**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

ANA LUIZA PIRES

# QUADRINHOS JAPONESES

DIVISÃO DEMOGRÁFICA E REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO

**Brasília**

**2017**

**Ana Luiza Pires**

# QUADRINHOS JAPONESES

DIVISÃO DEMOGRÁFICA E REPRESENTAÇÃO DE GÊNERO

Monografia, apresentada ao Curso de Letras da Universidade de Brasília como requisito para obtenção do título de bacharel em Português.

Orientador(a): Prof. Regina Dalcastagnè

**Brasília**

**2017**

**SUMÁRIO**

**1. INTRODUÇÃO.....2**
**2. CULTURA JAPONESA E QUADRINHOS.....3**
**2. 1 A língua japonesa.....3**
**2. 2 História do *manga*.....9**
**2. 3 Mercado.....10**
**2. 4 Características principais.....15**
**3. DEMOGRAFIA.....25**
**3. 1 Quadrinhos masculinos.....25**
**3. 2 Quadrinhos femininos.....31**
**4. GRUPO CLAMP.....37**
**4. 1 O grupo e suas características.....37**
**4. 2 Obras.....30**
**4. 3 Demografia e representação.....43**
**5. CONCLUSÃO.....46**
**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....47**
**REFERÊNCIAS DE IMAGENS.....49**
**APÊNDICE.....51**

## 1. INTRODUÇÃO

Os quadrinhos são uma mídia bem comum no Japão, constituindo um mercado numeroso e variado. Pelas condições socioculturais do país e modo como o mercado de quadrinhos se desenvolveu lá, esses quadrinhos desenvolveram características distintas dos quadrinhos ocidentais. A popularização desses quadrinhos no ocidente permitiu a importação de algumas dessas características, mas ainda é possível perceber diferentes tendências. Entendendo quadrinhos como uma forma de literatura, analisar essa forma de quadrinho permite ver diferentes possibilidades literárias aliadas ao uso da imagem.

Entre as peculiaridades do mercado desses quadrinhos existe a divisão demográfica, dividindo as revistas por gênero e idade do público alvo. Com isso, podem ser analisadas concepções de gênero, além da forma como são retratados os personagens de ambos os gêneros. O grupo CLAMP, que produziu quadrinhos de diferentes gêneros e demografias, serve para evidenciar algumas dessas questões. Assim, analisando os quadrinhos japoneses é possível tanto ver possibilidades artísticas do meio como reflexo de concepções de gênero na sociedade japonesa, comparando e contrastando com a sociedade ocidental.

## 2. CULTURA JAPONESA E QUADRINHOS

Para uma maior compreensão da divisão demográfica nos quadrinhos japoneses é preciso primeiro entender melhor os quadrinhos e seu lugar na cultura japonesa.

Neste texto, termos japoneses são acompanhados de sua romanização em itálico, acompanhado da escrita japonesa entre parênteses. Quando o termo japonês é derivado de palavras inglesas preferiu-se deixar apenas o termo em inglês. Para a romanização preferiu-se evitar acentos e, para os prolongamentos vocálicos, a vogal com o sinal de prolongamento.

### 2. 1 A língua japonesa

O sistema de escrita japonês pode ser considerado o mais complexo das línguas modernas, com o uso simultâneo de até quatro sistemas de escrita e possibilidade de várias leituras para o mesmo grafema. Tradicionalmente, o japonês é escrito de forma vertical, de cima pra baixo, e as linhas são lidas da direita pra esquerda. Mas com a influência ocidental houve o surgimento da escrita horizontal, feita da esquerda pra direita e com as linhas lidas de cima pra baixo. Essa escrita é menos utilizada que a vertical, mas comum, sendo frequente em títulos, capas de revista e páginas de internet, podendo ser acompanhada de escrita vertical. (figura 1)

Figura 1 – Página de jornal japonês

Fonte: S*mashing Magazine*

Outro aspecto da escrita japonesa que pode confundir ocidentais é a ausência de espaço entre as palavras. Por ser uma escrita primariamente baseada mais no significado da palavra do que no fonema, há menos confusão em saber onde unidades semânticas começam e terminam.

A língua japonesa possui os seguintes itens de pontuação: o ponto 。*kute* (句点, que consiste num círculo vazio e que é mais utilizado para separar frases consecutivas do que frases, como ocorre com o ponto final ocidental; o interponto ・, *nakaguro* (中黒, é usado para separar nomes quando necessário ou em lugar de vírgula ou hífen; colchetes são comuns, funcionando como aspas; parênteses também

podem surgir; ponto de interrogação e exclamação não são tradicionais, mas podem ser utilizados, sendo comum em *manga*; vírgulas podem aparecer em títulos; reticências servem também para prolongar o silêncio em *manga* e. Há ainda um sistema de pontuação mais específica para os japoneses, como ~ indicando passagem de uma música. Em *mangas* é comum ver tipos de pontuação que indicam entonação, como coração e nota musical, indicando tom afetuoso ou fala cantada. Mas de um modo geral a pontuação no japonês é mais opcional que em línguas ocidentais.

O primeiro sistema de escrita que os japoneses utilizaram foram os logogramas chineses, que quando utilizados pelos japoneses chamados *kanji* (漢字), sendo uma escrita de base morfológica. Mas, diferentemente da língua chinesa, a língua japonesa possui partículas de função sintática, sendo assim necessário criar uma escrita com base fonética. Primeiramente foram utilizados *man'yōgana* (万葉仮名), que usavam os caracteres mais pela pronúncia do que pelo significado. Com o tempo esses caracteres foram simplificados, desenvolvendo dois sistemas silabários fonêmicos chamados *kana* (仮名): *katakana* (片仮名) e *hiragana* (片仮名).

O *katakana* foi desenvolvido nos monastérios budistas no século IX. Foi primeiramente utilizado em documentos oficiais e textos importados da China para compensar a falta de escrita fonêmica. Para a simplificação do *kanji*, costumava-se utilizar um pedaço do logograma. Já o *hiragana* foi primeiramente desenvolvido por mulheres, pois elas não tinham acesso ao mesmo nível de educação que homens, e assim não aprendiam muitos logogramas. Diferentemente do *katakana*, criado usando parte do *kanji* original, o hiragana simplifica o *kanji* inteiro por planificação, simplificando assim todo o *kanji*. Desta forma, mesmo que muito dos *hiragana* atuais sejam derivados do mesmo *kanji* que sua contraparte em *katakana*, eles são frequentemente bem diferentes. Pela sua origem e aspecto mais reto do *katakana*, comparado com o mais curvado *hiragana*, eles são às vezes chamados como masculino e feminino. Letras romanas são mais raras, aparecendo geralmente em maiúsculo, sendo em sigla ou abreviatura. Numerais arábicos são comuns.

Atualmente são listados 46 *kana*, cada um com uma contraparte em *katakana* e *hiragana*. Cada um consistiria uma mora, sendo o único que não inclui vogal a nasal pós-vocálica *n* (ン, ん). Incluindo os diacríticos, existem aproximadamente 112 possibilidades fonêmicas silabares na língua japonesa, sendo poucas comparada com outras, incluindo as aproximadamente 3000 do inglês, o que explica a grande diferenciação entre palavras em inglês e sua assimilação pelos japoneses. Juntando isso com o fato de que o chinês, que contribuiu

muito para o vocabulário japonês, tem limitada variação silabaria e diferenças tonais não são significativas no japonês, acaba que existem muitas homofonias no vocabulário japonês. Essa homofonia contribui para o gosto japonês por trocadilhos, que são comumente utilizados nos quadrinhos.

Hoje o *katakana* é mais usado para palavras de origem estrangeira, chamadas *gairaigo* (外来), em onomatopeias ou para dar ênfase. Já o *hiragana* é usado para escrever palavras que não tenham representação por kanji, partículas gramaticais japonesas, *joshi* (助詞) ou *teniwoha* (てにをは), ou *okurigana* (送り仮名), *kana* que acompanha uma raiz em *kanji*, inflexionando o verbo ou adjetivo ou fazendo que um *kanji* seja lido de certa maneira, bem como para escrever palavras e morfemas que não sejam comumente escritos por *kanji*.

Para crianças ou pessoas que ainda não dominaram os *kanji*, o *hiragana* pode ser utilizado como sistema normal de escrita. O *kana* pode aparecer em tamanho diminuto próximo de *kanji* para indicar a leitura, *furigana* (振り仮名), seja para tornar o texto acessível para aqueles que ainda não aprenderam o *kanji*, para especificar a pronúncia correta de um nome ou por que esse *kanji* ou forma de leitura é incomum. Tirando os usos de *kana* mencionados, a escrita normalmente utilizada é por *kanji*.

Os japoneses não criaram nenhum caractere simples, mas alguns poucos compostos são invenção japonesa. Em sua grande maioria os caracteres que usam são de origem chinesa, mas os caracteres na China passaram por simplificações depois de sua exportação para o Japão, ocorrendo uma grande reforma em 1950 e 1960 na China e Singapura, enquanto o Japão manteve a forma tradicional, assim como Hong Kong, Macau e Taiwan. No Vietnã o uso de caracteres chineses foi substituído por um alfabeto latino, e os coreanos substituíram os logogramas por um alfabeto próprio, sendo o japonês a única língua não chinesa que ainda usar os caracteres chineses como sistema principal de escrita.

Para fins didáticos e organizacionais, os *kanji* são agrupados em listas. Primeiro são os *kyōiku kanji* (教育漢字), kanji de educação, aprendidos durante o primeiro nível escolar compulsório *shōgakkō* (小学校), constituindo 95% dos que aparecem nos jornais, e segundo *jōyō kanji* (常用漢), *kanji* de uso regular, cujo adicionais seriam aprendidos no segundo e terceiro nível escolar secundário *chūgakkō* (中学校) e terciário *kōtōgakkō* (高等学校) que junto com o anterior são os únicos que podem aparecer em documentos oficiais. Os *kanji* fora

desse grupo são publicados com *furigana*. O terceiro grupo é *jinmeiyō kanji* (人名用漢字), *kanji* usado para nomes pessoais. *Kanji* não listados no *jōyō kanji* ou *jinmeiyō kanj* são *hyōgai kanji* (表外漢字), literalmente *kanji* não listados. Para futuras referências outros níveis escolar são jardim de infância *yōchien* (幼稚園), graduação (大学) *daigaku* e pós-graduação *daigakuin* (大学院).

Diferentemente do uso dos logogramas nas línguas chinesas, que tenderiam para só um tipo de pronúncia possível na mesma língua e para corresponder a uma só sílaba, os *kanji* costumam ter pelo menos dois tipos de pronúncia possíveis e comumente são pronunciados como mais de uma sílaba. Os diferentes tipos de pronúncia têm diferentes origens históricas.

A pronúncia *on'yomi* (音読み), leitura sonora, se baseia na forma como os japoneses assimilaram a pronúncia chinesa do logograma. Assim, essa pronúncia é associada com as palavras *kango*, palavras de origem chinesa ou que foram derivadas de palavras chinesas. Essa pronúncia é dividida de acordo com a época ou região de introdução, sendo três pela dinastia chinesa: *go-on* (呉音), leituras da pronúncia das dinastias sul e norte chinesas no século V ou VI; *kan-on* (漢音), da dinastia chinesa Tang no século VII a IX, *tō-on* (唐音) dinastias chinesas mais tardias, como Song e Ming, que foram adotados no Japão no período Heian ou Edo; *kan'yō-on* (慣用音), som por costume, leituras assimiladas com interferência ou modificadas, sendo assim normalizadas no japonês.

*Kun'yomi* (訓読み), leitura por significado, é a leitura baseada em palavras nativas japonesas, chamadas *yamato kotoba* (大和言葉), utilizando logogramas que teriam um significado próximo à palavra nativa. Essa leitura traz maiores irregularidades na leitura, pois o sistema morfológico japonês não é correspondente ao chinês, e o número de morfemas que podem ser associados ao mesmo kanji é indeterminado. É essa a leitura que pode ser acompanhada por *okurigana* (figura 2).

Figura 2 - *Kanji*

| | | |
|---|---|---|
| 哀 | アイ | 哀愁，哀願，悲哀 |
| | あわれ | 哀れ，哀れな話，哀れがる |
| | あわれむ | 哀れむ，哀れみ |

Recorte da seção do segundo *kanji* do *jōyō kanji,* mostrando na segunda coluna uma pronúncia *on'yomi* e duas *kun'yomi* e na terceira coluna palavras que contém tal logograma
Fonte: Bunka

Existem palavras compostas que misturam leitura *on'yomi* e *kun'yomi.* A relação entre palavras *yamato kotoba* e *kango* no léxico atual japonês é similar a das palavras de origem do antigo inglês e francês no moderno inglês, em que as nativas correspondem a um menor número de palavras do vocabulário, mas são mais utilizadas, e as de origem estrangeira são mais específicas e técnicas. Outras palavras estrangeiras costumam ser principalmente derivadas do inglês ou outra língua europeia.

Ainda existem as chamadas leituras especiais: leitura *ginku* (義訓), que usa um *kanji* não-padrão pra palavra por efeito, e *jukujiku* (熟字訓), que utiliza o significado do conjunto de *kanji* e não o som ou leitura individual, ocorrendo por trazer palavras que não tem um *kanji* padrão ou por mudanças linguísticas. Pronúncias incomuns de *kanji* ainda são usadas em nome, chamadas *nanori* (名乗り). Algumas palavras antigas cuja escrita em logograma era baseado no som mantiveram essa escrita, chamado *ateji*, (当て字 ou 宛字).

A variedade de possíveis pronúncias pode fazer até mesmo um japonês nativo não saber como pronunciar a palavra, especialmente com *nanori*. Pela combinação de diferentes sistemas de escrita e diferentes leituras possíveis o sistema de escrita japonês pode ser considerado o mais complexo das línguas modernas. Isso é algo de que os escritores japoneses se beneficiam.

Outra marca da língua japonesa é a forte noção de posição social na linguagem. Ela é evidenciada no uso de honoríficos, *keigo* (敬語). As formas de honoríficos são *sonkeigo* (尊敬語), linguagem de respeito usada para um superior ou cliente referente; *kenjōgo* (謙譲語), linguagem modesta usada para descrever a ação do falante ou referente geralmente implicando é para ajudar o ouvinte; e *teineigo* (丁寧語), linguagem polida que pode se referir ao falante ou ouvinte, usada por apresentadores de televisão. Alguns verbos variam entre sua forma informal

e essas três formais. Ainda existe a *bikago* (美化), embelezamento da palavra, geralmente pelo uso de prefixos *o-* e *go-*.

