cena representado, conforme pode ser observado no exemplo abaixo (retirada da segunda fase do mangá).

Figura 4. *Fushigi Yûgi*. Vol. 16.



No exemplo acima, há a predominância do uso da simulação do discurso direto mediante o diálogo entre os personagens. Como explicam Reuter (1997) e Ramos (2009), tal procedimento é utilizado com a finalidade de provocar um efeito de ilusão de simultaneidade, enquanto, ao mesmo tempo, estabelece uma dinâmica entre três “tempos de leitura”: o futuro (o que ainda não foi lido); o presente (o que está sendo lido) e o passado (o que já foi lido). (RAMOS, *op. cit.*). O uso do diálogo nos quadrinhos simula ou mimetiza a estrutura de conversação natural mediante a criação de “turnos conversacionais”, de forma que a alternância entre os balões de fala nos quadros da página indica alternância de falante. (RAMOS, *op. cit.*). O uso de tal recurso é, portanto, uma forma de representação da oralidade.

É durante esse processo que há também a transição do quadro micro (posicionado no canto inferior esquerdo da página da direita) para o outro quadro micro (posicionado no canto superior direito da página seguinte), e deste para o quadro inseto (na parte superior da página esquerda). Mediante o uso de tal transição pode-se identificar uma breve alternância para a focalização interna – na qual o personagem Tasuki é temporariamente focalizado. Dessa forma, é possível acompanhar a direção do olhar desse personagem e ler, no balão-pensamento, o que ele está pensando.

### **3.3. A dimensão temporal da narração**

A dimensão temporal ou a temporalidade constitui-se como outro aspecto engendrado na narração. Em *Fushigi Yûgi*, a articulação entre o momento, a velocidade e a ordem da narração, é um dos aspectos-chave para compreensão da narrativa como um todo. Já que é nesta articulação que se assenta a causalidade da narrativa. Dessa forma, a mesma ficção poderia ser completamente diferente caso uma informação fosse omitida ou revelada num momento anterior ou posterior, isto é, numa sequência diferente. (REUTER, 1997). Tais elementos são ordenados e recombinados de forma complexa no decorrer da narrativa.

Há a miscelânea no uso dos três momentos da narração identificados por Reuter (1997) – ou seja, narração ulterior, simultânea e anterior. Quanto à velocidade, como veremos a seguir, a duração da história transcorre de forma diferente entre as dimensões narrativas engendradas na diegese. Tais aspectos conferem dinamicidade à narrativa – que é permeada por mudanças na perspectiva de representação visual e narrativa –, além de aumentarem o suspense. Com a alternância de “mundos” ou cenários e de momentos de narração, cria-se certa expectativa no leitor acerca do que acontecerá a seguir.

A narração de *Fushigi Yûgi* tem uma duração longa: ao todo, são aproximadamente 3600 páginas. A história acompanha a trajetória da protagonista desde a conclusão do ensino fundamental, ao ingresso no ensino médio, até o casamento da personagem – quando a história é encerrada na última edição da série de mangás, Miaka já está casada e tem um filho pequeno. O que permite maior aprofundamento psicológico dos personagens, sendo possível acompanhar o processo de crescimento e amadurecimento dos mesmos.

No âmbito da ordem da narração, adota-se tanto a lógica cronológica, quanto o uso de anacronismos – ora para antecipar, ou, mais frequentemente, para retroceder a narrativa. Dentre os aspectos da dimensão temporal, serão enfatizados predominantemente a alternância de dimensões narrativas e o uso de anacronismos.

### 3.3.1. Os universos espaço-temporais na narrativa de *Fushigi Yûgi*

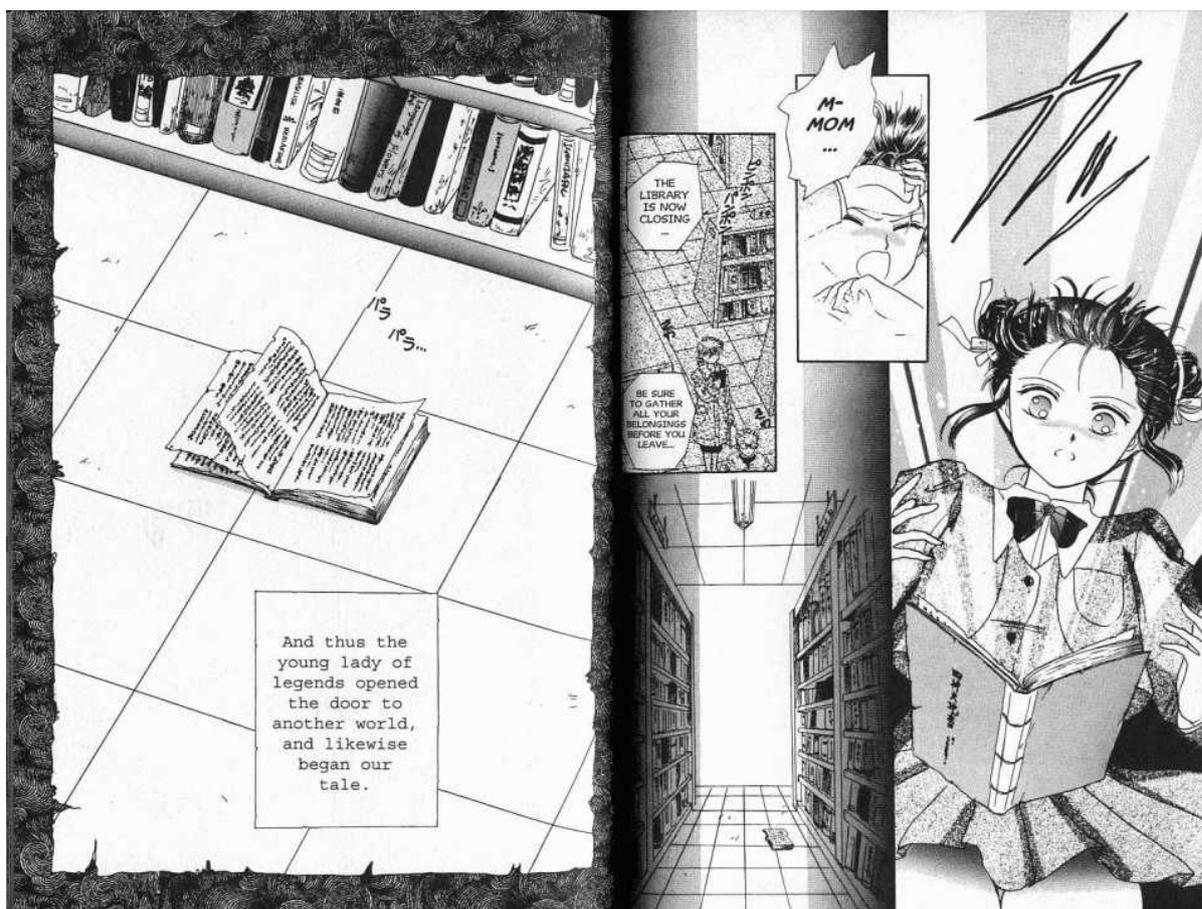
Em primeiro lugar, faz-se necessário uma breve descrição dos universos espaço-temporais que compõem a narrativa de *Fushigi Yûgi*, pois é mediante a alternância de tais universos que se configura um paralelismo de narrativas, e, conseqüentemente, de narrações. São narrações paralelas que, embora distintas, permanecem ligadas, embutidas na ficção de *Fushigi Yûgi*.

