



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**TIAGO CANÁRIO DE ARAUJO**

**A NARRATIVA GRÁFICA DA *NOUVELLE MANGA*:**  
**UM ESTUDO A PARTIR DE *GOURMET* E *O ESPINAFRE DE***  
***YUKIKO***

Salvador  
2010.1

**TIAGO CANÁRIO DE ARAUJO**

**A NARRATIVA GRÁFICA DA *NOUVELLE MANGA*:  
UM ESTUDO A PARTIR DE *GOURMET* E *O ESPINAFRE DE  
YUKIKO***

Monografia apresentada ao curso de graduação em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo, da Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. José Francisco Serafim

Salvador  
2010.1



## AGRADECIMENTOS

Este trabalho conclui um percurso de estudos de quatro anos, mas que se iniciou muito antes – período em que recebi o apoio, a ajuda e amizade de muitos, todos fundamentais.

De início, mas não porque de praxe, agradeço a meus pais, Sergio e Lise. Mais do que amor e amparo, sempre me deram liberdade e espaço que desenvolvesse minhas escolhas (algumas das quais nem sempre duradouras, mas nem por isso repreendidas). Mudei de opiniões e interesses muitas vezes, gostava “cada hora de uma coisa”, como minha mãe sempre disse, mas cada experiência foi essencial, ajudou a ampliar meu repertório. Obrigado também a Laise, pelo desafio constante do papel de irmão – e gêmeo! – que aprendemos a desenvolver melhor a cada dia. Em resumo, às três pessoas com as quais me entendi e desentendi, com todas as vicissitudes de ser uma família.

Obrigado a Serafim, orientador que aceitou me acompanhar e descobrir sobre a *nouvelle manga*, mesmo que longe de sua área de pesquisa.

Agradeço também a Lai, pela ajuda possível com a revisão e, em especial, por me entender tão bem. Cal, Alê e Bárbara, obrigado pelas conversas, opiniões e bons momentos, amigos sempre presentes. Camila, tão importante quanto, obrigado pela paciência de ler estas páginas repetidas vezes, apontando pequenos detalhes – e por todo o bom humor.

A todos que fizeram parte dos quatro anos na Facom: Ângela, cujos conselhos foram tão importantes no começo (e ainda são); Mari, minha amiga fotógrafa querida (e preferida); e todos os “petianos”, sobretudo Cíntia, Caio e Nany, especiais em diferentes momentos. Obrigado também a Rodrigo, tão querido para mim.

Nina e Breno, obrigado pela amizade, essenciais no período em que convivemos juntos, nas muitas horas (a mais) em que trabalhamos e dividimos a mesma bancada; pessoas nas quais, sob toda a pressão, eu pude confiar.

À TOP TOP, pelo desgaste e orgulho entrelaçados (obrigado, Carol).

Obrigado a Ilse, amiga que me ensinou a gostar de cinema, mesmo sem ter tal pretensão. Foi com você que aprendi a dar valor a pequenos gestos. Nunca me esquecerei dos momentos únicos (e apenas nossos), vó.

Felipe, em especial, obrigado. Sou grato pela atenção, amizade, companheirismo e paciência (muitas vezes elástica, quase inacreditável). Sem você, este trabalho jamais existiria. Obrigado por perder noites para me ajudar com ele. Mesmo sem saber, você fez despertar meu interesse por quadrinhos, animações e ilustrações – toda sorte de traços, hoje tão importantes para mim. Devo muito (muito mesmo) a você. Obrigado por tudo, Fê.

Por fim, agradeço a todos os outros que fizeram parte do percurso, mesmo que não nomeados.



Laerte

## RESUMO

O presente trabalho propõe um estudo sobre a *nouvelle manga*, movimento de histórias em quadrinhos ainda recente, cuja defesa foi iniciada em 2001, com a publicação de seu manifesto. Encontro das produções de países com as mais fortes tradições nos quadrinhos, França e Japão, trata-se de um reflexo do intercâmbio de artistas e técnicas. São incorporadas a narrativa dos mangás e o apuro gráfico das *bandes dessinées*, em tramas autorais, cotidianas e intimistas, com traços do cinema da *nouvelle vague*. São feitas análises do desenvolvimento dos enredos e estruturação das páginas, da construção da narrativa gráfica em si, a partir dos estudos de Pierre Fresnault-Deruelle, Thierry Groensteen e Scott McCloud. Dois álbuns do movimento, *Gourmet*, de Jiro Taniguchi e Masayuki Qusumi, e *O Espinafre de Yukiko*, de Frédéric Boilet, têm investigados diagramação, operadores icônicos e vinhetas, a fim de determinar as sensações e emoções que se busca suscitar no leitor.