Ainda existem diferenças entre a linguagem utilizada por mulheres e aquela utilizada por homens. Enquanto em situação formal a linguagem seria a mesma, em situações informais existe uma tendência para mulheres usarem mais linguagem mais formal que homens. Hoje em dia isso não é tão marcado como antigamente, mas uso maior de linguagem marcadamente feminina é esperado principalmente por mulheres de classe mais alta. De modo geral, em situações que não exigiriam tal uso observa-se maior uso de formalidade por mulheres do que por homens.

Existem algumas palavras mais exclusivas para tal gênero, como o pronome de primeira pessoa *atashi* (あたし) para mulheres e *boku* (僕) e *ore* (俺) para homens. *Watashi* (私) é formal, servindo para ambos. Personagens femininos que não utilizem da linguagem feminina podem ser mais masculinizadas, tomboy, enquanto personagens masculinos que utilizem linguagem feminina costumam fazê-lo por se identificar como mulheres.

Os pronomes japoneses não são usados para se referir a pessoas ou coisas ausentes, sendo usado um nome, o que é também frequente para segunda e terceira pessoa presente. Isso, com o fato de que nomes japoneses não tem uma divisão de gênero tão definida como o costume de nomes ocidentais, faz com que seja possível omitir o gênero de personagens.

Figura 3 – *Kotodama*

Uso de *kotadama* em ficção, em que as palavras da personagem de que a outra vai derrubar a xícara provoca o acontecimento
Fonte: CLAMP, 2004 p. 131

O uso dessas formas formais ou a falta dele mostra a atitude de um personagem e suas relações com os outros e a sociedade, algo difícil de passar na tradução para línguas ocidentais.

Sobre a visão da própria língua e palavras, no Japão existe o conceito de *kotodama* (言霊), alma da palavra, que se refere à crença em um poder mágico das palavras. Essa valorização das palavras se reflete no grande poder que se dá a nomeação, em que o nome reflete sua essência, alma, ou lhe dá poder, afeta seu destino (figura 3). Autores frequentemente tem grande cuidado em nomear seus personagens, golpes de batalha, e outros.

## 2. 2 História do *manga*

Existiam artes tradicionais japonesas que já lidavam com caricaturização, uso de imagem vinculada com texto e até uso sequencial de imagens. O quanto elas realmente contribuíram para o quadrinho japonês atual é discutível, já que autores contemporâneos dificilmente se basearam nelas, mas certamente influenciaram de algum modo, refletindo concepções culturais.

Livros ilustrados existem desde o período Heian (794-1185), evidenciando uma ligação entre texto e desenho. Mas como arte sequencial frequentemente se considera como primeira os pergaminhos com desenhos, que formavam um contínuo, lidos da direita pra esquerda e tendo pouco texto acompanhado. A temática desses pergaminhos costumava ser religiosa, como algumas das cenas do *chōjū-jinbutsu-giga* (鳥獣人物戯画), quatro pergaminhos feitos por volta do século XXII, que representam clérigos budistas como animais. Essa obra e outras similares foram credenciadas a *toba sōjō* (鳥羽 僧正), e por ele se chama esse tipo de arte sequencial de *toba-e* (鳥羽絵). Outro tipo de caricaturização foi *zenga* (禅画), imagens Zen, que tinham um tipo de irreverência humorística que ainda pode ser visto nos quadrinhos atuais. Mas as imagens humorísticas religiosas não eram acessíveis ao grande público, sendo restritas aos monges budistas. O *toba-e* e outros tipos de desenho ganhariam maior popularidade no período Edo.

O período Edo (1603-1868) foi uma era do Japão em que a capital foi transferida para Edo, atual Tóquio, e o país foi marcado por se fechar maritimamente, adotar um sistema mais feudal e um governo mais centralizado. *Ukiyo-e* (浮世絵), termo que poderia ser traduzido como imagens de um mundo flutuante, foi o tipo de pintura antiga mais impactante para o *manga*. Com o crescimento de Edo, muitos puderam se aproveitar dos entretenimentos fornecidos pela cidade, incluindo teatro e cortesãs, vivendo uma vida hedonista, daí o termo. Muitas dessas imagens eram isoladas, servindo como pinturas de decoração, mas algumas estabeleciam sequência. Além disso haviam os livros ilustrados, como *kibyōshi* (黄表紙), que foram considerados os primeiros quadrinhos adultos. O termo *manga* (漫画) teria entrado em uso no final do século XVIII para o século XIX, significando algo como pintura excêntrica, irresponsável.

Figura 4 – *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu* (1902)

Obra de Rakuten Kitazawa, o primeiro que usou o termo *manga* com seu significado moderno
Fonte: *Eco de Asia*

Mas com o início da era Meiji na metade final do século XIX, esse tipo de pintura sofreu a concorrência com fotografia e começou a ser vista como obsoleta. Reformas políticas que iniciaram ainda no período Edo aumentaram a censura, tirando a liberdade satírica dos desenhos. A arte sequencial e caricaturização ficariam alguns anos estagnadas até que tivessem contato com quadrinhos ocidentais.

A influência ocidental na arte sequencial japonesa começou com a vinda de europeus para o Japão no final do século XIX. Primeiro alguns europeus fizeram quadrinhos no país, quiseram fazer algo semelhante. Os japoneses dificilmente liam quadrinhos estrangeiros, por barreiras linguísticas e culturais que tornavam o mercado japonês mais fechado. Assim começaram a desenvolver seus próprios quadrinhos (figura 4). Revistas de entretenimento começaram a trazer quadrinhos, e ao perceber o lucro que isso trazia algumas passaram a trazer só quadrinhos. Com a vinda da Segunda Guerra Mundial, pobreza de recursos e aumento da censura essa produção iria minguar.

O *manga* moderno se desenvolveu com mais vigor depois da Segunda Guerra Mundial, com o final da censura da época de guerra e sede da população por entretenimento. Assim, uma forma rápida e barata de entretenimento foi encontrada nos *manga*. Para seu desenvolvimento foi fundamental o trabalho de Osamu Tezuka (1928-1989), apelidado deus do *manga*, ao conseguir com sucesso incluir técnicas cinematográficas e usar os quadrinhos para contar diversos tipos de histórias com maior duração. Suas obras são bem variadas, mudando o estilo, temática e técnica. Muitos autores foram por ele influenciados e um mercado crescente, num ambiente de relativa falta de censura, se desenvolveu no mais numeroso e variado mercado de quadrinhos.

## 2. 3 Mercado

Pela sua grande produção e consumo, os quadrinhos japoneses são mais comuns que quadrinhos ocidentais e acabam por ter um claro impacto cultural. Mas, como qualquer mídia massiva, enfrenta certas imposições de mercado. O tipo de produção e publicação vigentes no

Japão acaba tendo grande impacto sobre como os quadrinhos japoneses são produzidos e comercializados.

O *manga* é tipicamente vendido em revistas que contêm capítulos com diferentes títulos. Frequentemente essas revistas são feitas para serem as mais baratas possíveis, com papel de baixa qualidade e sendo descartáveis. Elas não são muito lucrativas, algumas mal dando algum lucro para a editora, mas servem para introduzir e testar a popularidade das obras. A revista de *manga* mais vendida, *Weekly Shōnen Jump,* estabeleceu um sistema de avaliação de popularidade contando os votos que a série recebe, em que o leitor avaliaria sua primeira, segunda e terceira série favorita, com o mesmo peso de voto. As serializações costumam ser publicadas em antologias de quadrinhos, mas existem revistas que não são exclusivamente dedicadas à publicação de quadrinhos, como a revista de *manga* e animação *Newtype*.

A periodicidade da revista implica na periodicidade das séries que traz. É comum revistas semanais, bissemanais, semimensais, mensais ou bimestrais, e mais irregularmente em períodos maiores. O capítulo de uma série costuma ter de vinte a quarenta páginas, e no total a revista tem de 200 até 800 páginas.

Depois de publicado na revista, costuma-se compilar capítulos do mesmo título e vendê-los separadamente. Esses são os chamados encadernados, mais lucrativos para a editora. No ocidente essa é frequentemente a única forma de publicação impressa de manga, não se vendendo as revistas. Com um título frequentemente chegando a dezenas de volumes de encadernados, é uma produção lucrativa.

Além das séries, as revistas também publicam *one-shot*, capítulos individuais de história. Muitas séries lançam primeiro um *one-shot* para tentar conseguir uma serialização, dependendo da popularidade e aprovação da editora, funcionando como um episódio piloto. Se conseguirem, podem usar esse *one-shot* como primeiro capítulo, mas frequentemente fazem outro primeiro capítulo com várias modificações.

Um mercado atualmente extinto é o de biblioteca paga. Alguns quadrinhos e revistas foram criados exclusivamente para tais bibliotecas, chamados *gekiga* (劇画), imagem dramática, querendo se distanciar do manga que seria mais infantil, algo parecido com a distinção entre *graphic novel* e *comics* quando os termos são usados para indicar estilo ou suposto valor. Nesses quadrinhos, autores podiam trazer temas mais maduros e experimentar mais. Depois que tal sistema deixou de existir, autores desse tipo de quadrinho migraram para revistas, trazendo seu estilo.

O *dōjinshi* (同人誌), *manga* de publicação independente, são mais raros. Em sua grande maioria usam personagens pré-existentes ou são eróticos, sendo bem comum a combinação dos dois. Comumente são artistas amadores, mas um profissional também pode usar desse meio quando não quer publicar pelas revistas. A principal forma de distribuição é através de um evento de *manga*, o maior deles chamado Comiket. O número de produção é limitado, o que também é uma estratégia para não chamar atenção e evitar problemas com copyright, havendo competição para a compra de artistas mais famosos. A maioria dos frequentadores desses eventos são mulheres, sendo paralelo ao mercado de *fanfic* ocidental.

O desenvolvimento de *webcomics* ainda não é tão avançado no país, diferenciando dos quadrinhos coreanos que são prioritariamente vinculados na internet. Existem versões digitalizadas de quadrinhos que também são impressos, e alguns poucos são originalmente digitais, mas muitos dispõem do formato típico de revista, não de recursos exclusivos de *webcomic* como o rolamento de tela.

O equivalente às tirinhas ocidentais é o *yonkoma manga* (4 コマ漫画), quadrinho formado por quatro painéis, aparecendo em diversos meios. Seguindo a leitura tradicional japonesa, os quadrinhos costumam estar na vertical. A maioria é de comédia, mas incluem outros gêneros. Sua estrutura segue o *kishōtenketsu*, tipo de desenvolvimento utilizado em poesia do extremo oriente. Cada painel traria uma das fases: *ki* (起), introdução e ambientação, *shō* (承), desenvolvimento, *ten* (転) clímax, e *ketsu* (結), conclusão com os efeitos do clímax. Podem estabelecer uma sequência entre tiras, e muitos autores de *manga* publicados em revista fazem tirinhas com seus próprios personagens, sendo histórias não canônicas e formando uma sátira feita pelo autor da obra original, algo raro em obras ocidentais.

A produção de um *manga* costuma recair sobre um indivíduo ou uma dupla, o chamado *mangaka* (漫画家). Ele tem o poder criativo e responsabilidade sob a obra, sendo a produção estagnada quando fica doente e morre junto com seu autor. Mais frequentemente, a mesma pessoa é responsável pelo roteiro original, desenho e roteiro. Mas há duplas que dividem o serviço ou casos de obras adaptadas, em que o desenhista é o adaptador. A vida de um *mangaka* é frequentemente marcada por estresse, sendo um estereótipo de *mangaka* alguém que mal dorme e mal sai de casa. Em revistas mais concorridas, pode ser uma luta evitar o cancelamento da própria série.

Para auxiliá-lo existem os assistentes. Eles cuidam de fundos, preenchimento de cor, aplicação de retícula e outras funções mais secundárias de desenho. Muitos querem um dia ser capaz de fazer suas próprias histórias, sendo frequente que um *mangaka* tenha sido primeiro assistente de outros, mas há aqueles que acabam se tornando assistentes profissionais. É frequente que alguém que tenha sido assistente de um autor acabe herdando muito de seu estilo de quadrinho.

A relação entre um editor e autor pode ser mais estreita que o costume ocidental. Cabe ao editor garantir que o autor entregue o material a tempo, e acontecem medidas extremas, como trancar o autor em sua própria casa até que ele termine o trabalho. Autores novatos são mais facilmente influenciados pelo editor, o que pode ajudar, mas também prejudicar o seu trabalho.

Embora isso não seja comum na produção de *manga* profissional, com *dōjinshi* é comum a existência de um grupo de *mangaka,* chamados *sākuru* (サークル), do inglês *circle*. Existem até indivíduos que se chamam de *sākuru*. O grupo de mulheres CLAMP, que originalmente fazia *dōjinshi*, manteve a formação de grupo ao começar a publicar para revistas de quadrinho, sendo uma exceção no mercado.

O *manga* faz parte de um intricado mercado de entretenimento japonês, podendo ser adaptado para diversos meios. Também há o caso em que o *manga* é uma adaptação de um deles, e pelo lucro que fiéis fãs japoneses podem gerar existe um grande investimento em adaptações, spin-off e *merchandise*.

Quando um *manga* consegue certo nível de popularidade costuma-se criar uma série animada, *anime*, baseada nele. Existe a produção para televisão e para vídeo, esse último chamado OVA e frequentemente vendido com o *manga*. Algumas adaptações animadas são originalmente mostradas em cinema, sendo até publicações completas da obra, mas frequentemente consistindo apenas de um spin-off de uma série animada já existente. Tirando aquelas voltadas para um público mais infantil, as séries animadas televisivas originais são minoria, sendo comumente baseadas em uma história ou personagens pré-existentes.

A relação entre manga e anime é muito forte. Seja pela semelhança do meio ou a forte preocupação em agradar os fãs, as adaptações costumam ser bem fieis ao original. Mas diferente do costume de adaptações ocidentais, que se baseiam em uma obra completa ou em uma parte já completa, ao se tornar um *anime,* o *manga* frequentemente ainda está em produção. Isso faz com que as séries televisivas costumam entrar em longos hiatos ou não cubram toda a história do *manga*, criando um final alternativo ou simplesmente ficando incompletas. Por isso

também um reboot e uma série ou continuação dela até o ponto que se manteve fiel ao original é comum.

Alguns poucos *manga* são baseados em um livro comum. Algo mais frequente é serem baseados em um *light-novel*, livros curtos, fáceis de ler e acompanhados de ilustrações, algo como a versão menos desenhada do *manga*. De início eles eram frequentemente uma paródia do *manga*, satirizando clichês, mas com o aumento da produção e maior frequência de adaptação para *anime* formaram seus próprios clichês.