A alternância de universos espaço-temporais se manifesta na alternância de cenários: o do “*mundo real*” (Tóquio dos anos 1990) e do “*mundo do Shijin Tenchisho* (*‘O Universo dos Quatro Deuses’*)” ou “*mundo do livro*” (“China Antiga imaginária”). A princípio, a ação ocorre simultaneamente nas duas dimensões espaço-temporais acima referidas. A passagem de tempo – e, por conseguinte, a velocidade da ação – se dá de maneira distinta nos dois universos. Enquanto no “mundo real” podem ter se passado apenas algumas horas, no “mundo do livro” se passam dias ou meses.

Se, segundo o cartesianismo, o “mundo narrativo” se configura como um tipo de “realismo ilusório”, (um “todo objetivo” que independe do sujeito-observador), o transporte de Miaka para dentro do “mundo do livro” (no qual há a representação de uma China Antiga imaginária) e sua conseqüente transformação em protagonista dessa narrativa, constitui-se como uma ruptura do aparentemente “independente” e “perfeito” universo narrativo. Mais do que isso, configura-se como um desafio à própria separação cartesiana entre sujeito e objeto, bem como uma subversão do conceito de narrativa como universo ou realidade independente do leitor. A suposta “viagem imaginária” da observadora (Miaka, que lê o livro) transforma-se numa “aventura real”, na qual a integridade física, a privacidade e a supremacia desta mesma observadora não são asseguradas. No entanto, são as ações da leitora-protagonista que tecem a própria narrativa. (LAMARRE, 2012). Há, sobretudo, o desenvolvimento de uma narrativa circunscrita em outra. Estas, uma vez alternadas, compõem a diegese de *Fushigi Yûgi*.

Na imagem a seguir, pode-se observar o momento no qual Miaka torna-se, de fato, a protagonista do *Shijin Tenchisho*. Em especial, pode-se observar, o uso da narração omnisciente (página da esquerda), que marca o momento da configuração definitiva de Miaka como protagonista da história do “mundo do livro”: “E então, a garota da lenda abriu a passagem para outro mundo, e assim começa a nossa história”. A alternância de instâncias narrativas – aqui, o uso do narrador heterodiegético e focalização neutra – e o uso da narração ulterior funcionam também como um tipo de transição ou demarcação entre os universos narrativos (dos mundos real e do livro).

Figura 5. *Fushigi Yûgi*. Vol. 1.



No plano imagético, como se pode observar na imagem acima, para a demarcação de tal passagem (isto é, do mundo real para o do livro), além da utilização das transições de quadros (na página da direita, primeiro de momento-a-momento, com o uso do quadro micro sobreposto na página, depois de tema-a-tema, e, por fim, de ação-para-ação), há o uso de um tipo de emblema. O entorno (ou borda) da página da esquerda se assemelha – ou replica – à da página do livro aberto representado no centro do mesmo quadro.

No decorrer da narrativa, essa dinâmica de alternância entre o mundo real e o do livro é perturbada (ou interrompida), tornando-se ainda mais complexa, com a representação de dimensões narrativas espaço-temporais secundárias – como sonhos, por exemplo. É também o caso da criação de “realidades ilusórias” dentro do mundo do livro (*Shijin Tenchisho*), como pode ser observado na imagem abaixo (no canto inferior da página da esquerda). No exemplo abaixo, a protagonista, Miaka, foi capturada num mundo ilusório, moldado a partir de suas memórias do “mundo real” – isto é, uma réplica a partir de suas lembranças. No âmbito narrativo, esse momento representa uma segunda fuga da realidade (do livro) – Miaka acredita que Tamahome (seu par romântico) havia sido morto por Tomo, o choque da

experiência da perda a torna vulnerável e a garota é aprisionada no mundo ilusório. Já a primeira fuga se deu no ingresso da personagem no mundo do *Shijin Tenchisho*, para escapar do estresse dos exames de seleção para o ensino médio e demais problemas do “mundo real”.

Figura 6. *Fushigi Yûgi*. Vol. 8.



Como se pode perceber, na imagem acima, o criador da ilusão – o seishi (guerreiro estelar) de Seiryu (“dragão azul”) chamado Tomo – é, simultaneamente, observador e “ator/participante” do mundo ilusório no qual Miaka está presa. Isto é, o personagem Tomo está, ao mesmo tempo, em duas dimensões narrativas espaço-temporais diferentes. O que representa outra ruptura nas operações e convenções narrativas, que determinam a separação entre sujeito-observador e objeto-observado. O uso dos diálogos, novamente, confere uma sensação de simultaneidade à narração, criando a ilusão de igualdade temporal entre os tempos de ficção e narração.

Além disso, há a alteração entre perspectivas narrativas. Dentro da ilusão, predomina-se a perspectiva narrativa da protagonista, ao passo que, fora da ilusão, como pode ser observado na figura acima, há a focalização no personagem Tomo, que é marcada pelo uso de solilóquio para a representação de seus pensamentos (canto inferior da página da esquerda).

Essa alternância na focalização é também identificada mediante a sobreposição da figura de Tomo ao quadro que representa a cena do beijo entre ele e Miaka no “mundo ilusório” (na parte superior direita da página da direita) – sendo que o olhar de Tomo dirige-se para tal cena –, e no uso de transição de tema-para-tema (do personagem Tomo para o Amiboshi, no quadro central da página da direita). Cabe ressaltar que o tempo também transcorre de forma diferente no mundo ilusório.

### **3.3.2. Uso de anacronismos narrativos**

A ordem da narração, isto é, a dinâmica entre a sucessão de eventos representados na ficção e a ordem na qual estes são narrados é outro aspecto relacionado ao âmbito da narração. Em *Fushigi Yûgi*, os eventos são ordenados segundo a lógica cronológica e mediante o uso de anacronismos. Embora o enredo do livro seja antevisto por uma profecia, a consecução da mesma está a cargo da protagonista da história (Miaka – a garota do “mundo real”). Dessa forma, a narrativa é construída a medida em que a protagonista age e vivencia as aventuras no “mundo do livro”. Por meio de tal premissa e do processo de focalização interna variável, cria-se o anteriormente referido efeito de simultaneidade que é reforçado pelo impacto da linguagem visual dos quadrinhos.

Em contrapartida, o uso de emblemas e a mudança seja do narrador (voz narrativa) ou da instância narrativa (de narrador e focalização) fornecem indícios de que há uma perturbação da ordem cronológica da narrativa. Em outras palavras, uma mudança na composição da página – seja uma estrutura diferente de sobreposição das figuras e quadros ou o uso de emblemas nas bordas da página, por exemplo – e a alternância de consciências podem demarcar ou indicar o uso de anacronismos. Estes últimos são técnicas usadas para alterar a velocidade da narração – seja acelerando-a ou retrocedendo-a. O uso de tais técnicas provoca perturbações na causalidade temporal da narrativa, alterando a dinâmica da narração. Como veremos a seguir, entre outras funções, os anacronismos podem operar com função explicativa: seja reiterando aspectos do enredo ou acrescentando fatos novos (como o passado de algum personagens), por exemplo.

#### **3.3.2.1. Anacronismo por antecipação**

Como pode ser observado na imagem ao lado, em *Fushigi Yûgi*, o uso de anacronismo por antecipação se dá, em especial, no início da ficção. Momento no qual as duas garotas (a protagonista Miaka, e a antagonista Yui) encontram o livro que as transportaria para outra

dimensão. O prefácio do livro lido pelas garotas (representado nos dois quadros de narração em terceira pessoa, posicionados na parte inferior da página) está escrito em forma de profecia. Configurando-se, portanto, numa evocação do enredo da própria narrativa, isto é, o da garota que empreende uma busca por sete constelações (guerreiros estelares) para obter os poderes necessários para a realização de desejos. A profecia, conseqüentemente, também evoca acontecimentos que precedem o momento no qual estes ocorrerão. No caso, adverte as personagens de que a leitura do livro transformaria uma delas na heroína da narrativa.