**Palavras-chave:** histórias em quadrinhos, *nouvelle manga*, narrativa gráfica, Jiro Taniguchi, Masayuki Qusumi, Frédéric Boilet

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Apoiada na leitura de ícones, a pintura egípcia possui semelhanças com os quadrinhos modernos, defende McCloud.....	16
Figura 2 – Para autores como McCloud, a Bayeux Tapestry, com mais de 800 anos, pode ser tratada com uma das primeiras incursões ocidentais no universo das histórias em quadrinhos.....	17
Figura 3 – Trabalho de Rudolph Töpffer, autor reconhecido como o primeiro a desenvolver uma combinação interdependente de textos e imagens para a construção narrativa.....	18
Figura 4 – Reconhecido como o primeiro personagem fixo, o público podia acompanhar as peripécias de Yellow Kid semanalmente, o que o tornou um grande sucesso.....	19
Figura 5 – A partir do jazz como tema, Robert Crumb desenvolve uma narrativa diferente do modo clássico.....	23
Figura 6 – Associação de momentos, entre o sangue e o interesse sexual, é exemplo da compreensão vinculada a especificidades da cultura.....	27
Figura 7 – O processo de simplificação, ou cartunização, amplifica as possibilidades de associações.....	29
Figura 8 – Na tira de Laerte, a articulação de imagens decompostas resulta em uma leitura linear.....	32
Figura 9 – Na página de <i>Sakura Card Captors</i> , imagens pregnantas conduzem o eixo da leitura.....	33
Figura 10 – Cada balão é enunciado em momentos diferentes, um em consequência ao outro, construindo uma linha temporal.....	34
Figura 11 – A ilusão do tempo reforçada pela representação do som.....	34
Figura 12 – <i>Kanjis</i> como abstração de ícones, com lógicas do desenho.....	37
Figura 13 – Volume XII do <i>Hokusai Manga</i> (1834), considerada a primeira narrativa gráfica sequencial japonesa.....	38
Figura 14 – <i>Tagosaku to Mokubê no Tokyo Kenbutsu</i> , primeira publicação japonesa a utilizar personagens fixos.....	39
Figura 15 – <i>Shin Takarajima</i> se tornou rapidamente um sucesso pelas inovações da narrativa, próxima à cinematográfica.....	41
Figura 16 – Cena do capítulo 510 de <i>One Piece</i> , série de ação com recorde de vendas no Japão.....	44

Figura 17 – Trama desenvolvida em um futuro caótico, Akira se tornou marco da produção japonesa no mundo.....	49
Figura 18 – Trechos de <i>Journal (4)</i> , de Fabrice Neaud, e <i>L'Eau Amère</i> , de Kan Takahama, autores que compõem o movimento da <i>nouvelle manga</i> .....	53
Figura 19 – Trechos de <i>Fraise et Chocolat</i> , de Aurélia Aurita, e <i>Mon Bel Amour</i> , de Frédéric Poincelet, autores apontados como parte do movimento da <i>nouvelle manga</i> ..	55
Figura 20 – Com <i>O Espinafre de Yukiko</i> , Boilet inicia a defesa do movimento denominado <i>nouvelle manga</i> , no início dos anos 2000.....	59
Figura 21 – Taniguchi e Qusumi exploram crônicas de enredo simples sobre as experimentações gastronômicas de um comerciante em <i>Gourmet</i> .....	62
Figura 22 – A trivialidade do cotidiano, como atividades feitas apenas para passar o tempo, ganha destaque em <i>O Espinafre de Yukiko</i> .....	66
Figura 23 – Yukiko e outra jovem (sem nome): repetição de gestos e personagens com traços semelhantes, incluindo blusas iguais.....	67
Figura 24 – Sem inícios ou finais impactantes nas crônicas de <i>Gourmet</i> , o livro capta a trivialidade do cotidiano.....	68
Figura 25 – Início de uma das sequências do álbum: como outras, é apresentada já no meio de um diálogo, para intensificar a ideia de ações independentes da captação pelas páginas do autor.....	71
Figura 26 – Distribuição homogênea de vinhetas e abuso de texto marcam grande parte dos quadrinhos ocidentais até os anos 1980.....	75
Figura 27 – Já no final dos anos 1940, eram feitas experimentações na diagramação das páginas.....	76
Figura 28 – Página dupla do mangá <i>Sakura Card Captors</i> : exploração do vazio e construção assimétrica de páginas.....	78
Figura 29 – Uso de vinheta silenciosa em <i>Gourmet</i> .....	79
Figura 30 – Silenciosa, vinheta com o rosto da jovem parece durar mais na memória..	79
Figura 31 – Vinhetas podem funcionar como reforço das emoções, envolver o leitor...	81
Figura 32 – Na página de <i>Evangelion</i> , a figura central se torna o principal ponto de referência, que atrai a visão do leitor.....	82
Figura 33 – Construções mais clássicas, com vinhetas retangulares, marcam <i>O Espinafre de Yukiko</i> .....	83



Figura 34 – No álbum, também há experimentações com o uso de figuras pregnantas, ainda que pouco usadas.....	83
Figura 35 – Uso de páginas sem requadro por Boilet.....	84
Figura 36 – Em <i>Gourmet</i> , há exploração do uso de páginas com diagramação mais clássica.....	85
Figura 37 – Único momento em que o personagem ultrapassa o requadro, em <i>Gourmet</i> .....	86
Figura 38 – Figuras que ultrapassam o requadro são comuns em mangás, como <i>Sakura Card Captors</i> .....	86
Figura 39 – Em <i>Evangelion</i> , o uso de onomatopeias e linhas ajuda a representar a ação e impacto do momento.....	88
Figura 40 – Uso parcimonioso de onomatopeias por Boilet.....	90
Figura 41 – Onomatopeias discretas ou incorporadas a balões em <i>Gourmet</i> .....	90
Figura 42 – O uso de linhas ajuda a aumentar a carga psicológica da cena.....	91
Figura 43 – McCloud estabelece seis tipos de transições entre vinhetas.....	92
Figura 44 – Transições de ação a ação, tema a tema e cena a cena marcam produção ocidental.....	93
Figura 45 – Boilet explora ao máximo as transições do tipo momento a momento em <i>O Espinafre de Yukiko</i> .....	94
Figura 46 – Transição aspecto a aspecto ajuda a construir detalhes do ambiente.....	95
Figura 47 – Os ambientes em que o personagem se encontra passam a ser mais detalhados quando pequenos particularidades ganham atenção.....	96
Figura 48 – A composição da sequência momento a momento ajuda a retratar o prazer na degustação feita pelo personagem.....	97
Figura 49 – Com diferentes momentos da cena, o leitor acompanha a perplexidade do personagem.....	97