Figura 5 – Exemplo de *visual novel, Fate/Stay Night*

Fonte: Kadakowa Shoten

Outro tipo de mídia bem conectada ao *manga*, *anime* e *light novel* são os jogos. Jogos baseados em personagens pré-existentes são comuns, seguindo mais ou menos a história original, mas algo menos comum no ocidente é a grande quantidade de séries de animação e manga baseados em jogo. Para isso um grande contribuidor é o *visual novel* (figura 5) que, diferente de outros jogos, pedem pouca ação do jogador e se concentram muito na história, sendo frequentemente formado em sua maior parte por texto e imagens estáticas, e ocasionalmente pedindo a interação do jogador, em que se faz algum tipo de escolha que afetaria a história. Geralmente são na primeira pessoa e são formados por fundos e figuras estáticas de personagem sobrepostas com caixas de diálogo em baixo ou na frente. Por já terem uma grande história formada, seriam fáceis de adaptar, mas nisso perdem a possibilidade de interação, que podem deixá-los menos atraentes. Algo que é comum no mercado infantil é criar *manga* e, principalmente, *anime* baseado num jogo ou um brinquedo, sendo *Pokémon* o exemplo mais conhecido.

Esses se incluiriam no gênero de *anime* e *manga* japonês voltado para *merchandise*, colecionáveis e geralmente de apelo infantil. Eles se distinguem pela comercialização de produtos com o tema, sejam cartas, brinquedos de robôs e outros tipos, acessórios femininos e outros objetos. Esses produtos são frequentemente representações de personagens presentes na história ou objetos que os personagens usam, nesse último caso comum serem objetos de poderes mágicos. Eles podem nascer de produtos pré-existentes, serem criados junto com o produto ou o produto é criado para aumentar o lucro.

Outros tipos comuns de adaptação incluem um filme ou série televisiva *live-action* ou áudio-drama. A perspectiva de franquia é tão forte que podem ser planejados mais de um tipo

de mídia a ser produzido antes do lançamento de qualquer uma delas. Um *manga* de uma obra originalmente criada para *anime* pode chegar a ser publicado antes mesmo do *anime*.

Nessa busca de obras que movam esse mercado, existe uma preferência por aquelas que façam apelo a um grupo específico, criando uma base de fãs que consumiria os vários produtos baseados nela, ou que seriam mais fáceis de adaptar, criar *merchandise*, etc. Comparado com a animação, o *manga* é mais barato de produzir e com um mercado mais livre, mas conseguir ser publicado em revistas mais concorridas e se manter nelas pode ser um desafio. Isso pode desfavorecer as obras consideradas menos fáceis de adaptar ou que não teriam esse apelo a um nicho.

Desde a instituição da constituição de 1947 a liberdade de expressão é um direito constitucional japonês. Ficção voltada para um público infanto-juvenil no Japão comumente tem maior presença de violência e pornografia do que seria permitido na maioria dos países ocidentais. Ao mesmo tempo existe uma considerável autocensura, observável pela tradição de fala formal mencionada, conceito de *kotobagari* (言葉狩り), caça de palavras que evitaria uso de palavras ofensivas. O receio de ofensa pode ser maior do que em países ocidentais.

## 2. 4 Características principais

O *manga* moderno foi a princípio uma derivação de quadrinhos europeus e americanos. Mas com o relativo isolamento e diferenças culturais, os japoneses desenvolveram técnicas e uma linguagem particular. Alguns desses foram importados pelos ocidentais com a popularização do *manga*, mas ainda algumas diferenças são mantidas.

Seguindo a escrita típica japonesa, a escrita nos balões costuma ser vertical, com balões verticalizados, e as páginas são lidas da direita pra esquerda. A leitura das páginas é simétrica à típica ocidental, em que primeiro se lê os painéis de cima e depois os de baixo. Enquanto o alfabeto latino permite a legibilidade em tamanho diminuto, mas implica o uso de muitos grafemas em uma mesma frase, o uso de logograma diminuiu a quantidade de grafema, mas exige um tamanho maior para legibilidade. Isso faz com que o espaço para um texto japonês e um escrito em alfabeto latino seja bem diferente, influenciando a organização e disposição textual.

A estrutura narrativa típica dos quadrinhos é análoga ao *kishōtenketsu*, gastando um tempo com o estabelecimento de personagens para depois desenvolver mais a história e fazer uma conclusão ou epílogo depois do clímax. Um outro tipo de estrutura narrativa japonesa é o

*jo-ha-kyū* (序破急), formado por três atos, com um início lento, aceleração e fim rápido. É usada em várias artes tradicionais, com destaque para o teatro, e histórias que são mais influenciadas por essas artes podem usar dessa estrutura.

É relativamente raro um início tão lento para um *manga*. Ainda que no total, a obra possa necessitar de muitas páginas, numa publicação periódica há preocupação em prender o leitor desde o primeiro capítulo. Histórias mais lentas podem começar nesse compasso natural, mas são poucos os que se arriscam a não deixar mais óbvio o tema e tom da história desde o primeiro capítulo.

Muitas das histórias em quadrinhos podem se prolongar por tempo indeterminado, sendo comum o uso do artifício de arcos de história. Eles introduzem um novo conflito, que será solucionado para depois surgir mais outro conflito. Esse ciclo se repete até que chegue ao grande conflito ou a história acabe. Em *manga* de ação, que costumam utilizar mais fortemente essa estrutura, é frequente que o chamado primeiro arco não seja um arco propriamente dito, mas um conjunto de conflitos mais curtos que estabelecem os personagens e mundo para então se obter o suporte para o desenvolvimento de conflitos mais duradouros.

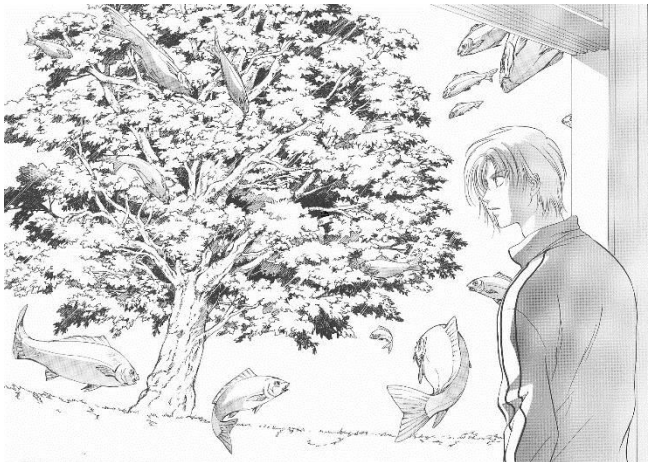
Numa mídia periódica, existe muita coisa a ser criada e modificada em meio à produção, podendo criar inconsistências. Comparado com um livro publicado, originalmente completo, é mais difícil ver um manga como uma obra completa, ainda mais quando se acrescenta o hábito de prolongamento, criando arcos pouco ou nada relacionados um ao outro. Ainda que seja mais consistente que alguns dos quadrinhos ocidentais periódicos, como os americanos que podem mudar de roteirista ou desenhista várias vezes, o *mangaka* pode criar inconsistências. Em uma revista como *Weekly Shōnen Jump*, que depois de decidir o cancelamento de uma série dá ao autor mais quatro semanas de publicação, ele pode usar esses quatro capítulos como tentativa de fechar a série ou como teste, modificando o estilo para ver se conseguiria maior popularidade desse modo.

A voz de um narrador fora da história é relativamente pouco usada, aparecendo apenas para expor um pouco da ação. O modo preferencial de exposição costuma ser pela fala de um dos personagens. Também um personagem pode virar um narrador de primeira pessoa, o que frequentemente é um recurso temporário. Monólogos são mais comuns, sendo frequentes principalmente nos quadrinhos destinados ao público feminino.

Personagens pensando ou falando durante uma batalha, competições esportivas ou algo similar é algo bastante comum, expondo estratégias, técnicas, tipos de superpoder, etc., dando a

impressão de interrupção na animação, mas que no aspecto atemporal dos quadrinhos pode ser melhor interpretado como ações simultâneas ou que duram frações de segundos.

Figura 6 – Painel de contemplação



Exemplo de cena de contemplação que toma duas páginas
Fonte: CLAMP, 2001 p. 42-43

Por geralmente dispor de mais páginas para contar a história do que quadrinhos ocidentais, quadrinhos japoneses podem usar mais espaço para fazer a mesma ação ou gastar painéis e páginas só em contemplação, criação de uma determinada atmosfera, etc. (figura 6) A transição de painéis de momento a momento detalha mais os movimentos e ação. O que Scott McCloud chama de transição de aspecto em aspecto é bem característica do *manga*, pulando entre cenários para criar certa atmosfera (McCloud 1993 p.78).

Mas o tamanho da obra não é o único motivo para o aspecto contemplativo que aparece nos quadrinhos japoneses. McCloud comenta uma tradição cíclica e labiríntica de artes orientais, que diferenciaria da tradição mais objetiva da arte ocidental. Focalização em objetos e cenas que pareçam aleatórios faz parte da criação da grande imagem (McCloud 1993 p81-83).

Alguns desses aspectos dos quadrinhos podem ser vistos em outras artes japonesas. A forma de poema curto *haiku* (俳句) traz justaposição de imagens ou ideias com um kijeri (切れ字), palavra cortante, que provê uma estrutura e faz parte da valorização da pausa nas artes orientais mencionados por McCloud. Além disso o *haiku* traz tradicionalmente um *kigo* (季語), palavra ou frase que representa uma estação do ano, associação não tão óbvia para um leitor ocidental. Nos quadrinhos frequentemente usam da imagem de kigo, como cigarras indicando fim do verão. De modo geral a arte japonesa é marcada por vários simbolismos, que podem não ser compreendidos por pessoas que não tenham tal conhecimento de cultura japonesa.

Comparação e contraste entre cultura japonesa e o que eles veem como cultura ocidental é algo bem presente, existindo comida, roupas, arquitetura e outros ao estilo ocidental ou japonês. No *manga* a cultura ocidental é a mais presente junto com a japonesa, sendo também comum a ambientação da história em um país ocidental, principalmente na Europa do século XIX ou antes, ou algo inspirado nela. Outros países de leste asiático também fazem suas

aparições, geralmente correspondendo mais à características étnicas de extremo oriente do que japoneses. Um maior esforço para representar características étnicas japonesas costuma ser feito só quando a ambientação principal não é no Japão. Existem algumas referências à Índia e Oriente Médio, tendo uma representação mais exótica que o normal para ocidentais. Referências à América Latina são relativamente poucas se pensarmos na grande quantidade de imigrantes latinos no país, e comparado com europeus e americanos eles são mais ligados à pobreza, mesmo pela condição econômica desses imigrantes ser baixa. Referências a culturas além dessas são mais raras.

Figura 7 – Uso de palavras como objetos sólidos

Fonte: CLAMP 2003, p. 64

Ligado ao aspecto logográfico da escrita japonesa, a fronteira entre texto e imagem no *manga* costuma ser mais flexível que nas línguas ocidentais. É comum que falas e pensamentos apareçam sem enquadramento, seja por economia de espaço ou para criar um efeito. Para efeitos cômicos ou expressivos, onomatopeias e palavras de efeito podem ser apresentadas como sendo materiais, atingindo os personagens, sendo carregadas (figura 5), ou numa interpretação mais literal de ataque de palavras, em que a palavra apareça escrita como blocos sólidos.

É bem frequente que não exista uma ligação óbvia entre o balão e o personagem que está falando. Quando o personagem não aparece no painel, quem está falando pode ser explicitado por uma pequena caricatura no balão. Mas isso é raramente utilizado, sendo mais comum usar da lógica ou modo de fala para indicar quem está falando, assim como quando eles estão no painel, mas o balão não está ligado ao personagem.

Por uma questão econômica, o *manga* é em sua maioria monocromático, tirando páginas especiais de revista, capas de encadernado e algumas versões coloridas que podem ser lançadas posteriormente. Assim, para se conseguir um tom que não seja completamente preto ou branco, costuma-se usar retícula, papéis adesivos com tons e padrões, sendo recortados e colados no original. É notável que, mesmo quando o quadrinho apareça colorido, frequentemente o fundo aparece como branco.

Pela produção relativamente rápida e individual que os quadrinhos japoneses têm, o desenho costuma ser relativamente simples. Mas existe um nível de trabalho e acabamento

esperado pelas publicadoras e pelo público. Os únicos que costumam aparecer sem esse nível de acabamento são alguns títulos de comédia, *dōjinshi*, *yonkoma* e quadrinhos autobiográficos.

Costuma-se evitar muito texto dentro de uma página. De modo geral, evita-se o excesso de informação dentro de uma página, com pouco detalhamento no desenho e a monocromia dando um aspecto de simplicidade. O *manga* foi originalmente feito para uma leitura rápida, e geralmente ainda é feito de um modo que permite esse tipo de leitura.

O nível de detalhamento de uma figura pode variar muito com quão próxima ela está. Objetos que são um tanto quanto simplificados podem ficar ricamente detalhados quando ficam em close-up. O detalhamento de um objeto faz com que eles ganhem vida e personalidade, fazendo parte da criação da grande imagem mencionada antes.

Uma característica típica do traço de *manga* é o uso de grandes olhos. Existem autores que não chegam a exagerar tanto no tamanho dos olhos, mas há uma preferência por olhos desproporcionalmente grandes pelo seu valor expressivo. Em combinação com o olho grande, alguns personagens, principalmente garotas, tem uma boca pequena. O nariz é frequentemente simplificado, sugerido por um traço. Comumente as proporções do resto do corpo são mais realistas, embora alguns personagens possam ser desproporcionais.

Há uma grande mistura de realismo e caricaturização. Em uma mesma obra pode haver personagens que tenham uma aparência mais realista e outros bem caricatos. O protagonista geralmente tem uma aparência comum no traço, feito para ser relativamente fácil de desenhar, já personagens mais secundários tem maior variação.

Figura 8 – Onomatopéias e interjeições

Fonte: ARAKAWA, 2005 p. 77

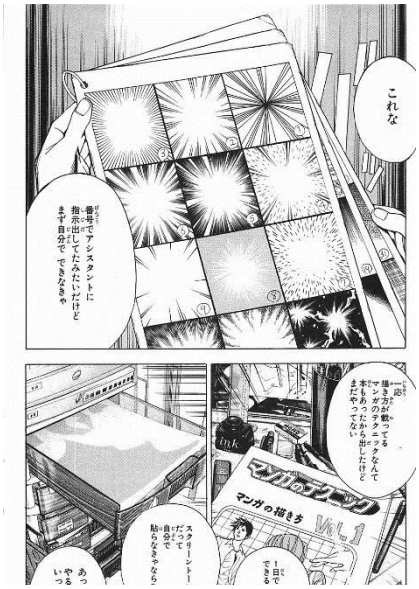
Os japoneses utilizam onomatopeias bem mais que os ocidentais. Elas são escritas por *katakana* ou *hiragana*, variando muito de tamanho, podendo ser algo pequeno no canto de um balão até atravessando uma página inteira (figura 8). Muitas são usadas para indicar coisas que não produziriam som, como sorrir ou encarar. A *shin* (シーン), utilizada primeiramente por Tezuka, indica algo parado, demonstrando assim o aspecto não sonoro das onomatopeias. Interjeições também aparecem em diferentes tamanhos, escritas em *hiragana*. Também são usadas palavras ou frases de efeito.