É interessante destacar que a leitura da profecia poderia ter sido proferida mediante a fala ou pensamento das próprias personagens. Isto é, a profecia poderia ter sido inserida num balão de fala ou balão-pensamento. No entanto, o texto é inserido num quadro especial, cujas bordas são um tipo de emblema (elas replicam as páginas do livro que as personagens estão lendo). Tal artifício é utilizado para reforçar que o texto ali contido se destina não só às narratárias da história (as leitoras-personagens Miaka e Yui), mas, principalmente, a um outro narratário específico, que representa o leitor do mangá. A voz narrativa chega a se dirigir diretamente ao leitor, o que é marcado pelo uso da expressão “caro leitor”, do sujeito “você” e do pronome definido “seu”: “Essa é a história de uma garota e sua busca pelas sete constelações de Suzaku. E se *você, caro leitor*, ler a história até o final, o feitiço contido nesse livro deverá conceder-lhe os poderes da heroína e realizar o *seu* desejo. Quando *você* virar a página, a história se tornará realidade.”

O leitor é convidado e seduzido à leitura do *Shijin Tenchisho* (“O Universo dos Quatro Deuses”) junto com as personagens. O fato de tal texto situar-se nas primeiras páginas do primeiro capítulo da série acentua a sua função de convite para a leitura do mangá, cujos efeitos esperados são os de envolver, cativar, suscitar a curiosidade e, até mesmo, gerar expectativa no leitor. A combinação de texto e emblema é, sobretudo, uma alegoria à própria narrativa. Isto é, um tipo de figura de linguagem que remete ao universo narrativo e que convida o leitor para uma “viagem imaginária”, reforçando a configuração deste universo como um tipo de “realismo ilusório”, agora ao alcance do leitor.

Por outro lado, há, novamente, a representação de dimensões temporais diferentes que se entrecruzam – uma perturbação ou quebra da ordem cronológica da narrativa. De um lado, há a dimensão do tempo presente, evidenciada pelo decorrer das ações representadas (a leitura do livro) e cuja ilusão de simultaneidade é reforçada mediante o uso do discurso direto do diálogo nos balões de fala. De outro, há o tempo da narração da profecia, que antecipa acontecimentos futuros. O que se configura também como um hibridismo de momentos da narração – que se alterna entre simultânea e anterior. No âmbito imagético, é possível

acompanhar a direção do olhar das duas garotas – mediante a leitura do trecho do livro. Algo que se comprova pela representação visual do pensamento de uma delas (pássaro sobreposto na estrutura de camadas da página) e dos “turnos conversacionais” estabelecidos pelo uso de balões de fala (nos quais ambas esboçam comentários a respeito do trecho de narração onisciente do livro). Mais uma vez, há a rejeição do padrão canônico de conclusão composicional – que se assenta na regularidade de espacialização –, por meio do uso da referida estrutura de composição de sobreposição de camadas e da irregularidade na espacialização (ausência de sarjetas – ou dos espaços em branco entre os quadros).

Figura 7. *Fushigi Yûgi*. Vol. 1.



### 3.2.2.2. Anacronismo por retrospectção

Já o anacronismo por retrospectção se dá, predominantemente, de três formas: no uso de sumários e de dois tipos de flashback (um “rápido”, que representa uma lembrança que vem à tona com toda a intensidade; e um flashback mais longo, representado numa sequência

de quadros).

O sumário, por exemplo, – que é normalmente usado como técnica de aceleração –, em *Fushigi Yûgi*, é utilizado como técnica de retrospectção da narrativa. Há o predomínio do uso de texto e o discurso pode ser apresentado tanto em forma de monólogo quanto de solilóquio. Isto é, pode ser “falado” ou “pensado” pelo personagem. No exemplo abaixo (Figura 8), a protagonista sumariza os acontecimentos da primeira fase do mangá em forma de solilóquio (a começar pela parte inferior da página direita, e prosseguindo por toda a extensão da página da esquerda). A evocação das imagens e dos acontecimentos a ela atrelados são representações subjetivas, com um escopo amplo, e que refletem o fluxo de pensamento da personagem, do seu processo de anamnese (reminiscência ou recordação). Mais uma vez, o ordenamento temporal ou cronológico da narrativa é alterado pelo uso da instância narrativa da narradora-personagem com focalização interna.

Figura 8. *Fushigi Yûgi*. Vol. 14.



Como anteriormente mencionado, esses jogos de ordem na narrativa (antecipação ou retrospectção), de maneira geral, podem operar com múltiplas funções. (REUTER, 1997). No

caso de *Fushigi Yûgi*, que é uma narrativa extensa, esse sumário, situado logo no início da segunda fase do mangá, é usado com o objetivo de sintetizar e reanalisar, num processo de introspecção, os principais eventos ocorridos durante a primeira fase da série de mangás. Tal como se pode observar na imagem apresentada, é conferido maior destaque para a representação dos acontecimentos mediante o uso da linguagem verbal. Algo que pode ser deduzido a partir do seguinte: nesse caso, se separados imagem e texto, o uso exclusivo da linguagem verbal já poderia proporcionar ao leitor uma imagem mental mais concisa da mensagem pretendida (isto é, a retrospecção dos eventos passados). Ao passo que o uso exclusivo da representação imagética, nesse caso, abriria margem para interpretações mais difusas ou variadas de seu significado, que se ancoraria predominantemente no conhecimento prévio do leitor acerca da narrativa. Portanto, o uso desse procedimento em detrimento de outros se dá para lembrar e situar o leitor na narrativa, exercendo uma função explicativa.

No plano imagético, o uso da técnica da “imagem de estilo sobreposto de três colunas” ocorre em conjunção com a estrutura de layout em camadas, mediante a qual dimensões temporais distintas são novamente estabelecidas – entre as camadas, e, também, destas com o quadro posicionado na parte inferior da página esquerda (que representa parte de uma cena do presente). A irregularidade na espacialização e a consequente ruptura com o layout retilíneo coincide, novamente, com a ruptura textual do ordenamento cronológico da narrativa. Toda a abstração mental da protagonista se dá em um curto espaço de tempo, durante o qual ela observa outro personagem (Taka/ Tamahome, o garçom), como se pode perceber na imagem abaixo.

Portanto, a sumarização textual aliada à composição do layout em camadas configura-se como uma espécie de “mimetização” do percurso psicológico e das formas de memorização da personagem. A representação imagética se ancora mais nas recordações da personagem acerca dos acontecimentos passados do que numa “representação fiel” das ações tal como anteriormente representadas na ficção. Em outras palavras, as figuras representam “imagens mentais” produzidas a partir da memória da personagem. O que faz com que a representação visual, “subjetiva” e difusa, complemente e, simultaneamente, contraste com a sumarização textual concisa e “objetiva” feita pela personagem do que ocorreu na história até o momento.

Figura 9. *Fushigi Yûgi*. Vol. 6.



O primeiro exemplo é o do flashback rápido, que, em geral, é apresentado num único quadro e que se caracteriza por representar uma recordação do personagem focalizado, que vem à tona com intensidade. Há, portanto, uma breve quebra na ordem cronológica da narrativa. No exemplo acima ao lado (Figura 9), há a repetição de um trecho de um acontecimento já relatado na ficção. Como o layout da página é uma combinação dos tipos grid e escalonado, o impacto das cenas representadas reside, predominantemente, no exagero (com cabeças e bocas desproporcionais) e, conseqüentemente, no uso de emblemas para representação de emoções. Além do uso dos balões-berro e do negrito, para indicar a entonação.