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>1. QUADRINHOS: DEFINIÇÃO E COMPOSIÇÃO.....</b>	<b>15</b>
1.1. Das cavernas aos jornais.....	15
1.2. Definição.....	20
1.3. A construção dos quadrinhos.....	26
<b>2. DO MANGÁ À NOUVELLE MANGA.....</b>	<b>36</b>
2.1. Surgimento e consolidação da produção nipônica.....	36
2.2. <i>Nouvelle Manga</i> .....	51
2.3. Autores e obras.....	58
<b>3. AS NARRATIVAS DE <i>O ESPINAFRE DE YUKIKO E GOURMET</i>.....</b>	<b>64</b>
3.1. Enredo.....	64
3.2. Paginação.....	74
3.3. Operadores icônicos e transição entre vinhetas.....	87
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>99</b>
<b>CORPUS.....</b>	<b>103</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>104</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>108</b>
Manifesto da <i>nouvelle manga</i> .....	108
Trecho de <i>O Espinafre de Yukiko</i> .....	113
Trecho de <i>Gourmet</i> .....	119

## INTRODUÇÃO

Entre a experiência narrativa japonesa, a experimentação gráfica francesa e o clima intimista da *nouvelle vague*, estruturou-se, em 2001, o movimento de quadrinhos denominado *nouvelle manga*<sup>1</sup>. A partir do manifesto escrito pelo desenhista Frédéric Boilet, francês radicado no Japão desde 1997, começou a ser defendido, ainda que de forma tímida, um novo estilo de histórias autorais. Desde então, outros criadores passaram a ter seus trabalhos associados – alguns por obras anteriores ao período, percebidas como primeiras iniciativas.

Apresentar as estruturas do movimento – e um estudo da própria mídia – é o interesse deste trabalho. Mais do que centrar-se exclusivamente na experiência que começa a se estruturar, a monografia se detém, ainda que de modo menos intenso, em recursos recorrentes para composição dos quadrinhos, de todos os tipos, como produto cultural.

A opção por apresentar um histórico sobre HQs e a articulação de seus aspectos teve a função de demonstrar a pluralidade de discussões. Além disso, o destaque dado aos mangás ajuda a mostrar parte de sua potência. O Japão é considerado um país em que os quadrinhos se tornaram um dos principais produtos culturais – consumidos em movimentações bilionárias e com toda sorte de temas e públicos; escalas inimagináveis em boa parte do mundo, incluindo o Brasil.

Meu interesse pelo tema surgiu ao ingressar no curso de comunicação da Universidade Federal da Bahia, com experiências compartilhadas e discussões feitas no Grupo de Pesquisa em Análise da Fotografia (GRAFO), do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia (PPGCC), entre 2007 e 2008. Somaram-se, ainda, as valiosas indicações feitas por pessoas próximas a mim. Entre diferentes propostas, mangás e animes se tornaram um prazer particular, por temas e qualidade da estruturação narrativa.

Quanto à *nouvele manga*, sua importância se dá pelo encontro das produções de países com as mais fortes tradições nos quadrinhos, França e Japão. Trata-se de um reflexo do período iniciado a partir dos anos 1990, quando começou a se constituir um

---

<sup>1</sup> No Brasil, ainda que não tenha sido incorporado oficialmente ao idioma, é usado convencionalmente o termo “mangá”, com acento agudo. Além de marcar uma diferenciação do termo “manga”, já existente na língua portuguesa, reproduz a sonoridade do termo oriental, oxítono. Neste trabalho, será mantida a grafia para designar quadrinhos japoneses. A respeito de expressões estrangeiras, no entanto, como “*nouvelle manga*” ou “*shonen manga*”, será utilizada outra, sem acento, tal qual é feita nos respectivos idiomas. A opção pelo uso da grafia dupla foi feita para respeitar convenções nacionais, tanto do uso brasileiro (ao tratar da produção japonesa) quanto de outros países (quando se trata de expressões importadas).

grande intercâmbio entre artistas e técnicas do Ocidente e Oriente. O movimento estudado se destaca pela expressiva sensibilidade impressa nas tramas e páginas, com ritmo minucioso e lento, com o destaque para as trivialidades do cotidiano – em oposição às construções dinâmicas e ágeis que marcam boa parte das produções atuais.

Para percepção de algumas das características do movimento, foram escolhidos dois álbuns. *O Espinafre de Yukiko* (*Yukiko no Hôrensô/L'Épinard de Yukiko*), de Frédéric Boilet, e *Gourmet* (*Kodoku no gurume*), de Jiro Taniguchi e Masayuki Qusumi. O primeiro foi a obra que desencadeou a defesa do movimento, após ser tratado como *bande dessinée* no Japão e *mangá*<sup>2</sup> na França, com seu lançamento no ano 2000. Foi traduzido para mais sete idiomas – a versão brasileira chegou ao mercado em 2005.