O *manga* possui um aspecto de exagero. A dramaticidade da luta pela sobrevivência pode aparecer também na realização de tarefas cotidianas. Se, por um lado,

essa dramaticidade tende a aumentar o interesse e envolvimento do leitor, também pode parecer emocionalidade barata.

As expressões exageradas são uma das marcas de manga, podendo variar entre funções mais cômicas ou dramáticas. Podem chegar a distorcer o corpo inteiro, mas se concentram mais no rosto e principalmente olhos. Expressões dramáticas costumam distorcer menos as proporções.

Figura 9 – Efeitos de fundo

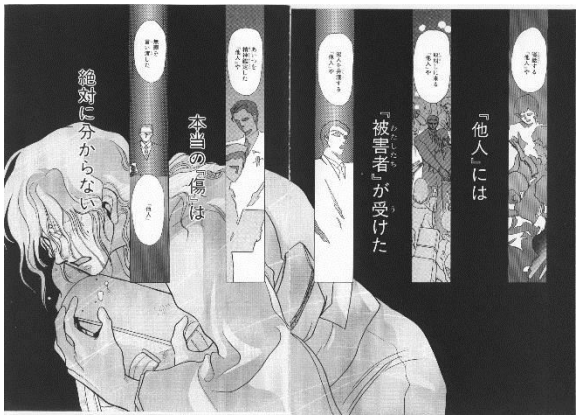



Fonte: OHBA e OBATA, 2009 p. 152

Além das expressões dos personagens, o fundo e efeitos visuais são frequentemente usados para expressar emoções (figura 9 e 10). Alguns deles incluem fundo preto com um brilho pra chamar atenção, raios para indicar choque, rosas para indicar uma visão embelezada de um personagem, brilho para indicar um personagem que está encantado ou extremamente feliz, etc.

Existe também um código próprio na linguagem desses quadrinhos. O espaço entre quadros passa de branco para preto, por exemplo, para indicar flashback. O uso de painéis estreitos vazios serve para indicar passagem de tempo. Em uma transição de cena na mesma página costuma-se aumentar o espaço entre um painel e outro.

Figura 10 – Fundo negro




Uso de fundo negro para efeito dramático
Fonte: CLAMP, 1992 p. 34-35

Outros dados culturais podem aparecer nos quadrinhos. Gestuais e expressões que não existem no ocidente são frequentes. Também aparecem referências a celebridades e outras informações que seriam de conhecimento de um japonês, mas não de um ocidental. Superstições japonesas como tetrafobia aparecem. Diferenças regionais japonesas são retratadas, incluindo variações de dialetos.

Pelo poder que se dá à palavra e a variação de escrita que um nome pode ter, a escolha do nome de um personagem é frequentemente bem cuidadosa. Outros aspectos a serem levados em consideração incluem a escolha de data de aniversário e tipo sanguíneo, ambos também podendo indicar personalidade ou tendo um significado simbólico.

É frequente o recurso de não mostrar o rosto de um personagem. Isso pode ser feito na fotografia de personagens mortos, com personagens figurantes ou despersonalizados, ou para

se esperar a grande revelação quando o personagem se tornar de fato participante da história. É comum que, na ocasião de apresentação de um personagem, lhe seja dedicado um maior espaço, com direito a pose, nome escrito em letras grandes e outros recursos de impacto.

Como muitos dos quadrinhos tem o público jovem como alvo, é comum que os personagens sejam ainda estudantes, principalmente no nível escolar que equivaleria ao nosso Ensino Médio, o *kōtōgakkō.* Esse nível escolar não é obrigatório, mas a maioria o cursa, especialmente se não for para um colégio especializado. Focar o público jovem é estratégia de mercado, sendo este mais disposto e com mais tempo para se dedicar as coisas que gosta, e também é mais fácil um adulto se identificar com alguém mais jovem do que o contrário. A vida no Japão costuma ser sobrecarregada de trabalho, deixando pouco espaço para outras atividades, enquanto que a escola é uma experiência generalizada e marcada pelas possibilidades de vida, formação de caráter, encontro com diversos tipos de pessoa. Em histórias mais fantasiosas a escola pode servir como conexão com a realidade, mesmo que se distancie do modelo real, podendo ser instituições dedicadas a artes marciais ou culinária, ou ainda mais fantasiosas como uma escola de super-heróis.

A mitologia presente no *manga* deriva fortemente da mitologia japonesa, marcada pela mistura do budismo e do xintoísmo com fortes influências de outros países do extremo-oriente, agregando influências de mitologia ocidental, principalmente da popularizada nórdico-celta e judaico-cristã. Uma noção da mitologia japonesa é necessária para maior compreensão dessas obras, incluindo entender o conceito de *kami*, traduzido como deus ou espírito, que pelo aspecto animista do xintoísmo se distancia muito do conceito de deus dos ocidentais acostumados ao monoteísmo judaico-cristão. Seu mundo fantasioso costuma ser baseado no Japão mais antigo ou num país europeu ou nos Estados Unidos contemporâneo.

Outra característica do *manga* é a quantidade existente de obras que focam em atividades específicas. Além de esportes, jogos e aqueles relacionados à atividades criminais, que também são comuns no ocidente, muitas são dedicadas à culinária ou à música. Estes variam entre tratar essas atividades de maneira realista e fazê-las parecerem o mais interessante e dramático possível.

O uso de rivalidade entre personagens é um dos maiores clichês. Muitas vezes essa rivalidade é amigável, uma competição que estimularia ambos a se tornarem pessoas melhores, mas também podem ser hostis e destrutivas. Conflitos e complexos familiares também estão presentes, podendo estar relacionados à estrutura familiar japonesa, em que os negócios de família são responsabilidade dos filhos, e a ordem de nascimento ainda conta na divisão de responsabilidade. De modo geral há um gosto por relacionamentos obsessivos, românticos ou

não, que também incluem a subordinação exacerbada, em que um personagem depende do outro para ter razão de viver, algo que pode derivar da lealdade guerreira.

Sobre a família japonesa, é notável como a adoção de adultos é comum no Japão. Essa prática é mais comum para garantir herdeiros, principalmente homens, sendo a adoção de genros chamada *mukoyōshi* (婿養子), em que o marido tomaria o nome da família da esposa, diferente do costume contrário, em que a esposa adota o sobrenome do marido. Também podem fazer isso quando a família não tem uma filha, ou fazer o filho adotivo herdar os negócios em vez do biológico se for considerado mais capaz. Adoção de um indivíduo por outro pode ser usado como alternativa a casamento homossexual.

Figura 11 – Ficha de personagem

Fonte: CLAMP 1996 p. 42

É curioso no *manga* a quantidade de espaço que o autor dispõe pra falar de coisas aleatórias não relacionadas à sua história. Em páginas finais e orelhas do encadernado, em quadros vazios em páginas de revistas de manga voltada ao público feminino e outros, o autor escreve sobre basicamente qualquer coisa que lhe venha à cabeça. Às vezes escrevem algo sobre a ficha dos personagens (figura 11), como se sente ao fazer esta parte do *manga* ou a opinião que tem sobre a história, mas muitas vezes coisas pessoais, como algum problema de saúde, o fato de que se mudou, está cansado, um sobrinho nasceu, etc. Também o autor fala da própria obra, incluindo dificuldades que teve em fazê-la e podendo satiriza-la. (figura 12)

Figura 12 – Tirinha de sátira da própria obra

Fonte: Arakawa, 2003 p. 188

A cultura de *manga*, *anime* e vídeo games japoneses se relaciona com o conceito *otaku* (おたく), palavra que originalmente seria só um termo para se referir à segunda pessoa e que depois passou a se referir a cultura de obsessão, à princípio bem pejorativo mas que, principalmente para ocidentais, começou a ser usado sem conotação negativa. É parecido com o termo *nerd* ou *geek*.

Um dos fatos que faz essa cultura ser criticada é a ideia de que ela promoveria isolacionismo e distanciamento da realidade, sendo a juventude japonesa já por vezes

considerada como isolacionista e avessa ao contato social. Um caso extremo é o fenômeno *hikikomori* (ひきこもり ou 引き籠もり), pessoas, principalmente garotos adolescentes, que se recusariam a sair de casa por mais de seis meses, além dos numerosos casos de jovens que não trabalham ou estudam, gastando seu tempo em entretenimento. Hayao Miyazaki, aclamado criador de filmes japoneses de animação, em uma entrevista a *Golden Times* critica a cultura de *anime* por seu distanciamento do mundo real, em que os criadores que não criam seus personagens pensando se tal pessoa poderia existir, pouco tendo convivido com pessoas reais para saber como agem. Além de tornar as historias mais inverossímeis, isso perpetuaria o uso de personagens e histórias clichês, não explorando bem as capacidades artísticas e expressivas do meio.

O retrato irrealista, principalmente de garotas, é afiliado ao conceito de *moe* (萌え), forte sentimento de afeição com personagens das mídias mencionadas, sexual ou não, que resulta no uso de garotas fofas, com seus grandes olhos e frequente aparência adolescente ou infantil. Um termo relacionado é o *waifu*, do inglês *wife*, em que elegem um personagem fictício como sua pessoa importante. Esse fenômeno tem várias semelhanças com o amor platônico por celebridades, e de fato celebridades e personagens fictícios recebem tratamento semelhante por alguns fãs que os tratam como ideais distantes. Vale lembrar que no Japão e outros países como a Coreia do Sul a imagem de artistas *pop* como disponíveis ou solteiros para manter a fantasia dos fãs é mais valorizada, podendo ser proibidos contratualmente de ter namoros e quando uma notícia vaza de que tem um eles devem desculpas aos fãs.

Um estereótipo de *otaku* são homens jovens que só querem se relacionar com garotas 2D, de desenho ou animação, em vez de mulheres reais. O uso de garotas pré-pubescentes como desejáveis sexualmente é relacionado ao *roricon*, termo derivado de *lolita complex*, que corresponde a uma boa parte da pornografia 2D japonesa. A princípio isso pode ter sido alimentado pela antiga lei de não poder mostrar pelos púbicos e outras características de nudez adulta, optando então pelo uso da nudez infantil, que podia ser mostrada. Mas também tem relação com o ideal infantilizado de mulher, derivado da valorização de pureza e inocência.

É também presente o uso de *fanservice*, termo que pode se referir a qualquer material adicionado a uma ficção para agradar o público, mas costuma ser usado para se referir às cenas eróticas inseridas no meio, colocando em evidência partes do corpo feminino. Para o público feminino o *fanservice* é frequentemente ligado à relação entre homens, *boy's love*.

A falta de verossimilhança, uso excessivo de clichês, erotização desnecessária, juvenilidade, apelo a nichos específicos e de modo geral apelo ao popular e comercial que

limita a capacidade expressiva e criativa do meio fazem com que a indústria de *anime* e *manga* não seja menos considerada que outras formas de ficção. O quanto a mídia se alimentaria de coisas preexistentes na sociedade ou a retroalimentaria é discutível. Ainda assim, a indústria do *manga* é enorme e produz uma considerável quantidade de obras que ainda possuem valor artístico, mesmo para aqueles que restringem o que poderia ser considerado arte.

## 3. DEMOGRAFIA

As revistas de *manga* são tipicamente divididas pelo gênero e idade do público alvo. Priorizando a divisão por gênero, foram divididos em quadrinhos masculino e feminino. Serão descritas características típicas de cada.

### 3. 1 Quadrinhos masculinos

Como aconteceu no ocidente, de início o *manga* tinha prioritariamente um público masculino. Começando com histórias infantis e depois desenvolvendo para outras mais adultas, foram criados os *manga shōnen* (少年) e *seinen* (青年), que significam respectivamente garoto e homem jovem. (figuras 13 e 14)

Figura 13 – Exemplo de revista de *manga shōnen*

Weekly Shonen Jump nº7 de 2017
Fonte: *Shonen Jump*

Figura 14 – Exemplo de revista de *manga seinen*

Weekly Young Jump nº3-4 de 2017
Fonte: *Comic Vine*

As revistas *seinen* podem ter sua origem no *gekiga*. Muitas das revistas têm *Young* em seu título, embora algumas tenham um público-alvo de homens acima de 50. Por focar um público mais adulto, as histórias podem ir além do nível de violência e sexo aceito em revista *shōnen* ou tratar de temas mais maduros, sendo frequentemente mais sóbrias. Mas muitas das características típicas são compartilhadas, embora comparado com *shōnen,* o *seinen* seja menos preso a clichês e mais variado.

Pela grande tendência dos quadrinhos masculinos serem de ação ou aventura, muito do que caracteriza essas histórias tem a ver com convenções estabelecidas em sua representação, o que inclui traços dinâmicos capazes de transmitir cenas de ação, personagens carismáticos e enredos flexíveis, que podem ser estendidos.

Personagens que esbanjam personalidade desde o início é uma das marcas de *manga*, e no caso dos masculinos há um maior apelo para iconicidade, com utilização de aparência marcante e frases de efeito. Personagens recorrentes ou que teriam maior poder ou habilidade tem especial apelo para o demarcar o carisma.

É frequente que personagens reapareçam, incluindo antigos vilões, que passam a ficar do lado do protagonista ou se tornam um anti-herói. Muito *manga* de ação possui quantidade grandes de personagens, que recebem maior destaque em determinada época.

Rivalidade é um dos clichês mais utilizados, junto com o complexo familiar, havendo uso quase excessivo de conflito entre homens próximos. Complexo de inferioridade quanto ao rival, irmão ou crises geradas pelo não atingimento de expectativas do pai ou de uma figura autoritária mais velha são bem comuns.

Essa é a demografia mais marcada por histórias longas. Aquelas que alcançam maior popularidade totalizam milhares de páginas. Para durar todo esse tempo costuma-se utilizar de vários arcos, cada um durando geralmente dezenas de capítulos, trazendo novos conflitos, personagens, lugares, com maior ou menor ligação entre si. O autor frequentemente adia enquanto pode a conclusão do arco final. A popularidade do *manga* varia de acordo com a posição no arco, aumentando quando chega no clímax e caindo depois.

Histórias assim costumam ser feitas de um modo que não tenham prazo pra terminar. O objetivo de ser o melhor, difícil de alcançar e sem prazo estimado, é característico da publicação.