Já o flashback longo, isto é, representado numa sequência de quadros, caracteriza-se por suscitar uma mudança mais destacada na instância narrativa e pelo amplo uso da narração ulterior. Como pode ser observado no exemplo abaixo (Figura 10), no qual o antagonista Nakago, nos últimos momentos de sua vida, passa a ser a voz narrativa da ficção – ao recontar suas experiências traumáticas da infância. Em síntese, uma alternância na instância narrativa é configurada para que uma narrativa secundária seja incorporada à principal. Como anteriormente mencionado, o recurso é usado, sobretudo, com uma função explicativa, isto é, para revelar o passado e as motivações de determinado personagem. Um efeito esperado é também o de provocar a comoção do leitor com a trajetória trágica do antagonista da narrativa.

Figura 10. Fushigi Yûgi. Vol. 13.



Como se pode perceber, a ruptura na dimensão narrativa se dá, mais uma vez, tanto no âmbito discursivo-textual (da narração ulterior de um passado distante), quanto no âmbito imagético (mediante o hibridismo do layout estruturado na sobreposição de camadas com o escalonado – ambos caracterizados pela irregularidade na espacialização). A borda dos quadros que correspondem à representação do flashback também é diferente – a margem dos quadros, quando há, é composta por linhas duplas.

Há o uso de refinadores, que acrescem detalhes à narrativa – como no primeiro quadro do flashback, quando há a sobreposição da figura de Nakago criança sobre a cena completa em plano de fundo; bem como no quadro posicionado na parte inferior direita da página à esquerda. Situações nas quais a sobreposição de figuras estabelece pausas no estágio narrativo e, portanto, fragmenta as dimensões temporais da narrativa secundária.

### 3.4. Dialogismo entre instâncias narrativas e tempo nas cenas principais da ficção

Como mencionado no capítulo 2, no mangá, um mesmo episódio (ou capítulo) pode

conter diferentes pontos altos, picos ou ápices ao longo da narrativa. Em geral, as cenas principais ou de clímax se caracterizam, principalmente, por serem dotadas de destacada carga de dramaticidade e por se utilizarem da combinação de diferentes recursos iconográficos. Conseqüentemente, produzem grande impacto emocional, discursivo e visual. Com isso, tanto as cenas de luta ou ação, quanto as cenas românticas ou de morte, podem se enquadrar nessa categoria, devido ao papel crucial que exercem na estrutura narrativa – isto é, as reviravoltas suscitadas por tais cenas.

Na presente pesquisa, são enfatizadas as cenas de ação, especificamente, da edição 13, versão em inglês, estágio final da primeira fase do mangá – cenas da “batalha final”, que compõem o capítulo-clímax da primeira fase da narrativa do mangá.

Figura 11. *Fushigi Yûgi*. Vol. 13.



O hibridismo no uso de recursos iconográficos culmina no estabelecimento de diferentes dimensões temporais da narrativa. Dessa forma, aspectos referidos nas categorias de análise anteriores não só se repetem como são conjugados, de forma complexa, nas cenas de ação tomadas como exemplos na presente seção. No exemplo acima (Figura 11), uma das

principais rupturas que ocorre no plano narrativo é a “colisão” entre as dimensões narrativas do “mundo do livro” com o “mundo real”. Se antes, como anteriormente mencionado, tais dimensões se caracterizavam pela separação espaço-temporal – isto é, o “mundo real” da cidade de Tóquio, em contraposição ao “mundo do livro” da China Antiga imaginária –, nas cenas apresentadas nessa seção, o mundo do livro “invade” o “mundo real”, que passa a pertencer também ao primeiro. A diferença na passagem do tempo é, portanto, dirimida e chega, em alguns momentos (como no exemplo acima), a praticamente se igualar. O que se configura como uma representação literal da ilusão de igualdade das propriedades de “tempo de ficção” e “duração da narração”.

O exemplo acima (Figura 11) fornece ainda outro aspecto relevante para a estrutura da narrativa, que é um processo denominado como “auto-reflexividade”. O personagem Keisuke, irmão mais velho da protagonista, (na página à esquerda da imagem anteriormente apresentada), está acompanhando os acontecimentos da narrativa mediante a leitura do livro (*Shijin TENCHISHO*). É dessa forma que ele sabe – sem ter de estar no mesmo espaço físico que Tamahome – o que acontece na batalha entre os personagens do livro que “invadiram” o “mundo real”. Mais do que isso, sua reação aos acontecimentos supostamente reflete a do próprio “leitor ideal” do mangá, isto é, a incredulidade ante a aparente morte de um dos personagens centrais da narrativa, o herói Tamahome. Como explica Kern (2011), a auto-reflexividade pode ser entendida como um subproduto inerente à qualquer sistema de representação, seja ele visual, verbal, ou uma combinação dos dois, que é o caso dos quadrinhos. É, sobretudo, uma espécie de jogo, cuja manifestação pode observada em qualquer suporte no qual dispositivos de enquadramento são usados no âmbito de um sistema de signos. No exemplo apresentado, a auto-reflexividade cumpre ainda outro propósito: o de prolongamento do suspense, enquanto cria um efeito cômico que alivia um pouco a tensão e a dramaticidade da cena anterior, mediante o exagero na reação e nas expressões do personagem Keisuke.

No que tange aos aspectos visuais, pode-se observar que há recorrência na irregularidade da espacialização dos quadros, uso de sobreposições, de figuras ou quadros que agem como refinadores (ou modificadores), bem como das transições de tema-para-tema (de Miaka para Tamahome, por exemplo, na página à direita) e de cena-a-cena (da cena de Tamahome para a de Keisuke – entre as páginas). Em conjunto, esses elementos, operam rupturas no layout e na narrativa. Todavia, essa articulação de elementos pode se dar de maneira ainda mais complexa. Como pode ser observado na imagem apresentada a seguir (Figura 12), há uma alternância entre as instâncias narrativas, do narrador-personagem com

focalização interna (proporcionando um vislumbre da consciência do personagem Tamahome) para a do narrador heterodiegético com focalização neutra (que proporciona uma visão mais completa da cena). Além disso, pode-se notar também, novamente, a alternância entre dimensões espaço-temporais distintas. O uso da estrutura de sobreposição em camadas, aliado ao uso do layout escalonado e das figuras refinadoras, novamente, provocam rupturas no fluxo de causalidade narrativa.

Figura 12. *Fushigi Yûgi*. Vol. 13.



Outro aspecto que pode ser observado em algumas cenas de clímax de *Fushigi Yûgi* é o processo de simplificação da ação representada – produzido mediante a ampliação do tamanho dos quadros e a redução dos elementos ou entidades neles representados –, conforme exemplo da imagem a seguir (Figura 13), com vistas à acentuação do nível de dramaticidade. Tanto a ausência quanto a simplificação do plano de fundo dos quadros (este último é o caso da Figura 13), aliado ao uso de quadros micro ou mono permite o realce e o detalhamento de pormenores da ação. O que, por vezes, cria um efeito de “desaceleração” da velocidade ou, até mesmo, de “pausas” na ação representada – como na cena a seguir (Figura 13), na qual a protagonista cumpre a profecia do livro, e trechos do feitiço de invocação de Suzaku

(“pássaro vermelho”) são entremeados com as falas e a focalização no antagonista Nakago.

Figura 13. *Fushigi Yûgi*. Vol. 13.