*Gourmet*, por sua vez, pode ser interpretado como parte do grupo de obras citadas no manifesto como iniciativas anteriores. Produzido entre 1994 e 1996, foi publicado como livro em 1997. A edição francesa (com o título *Le Gourmet Solitaire*) foi lançada oito anos depois – a brasileira, apenas em 2009.

Pelo tempo e o espaço previstos para a monografia, tornou-se claro que mais de dois álbuns seria excessivo – visto que ainda são necessárias obras auxiliares para análises comparativas. *O Espinafre de Yukiko* e *Gourmet* foram escolhidos pela posição que ocupam no movimento – enquanto um é seu ponto de partida, o outro foi posteriormente reivindicado (e a análise permite, inclusive, avaliar a pertinência de tais admissões).

A respeito das tramas, mantêm a simplicidade característica: o primeiro desenvolve um amor a partir de pequenos detalhes, sem ápices dramáticos, variações comuns a romances; o segundo, as crônicas de um *gourmet* solitário, sua rotina de viagens e experimentações gastronômicas, sobre as quais ele tece comentários apenas para si (e mais ninguém).

Em seu percurso, esta monografia é dividida em três capítulos, que partem dos álbuns e de uma contextualização histórica para investigar a configuração do movimento: sua inspiração nos mangás e o modo de construção dos enredos e estruturação das páginas, as estratégias de leitura implícitas, o uso de determinados recursos gráficos.

---

<sup>2</sup> Para evitar a repetição do termo “história em quadrinhos” francesas ou japonesas, e nomear esta arte da maneira como é feita em cada país de origem, decidiu-se pelo uso das designações “mangá” e “*bande dessinée*” para as obras japonesas e francesas, respectivamente.

O estudo poderia priorizar outras questões igualmente importantes para o movimento, como a autoria ou a exploração dos traços, mas optou-se por detalhar a questão da narrativa, daquilo que é contado e como é feito. Talvez a partir deste trabalho seja mais fácil pesquisar futuramente as demais questões, esmiuçadas nas particularidades de cada criador.

O capítulo inicial apresenta um panorama sobre a história da mídia, seu desenvolvimento de modo geral, amplo. Depois, a própria dúvida acerca de sua definição, “o que é uma história em quadrinhos?”, sobre a qual se detém uma série de autores (alguns aqui resgatados). Ainda são discutidos os principais pontos da estrutura dos quadrinhos, relação entre seus elementos internos e o iconismo. É feita uma retomada das HQs, um panorama, para revisar o tema ou introduzi-lo a quem possui pouco contato.

O segundo capítulo traz um histórico centrado na produção japonesa, um recorte do estudo iniciado anteriormente. Desde seus primeiros indícios e evolução até a configuração atual, com uma das indústrias mais sólidas do mundo. A escolha pela ligação da *nouvelle manga* aos mangás se deu por, além de compartilharem o cotidiano como temática, toda a narrativa do movimento ser influenciada por obras japonesas, como se observa ao longo da discussão – e o estilo de condução de histórias é a principal característica dos mangás, o que os singulariza.

Mais do que qualquer repertório de traços, mangás são marcados por um estilo de narrativa. Se o estilo japonês é, antes de tudo, um modo de contar histórias – incorporado pelo movimento quadrinista –, considerou-se pertinente a associação. O surgimento e principais características da *nouvelle manga* são, então, outro tópico do capítulo, finalizado com a apresentação dos álbuns (e respectivos autores) analisados. Este final pretende introduzir os criadores, oferecer informações básicas para o primeiro contato, visto que uma investigação detalhada de traços estilísticos, da autoria, tornou-se, no momento, inviável.

O terceiro capítulo do trabalho busca uma investigação específica dos dois álbuns, *O Espinafre de Yukiko* e *Gourmet*, além de uma análise comparativa com outros – especialmente mangás. Dada as dificuldades para encontrar uma metodologia já estruturada para o estudo de histórias em quadrinhos, optou-se por unir as pesquisas de três autores: Pierre Fresnault-Deruelle, Thierry Groensteen e Scott McCloud.

Após atentar à maneira como as tramas se desenvolvem, seus labirintos e relações entre personagens, a junção de pesquisas permitiu dar atenção a como os

enredos são transpostos para o papel. As pesquisas desenvolvidas por Fresnault-Deruelle e Groensteen auxiliam o estudo da diagramação das páginas e articulação entre vinhetas, incluindo uso de operadores icônicos e vetores de leitura.

Somado aos autores, a investigação de McCloud sobre os modos de transição entre vinhetas, de decomposição dos momentos, permite questionar o estilo adotado por quadrinistas para composição de cenas e velocidade do sequenciamento – dois aspectos caros à *nouvelle manga*, com suas narrativas lentas e detalhistas.

É possível, por tal junção, atentar ao dinamismo e impressão de emoções pela estrutura da página. Em outras palavras, quais as implicações de determinadas escolhas para o resultado. Foram observados recursos importantes para o estudo da estruturação da narrativa – e suas possibilidades. Em resumo, o estilo como as tramas são construídas e de que modo as escolhas influenciam na percepção da narrativa pelo leitor.

## 1. QUADRINHOS: DEFINIÇÃO E COMPOSIÇÃO



Hayao Miyazaki

A questão do narrar habita quase toda a história do homem, ancorada em diferentes expressões artísticas. Expressões gráficas, como componente do universo humano, datam de milênios, com origem remota, desde as primeiras artes rupestres em paredes de grutas<sup>3</sup>. Já a narrativa das histórias em quadrinhos (HQs), tal qual é conhecida hoje, estruturou-se somente no século XIX, dezenas de milhares de anos após os primeiros esboços em cavernas – e, como mídia de comunicação massiva, consolidou-se apenas entre os séculos XIX e XX.