Muitos gêneros fictícios podem ser encontrados nesses quadrinhos. Os de ação e aventura são especialmente proeminentes, mas virtualmente qualquer gênero pode ser encontrado nas revistas *shōnen* e *seinen.* Aqui destacamos alguns.

De modo geral, o *manga* de ação e luta é inspirado em histórias de samurai, guerreiros feudais que japoneses que, como os cavaleiros europeus medievais, eram uma força militar que depois de se tornar desnecessária se tornou uma nobreza ligada à burocracia ou foram marginalizados. Já no período Edo surgiram aqueles que queriam recuperar a suposta honra dos antigos guerreiros, favorecendo uma versão romanceada que foi bem utilizada na ficção. Histórias de samurai são ainda comuns, embora não tanto em produção como antigamente, que

utilizou o tema até quase seu esgotamento como aconteceu com o faroeste americano no cinema.

Gêneros de luta derivados das histórias de samurai são as que concentram na máfia, especialmente máfia japonesa *yakuza*, ou os *yankī*, que são gangues juvenis, ou simplesmente "delinquentes". Ambos possuem o senso de grupo e consequente noção de lealdade e certo código de honra.

Levando a luta a níveis mais fantasiosos, temos o gênero de super-herói. Um dos aspectos que distingue super-heróis japoneses de americanos é a forte ligação entre super-heróis e robôs no Japão. Além de heróis robôs, como *Mighty Atom* de Osamu Tezuka, existem os heróis fantasiados parecendo robôs, derivados de shows de televisão, como *Power Rangers*. O gênero *mecha*, mais forte em *anime*, costuma envolver robôs gigantes em batalhas, inicialmente lutando contra forças de outro mundo.

Um provável motivo para essa obsessão por robôs é o próprio desenvolvimento de robótica no país e a inicial confiança que tinham em seu desenvolvimento tecnológico. A falta de militarismo do país pode ter favorecido a noção de que possam existir armamentos bélicos fantasiosos, como os mencionados robôs gigantes. Tirando as histórias biográficas da época da Segunda Guerra Mundial, as que ilustram guerra costumam ser ambientadas em outro país, distanciadas em época ou serem fantasiosas.

No Japão, a valorização do militarismo e da força bélica ainda pode ser controversa. Desde o fim da Segunda Guerra Mundial o país não possui propriamente forças armadas, mas as chamadas forças de autodefesa. De início sua área de atuação se limitaria às ilhas japonesas, mas recentemente começou a se envolver em missões de manutenção da paz. A grande diferença entre o militarismo americano e japonês é refletida nas histórias: enquanto os heróis americanos agem como os salvadores do mundo e trazedores da justiça, invadindo outros países para salvá-los, os heróis japoneses são maios restritos ao território japonês e costumam só agir quando o Japão está sendo atacado, e mais se preocupam em manter a paz do que trazer justiça, reagindo ao invés de serem proativos.

O medo de invasão é refletido no frequente uso de forças externas invasivas, alienígenas e criaturas de outro mundo. Monstros como *Godzilla* se referem ao medo de ataque nuclear e radiação, no único país que já sofreu esse tipo de ação bélica e que resultou num visão radicalmente diferente da americana, que criou super-heróis a partir de radiação. O país é historicamente vulnerável a invasões e pobre em recursos naturais, além de passar frequentemente por desastres naturais como terremotos, tsunami e tufões, contribuindo para seu senso de fragilidade, falta de poder e dependência.

Outro gênero de ação é o esportivo, que por tempos dominou a publicação de quadrinhos masculinos. As explicações sobre a modalidade, os exaustivos treinamentos, os frequentes exageros de jogadas e a grande tensão embutida nas competições são semelhantes a outros tipos de *manga* de ação. Artes marciais também podem ser consideradas *manga* de esporte, mas se aproximam de outros tipos de *manga* de luta.

Compartilhando muitas das características do gênero listado como super-herói é o gênero atualmente mais popular de *shōnen*, também chamado *shōnen* convencional, um *manga* de luta mais fantasioso, utilizando do recurso a mundos fantásticos, superpoderes ou poderes sobrenaturais e luta pela salvação do mundo. De certo modo ainda é bem semelhante com o de esportes, com o constante esforço para melhora e ações exageradas, mas tendo mais oportunidades para exageros com os objetivos e lutas mais grandiosos.

É comum histórias que utilizam superpoderes, hierarquia de poder baseada na força física ou do superpoder, grande diferença de força, evoluções de poder por algum treinamento intensivo, estágios mais avançados de poder que seriam arriscados se aplicados, limitação de tempo ou cansaço, presença quase obrigatória de rivalidade. Torneios também são frequentes, com provas e exames aleatórios, presença de algum tipo de medidor de força e surgimento de personagem que não aparenta força inicialmente, mas que seria na verdade muito poderoso. Muitos desses clichês se expandem para outros gêneros de ação.

A transformação física e de personalidade durante a luta é bastante utilizada. Pode incluir aumento do cabelo, mudança de roupa, cor ou expressão. A de personalidade costuma ocorrer com protagonistas que não tenham uma personalidade tão forte ou confiante, adquirindo essas características no decorrer de sua transformação. Nomes elaborados para golpes também é algo comum, refletindo o *kotodama*.

Outras características incluem a tendência para mudança de cenário e jornadas de viagem. Aqueles em que o protagonista teria uma vida escolar no mundo real costumam ter sua parte mais fantasiosa derivada de algo como o mundo dos espíritos, misturando concepções xintoístas e budistas, orientais e talvez ocidentais. Mas muitos acabam se concentrando no mundo fantasioso, como um dos determinadores das convenções do gênero *Dragon Ball*.

Outro gênero de ação é o de colecionáveis, que tem um foco mais infantil. A maioria tem como principal o público masculino. Com o aumento de consumo de televisão e diminuição de leitura de *manga* de crianças, o *manga* nesse gênero é menos importante que *anime*, mas ainda existente.

O gênero de época é frequentemente vinculado com grandes batalhas, misturadas com fantasia ou não. De modo generalizado, os *seinen* parecem mais preocupados com realismo

histórico do que *shōnen*, seja na representação da real condição da época ou da época e região que inspirou tal mundo fantasioso. A representação do Japão antigo varia entre idealista e realista. A Europa real é menos utilizada que nos quadrinhos femininos, embora sejam comuns fantasias baseadas na Europa.

Ainda existem os que giram em torno de algum outro tipo de atividade, como o trabalho. Estes compartilham semelhanças com manga de esporte, com frequente uso de protagonista ignorante no assunto para poder introduzir conhecimento da atividade ao leitor, treinamentos, competições e frequente busca pela melhoria.

As histórias que possuem foco no romance entram com frequência na categoria de *harem*, caracterizados por cercarem o protagonista masculino de garotas atraentes. Ele não costuma ser particularmente atraente, sendo em seu físico e mesmo em personalidade caracterizado como alguém mediano, mas que por alguma circunstância se vê cercado de beldades, das quais mais de uma se interessam por ele. Esse é o gênero que costuma apelar fortemente como *fanservice*. Nele, mesmo que o protagonista só esteja interessado em uma das garotas, não se permite um casal estabelecido, mantendo assim a fantasia. Um dos *manga* mais famosos desse gênero, que contém e estabeleceu muito de seus clichês, é o *Love Hina*. Muito dos que não são de ação acabam apelando nas cenas eróticas e *fanservice*.

Histórias de mistério, suspense ou terror seguem padrões do terror japonês, investindo na atmosfera de suspense e terror psicológico. Comparado com os outros gêneros mencionados, esses investem mais na exploração dos sentimentos e psique, e seus protagonistas são mais frágeis.

Comédia costuma ser parte essencial da maioria dos quadrinhos, e como gênero ainda representa um número considerável. Esse gênero pode usar das convenções estabelecidas em outros gêneros, satirizando-os ou sendo autoconsciente. É em grande parte representado pelo *yonkama*.

Os quadrinhos que são verdadeiramente classificados como pornográficos tem uma distribuição restrita. A pornografia em quadrinhos segue tendências semelhantes à pornografia de filmes, com a liberdade de ser em desenho permitindo coisas que seriam mais absurdas e até criminosas, mesmo para as leis japonesas, consideradas mais liberais que as de muitos países ocidentais. Uma tendência dessa pornografia é o uso de violência. Frequentemente a mulher não pode admitir desejo sexual, que fere o ideal de pureza, e as relações sexuais acabam sendo quase forçadas. É comum que a mulher fique dizendo *yada* ou *yamete*, que seriam traduzidos como “pare” ou “não”, mesmo que não signifique realmente isso, utilizando do fetiche do estupro.

A antiga proibição de se mostrar genitálias criou uma tendência para usar de substitutos para o pênis, incluindo tentáculos e semelhantes, e usar de símbolos para indicar o sexo. Isso continuou mesmo quando tal lei foi afrouxada.

Outra característica é a mudança de sexo, seja apenas se vestindo como o sexo oposto ou mudando de sexo por uma força fantasiosa ou suposta cirurgia de correção. A preferência é fazer um homem se passar por uma ou se tornar uma mulher. Existe também a tendência para lesbianismo, embora essas não costumem ter um enredo desenvolvido.

Com a tendência de se fazer do protagonista um herói, frequentemente ele tem algo de um ideal masculino a ser espelhado. Há uma valorização da hombridade. Lutar pela honra, pelos seus companheiros e por aquilo que se deseja proteger é um tema recorrente. É também comum que o protagonista queira ser o melhor em sua área, seja num esporte, profissão, força física ou superpoderes e qualidades de liderança.

Certas tendências desse tipo de *manga* podem remeter as histórias de samurai. Mas ao invés de dever sua lealdade a um senhor feudal, costuma se valorizar a lealdade a um grupo. Há uma combinação de esforço individual e trabalho em equipe. Nota-se que o trabalho no Japão não valoriza tanto o indivíduo, e assim esses *shōnen* estariam ao mesmo tempo tentando valorizar o desempenho individual e do grupo. É comum que protagonistas tenham de aprender a considerar mais os outros a sua volta, tão obcecados que estão na conquista de seus objetivos pessoais.

Um estereótipo do *shōnen* de ação é criar um protagonista energético, não muito inteligente, com bons instintos de luta e cheio de determinação. Outra tendência é fazer um protagonista especialmente desinteressado em tudo, sendo empurrado para as situações e tendo de assumir responsabilidades a contragosto, tendo de aprender a se importar. Uma tendência paralela a essa é do protagonista inútil, sem habilidades especiais e que se julga incapaz de fazer qualquer coisa, mas que é forçado a agir por circunstâncias e desse modo aprende seu valor. Esses estereótipos também valem para outros gêneros de *shōnen*.

De modo geral, o protagonista tem a missão de provar seu valor, seja para a sociedade, um grupo específico de pessoas ou para si mesmo. O protagonista busca alcançar sua grande ambição de vida ou mesmo um objetivo de vida.

Como o público-alvo é masculino, a tendência inicial era de que os personagens masculinos fossem focados e os femininos teriam só um papel de suporte. Com o tempo elas passaram a ter um papel maior, embora ainda existam certas limitações.

As garotas costumam ser do tipo atraente, com formas ou roupas sensuais, personalidade terna ou orgulhosa. Frequentemente a principal ou ao menos uma delas não luta

fisicamente, servindo mais como apoio intelectual, enfermeira ou outro tipo de suporte. Quando algum personagem precisa ser salvo, quase sempre será uma das garotas.

Um arquétipo muito utilizado é o chamado *tsundure* (ツンデレ), dos termos de se virar em desgosto e estar apaixonada, uma garota que começa desgostando do protagonista e vai se tonando mais acessível aos poucos. Um maior extremo de agressividade é o *yandere* (ヤンデレ), algo como doente de amor, uma garota cuja obsessão romântica pelo protagonista chega a níveis perigosos, frequentemente ferindo ou matando pessoas que sejam ameaça ao protagonista ou que ela veja como um obstáculo ao seu relacionamento.

De modo geral existe certa permissividade em garotas serem violentas contra garotos, enquanto que um personagem masculino, que não o vilão, agredir uma garota é algo raro. De modo geral, garotas são pouco agredidas fisicamente, saindo consideravelmente ilesas fisicamente de confrontos.

Existe uma considerável quantidade de revistas *shōnen* que tem um grande público feminino, e são vários as mulheres que fazem *manga shōnen*. Com *seinen* já há menos mulheres.

### 3. 2 Quadrinhos femininos

Com o passar do tempo, alguns autores buscaram fazer histórias que focassem o público feminino. De início os autores eram homens, escolhendo essa demografia como alvo por ser menos competitiva. Progressivamente mulheres começaram a ser autoras, e com o argumento de serem mais capazes de representar sentimentos femininos por serem mulheres elas acabaram por dominar a autoria do gênero, sendo hoje muito raro encontrar um autor masculino, alguns preferindo adotar pseudônimos femininos.

Figura 15 – Exemplo de revista de *manga shōjo*

Ciao n°1 de 2017
Fonte: *Ciao*

Figura 16 – Exemplo de revista de *manga josei*

Be-Love n°3 de 2017
Fonte: *Be-Love*

A quantidade de revistas *shōnen* e *shōjo* (少女), para garotas jovens, tem números próximos. As *seinen*, para homens jovens, estão atrás, mas não tanto. Já as para mulheres adultas, *josei* (女性), são bem menos numerosas.

O fato de as mulheres serem geralmente mais sentimentais guia muitas das diferenças entre quadrinhos femininos e masculinos. Isso se reflete nas técnicas, com o frequente uso de efeitos para indicar estados emocionais, e também muitos monólogos.

Scott McCloud (2006, p. 220) considera o *shōjo* particularmente diferente do típico quadrinho ocidental, em que a ação seria emocional em vez de física, representada pelas faces expressivas flutuantes, além de efeitos expressivos. Se em *shōnen* páginas são gastas com cenas de luta, no *shōjo* páginas são gastas com olhares e monólogos.

Comparado com *shōnen*, *shōjo* segue um padrão de beleza bem mais restrito. Isso faz com que possua traço mais padronizado, investindo em tipos ideais de beleza. Personagens raramente possuem aparência desagradável, tirando casos em que isso é propositalmente utilizado para efeitos cômicos ou indicar pessoas más. São também frequentemente desenhados de forma semelhante, sendo distinguidos apenas pelo cabelo e roupas.

As transformações físicas costumam se resumir a mudanças de roupas e mudanças positivas, que deixariam a personagem mais bonita. Aquela considerada feia ou mediana, e que por alguma melhora de aparência torna-se repentinamente o centro das atenções, é um clichê.