### 3.5. Síntese: a articulação de vozes narrativas, perspectiva, tempo e layout

Em síntese, a ficção pode, a princípio, parecer ser narrada somente mediante a perspectiva da protagonista, no entanto, embora a focalização nesta personagem seja a predominante, esta não é a única. Há sobretudo uma alternância de consciências ou “egos” na narrativa, e é justamente essa multiplicidade de “vozes” que corrobora a ideia de que um mundo ou universo narrativo é composto não por uma única perspectiva, mas pela “relação ou conjunto de relações” entre elas (LAMARRE, 2012). A alternância de narradores e perspectivas narrativas na série *Fushigi Yûgi* é um fator crucial para o desenvolvimento e organização de enredo e subenredos, pois tal procedimento permite a criação de narrativas secundárias encadeadas e embutidas à principal, facilita a alternância de cenários e permite que a narração continue mesmo que a protagonista esteja impossibilitada de “perceber” (caso esteja inconsciente, por exemplo). (REUTER, 1997). No âmbito da representação visual, esse

aspecto confere dinamicidade e proporciona um “que” de imprevisibilidade à narrativa: é difícil antever qual aspecto, detalhe ou personagem será enquadrado a seguir. O que, por si só, aumenta a expectativa para o desfecho da história.

Como mencionado anteriormente, o uso da focalização interna permite que se adentre a consciência do personagem. Isso resulta na possibilidade de aprofundamento psicológico dos “atores” da narrativa, enquanto, ao mesmo tempo, produz um efeito de proximidade entre personagem e leitor. O segundo “sente” e “vivencia” os acontecimentos junto com o primeiro. Algo que acentua o processo de identificação do leitor e o impacto emocional da narrativa.

Verifica-se também que a dimensão temporal da narrativa é outro fator preponderante para a dinâmica da narração em *Fushigi Yûgi*. Isso se deve ao fato de a narrativa estruturar-se num, já mencionado, paralelismo: são dois universos espaço-temporais inicialmente distintos, que estabelecem duas narrações igualmente distintas, mas que, por vezes, se entrecruzam. A narração se ancora na dimensão temporal. Esta última é um aspecto indissociável da primeira, pois estrutura a causalidade, isto é, o encadeamento dos eventos na narrativa.

McCloud (1995), que atribui grande destaque às transições de quadros para conferir a sensação de passagem de tempo nos quadrinhos, se ancora na taxonomia de espaço como equivalente do tempo. Seguindo tal esquema taxonômico, a construção mental da passagem de tempo nos quadrinhos se daria mediante a distância física que um quadro mantém de outro na mesma página, num processo denominado conclusão – no qual o leitor é capaz de preencher as lacunas das sarjetas, ou dos espaços em branco entre os quadros, ou, simplesmente, da percepção do todo mediante a observação das partes. (COHN, 2010). O papel do layout, nesse esquema, seria o de “permitir” que houvessem lacunas entre quadros para viabilizar tal processo.

Em *Fushigi Yûgi*, no entanto, o que se percebe, em geral, é a rejeição do já referido grid retilíneo, do layout rígido e estático da página. A obra caracteriza-se, por vezes, pela quebra do layout canônico e pela ausência de espaços em branco entre os quadros. Portanto, o espaço nem sempre será equivalente ao tempo, pois nem sempre a sensação de passagem temporal se fundamentará nas transições de quadros.

Ao invés disso, os aspectos anteriormente mencionados, de alternância de vozes narrativas e focalizações e também das dimensões espaço-temporais, se articulam e se manifestam preponderantemente na estruturação do layout em camadas. De forma que esse layout, em *Fushigi Yûgi*, muitas vezes, assume um papel central na narração, pois opera tanto como um artifício para evidenciar o narrador e a focalização (ou a instância narrativa), quanto para transmitir a sensação de passagem temporal e para estabelecer ou demarcar “pausas”

deliberadas na narrativa. Em outras palavras, o uso e a estrutura do layout passa por um processo de ressignificação, tornando-se uma ferramenta essencial para a organização e representação de aspectos essenciais da narração – como o ritmo, a voz narrativa, as focalizações, a causalidade narrativa, entre outros.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo entender o funcionamento da narração nos mangás mediante a observação da articulação estabelecida entre a linguagem quadrinhográfica e a linguagem verbal no processo de narração de *Fushigi Yûgi*. Dessa forma, a análise centrou-se nos aspectos da narração e sua manifestação nos quadrinhos, tendo em vista três categorias-chave: as instâncias narrativas, a dimensão temporal da narração e o dialogismo entre os dois aspectos anteriores nos momentos de clímax da narrativa.

Para tanto, discutiu-se as origens e a formação do que hoje se conhece como mangá moderno ou *kindai manga* (BOUISSOU, 2010), a contribuição de Macoto Takahashi para o estilo de quadrinização atualmente em uso nos mangás shōjo, os elementos da narração e da linguagem quadrinhográfica, bem como sua articulação em *Fushigi Yûgi*.

Os exemplos analisados na pesquisa comprovam que de fato há uma complexa dinâmica de alternância de narradores e perspectivas narrativas na série analisada e que esta constitui-se como um fator crucial para a organização e o desenvolvimento da ficção. É nessa alternância que se sustentam as narrativas secundárias, embutidas à principal, cuja presença viabiliza a intercalação de cenários. O que confere destacada dinamicidade à narrativa.

*Fushigi Yûgi* é permeado por rupturas nas convenções e operações estéticas e narrativas, que se configuram tanto no âmbito imagético – mediante as quebras no layout da página – quanto no âmbito narrativo – através do paralelismo de universos espaço-temporais e narrações. Sobretudo, se caracteriza por ancorar-se num estilo de composição espacial em camadas, um layout de página que funciona, simultaneamente, como um recurso de focalização e de transmissão da sensação de passagem temporal. É no layout que vozes narrativas, perspectivas e dimensões temporais se articulam num processo de narração dinâmico e complexo.

Como um trabalho de pesquisa nunca se esgota em si mesmo, cabe ressaltar que *Fushigi Yûgi* é um objeto de estudo que ainda fornece muitos elementos para investigações futuras. O primeiro deles, situado no âmbito dos estudos de gênero, é o das representações das dimensões sócio-identitárias de gênero (seja do feminino ou do masculino), uma marca dessa

série, e que, de forma geral, permeia o universo dos mangás shōjo. O segundo elemento, circunscrito à narratologia, seria a possibilidade de uma análise centrada na ficção e no funcionamento da narrativa fantástica, bem como de aspectos que diferenciam esta de outros tipos de narrativas.

Ainda no âmbito das narrativas fantásticas ou centradas no sobrenatural (ou dos mangás de fantasia ou de sobrenatural), outra possibilidade de pesquisa surge: a da análise da iconografia de outras séries de autoria de Yû Watase, que são permeadas pelo uso de panteões mitológicos e por um “surrealismo do cotidiano” (BRYCE e DAVIS, 2010). A exemplo do prequel da série analisada na presente pesquisa, intitulado *Fushigi Yûgi Genbu Kaiden*, da série *Ayashi no Ceres* (“A Lenda de Ceres”), além do título *Alice 19th* – que é uma adaptação de “Alice no País das Maravilhas” de Lewis Carroll.

Já na esfera dos estudos sobre mangás, há muitas outras possibilidades de pesquisa, entre elas: investigações minuciosas acerca das expressões artísticas e narrativas gráficas “pré-mangá” – a exemplo dos pergaminhos ou dos kusazōshi, os quais foram discutidos no primeiro capítulo da presente pesquisa –, das mudanças ocasionadas nas produções de quadrinhos no Brasil e em outros países pela inserção do mangá nesses contextos sócio-culturais, das mudanças no formato dos quadrinhos resultantes da emergência de novas mídias, além dos fenômenos culturais e comunicacionais que permeiam as produções de fãs.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**About.com.** Using Graphic Novels with Children and Teens: A Guide for Teacher and Librarians. Disponível em: <

[http://childrensbooks.about.com/gi/o.htm?zi=1/XJ&zTi=1&sdn=childrensbooks&cdn=parenting&tm=266&f=10&su=p284.13.342.ip\\_&tt=65&bt=0&bts=0&zu=http%3A//www2.scholastic.com/browse/collateral.jsp%3Fid%3D1399](http://childrensbooks.about.com/gi/o.htm?zi=1/XJ&zTi=1&sdn=childrensbooks&cdn=parenting&tm=266&f=10&su=p284.13.342.ip_&tt=65&bt=0&bts=0&zu=http%3A//www2.scholastic.com/browse/collateral.jsp%3Fid%3D1399)>, acesso em 10 de julho de 2014.