Este capítulo inicial busca uma investigação das histórias em quadrinhos. Ainda que não se pretenda esgotar todos os aspectos possíveis, parte de uma compreensão inicial de seu surgimento para um exame de sua definição (seu conceito) e análise dos principais componentes e das inter-relações entre textos, imagens e narrativas – bem como da problemática (inerente) do iconismo. Do mesmo modo, são apresentados os recursos recorrentes para composição do produto cultural. Este grande panorama, portanto, torna mais fácil pensar especificidades a respeito de um determinado movimento.

### 1.1. Das cavernas aos jornais

As HQs modernas surgiram ao final do século XIX, mas as primeiras criações possíveis de serem nomeadas de tal modo são imprecisas, interpretadas de diferentes

---

<sup>3</sup> Datadas do período Paleolítico Superior, 40.000 a.C

modos<sup>4</sup>. O início da fotografia (ou do cinema) é relacionado diretamente com a invenção do dispositivo tecnológico. Por conseguinte, grosso modo, pode ser delimitado historicamente o momento em que surgiram as primeiras experiências, por associação ao dispositivo. O mesmo não se aplica aos quadrinhos – se a prensa se estabeleceu a partir do século XV, a invenção do papel data de quinze séculos antes, enquanto o próprio hábito de estruturar narrativas visuais é feito há milhares de anos.

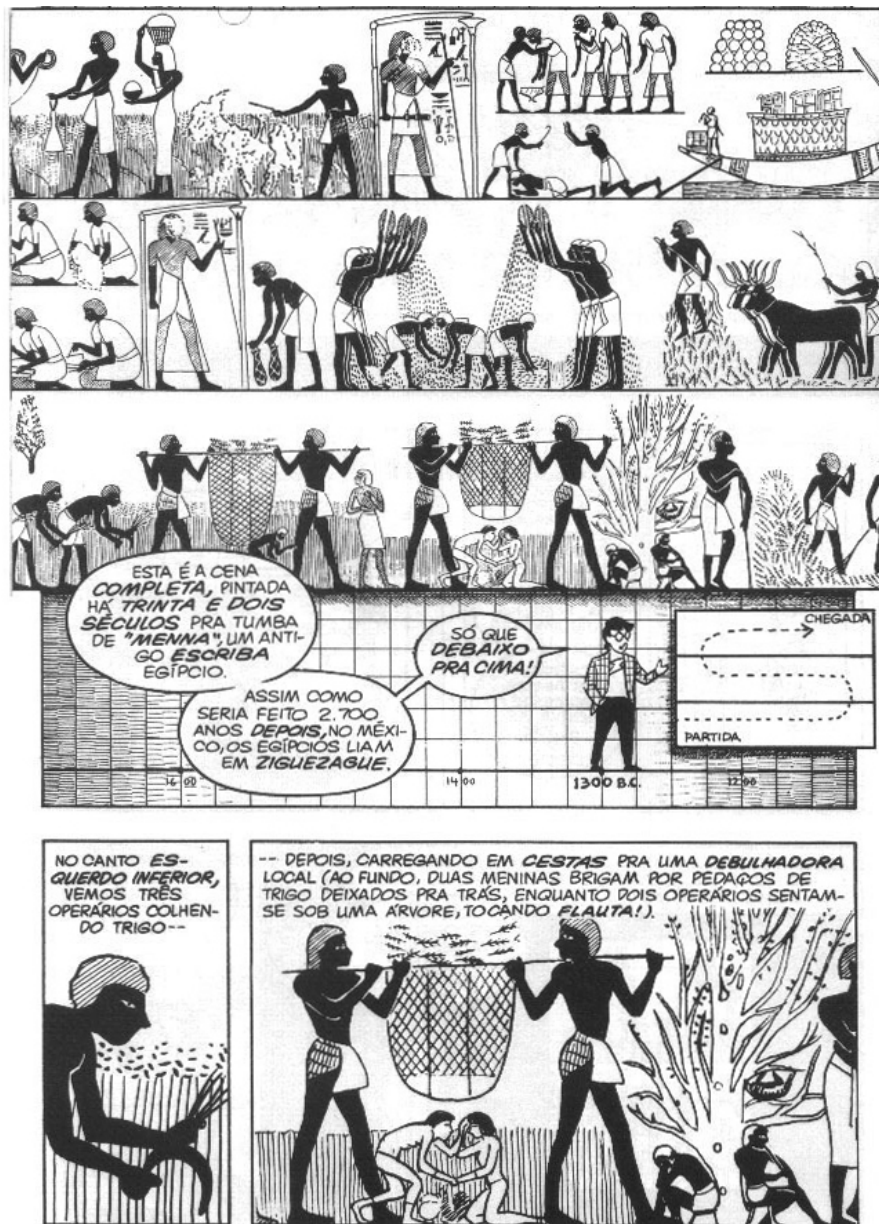


Figura 1 – Apoiada na leitura de ícones, a pintura egípcia possui semelhanças com os quadrinhos modernos, defende McCloud

<sup>4</sup> O detalhamento da história e do surgimento da mídia seria um trabalho que ultrapassaria o tempo e tamanho previstos para este trabalho. Será feito, ainda assim, um resgate mais aprofundado dos quadrinhos japoneses, no capítulo subsequente.