Um grande tema do *shōjo* são os relacionamentos românticos. Algumas convenções são semelhantes ao que se costuma ver em histórias românticas ocidentais, como a presença de um rival amoroso para gerar tensão ou uma melhor amiga que tem personalidade oposta. Há certa obsessão por virgindade e primeiro amor, em que o protagonista é virgem e nunca se apaixonou ou teve um verdadeiro relacionamento romântico.

Se a perseguição em tornar-se o melhor em sua área de atuação em quadrinhos masculinos reflete o foco carreirista masculino, o foco nas relações interpessoais nos femininos pode refletir a ênfase social do mundo feminino. É frequente que o trabalho e o desempenho escolar sejam secundários aos relacionamentos e sentimentos, e esses só apareçam quando estão mais relacionados às emoções do personagem.

A rivalidade é assim usada mais como uma rivalidade romântica que a rivalidade de trabalho. Pode aparecer uma garota querendo o mesmo garoto ou um garoto interessado na protagonista. A primeira frequentemente se mostra mais agressiva que a protagonista, forçando-a a tomar atitude. O último frequentemente faz o tipo de cara boa gente, sendo gentil e esperando ter seus sentimentos correspondidos, alimentado pela indecisão da garota e certa incapacidade de rejeitá-lo apropriadamente.

A tendência é que a garota tenha que se declarar para o garoto, tomando a iniciativa. Vale notar que no dia de São Valentino no Japão as mulheres presenteiam homens, sejam seu interesse romântico, outro tipo de afeição ou por cortesia. Presentes variam de chocolate ou doces feitos com chocolate a elaborados presentes, sendo valorizada a comida caseira. No chamado White Day, 14 de março, os homens retribuem os presentes. Esse esforço de fazer o chocolate e entregá-lo para o garoto de quem se gosta é frequentemente mostrado em *shōjo*.

Dificilmente o casal final não é o primeiro a ser estabelecido, a não ser que o primeiro casal seja mostrado como sem amor e insatisfatório, sendo substituído pelo casal formado com o primeiro par que possui verdadeiro amor. De modo geral há uma obsessão por primeiro amor, e mesmo quando a protagonista já namorou esse seria o primeiro verdadeiro amor dela. O amigo de infância é um clichê muito utilizado.

É comum que a protagonista tenha o cabelo em branco, que pode representar qualquer cabelo não que não seja negro. Combinado com os olhos arredondados, elas são frequentemente distantes dos padrões étnicos japoneses, aproximando-se do caucasiano. Schodt (1983, p.92) aponta isso como resultado da obsessão pelo padrão de beleza ocidental.

Recentemente houve o surgimento de mais protagonistas próximas ao padrão japonês. De modo geral, quadrinhos femininos demonstram maior interesse pelo Ocidente que os masculinos, com mais histórias ambientadas em um país ocidental que os masculinos, especialmente na Europa antiga.

Algo que marca o *shōjo* desde o início é o aspecto de androgenia. Seja na aparência ou atitude, personagens femininos que aparentam ser masculinos e vice-versa são comuns. No caso de homens afeminados, isso relaciona-se a um padrão de beleza. Nas mulheres masculinizadas evidencia-se a questão da liberdade masculina. O ideal masculino pode ser ainda mais exagerado em histórias femininas. Também existe a troca de sexo, embora menos erotizada que nos quadrinhos masculinos e provavelmente mais romanceada.

Do mesmo modo que os quadrinhos masculinos, os femininos podem ser bem variados. O gênero romance é o grande destaque. São raros os *shōjo* que não contenham romance, embora possam não ter isso como foco principal. Existem também "harem invertido", que teria uma garota cercada de garotos bonitos. Comparado com o harem de quadrinhos masculinos, esse é menos baseado em *fanservice*. Também podem definir o casal mais cedo. Histórias desse tipo frequentemente apresentam uma garota que era ou se passou por homem no passado.

Drama é um elemento comum. Muito quadrinhos femininos são semelhantes aos de *drama*, séries televisivas do extremo oriente, e muitos pendem para o melodrama. Alguns chegam a incorporar elementos trágicos fantasiosos. Entretanto, grande parte dos *shōjo* focam em aspectos da vida cotidiana. Assim, a presença de vida escolar é ainda maior no *shōjo* que no *shōnen*, sendo a escola ambientação de boa parte da história.

Comparado com os masculinos, os quadrinhos femininos tem pouca história de ação, e aquelas que têm cena de ação costumam gastar menos espaço com elas. Um gênero de ação criado para audiência feminina é o *mahou shōjo*, garota mágica, comumente histórias infantis e que trazem seus próprios clichês. Algumas delas são ter um mascote, criatura que parece um bichinho de pelúcia que fala à garota de sua missão, as roupas empoladas, geralmente vestida por uma transformação mágica, um grande vilão que seja apelativamente mau e presença de estranhos monstros como vilões menores que duram só uma batalha. Comparado com o típico *shōnen* de luta, há pouca violência, com ferimentos que não parecem passar de arranhões. Como a maioria das criaturas contra as quais se luta não são humanas, podem ser destruídas sem muito problema e culpa.

O gênero de erotismo para mulheres compartilha semelhanças com o masculino, com a diferença de que costumam apresentar um maior desenvolvimento romântico. Mas para o

público feminino, o erotismo e pornografia mais comuns não são os que apresentam casais heterossexuais, mas apenas casais homossexuais masculinos.

Histórias românticas entre dois homens são comuns para o público feminino. Algumas pendem para a pornografia, mas existem também os romances sérios, com maior desenvolvimento de enredo e personagem. Seu apelo ao público feminino pode derivar de uma idealização que mulheres fazem do relacionamento entre homens, permeado da suposta camaradagem masculina e sem os ditos problemas de mulheres como inveja ou ciúme. O fato de não ser um tipo de relacionamento aceito pela sociedade só aumentaria a romantização. Outro motivo para a preferência das mulheres por pornografia entre homens em vez de heterossexual é o seu distanciamento. Além de poderem idealizar mais, não ficariam tão constrangidas ao relacionarem com experiências de sua própria vida real.

Elas podem ser iguais às histórias românticas heterossexuais. A diferença é o maior uso de tragédia e o aspecto automático de amor proibido. Comumente há poucos personagens femininos, focando em homens, sendo muitas vezes homens heterossexuais usados pra serem alvo de amor não correspondido.

Comumente o par é feito de modo a ter um que seja a parte mais feminina, sendo mais delicado fisicamente e em personalidade, e o outro mais masculino, fisicamente mais másculo e com um papel dominante. Geralmente a parte feminina é a protagonista. Existe uma tendência em fazer a parte feminina ser violentada sexualmente, seja num passado trágico, por estranhos ou pelo próprio par romântico, recebendo um tratamento semelhante a personagens femininas de histórias eróticas. Isto já é comum de pornografia heterossexual, mas pela vítima ser homem há impressão de diminuição das consequências danosas.

Nota-se que essas histórias servem mais para satisfazer fantasias femininas, não para fazer um retrato de homossexuais reais e problemas sociais envolvidos. Algumas histórias colocam o drama da discriminação social, mas isso é frequentemente usado apenas para reforçar o aspecto do amor proibido, como mais um dos obstáculos a serem superados. É bem comum que um personagem não se identifique como homossexual ou bissexual, tratando sua atração pelo seu par romântico como uma exceção, e que o sexo ou gênero dele não importa. Mas existem também a presença normalizada de casais homossexuais não protagonistas, como ocorre em *Cardcaptor Sakura* e *Sailor Moon* de Nakao Takeuchi.

A tendência inicial era de que todas as histórias mais sérias tivessem um final trágico. Isso ainda acontece, mas à semelhança das histórias românticas comuns há outros que preferem finais felizes. Histórias românticas entre mulheres, *girl's love* são primariamente de quadrinhos femininos, embora sejam consideravelmente menos populares que *boy's love*.

O gênero de comédia não é muito diferente do existente nos quadrinhos masculinos, tirando o fato de que gozariam mais dos clichês de *shōjo*. Os demais também são semelhantes, com talvez maior foco nos sentimentos.

Como provável resultado de seu foco subjetivo e assim capacidade do leitor simpatizar com os sentimentos dela, as protagonistas costumam ser relativamente frágeis emocionalmente, sedo comum serem choronas e possuir personalidade considerada fácil de identificar pelas leitoras, com poucos tipos e frequentemente consideradas gentis.

Colocar a protagonista em uma situação de vulnerabilidade é comum. Sua capacidade de suportar as dificuldades e ainda ser gentil é admirada. Frequentemente, quem tem poder sobre a heroína é seu atual ou futuro par romântico, que se admira com suas atitudes, e se tinha uma atitude mais hostil tem seu coração amolecido.

Frequentemente o interesse romântico da protagonista corresponde a um ideal. Enquanto ela é mediana, ele é perfeito, ou aparenta perfeição, sendo em especial atraente e popular. Uma regra rígida é que o interesse amoroso jamais é feio, sendo o mais bonito que a autora faça entre seus personagens.

Outra tendência é fazer do garoto uma pessoa um tanto difícil, com um passado trágico. Nessas histórias, a paciência e compreensão da protagonista são valorizadas, insistindo em ficar com o garoto mesmo quando ele a trata mal, ao invés de desistir ou correr para outro que lhe tratou com gentileza. Aqui é enfatizada a capacidade de superar dificuldades nos relacionamentos, ou parece indicar que existe necessidade de a mulher suportar os problemas de um homem.

O cavalheirismo em termos de sacrifício pela dama não é algo oriental, mas é comum em *manga* feminino. É notável que frequentemente personagens mais cavalheirescos costumem ser ocidentais, de descendência ou oriental ou apenas aparentemente mais ocidentais, como com cabelos loiros.

Sendo obras produzidas em maioria por mulheres para mulheres, elas refletem concepções de mundo, de si mesmas ou fantasias que as mulheres japonesas mantêm. Em vários aspectos são semelhantes às ocidentais, com padrão que se veem em romances e obras fictícias mais consumidas por mulheres.

## 4. CLAMP

Para uma demonstração de como os aspectos demográficos do *manga* evidenciam-se numa determinada publicação, foi escolhido o grupo de *mangaka* CLAMP e suas obras. Serão comentadas características gerais e obras para depois falar mais da representação demográfica.

### 4. 1 O grupo e suas características

Como mencionado anteriormente, o grupo era em seus primórdios fazia *dōjinshi*, tendo feito obras baseadas em personagens de outros. Atualmente ele é formado por Nanase Ohkawa (大川 七瀬) líder e roteirista, Mokona (もこな) desenhista e artista principal de muita da obras, Tsubaki Nekoi (猫井 椿) desenhista e artista principal de algumas outras, e Satsuki Igarashi (いがらし 寒月), desenhista e responsável pela agenda do grupo.

De início o grupo tinha onze pessoas e se chamava *Clamp Cluster*, situado em Osaka. As três desenhistas atuais já eram amigas de escola, conhecendo Nanase Ohkawa depois. Seus trabalhos como grupo de *dōjinshi* incluíram *boy's love*. Decidiram então criar uma história original, fazendo uma versão de *RG Veda,* que depois acabaram tendo que refazer. O grupo se mudou para Tóquio, e, no começo da publicação de sua primeira série original, já estava reduzido a sete pessoas. Durante a publicação, saíram outras três, permanecendo as quatro atuais integrantes.

O grupo produziu para diferentes demografias usando de diferentes gêneros fictícios, também com flexibilidade em seu estilo, mas algumas características gerais de suas obras podem ser apontadas. Com apenas uma roteirista, a visão de mundo refletida nas obras partiria principalmente de Ohkawa.

CLAMP usa bastante de influências ocidentais nas obras, incluindo palavras de línguas ocidentais, principalmente inglês, nos títulos das obras ou espalhadas pelas capas dos encadernados. Quanto ao conteúdo das obras em si, elas tem uma presença de ocidentalismo próxima do normal.

Inspirada pelo sistema de estrelas de Tezuka, que reusaria o mesmo personagem em papeis diferentes como se eles fossem atores, CLAMP faz frequente referência a personagens e locais de outras obras. Mas no caso do CLAMP é utilizado um sistema de compartilhamento do mesmo universo fictício e mundos paralelos, sendo possível estabelecer uma ordem

cronológica nas obras e quais delas compartilhariam do mesmo mundo. Além das referências a outras obras, elas também fazem referência ao próprio grupo, colocando o nome Clamp em uma escola fictícia e o nome Mokona em um dos personagens.

A cidade real mais referenciada é Tóquio, seja por ser a maior cidade do Japão ou por que o grupo atualmente mora lá. Osaka ainda é frequentemente referenciada, tendo vários personagens que viriam de lá e possuem o dialeto da região. Uma obra recente se centra em Quioto. Outras ambientações costumam ser fantasiosas ou cidades não específicas.

O uso do sobrenatural e fantástico é comum. Tais elementos são vinculados a características do ser humano. A ideia é que, mesmo com a existência de entidades sobrenaturais, seres humanos são ainda as criaturas mais estranhas e assustadoras. Também o cenário fantástico pode ser usado para retratar questões sociais e psicológicas humanas. Tirando *Suki. Dakara Suki*, todas as obras contínuas tem algum elemento fantástico, ainda que seja só a ambientação.

Apesar de que, de acordo com a roteirista, elas não teriam histórias cujo tema central é amor, relações românticas e outros tipos de relações humanas têm parte central na história. Se não romance propriamente dito, uma relação estreita entre dois indivíduos.

Há uma defesa do amor livre, havendo caso de romance entre pessoas de diferentes idades, gêneros, espécies. Pela presença de crianças e criaturas não sexuadas e falta de representação de contato físico entre pares românticos, há uma representação platônica, não erotizada, que faz com que esses romances, principalmente os que envolvem adulto e criança, possam parecer mais aceitáveis. Vários dos romances acabam sendo unilaterais, e existem muitos relacionamentos não definidos. Rivalidades também são comuns, frequentemente vinculadas com romance, incluindo relações implicitamente ou explicitamente homossexuais, algo que o grupo pode ter herdado da sua época como *dōjinshi*.

De modo geral, a não divisão em faixa etária é comum, visto como muitos personagens infantis são representados como sendo tão capazes quanto adultos, e também pela não criminalização do romance entre adultos e crianças. Mesmo entre adultos não há muitas cenas de relação física amorosa. Das obras mencionadas só aparece um beijo na boca explícito em *Gate 7*, outras sendo mais encobertas ou em outros lugares. Curiosamente, *Chobits* tem implicação de outros atos sexuais, mas não de beijo. Assim, o romance é frequentemente representado de maneira platônica ou casta. O aspecto perseverante do amor também é reforçado.

Personagens que compartilhem alma são comuns, embora se repita a ideia de que, mesmo que a alma seja a mesma, a pessoa não permanece sendo a mesma, dado suas diferentes

experiências de vida. Mas há um compartilhamento da essência, alma. Isso ocorre com reencarnações, versões da mesma pessoa em diferentes mundos e personagens que são de algum modo divisão da mesma alma ou pessoa original.