ADAM, Jean-Michel. **Le récit**. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.

ADAM, Jean-Michel; REVAZ, Françoise. **L'analyse des récits**. Paris: Mémo Seuil, 1996.

**Amazon.com.** Fushigi Yuugi Nintendo DS [Japan Import]. Disponível em: <  
[http://www.amazon.com/Fushigi-Yuugi-DS-Japan-Import-Nintendo/dp/B00243HJZA/ref=sr\\_1\\_35?ie=UTF8&qid=1403415576&sr=8-35&keywords=fushigi+yugi](http://www.amazon.com/Fushigi-Yuugi-DS-Japan-Import-Nintendo/dp/B00243HJZA/ref=sr_1_35?ie=UTF8&qid=1403415576&sr=8-35&keywords=fushigi+yugi)>, acesso em 18 de junho de 2014.

**An Introduction to Publishing in Japan.** 2014-2015. (Japan Book Publishers Association). Disponível em: < <http://www.jbpa.or.jp/en/pdf/pdf01.pdf> >, acesso em 05 de julho de 2014.

AZUMA, Hiroki. **Otaku: Japan's Database Animals**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

BERLO, David K. **O Processo da Comunicação: Introdução à Teoria e à Prática**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BOUISSOU, Jean-Marie. Manga: A Historical Overview. In: **Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives**. London & New York: Continuum, 2010. p. 17-33.

\_\_\_\_\_. **Why manga has become a global cultural product?** 2008. Disponível em: <  
<http://www.eurozine.com/articles/2008-10-27-bouissou-en.html>>, acesso em 10 de junho de 2014.

BRIENZA, Casey. Sociological Perspectives on Japanese Manga in America. **Sociology Compass**. v. 8, p. 468-477. 01 Maio 2014.

BRYCE, Mio; DAVIS, Jason. An Overview of Manga Genres. In: **Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives**. London & New York: Continuum, 2010. p. 34-61.

CADDEAU, Patrick W. Manga from the Floating Word: Comicbook culture and the kibyôshi of Edo Japan (review). **The Journal of Japanese Studies**. v. 35, p. 409-413. 31 de Julho de 2009.

CARLOS, Giovana Santana. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil**. 2011. 198 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) – Programa de Pós-graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba.

\_\_\_\_\_. **Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil**. 2009. Disponível em: <  
[https://www.academia.edu/990978/Manga\\_o\\_fenomeno\\_comunicacional\\_no\\_Brasil](https://www.academia.edu/990978/Manga_o_fenomeno_comunicacional_no_Brasil)>, acesso

em 10 de julho de 2014.

COHN, Neil. A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga. **Image & Narrative**, v.12, p. 120-134. 2011.

\_\_\_\_\_. A Visual Lexicon. **The Public Journal of Semiotics I**, v. 1, p. 35-56. 2007.

\_\_\_\_\_. Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The Integration of Text and Image. **Semiotica**, v. 197, p. 35-63. 2013.

\_\_\_\_\_. Japanese Visual Language: The Structure of Manga. In: **Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives**. New York: Continuum Books, 2010.

\_\_\_\_\_. Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. **Frontiers in Cognitive Science**, v. 4, p. 1-15. 2013.

\_\_\_\_\_. The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image and comprehension. **Studies in Comics – STIC**, v. 1, p. 127-147. 2010.

DAMISCH, Hubert. **The Origin of Perspective**. Cambridge: The MIT Press, 1995.

DIONISOPOULOS, Allan P. The No-War Clause in the Japanese Constitution. **Indiana Law Journal**. v. 34, p. 436-455. 1956.

DOWER, John W. **Black Ships & Samurai: Commodore Perry and the Opening of Japan (1853-1854)**. Visualizing Cultures. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2008.

**Encyclopedia Britannica**. Graphic Novel. Disponível em: < <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1020959/graphic-novel> >, acesso em 10 de julho de 2014.

FUJIMOTO, Yukari. Takahashi Macoto: The Origin of Shojo Manga Style. In: **Mechademia** Vol. 7 (Lines of Sight). Minneapolis-London: University of Minnesota Press, 2012.

FUJISHIMA, Kosuke. LEE, Susie; SMITH, Toren (trad.). **Oh My Goddess!**, v. 8. Milwaukee: Dark Horse Manga, 2008.

FUJIWARA, Kiyo. IHARA, Mai (trad.). **Wild Ones**, v. 1. San Francisco: VIZ Media, 2007.

**Game FAQ's**. Fushigi Yuugi Suzaku Ibun. Disponível em: < <http://www.gamefaqs.com/ps2/944455-fushigi-yuugi-suzaku-ibun> >, acesso em 18 de junho de 2014.

**Game FAQ's**. Fushigi Yuugi DS. Disponível em: < <http://www.gamefaqs.com/ds/959156-fushigi-yuugi-ds> >, acesso em 18 de junho de 2014.

GENETTE, Gérard. Fronteiras da narrativa. In: **Análise Estrutural da Narrativa**. 5 ed. Petropolis: Vozes, 2008. p. 265-284.

- GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- GRAVETT, Paul. **Mangá**: Como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.
- HAYES, Louis D. **Introduction to Japanese Politics**. 5 ed. New York: M.E. Sharpe, 2008.
- HEUER, Jason L. **“Biography: Details Lacking”**: Reimagining Torii Kyotsune as a *Kibyôshi* Artist. 2012. 80 p. Dissertação (Master of Arts on Japanese Language and Literature) – Graduate School of the University of Massachusetts Amherst, Amherst.
- ILLERBRUN, Kurt. **The Japanese Political Cartoon: Development and Decline**. 2005. 53 p. Dissertação (Master of Studies in Japanese Studies) – Department of Oriental Studies of St. Antony’s College, University of Oxford, Oxford.
- ITO, Kimio. When a “male” reads shojo manga. 169-175. In: **Global Manga Studies vol. 1: Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale**. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010.
- IVERSEN, Margaret. The Discourse of Perspective in the Twentieth Century: Panofsky, Damisch, Lacan. **Oxford Art Journal**. v. 28, p.191-202. Junho de 2005.
- Kaomoji**. Disponível em: < <http://mykaomoji.tumblr.com> >, acesso em 15 de junho de 2014.
- Kaomoji**: Japanese Emoticons. Disponível em < <http://kaomoji.ru/en/> >, acesso em 27 de junho de 2014.
- KERN, Adam L. Kabuki Plays on Page – and Comicbook Pictures on Stage – in Edo-Period Japan. In: **PUBLISHING THE STAGE: PRINT AND PERFORMANCE IN EARLY MODERN JAPAN**. 2011. Boulder (CO). Boulder: University of Colorado Center for Asian Studies, 2011. p. 163-189.
- KINSELLA, Sharon. Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur *Manga* Movement. **Journal of Japanese Studies**, v. 24, p. 289-316. 1998.
- KUBO, Tite. CRUZ, Ricardo (trad.). **Bleach**: Fourteen Days for Conspiracy, v. 9. Rio de Janeiro: Panini Comics-Planet Mangá, 2008.
- LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine: A Media Theory of Animation**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- \_\_\_\_\_. Manga Bomb: between the lines of Barefoot Gen. In: **Global Manga Studies vol. 1: Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale**. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010.
- \_\_\_\_\_. Introduction: Radical Perspectivalism. In: **Mechademia**, Vol. 7 (Lines of Sight). Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.
- LAPLANTE, Thomas. **From Manga to Comic: Visual Language in Translation**. 2008, 62 p. Monografia (Graduation with distinction in Japanese) – Ohio State University.