O cartunista e pesquisador norte-americano Scott McCloud (2005), por exemplo, sugere a arte egípcia<sup>5</sup>, produzida há mais de três mil anos atrás (figura 1), como um dos “ancestrais” das HQs modernas. Ainda segundo sua interpretação, é possível perceber semelhanças de estruturas modernas em antigos manuscritos pré-colombianos do início do século XI (descobertos no século XVI). O autor os reconhece, basicamente, como seqüências de ícones passíveis de leitura – argumento, em seu raciocínio, que possibilita a assunção das obras como (primeiros) quadrinhos.

McCloud também lembra as semelhanças da Tapeçaria de Bayeux, ou *Bayeux Tapestry* (figura 2). Com 70 metros de comprimento e meio metro de altura, a obra é atribuída ao século XII, quando teria sido bordada, embora sua autoria permaneça um mistério. Feita na Inglaterra e constituída por quase 60 cenas, a Tapeçaria de Bayeux narra a Conquista Normanda da Inglaterra, iniciada em 1066. Apesar da falta de divisões, de uma narrativa formada por quadros distintos, separados entre si, a obra apresenta diferentes cenas, sequenciadas da esquerda para a direita.



Figura 2 – Para autores como McCloud, a Bayeux Tapestry, com mais de 800 anos, pode ser tratada com uma das primeiras incursões ocidentais no universo das histórias em quadrinhos

A discussão sobre o grande campo de possibilidades de início das histórias em quadrinhos é complicada. Parte dos autores preocupados com tais estudos assume a mesma hipótese – o que resulta em uma busca extensa, com retrocesso de milênios e apurações incertas, visto que muitas perguntas já tiveram suas respostas apagadas pelo tempo. Um marco, no entanto, é reconhecido, de modo geral, por todos: o surgimento das histórias em quadrinhos modernas – tal qual são concebidas hoje –, no século XIX<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Apesar de também serem representações de seres ou objetos reais (alguns muito claramente, como aves ou ramos de trigo), estão excluídos, aqui, os hieróglifos. Como lembra o autor, eles constituem um conjunto simbólico para representação de sons.

<sup>6</sup> Este trabalho não nega a possibilidade de existirem raízes milenares, mas elas dizem respeito mais às primeiras experiências de uso de imagens – que, em alguns momentos, como nas pinturas rupestres, eram pura e simplesmente o único modo de registrar uma ideia, milênios de distância do surgimento da escrita – do que à intencionalidade de desenvolver uma narrativa sequenciada.

Em traços gerais, atribui-se a primeira criação ao professor e escritor suíço Rudolph Töpffer (1799-1846), precursor da então chamada “literatura em estampas”.

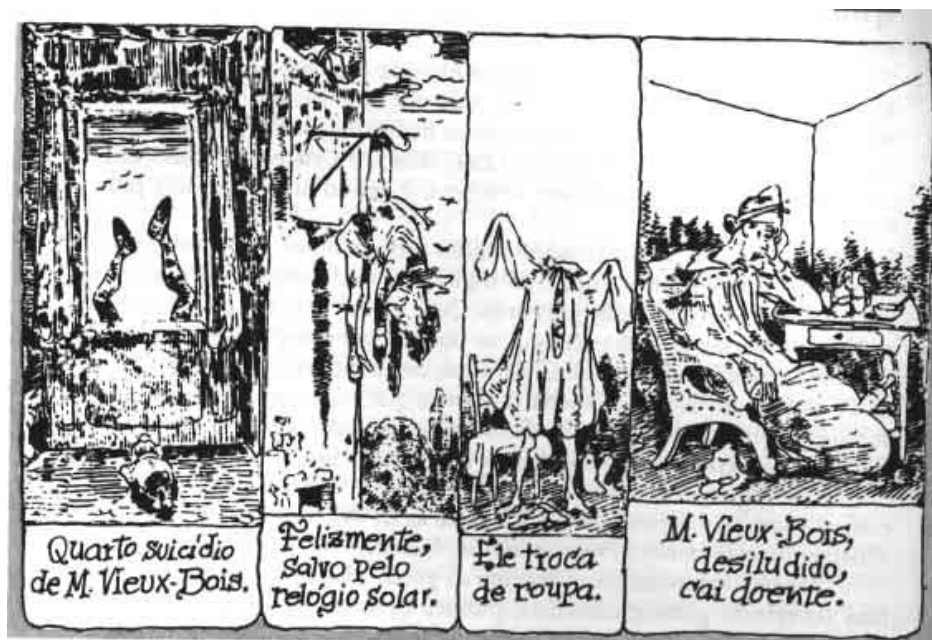


Figura 3 – Trabalho de Rudolph Töpffer, autor reconhecido como o primeiro a desenvolver uma combinação interdependente de textos e imagens para a construção narrativa

As novelas e histórias ilustradas de Töpffer apresentavam narrativas satíricas, com imagens e palavras em uma combinação interdependente. Reunidas entre 1846 e 1847, compõem a série *Les Histoires en Estampes* (figura 3). As publicações apresentavam imagens sequenciadas, separadas por vinhetas (quadros) e postas acima de textos.

A junção de imagens e textos para a construção de uma narrativa fora experimentada anteriormente, mas oscilava basicamente entre o uso de enunciados decorativos para as imagens e cenários simbólicos para os textos. Nos trabalhos de Töpffer, as duas linguagens começaram a criar uma relação coesa, para explicitar uma complexidade de ideias em uma disposição sequencial.