A ideia de destino é repetida nas obras. A fala do personagem Yuko de *xxxHolic*, introduzida no primeiro volume e repetida pela série, pode ser considerada como visão geral de destino refletido nas obras do CLAMP: "No tear que tece a nossa vida, não há pontas soltas. Todos os fios estão entremeados entre si e estão revestidos de significado." Muitas obras falam da existência de um destino que guia os acontecimentos, mas com a possibilidade de escolha, mesmo que essa escolha seja um tanto quanto limitada e com opções ruins. O poder do desejo e escolha é bem reforçado.

A motivação pessoal e emocional é bem usada. Tanto *RG Veda* como *X* e *Tsubasa* têm questões pessoais se tornando tanto ou mesmo mais consideradas que a destruição do mundo. A criação dos bonecos em *Angelic Layer* e dos androides mais desenvolvidos *chobits* na obra homônima também tem motivação pessoal, em vez de ser pelo avanço científico ou outro

Várias histórias se centram ou pelo menos se desenvolvem inicialmente como casos episódicos. É comum que as histórias se tornem mais complexas com o tempo, às vezes mudando o tom de algo mais leve para pesado. Quão humorística a história é varia, indo de comédia *nonsense* até aquelas que só têm um ou outro personagem encarregado de fazer alguma piada. O humor de uma mesma obra frequentemente varia no tempo.

Personagens que passam por mudanças drásticas são comuns. Muitos são personagens inocentes que acabam amadurecendo e se tornando mais resistentes pelo que vivenciam, também personagens que eram dissimulados e que acabam se revelando.

Memória parcial é um recurso narrativo bem utilizado, assim como falas incompletas ou falas enigmáticas que produzem ar de mistério. Também repetição de uma fala, profecia, música ou uso de um livro infantil ilustrado para dizer algo sobre a história, prever o que vai acontecer.

Existem vários símbolos repetidos nas obras, incluindo o pentagrama, usado no mapa de Clamp Campus, símbolo das famílias em *Tokyo Babylon*, parte de um símbolo em *Shin Shunka-den.* A simetria e contraste são utilizados no desenho, representando simetria e contraste entre personagens e ideias (figura 17 e 18). Muitos personagens têm olhos distintos e falta de visão em um, provável influência da baixa visão de um dos olhos de Nanase.

Figura 17 – Contraste entre personagens

O contraste visual entre os personagens por postura, roupa e cor evidencia o constraste de personalidade e objetivo
Fonte: CLAMP 2003 p. 90-91

Figura 18 – Contraste entre ideias

A dualidade da missão e papel de Kamui é representada pelas distintas asas
Fonte: CLAMP 1992 p. 78-79

Símbolos também podem ser usados de maneira bem distinta. A flor ou árvore de cerejeira, *sakura* (桜 ou 櫻), é um símbolo frequentemente utilizado no Japão, com vários significados. No personagem Sakurazuka, de *Tokyo Babylon,* é relacionada com sangue, morte e assassinato, vinculada à efemeridade da flor e à imagem de cadáveres embaixo da árvore colorindo as flores com seu sangue, como mostrada numa obra de Motojirō Kajii. Mas com Sakura de *Card Captor Sakura*, o nome da protagonista é relacionado com a coloração roseada, indicando meiguice, delicadeza e feminilidade.

As obras *xxxHolic* e *Tsubasa* são as mais fortemente entrelaçadas, em que muitos acontecimentos que ocorrem em um aparecem e outro. As outras obras podem compartilhar do mesmo mundo, às vezes fazendo referências a personagens e localizações de outras obras.

## 4. 2 Obras

As obras originais CLAMP que chegaram a ser publicadas em encadernado estão presentes na tabela 1, incluindo anos de publicação. Muitas obras foram produzidas simultaneamente, algumas séries foram interrompidas prematuramente e o grupo tem uma quantidade considerável de hiatos de produção. Serão dispostas em ordem cronológica do início da serialização, de acordo com o site oficial do grupo, com séries que são continuação de outra juntas.

Para comparação, foram listadas quantidade de volumes publicados, demografia e gêneros em que podem se enquadrar, personagens destacados e resumo. Aqui serão comparadas as obras, observando tendências do grupo.

Com as obras do CLAMP, a divisão demográfica fica mais flexível. Além de muitas das séries terem sido serializadas em diferentes, que podem nem ser do mesmo alvo demográfico, as obras frequentemente não seguem tanto a demografia da revista. Também muitas de suas obras foram publicadas na revista Newtype, de *anime* e *manga*, que não é classificada por demografia. No entanto é possível ainda perceber tendências.

A maioria das obras foi publicada em revistas *shōjo*, outras pela Newtype e outras por *shōnen* e *seinen*. As três que foram publicadas completamente em revista *shōnen* são de ação e uma das *seinen*, *Chobits*, é a que contém mais cenas eróticas, mas muitas tendências são partilhadas entre obras de diferentes demografias, e algumas obras chegaram a mudar de demografia ao mudar de revista. Também há algumas diferenças entre revistas da mesma demografia, em que a *Monthly Asuka* é uma revista em que foram publicadas obras mais distantes do padrão *shōjo*, como *X* e *Clover*, enquanto Nayakoshi inclui obras mais açucaradas, incluindo *Card Captors Sakura*.

*Watashi no Sukinahito* e *Miyuki-chan in the Wonderland* são exceções ao não serem uma obra contínua, mas uma coleção de capítulos reunidos no mesmo encadernado. A conexão dos capítulos de *Watashi no Sukinahito* é temática, os de *Miyuki-chan in the Wonderland* repete o personagem. Em *Shirahimeshō* o primeiro e último capítulo mantém continuidade, mas os três capítulos do meio teriam só uma relativa conexão temática. As demais obras são mais contínuas.

Figura 19 – Personagens de *Clamp Gakuen Tanteidan*

Fonte: CLAMP 1992

A trilogia do Clamp Campus, *Mensō ni Onegai!!, Gakuen Tokkei Dyukarion* e *Clamp Gakuen Tanteidan* compartilham ambientação com a escola Clamp, personagens, tom infantil e comédia absurda (figura 19). O segundo tem a particularidade de começar com dois protagonistas heróis Kentarou e Takeshi para depois mudar o foco para o casal Eri e Kotobuki, algo que o tom absurdo da obra torna mais aceitável.

Outras histórias com uma tonalidade infantil e que também tem presença de batalhas são *Cardcaptor Sakura* e *Angelic Layer.* A primeira entra nas mencionadas categorias de *mahou shōjo* e colecionáveis, sendo a mais comerciável das

obras, incluindo um *anime* bem maior que a obra original. A segunda é a primeira obra publicada em revista *shōnen*, e o enfoque em luta corresponde ao estereótipo da demografia.

Os que utilizam de jornada em mundos fantásticos ou épocas distantes são *RG Veda*, *Shin Shunka-den, Magic Rayearth e Tsubasa.* Seguem estrutura de histórias de jornadas, com o encontro com novos personagens no caminho e diferentes países e culturas apresentados. Os dois primeiros tem maior inspiração em mitologia e histórias épicas, o terceiro usa um cenário mais próximo de vídeo game e o quarto aproveita a viagem por diferentes mundos para utilizar de diversos cenários, sendo a obra que mais faz referência a outras.

Uma série que não tem jornada, mas é bem carregada no drama e tragédia semelhantemente a *RG Veda*, é *X*. São similares em frequência e nível de violência gráfica, algo mais raro ou inexistente em outras obras.

Histórias que se concentram em casos episódicos relacionados ao sobrenatural são *Tokyo Babylon*, *Gōhō Doraggu e xxxHolic*. Os três usam os casos episódios para mostrar diferentes tipos de personagens e situações, usando a situação fantástica serve para referenciar problemas reais.

Outro que também usa do sobrenatural vinculado ao mundo contemporâneo, mas não numa estrutura tão episódica e com maior apelo ao passado, é Gate 7. Esse enfoca mais em referências históricas, incluindo os personagens que seriam reencarnações de tais.

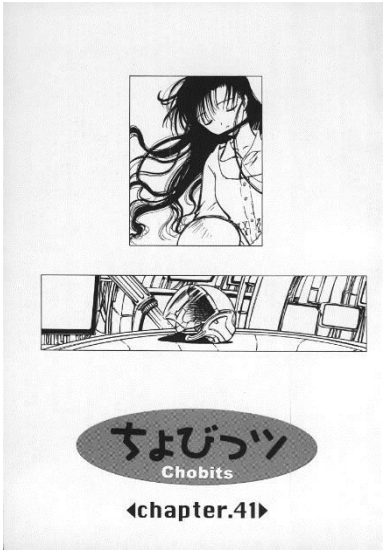
*Wish* e *Suki. Dakara Suki* são obras com um maior enfoque no romance dos protagonistas, cujo enredo envolto em mistério foca na relação dos personagens. *Kobato.* começa como uma história episódica, mas se desenvolveu em uma história de mistério e enfoque no relacionamento semelhante às obras mencionadas previamente.

*Chobits* e *Clover* tem certa semelhança no tom, mais lento e contemplativo. *Clover* é a mais experimental das obras, tendo um visual único com o grande uso de espaço negativo e criativas posições de painéis (figura 20), algo que já aparecia em primeiras páginas de capítulo de Chobits (figura 21), junto com uma disposição de painéis que exige mais do leitor para estabelecer conexão. Enquanto o primeiro tem como tema a relação entre humanos e máquinas humanizadas, o segundo tem inclui personagens que tem superpoderes e o isolamento consequente, sendo duas obras com enfoque em solidão.

Figura 20 – Exemplo de disposição de painéis de *Clover*

Os painéis são pequenos e são guiados em ziguezague
Fonte: CLAMP 1998 p. 54-55

Figura 21 – Início de capítulo de *Chobits*




A conexão entre painéis é feita sabendo que o que ela está segurando é o capacete
Fonte: CLAMP 2001 p. 67

## 4. 3 Demografia e representação

Existem várias tendências nos personagens do CLAMP. Alguns clichês podem ser clichês de *manga*, ou mesmo clichês da ficção. Certas características parecem igualmente presentes nos personagens masculinos e femininos, mas diferenças serão destacadas.

Muitos dos personagens masculinos são idealizados, tendo pelo menos uma incrível habilidade. Alguns tipos característicos são o estoico, o sério aparentemente hostil, mas de bom coração, o inocente e o sorridente.

Existe uma tendência para fazer o protagonista inocente, seja feminino ou masculino. Protagonista masculino inocente e sorridente incluiria Akira de *Nijū Mensō ni Onegai!!* e Subaru de *Tokyo Babylon*. Ambos são induzidos pelas mulheres que estão à volta deles, o primeiro pelas duas mães e o segundo pela irmã gêmea. Chikahito de *Gate 7* seria o tipo desastrado. -Watanuki de *xxxHolic* é irritadiço. Kazahaya tem ainda o fato de ter vivido em reclusão para ser inepto. Hideki de Chobits segue o mais o protagonista típico de manga de harem, de aparência bem sem graça que acaba sendo cercado por um grupo de mulheres atraentes.

O tipo inocente desastrado que não sabe direito comportar-se socialmente é frequentemente usado em protagonistas femininos ou afeminados, incluindo Sakura de

*Tsubasa*, Hinata, Kobato o andrógeno Kohako e a máquina Chi. Muitas desses personagens têm perda de memória ou o fato de virem de outro mundo para justificar tal comportamento, sendo Hinata a única que é assim sem alegar maiores motivos do que seu próprio jeito de ser. Chi é o exemplo mais extremo de inocência, tendo de início a capacidade mental de um bebê. Sakura e Misaki também são inocentes e sorridentes, que entre suas características inclui não julgar os outros, Sakura não estranhando os vários tipos de relacionamento que testemunha e Misaki não vendo Icchan como alguém de quem deveria desconfiar. Com Hinata o caso é mais extremo, não sentindo medo ou raiva ou dos seus sequestradores. Hikaru é inocente, mas menos sorridente, sendo a mais estoica das protagonistas femininas. Sue é isolada, mas não tão inocente, no sentido que ela sabe de muitas coisas pelo seu poder, no entanto viveu isolada e mal sabe como se relacionar.

Muitos dos personagens masculinos correspondem a um ideal cavalheiresco. Os protagonistas de *Clamp Gakuen* são todos homens ideais e atrairiam a atenção de garotas da escola inteira, até estudantes universitárias, mesmo que eles sejam ainda pré-adolescentes. Os três correspondem a três tipos de ideal masculino: o gentil cavalheiro e gênio Nokoru, o estoico e mestre em artes marciais Suoh e o mais inocente e ótimo cozinheiro Akira. *Syaoran* de *Tsubasa* é um cavalheiro estoico, sério, determinado a sacrificar tudo para salvar a garota que ama, mesmo que isso inclua o próprio relacionamento deles ao perder sua memória conjunta.

Um personagem masculino mais sério, que fica com raiva de outros, mas que no fundo tem bom coração e gosta dessas pessoas, se sacrificando por elas, é bem utilizado no nas obras do CLAMP. Eles são do tipo que demonstram quem são por ações em vez de pelo que dizem, sendo algo do estereótipo masculino o não se expressar por palavras. Nessa categoria são incluídos Kurogane, Tachibana, Ioryogi e o menos sério Toya. A personagem feminina mais próxima disso seria provavelmente Ashira.

Personagens sorridentes, que aparentam ser mais inexpressivos do que realmente são, é um outro dos clichês, incluindo personagens masculinos e femininos. Entre os femininos podem ser mencionado Fuu e Tomoyo. Os masculinos incluem personagens mais perigosos ou de moral questionável, como Seishirō e Yūto, incompreensíveis como Clow. Sakura, de Gate 7, aparenta um lado violento. Fai seria fingido. Homens sorridentes confiáveis incluiriam o pai de Sakura, Fujitaka, e Seiichirō. Personagens que não aparentam emoções aprenderiam a se expressar com o passar do tempo.

A dupla principal de *Dunklyon* segue um típico clichê de comédia. Takeshi é o mais estúpido, fazendo mais besteira, e Kentaro é o mais sério, frequentemente reprovando as

atitudes do outro e ficando irritado com ele. Esse padrão é repetido pelo brincalhão Fai e o sério Kurogane de Tsubasa, o irritadiço Watanuki e mais avoado Dōmeki de xxxHolic.

As protagonistas de Magic Knight Rayearth não são estereotipadamente femininas. Enquanto Umi e Fuu terminam como um casal, Hikaru parece bem desinteressada em relacionamentos românticos, respondendo à declaração de Lantis dizendo que o ama assim como os outros, sem aparentar perceber a diferença entre esses sentimentos.