LEE, Hye Kyung. Cultural consumers as “new cultural intermediaries”: manga scanlators. In: **Arts Marketing: An International Journal**, v. 2. p. 131-143. 13-19 outubro de 2012.

LOPES, Rui Oliveira. **Art and Transculturality in Modern Age Japan: Namban Art in a global perspective**. (Apresentação em Power Point). 2014.

LUYTEN, Sônia B. Histórias em quadrinhos japonesas: O poder da comunicação do século XX. In: **Mangá: o poder dos quadrinhos**. São Paulo: Hedra, 2011. p.11-75.

**Marvel Comics (website)**. Five Sidekicks in the Spotlight. Disponível em: < [http://marvel.com/news/comics/2014/7/11/22825/5\\_sidekicks\\_in\\_the\\_spotlight](http://marvel.com/news/comics/2014/7/11/22825/5_sidekicks_in_the_spotlight) >, acesso em 12 de julho de 2014.

MORISHITA, Suu. **Hibi Chouchou**, v. 5. Disponível em: < [http://mangafox.me/manga/hibi\\_chouchou/v05/c029/9.html](http://mangafox.me/manga/hibi_chouchou/v05/c029/9.html) >, acesso em 10 de junho de 2014.

MCCLAIN, James L. **Japan: A Modern History**. New York: Norton & Company, 2002.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos: História, Criação, Desenho, Animação, Roteiro**. São Paulo: M.Books do Brasil, 1995.

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

MUELLER, Charlotte K. **Sewing Together the Gôkan: Text through Image in the Nise Murasaki Inaka Genji**. 2012, 144 p. Dissertação (Master of Arts in the Department of the History of Art and Architecture) – University of Oregon Graduate School.

**Obscenity and Article 175 of the Japanese Penal Code: A Short Introduction to Japanese Censorship**. Disponível em: < <http://eiga9.altervista.org/articulos/obscenity.html> >, acesso em 10 de julho de 2014.

**Otomate**. Fushigi Yuugi DS. Disponível em: < [http://www.otomate.jp/fusigi\\_ds/](http://www.otomate.jp/fusigi_ds/) >, acesso em 18 de junho de 2014.

OTSUKA, Eiji. STEINBERG, Marc [trad.]. World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative. In: Patterns of Consumption, **Mechademia**, Vol. 5 (Fanthropologies). Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

RAAB, Alison A. **Manga in Academic Library Collection: Definitions, Strategies, and Bibliography for Collecting Japanese Comics**. 2005, 60 p. Dissertação (Master of Science in Library Science) – University of North Carolina at Chapel Hill.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

REUTER, Yves. **L'Analyse du récit**. Paris: Dunod, 1997.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos da Disney: Linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.

SILVA, Valéria Fernandes da. **Quando as mulheres tomam a palavra**: reflexões sobre o shoujo mangá. 2012. Disponível em: < [https://www.academia.edu/6823214/QUANDO\\_AS\\_MULHERES\\_TOMAM\\_A\\_PALAVRA\\_REFLEXOES SOBRE O SHOUJO MANGA SHOUJO MANGA DAS ORIGENS AT E\\_OSAMU\\_TEZUKA](https://www.academia.edu/6823214/QUANDO_AS_MULHERES_TOMAM_A_PALAVRA_REFLEXOES SOBRE O SHOUJO MANGA SHOUJO MANGA DAS ORIGENS AT E_OSAMU_TEZUKA) >, acesso em 10 de julho de 2014.

SHORES, Matthew W. Jippensha Ikku, *Hizakurige*, and Comic Storytelling. **Early Modern Japan**, p. 46-75. 2012.

**Shoujo-Café**. Fushigi Yuugi ganha mais um jogo. Disponível em: < <http://www.shoujo-cafe.com/2009/06/fushigi-yuugi-ganha-mais-um-jogo.html> >, acesso em 18 de junho de 2014.

STEINBERG, Marc. **Review of Otaku**: Japan's Database Animals. By Azuma Hiroki < <http://mechademia.org/reviews/marc-steinberg-review-of-otaku> >, acesso em 11 de junho de 2014.

SUTER, Rebecca. Orientalism, Self-Orientalism, and Occidentalism in the Visual Verbal Medium of Japanese Girls' Comics. **Literature and Aesthetics**, v. 22, p. 230-247. Dezembro de 2012.

TAMAKI, Toshiaki. Japanese Economic Growth in Edo Period. **Kyoto Sangyo University Economic Review**, n. 1, p. 255-266. Março de 2014.

TANAKA, Yuki. War and Peace in the Art of Tezuka Osamu: The humanism of his epic manga. **The Asia-Pacific Journal**. v. 38, Setembro de 2010.

TAWADA, Yoko. **The Letter as Literature's Political and Poetic Body**. 2009. Disponível em: < <http://igcs.cornell.edu/files/2013/09/TheLetterasLiteraturesPoliticalandPoeticBody-1tiwvhm.pdf> >, acesso em 15 de junho de 2014.

TELÓ, Maria do Socorro Brito. **Para uma terminologia do universo dos quadrinhos**. 2008. 91 p. Dissertação (Mestrado em Letras: Literatura e Crítica Literária) – Universidade Católica de Goiás, Goiânia.

**Thesaurus.com**. Manga. Disponível em: < <http://thesaurus.com/browse/manga> >, acesso em 07 de junho de 2014.

THORN, Matt. **A History of Manga**. (1996). Disponível em: < <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html> >, acesso em 05 de junho de 2014.

TSUDA, Masami. **Kare Kano**: His and Her Circumstances, v. 6. Los Angeles: TokyoPop, 2003.

VASCONCELOS, José Paulo. **Categorias da narrativa**. 2008. Disponível em: < <http://pt.slideshare.net/grochas1/narrativa-14720527> >, acesso em 10 de junho de 2014.

WATASE, Yû. MIYAMURA, Dirce (trad.). **Fushigi Yûgi**, v. 1-36. São Paulo: Conrad, 2001-2005.

\_\_\_\_\_. ONIKI, Yuji (trad.). **Fushigi Yûgi**: The Mysterious Play, v. 1-6. San Francisco: VIZ

Media, 2009-2010.

\_\_\_\_\_. **Fushigi Yûgi: The Mysterious Play**, v. 1-9. Disponível em: < [http://unixmanga.co/onlinereading/Fushigi\\_Yuugi\\_Complete.html](http://unixmanga.co/onlinereading/Fushigi_Yuugi_Complete.html) >, acesso em 10 de junho de 2014.

\_\_\_\_\_. **Fushigi Yûgi: The Mysterious Play**, v. 12-17. Disponível em: < <http://v2012.mangapark.com/manga/fushigi-yuugi/> >, acesso em 10 de junho de 2014.

\_\_\_\_\_. **Fushigi Yûgi: The Mysterious Play**, v. 10, 11, 18. Disponível em: < [http://mangafox.me/manga/fushigi\\_yuugi/](http://mangafox.me/manga/fushigi_yuugi/) >, acesso em 10 de junho de 2014.