Outro autor de reconhecida influência para os quadrinhos modernos é Richard Felton Outcault (1863-1928), que em 1895 criou o personagem *Yellow Kid* (figura 4). Publicada semanalmente no jornal *New York World* (e, posteriormente, no *New York Journal*), a história foi a primeira experiência continuada, com um personagem fixo, cujas aventuras eram publicadas semanalmente – o que o tornou extremamente popular.

No início, o texto era ancorado na roupa do protagonista – por influência das antigas charges políticas, lembra Álvaro de Moya (1993) –, tendo sido posteriormente

transmitido em balões de fala, a partir da mudança de periódico. A trama humorística brincava com os costumes e o cotidiano urbano, usando como tema e personagens os moradores do beco de Hogan, região pobre da cidade de Nova York.

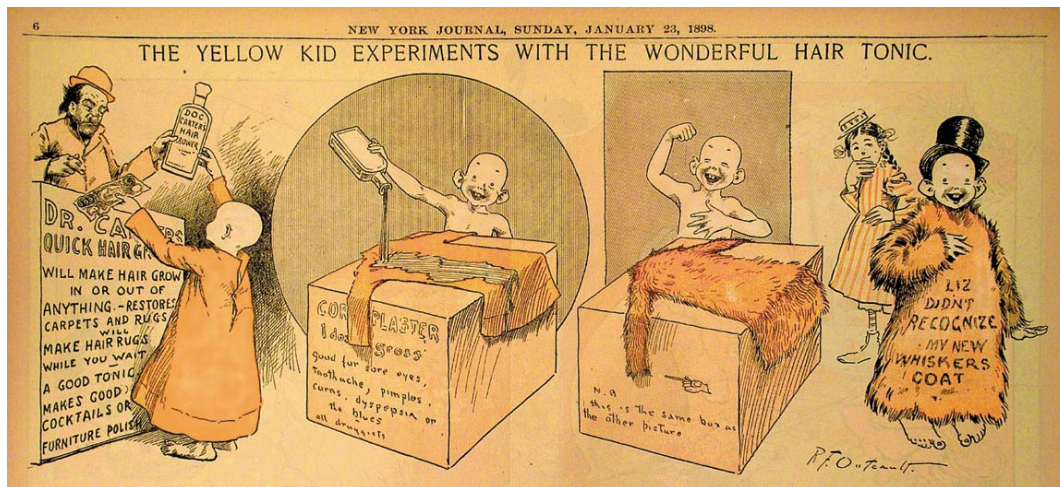


Figura 4 – Reconhecido como o primeiro personagem fixo, o público podia acompanhar as peripécias de Yellow Kid semanalmente, o que o tornou um grande sucesso

As primeiras experiências europeias apareceram em álbuns ou trabalhos avulsos – só posteriormente publicadas em periódicos. Ao contrário, o surgimento dos quadrinhos norte-americanos foi diretamente em suplementos dominicais de jornais. Sua consolidação e popularização, portanto, têm como marco fundamental o momento em que se constituíram como mídia de comunicação massiva, a partir do século XIX, com a veiculação em jornais. Ao longo do tempo, Yellow Kid se tornou base para a tira de quadrinhos dos jornais, ou *strip comics*, muito populares durante o século XX.

O sucesso entre o público das personagens, imagens e histórias dos suplementos dominicais demandou o surgimento de novas personagens, autores e mesmo novos modos de contar uma história. Nos suplementos dominicais surgiam novas séries como *Os Sobrinhos do Capitão* (1897), de Rudolph Dirks, *Happy Hooligan* (1900), de Frederick Burr Opper e *Buster Brown* (1903), também de Outcault. (PAZ, 2008)

A rápida aceitação também se deu pelo surgimento dos jornais humorísticos ilustrados, ainda no século XIX, na Europa, com histórias e notícias contadas em quadrinhos e ilustrações – mecanismo fundamental, visto o alto nível de analfabetismo do período. A ilustração como recurso narrativo ganhou força pela grande circulação dos jornais – distribuição impulsionada, sobretudo, a partir da segunda metade do século. Como aponta Moacyr Cirne (1975, p.17), “em 1885, a circulação total dos jornais diários nos Estados Unidos (excetuando-se os domingos) atingia 750.000 exemplares (...); em 1900, 15.100.000”. Em meio à acirrada disputa jornalística por

vendas de exemplares, as histórias em quadrinhos funcionavam como uma forma de atrair leitores.

As histórias em quadrinhos começaram a ser estruturadas nesse contexto. Antes, todavia, de aprofundar o interesse em sua composição, nos mecanismos de estruturação da narrativa, será feita uma exame do que de fato se trata o meio de comunicação, daquilo que o conceitua.

## 1.2. Definição

É preciso ressaltar que nem todos que se debruçaram sobre um estudo das HQs optaram por estudar sua constituição, sua linguagem, definição, gramática. Se os estudos, sejam quais forem, já se encontram em menor número, frente à atenção dada a outras mídias, tal qual a TV ou o cinema, grande parte deles se propõe a uma análise de conteúdo. Sobretudo ancoradas por indagações políticas ou culturais, tais produções têm como principal objetivo averiguar discursos e percepções sobre enredos, do clássico *Para ler o Pato Donald* (1971)<sup>7</sup> a outras mais atuais, também de considerável impacto sobre produções seguintes, como *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses* (1991)<sup>8</sup>. Esses estudos, de modo geral, prescindem um questionamento sobre a estrutura das HQs, sobre sua formação e construção gráfica; centralizam a atenção naquilo que é narrado, em lugar de *como*.