Enquanto em *Clamp Gakuen Tanteidan* o fato de só atenderem mulheres é explícito desde o início, outras histórias tem também uma preferência por personagens passageiros que sejam femininos, como *Tokyo Babylon* e *xxxHolic*. No caso de *xxxHolic*, os dois protagonistas masculinos são os únicos homens a entrar a loja, enquanto outros são mulheres ou entidades sobrenaturais. Se a preferência por representação de mulheres é uma questão estética, estratégia para gerar simpatia ou por que as autoras são mulheres acharem mais fácil retratar mulheres pode ser discutível.

De personagens mascotes, existem pelo menos quatro que são protagonistas: Cerberus, Mokona de Magic Knight Rayearth, Mokona de Tsubasa e Ioryogi, todas partilhando a aparência de um pequeno bicho de pelúcia. Os dois Mokona estão mais próximos do tipo fofo infantil de mascote, mas o primeiro tem a anormalidade de ser o deus criador. Ioryogi quebra o clichê de mascate ao ser irritadiço, violento e falar palavrão, além da expressão distorcida de fúria que frequentemente tem.

De um modo generalizado, o grupo apresenta algumas das representações típicas de gênero, como a garota inocente e o homem estoico, mas existem as preferências de personagens do grupo e nas obras não há tanto a ideia de divisão de gênero.

## 5. CONCLUSÃO

A arte do desenho tem uma longa história no Japão, e aspectos peculiares de sua cultura, incluindo a língua e fatores sociais, alimentam uma rica produção de quadrinhos que se diferencia da ocidental. A divisão demográfica evidencia visões de gênero do país, que compartilha características da visão ocidental, incluindo a tendência de história de ação para homens e romântica para mulheres. O grupo de *mangaka* CLAMP tem em suas obras uma divisão demográfica flexível e mantém visões peculiares, mas reflete concepções gerais da sociedade e quadrinhos japoneses. Pode-se observar que, de maneira usual, as personagens femininas apresentam tendências para serem fofas, frágeis e infantis, enquanto os masculinos, de forma contrária, estoicos e assertivos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS


CLAMP. *20 面相にお願い!!*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 1989-1991 2 v.

CLAMP. *ANGELIC LAYER*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 1999-2001 5 v.

CLAMP. *CLAMP 学園探偵団*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 1992-1993 3 v.

CLAMP. *CLOVER*. Tokyo: Kondasha Ltd., 1997-1999 4 v.

CLAMP. *GATE 7*. Tokyo: Shueisha Inc., 2010- 4v.

CLAMP. *Wish*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 1995-1998 4 v.

CLAMP. *xxxHOLiC -戻*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2013- 4 v.

CLAMP. *xxxHOLiC ~籠~*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2003-2010 19 v.

CLAMP. *X-エックス-*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., 1992- 18 v.

CLAMP. *カードキャプターさくら　クリアカード編*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2016 1 v.

CLAMP. *カードキャプターさくら*. Tokyo: Kondasha Ltd., 1996-2000 12 v.

CLAMP. *こばと。*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., 2004-2011 4 v.

CLAMP. *すき。だからすき*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 1999-2000 3 v.

CLAMP. *ちょびっツ*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2000-2002 8 v.

CLAMP. *ツバサ -WoRLD CHRoNiCLE- ニライカナイ編*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2014-2016 3 v.

CLAMP. *ツバサ - RESERVoir CHRoNiCLE*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2003-2009, 28 v.

CLAMP. *ドラッグ＆ドロップ*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., 2011- 2 v.

CLAMP. *わたしのすきなひと*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., 1993-1995 1 v.

CLAMP. *不思議の国の美幸ちゃん*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., 1993-1995 1 v.

CLAMP. *合法 ドラッグ*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 2000-2003 3v.

CLAMP. *学園特警デュカリオン*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 1991-1993 2 v.

CLAMP. *新・春香伝*. Tokyo: Hakusensha, 1991-1994 1 v.

CLAMP. *東京 BABYLON*. Tokyo: Shinshokan, 1990-1993 7 v.

CLAMP. *白姫抄*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., 1992 1 v.

CLAMP. *聖伝 RG VEDA*. Tokyo: Shinshokan, 1989-1996 10 v.

CLAMP. *魔法騎士レイアース１・２*. Tokyo: Kondasha Ltd., 1993-1995 6 v.

GALBARAITH, Patrick. *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. Tokyo: Kodansha International, 2009.

HANLEY, Susan; WOLF, Arthur. *Family and Population in East Asian History.* Palo Alto: Stanford University Press, 1985.

LEDOUX, Trish. *Anime Interviews: The First Five Years of Animerica, Anime & Manga Monthly.* San Francisco: Credence Books, 2005.

MCCLOUD, Scott. *Making Comics.* New York: HarperCollins, 2006.

MCCLOUD, Scott. *Understanding comics.* Northampton: Kitchen Sink Press, 1993.

MIYAZAKI, Hayao. 宮崎駿「日本のアニメは人間の観察が嫌いな人間がやってんだよ。だからオタクの巣になるんだよ」. [27 de janeiro de 2014]. *Golden Times.* Disponível em <http://blog.livedoor.jp/goldennews/archives/51828487.html>. Acesso em: 21 de janeiro de 2017.

OFFICIAL CLAMP WEBSITE. Disponível em <https://clamp-net.com/books>. Acesso em: 23 de janeiro de 2017.

SCHODT, Frederik *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga.* Berkeley: Stone Bridge, 1996.

SCHODT, Frederik *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Tokyo: Kodansha International, 1983.

TAYLOR, Insup; TAYLOR, Maurice Martin. *Writing and literacy in Chinese, Korean, and Japanese.* Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1995.

## REFERÊNCIAS DE IMAGENS

Figura 1: SMASHING MAGAZINE. Disponível em: <https://www.smashingmagazine.com/2012/03/japanese-a-beautifully-complex-writing-system/>. Acesso em: 21 de janeiro de 2017.

Figura 2: JAPANESE MINISTRY OF EDUCATION. 常用漢字表. Disponível em: <http://www.bunka.go.jp/kokugo_nihongo/sisaku/joho/joho/kijun/naikaku/pdf/joyokanjihyo_20101130.pdf>. Acesso em: 21 de janeiro de 2017.

Figura 3: CLAMP. *xxxHolic volume 4*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2004.

Figura 4: ECOS DE ASIA. Disponível em: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/el-primer-mangaka-profesional-la-figura-olvidada-de-rakuten-kitazawa/>. Acesso em: 21 de janeiro de 2017.

Figura 5: KADOWA SHOTEN. Disponível em: <http://shoten.kadokawa.co.jp/game/fatevita/cg/>. Acesso em: 21 de janeiro de 2017.

Figura 6: CLAMP. *合法 ドラッグv. 1*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 2001.

Figura 7: CLAMP. *xxxHOLiC ~籠~ v. 1*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2003.

Figura 8: ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist v. 10*. Tokyo: Square Enix, 2005.

Figura 9: OHBA, Tsugumi, OBATA, Takeshi. *バクマン。v. 1*. Tokyo: Shueisha Inc., 2009.

Figura 10: CLAMP. *東京 BABYLON v. 4*. Tokyo: Shinshokan, 1992.

Figura 11: CLAMP. *カードキャプターさくら v. 1* Tokyo: Kondasha Ltd., 1996.

Figura 12: ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist volume 6*. Tokyo: Square Enix, 2003.

Figura 13: WEEKLY SHONEN JUMP. Disponível em: <http://www.shonenjump.com/e/weeklyshonenjump/>. Acesso em: 22 de janeiro de 2017.

Figura 14: COMIC VINE. Disponível em: <http://comicvine.gamespot.com/weekly-young-jump-201703-04-no-3-4-2017/4000-569152/>. Acesso em: 22 de janeiro de 2017.

Figura 15: CIAO. Disponível em: <http://www.ciao.shogakukan.co.jp/>. Acesso em: 22 de janeiro de 2017.

Figura 16: BE-LOVE. Disponível em <http://be-love.jp/>. Acesso em: 22 de janeiro de 2017.

Figura 17: CLAMP. *Tsubasa Reservoir Chronicle v. 1*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2003.

Figura 18: CLAMP. *X-エックス- v. 1*. Tokyo: Kadokawa Shoten Co., Ltd, 1992.

Figura 19: *CLOVER v. 3*. Tokyo: Kondasha Ltd., 1998.

Figura 20: *CLOVER v. 3*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2001.

Figura 21: *ちょびっツ v. 4*. Tokyo: Kondasha Ltd., 2001.

# APÊNDICE A – TABELA 1

| Obras do CLAMP | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Obra | V. | Demog. | Gêneros | Personagens | Resumo |
| *RG Veda* (聖伝 RG VEDA 1989-1996) | 10 | *Shōjo* | Fantasia, tragédia | Ashura, Yasha-ō | Para destronar o cruel imperador seis pessoas tem de unir |
| *Nijū Mensō ni Onegai!!* (20 面相にお願い!! 1989-1991) | 2 | N/A | Comédia, romance | Akira, Utako | Focando em um ladrão e suas travessuras |
| *Tokyo Babylon* (東京 BABYLON, 1990-1993) | 7 | *Shōjo* | Sobrenatural | Subaru, Hokuto, Seishirō | Subaru resolve problemas com poderes de ocultismo |
| *Gakuen Tokkei Duklyon* (学園特警デュカリオン, 1991-1993) | 2 | N/A | *Metal hero*, comédia | Kentarou, Takeshi, Eri, Kotobuki | Heróis lutam contra vilões alienígenas na escola |
| *X* (X-エックス-, 1992-) | 18* | *Shōjo* | Tragédia, apocalíptica | Kamui, Fūma, Kotori, Subaru** Ashira | Duas facções batalham pela destruição ou salvação do mundo |
| *Clamp Gakuen Tanteidan* (CLAMP 学園探偵団, 1992-1993) | 3 | *Shōjo* | Comédia, romance | Kokoru, Suoh, Akira** | Um clube de detetives é formado na escola para acudir as mulheres |
| *Shin Shunka-den* (新・春香伝, 1992-1994) | 1 | *Josei* | Aventura, histórico, fantasia | Chun Hyang, Mong Ryong | Os personagens viajam para tirar os senhores feudais tirânicos |
| *Shirahimeshō* (白姫抄, 1992) | 1 | *Shōjo* | Tragédia, sobrenatural | Shirahime | Conjunto de histórias com a menção da princesa do gelo Shirahime |
| *Magic Knight Rayearth* 1 e 2 (魔法騎士レイアース１・２, 1993-1995) | 3 + 3 | *Shōjo* | Aventura, fantasia | Hikaru, Umi, Fuu, Mokona, Lantis | Garotas são transportadas para um mundo mágico para salvar ele como guerreiras mágicas |
| *Miyuki-chan in the Wonderland* (不思議の国の美幸ちゃん | 1 | N/A | Comédia *nonsense* | Miyuki | Conjunto de história s de comédia *nonsense* envolvendo elementos *girl's love*. |
| *Watashi no Sukinahito* (わたしのすきなひと, 1993-1995) | 1 | *Shōjo* | Romance | ___ | Coleção de histórias que envolvem romance |
| *Wish* (1995-1998) | 4 | *Shōjo* | Romance, mistério | Shūichirō, Kohaku | Um anjo é salvo por uma pessoa e tenta retribuir atendendo |
| *Cardcaptor Sakura* (カードキャプターさくら, 1996-2000)<br>*Cardcaptor Sakura: Clear Card Arc* (カードキャプターさくら　クリアカード編, 2016-) | 12<br>1* | *Shōjo*<br>*Shōjo* | *Mahou Shōjo*, romance, comédia, colecionável | Sakura, Cerberus, Tomyo, Syaoran, Yukihito | Sakura tem de buscar de volta as cartas mágicas do Mago Clow |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| *Clover* (CLOVER, 1997-1999) | 4 | *Shōjo* | Drama, fantasia, cyberpunk | Sue, Kazuhiko, Ora | Sue quer sair de sua gaiola para visitar um parque |
| *Angelic Layer* (ANGELIC LAYER, 1999-2001) | 5 | *Shōnen* | Ação, comédia, ficção-científica | Misaki, Ichiro | Num mundo com bonecos lutadores controlados pela mente, Misaki |
| *Suki. Dakara Suki* (すき。だからすき, 1999-2000) | 3 | *Shōjo* | Mistério, romance | Hinata, Shiro | Hinata tem a casa vizinha ocupada por um homem misterioso |
| *Gōhō Drug* (合法 ドラッグ, 2000-2003)<br>*Drug & Drop* (ドラッグ＆ドロップ, 2011-) | 3<br>2* | *Shōjo*<br>*Seinen* | Sobrenatural, mistério, *boy's love* | Kazahaya, Rikuo, Kakei | Kazahaya e Rikuo trabalham na farmácia de Kakei e são levados a trabalhar em casos |
| *Chobits* (ちょびっツ 2000-2002) | 8 | *Seinen* | Romance, drama, ficção-científica | Hideki, Chi | Passando em um mundo em que androides se tornaram comuns, centra em relacionamento entre eles e humanos |
| *xxxHolic* (xxxHOLiC ~ 籠 ~ , 2003-2010)<br>*xxxHolic Rei* (xxxHOLiC -戻,-2013-) | 19<br>4* | *Seinen* – *Shōnen*<br>*Seinen* | Sobrenatural, drama, mitologia | Watanuki, Yūko, Dōmeki, Himawari, Kohane | Watanuki passa a trabalhar na loja da senhora Yūko que atende desejos, envolvendo o sobrenatural |
| *Tsubasa Reservoir Chronicle* (ツバサ - RESERVoir CHRoNiCLE - 2003-2009)<br>*Tsubasa World Chronicle: Nirai Kanai-hen* (ツバサ -WoRLD CHRoNiCLE- ニライカナイ編 2014-2016) | 28<br>3 | *Shōnen*<br>*Shōnen* | Ação, aventura, drama | Syaoran, Sakura, Kurogane, Fai, Mokona | Syaoran viaja para recuperar os pedaços memória/alma de Sakura espalhada pelos mundos, acompanhado por Kurogane que deseja retornar ao seu mundo de origem e Fai que quer fugir |
| *Kobato.* (こばと。, 2004-2011) | 6 | *Seinen* – N/A | Comédia, romance | Kobato, Ioryogi, Fujimoto | Kobato precisa curar corações feridos para realizar seu desejo |
| *Gate 7* (GATE 7, 2010-) | 4* | *Shōnen* | Sobrenatural, ação | Hana, Chikahito, Tachibana, Sakura | Um grupo tem de defender a cidade de Quioto de monstros |

* Obra incompleta

** O mesmo personagem que o anterior homônimo

Fonte: A autora, 2017.