YONEMOTO, Marcia. **Tokugawa Japan: An Introductory Essay**. (2008). Disponível em: < <http://www.colorado.edu/cas/tea/curriculum/imaging-japanese-history/tokugawa/pdfs/essay.pdf> >, acesso em 17 de junho de 2014.

| <b>ANEXO 1 – Quadro 1. Principais Produtos de <i>Fushigi Yûgi</i></b> |   |   |
|---|---|---|
| <b>Formato</b>  | <b>Produtos</b>   | <b>Período</b>  |
| <b>Mangá</b>  | 18 edições japonesas (editora Shōgakukan)   | Maio de 1992 a Junho de 1996  |
|   | 36 edições brasileiras (editora Conrad)   | Fevereiro de 2001 a Janeiro de 2005   |
|   | 18 edições em inglês (editora VIZ Media)  | Agosto de 1999 a Abril de 2006  |
| <b>Anime</b>  | 52 episódios produzidos pelo Studio Pierrot (baseados na primeira fase do mangá – edições 1 a 26 brasileiras ou edições 1 a 13 do original) | Televisionada no Japão pelos canais Animax (via satélite) e TV Tokyo (canal a cabo), de abril de 1995 até março de 1996 |
| <b>OAV's ou OVA's</b><br>(produzidos pelo Studio Pierrot)             | 1º OVA (3 episódios) – baseado na segunda fase do mangá   | Outubro de 1996   |
|   | 2º OVA (6 episódios) – baseado na segunda fase do mangá   | Maio de 1997 a Agosto de 1998   |
|   | 3º OVA – <i>Fushigi Yûgi Eikoden</i> (4 episódios) – baseado no vol. 13 da <i>light novel</i>   | Dezembro de 2001 a Junho de 2002  |
| <b>Light novel</b>  | 13 volumes (editora Shōgakukan), escritos por Megumi Nishizaki e ilustrados por Yû Watase   | Janeiro de 1998 a Setembro de 2003  |
| <b>Reedição em formato VIZBIG</b>                                     | 6 edições, em inglês (editora VIZ Media), com cerca de 600 páginas por volume   | Janeiro de 2009 a Junho de 2010   |
| <b>E-books</b>  | 6 edições, em inglês, do formato VIZBIG (editora VIZ Media)   | Novembro de 2012 a Fevereiro de 2013  |
| <b>Art books</b><br>(livros de ilustrações inéditas)                  | Lançamento do <i>The Art of Fushigi Yûgi (Shojo Series)</i> , com 96 páginas  | Novembro de 2002  |
|   | Relançamento do <i>art book</i> , agora intitulado <i>The Art of Fushigi Yûgi, v. 1</i>   | Outubro de 2006   |
| <b>Teatro</b>   | Primeira peça teatral   | 20 a 24 de outubro de 2010 em Nagano  |
|   | Segunda temporada da peça teatral   | 30 de março a 03 de abril de 2011 em Shinjuku   |
|   | Apresentação de outra adaptação para teatro, dessa vez intitulada <i>Fushigi Yûgi Seiriuu Hen</i>   | 25 de abril a 02 de maio de 2012 em Ginza   |
| <b>Livros</b>   | <i>Fushigi Yugi: Ultimate Fan Guide 1</i>   | Setembro de 2002  |

|   |   |  |
|---|---|--|
| (escritos por John Rateliff e publicados pela editora Guardians of Order) | <i>Fushigi Yugi: Ultimate Fan Guide 2</i>   | Novembro de 2002   |
|   | <i>Fushigi Yugi: The Mysterious Play Ultimate Fan Guide Book 3</i>  | Julho de 2004  |
|   | <i>Fushigi Yugi: Ultimate Fan Guide, 4</i>  | Agosto de 2004   |
| <b>Prequel</b> , intitulada <i>Fushigi Yûgi Genbu Kaiden</i>              | 12 edições do mangá e uma <i>light novel</i> publicadas pela Shōgakukan no Japão  | Outubro de 2003 a Maio de 2013   |
|   | 12 edições, 12 e-books e 2 <i>light novels</i> , em inglês (editora VIZ Media)  | Julho de 2005 a Março de 2014  |
|   | Jogo de video game, disponível nas versões para Playstation 1 e 2 (PSP e PS2), intitulado <i>Fushigi Yûgi Genbu Kaiden: Gaiden - Kagami no Miko</i> | Junho de 2005 (lançamento da versão em PS2)<br>Setembro de 2006 (versão PSP) |
| <b>Video Games</b>  | Para Playstation 2, intitulado <i>Fushigi Yûgi: Suzaku Ibun</i> (baseado na série original)   | Maio de 2008   |
|   | Para Nintendo DS, baseado na série original ( <i>Fushigi Yûgi</i> ) e no prequel ( <i>Fushigi Yûgi Genbu Kaiden</i> ).                              | Junho de 2009  |

#### ANEXO 2 – Quadro 2. Principais personagens de *Fushigi Yûgi*

| Nome       | Função e idade  | Personagem/Elenco   |
|------------|---|---|
| Miaka Yûki | Sacerdotisa de Suzaku (“pássaro vermelho”) e estudante, 15 anos                             | Protagonista (1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> fases)/ heroína |
| Tamahome   | Seishi (guerreiro estelar) de Suzaku e “faz-tudo”, 17 anos, (par romântico da protagonista) | Herói (1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> fases)                 |
| Hotohori   | Seishi de Suzaku e imperador do país de Konan, 18 anos                                      | Principal (1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> fases)             |
| Nuriko     | Seishi de Suzaku e integrante do harém do palácio de Konan (se traveste de mulher), 18 anos | Principal (1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> )                  |
| Chichiri   | Seishi de Suzaku e monge andarilho, 24 anos   | Principal (1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> fases)             |
| Tasuki     | Seishi de Suzaku e ex-líder do grupo de bandoleiros do Monte Reikaku, 17 anos               | Principal (1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> fases)             |
| Mitsukake  | Seishi de Suzaku e médico, 22 anos  | Principal (1 <sup>a</sup> e 2 <sup>a</sup> fases)             |

|           |  |   |
|-----------|--|---|
| Chiriko   | Seishi de Suzaku e estudante, 13 anos  | Principal (1ª e 2ª fases)                           |
| Yui Hongô | Sacerdotisa de Seiryu (“dragão azul”) e estudante, 15 anos                         | Antagonista (1ª fase) e elenco secundário (2ª fase) |
| Nakago    | Seishi de Seiryu e general do exército de Kuto, 25 anos                            | Antagonista (1ª fase)                               |
| Amiboshi  | Seishi de Seiryu e espião (finge ser um dos seishis de Suzaku), 15 anos.           | Secundário (1ª fase)                                |
| Suboshi   | Seishi de Seiryu, irmão gêmeo de Amiboshi, 15 anos                                 | Secundário (1ª fase)                                |
| Soi       | Seishi de Seiryu, 19 anos, (apaixonada por Nakago)                                 | Secundário (1ª fase)                                |
| Ashitare  | Seishi de Seiryu, meio humano-meio animal.   | Secundário (1ª fase)                                |
| Tomo      | Seishi de Seiryu, um dos principais aliados de Nakago, idade desconhecida          | Secundário (1ª fase)                                |
| Miboshi   | Seishi de Seiryu, idade desconhecida   | Secundário (1ª fase)                                |
| Tai-Ikkun | “O Grande Criador”, idade desconhecida   | Secundário (1ª e 2ª fases)                          |
| Keisuke   | Universitário e irmão mais velho da protagonista Miaka, aproximadamente 19-20 anos | Secundário (1ª e 2ª fases)                          |
| Tenko     | Entidade maligna, idade desconhecida   | Antagonista (2ª fase)                               |