É possível destacar, na discussão sobre a composição da mídia, as contribuições de Will Eisner, artista americano que nasceu no final dos anos 1910 e começou a trabalhar entre 1930 e 1940. A partir de seu trabalho como professor de técnicas de quadrinhos na Escola de Artes Visuais de Nova York, lançou, na década de 1980, *Quadrinhos e Arte Sequencial*, uma investigação sobre a natureza da mídia. Na definição popularizada por Eisner (1999, p.5), quadrinhos são entendidos enquanto arte sequencial, ou seja, “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”.

Seu trabalho faz um exame da expressão criativa das histórias em quadrinhos, os elementos de sua constituição. Deste modo, desenvolve capítulos orientados por temas como anatomia expressiva, criação escrita e noção de tempo. O impacto de sua obra,

---

<sup>7</sup> DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. 2.ed. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1978.

<sup>8</sup> LUYTEN, S. M. B.. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

teórica e especialmente quadrinista<sup>9</sup>, perdura até hoje com grande força. Por seu grande apelo, a definição sustentada por ele ainda é amplamente adotada. Ainda assim, como aponta o norte-americano Scott McCloud (2005), o conceito é insuficiente.

“Arte sequencial” pode ser aplicado tanto aos quadrinhos quanto às animações – ou qualquer tipo de arte ordenada em sequências –, e há uma diferença fundamental entre ambas. Embora se possa pensar em uma película de filme como uma rápida sucessão de pequenos quadros, estes utilizam o mesmo espaço para sua projeção contínua, enquanto, nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes.

O leitor não permanece com seu olhar fixo em um determinado ponto (tal qual a narrativa projetada do cinema); ao contrário, as HQs dependem de sua colaboração, do percurso feito por seu olhar ao longo da página, e de muitas outras. Em outros termos, aqui não há narrativa sem a ajuda do leitor. É justamente essa diferença, a necessidade de esquadrihar diferentes pontos, que possibilita a compreensão com sucessão de quadros. “O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para os filmes”, lembra McCloud (2005, p.7).

As animações são sequenciais em tempo, mas não espacialmente justapostas. Trata-se de uma justaposição temporal de imagens – que se sucedem sobre o mesmo ponto fixo –, enquanto nos quadrinhos, por sua vez, a justaposição se dá espacialmente, independente do tempo. Ao se apropriar do conceito de “arte sequencial”, McCloud propõe uma definição mais refinada: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”, cuja intenção é a transmissão de informações e/ou a produção de uma resposta no espectador (2005, p.9).

A conceituação de McCloud avança, além disso, em relação ao uso de “forma artística”, proposto por Eisner, pois é assumido que nem todos os quadrinhos são arte. Como acrescenta Aaron Meskin (2007), tal qual o vídeo ou a fotografia, quadrinhos podem ser usados para fins artísticos, mas não necessariamente – por exemplo, em cartilhas educativas produzidas pelo Governo, para instruções de combate à determinada doença, cuja intenção é a veiculação de informações, e não o prazer da apreciação estética, da impressão de um estilo.

Já o conceito proposto por Greg Hayman e Henry John Pratt parece ainda mais específico do que McCloud, pois evita discutir o complicado ponto da intenção do

---

<sup>9</sup> Trabalhos como *Um Contrato com Deus* (1978), *O Edifício* (1987) e *New York* (2000), além das aventuras do detetive mascarado Spirit, publicadas em tiras desde os anos 1940.

autor, das funções extra-narrativas. “*X is a comic if x is a sequence of discrete, juxtaposed pictures that comprise a narrative, either in their own right or when combined with text*”<sup>10</sup> (apud MISKEN, 2007, p. 370). Quadrinhos, portanto, devem ser (1) pictóricos, (2) sequenciais e (3) justapostos.

A primeira condição é possivelmente a mais plausível. Textos podem estar ou não presentes, mas imagens, recursos gráficos de desenhos, são imprescindíveis. A necessidade do pictórico (e possibilidade do texto) garante a diferenciação de outras mídias, como livros, com texto e, ocasionalmente, imagens, embora estas não sejam necessárias.

A seguir, a sequencialidade permite excluir da categoria ilustrações e pinturas; do mesmo modo omite cartuns e desenhos de um único quadro, como charges – embora partam do vocabulário visual dos quadrinhos, não são considerados como tais, ressalta McCloud (2005), visto que não há sequência com apenas um quadro<sup>11</sup>. O terceiro aspecto permite conceber a simultaneidade, o que diferencia HQs de imagens móveis, como as animações. As imagens estão dadas ao mesmo tempo e em espaços diferentes, o inverso de uma projeção. A conceituação, assim, parece mais consistente.

Um importante ponto de discussão é a questão da narratividade, aspecto fundamental ao conceito Hayman-Pratt. Aqui, Meskin, encontra um problema, do qual este trabalho discorda. O argumento sustentado é de que a narratividade é meramente assumida, baseada no fato de que a maioria das HQs é narrativa; dos *comics* de heróis a *graphic novels* como *Maus*<sup>12</sup> ou *Fun Home*<sup>13</sup>. O problema, acusa Meskin, é a possibilidade de haver produções não-narrativas, como com o cinema ou a poesia, em alguns filmes vanguardistas ou alguns *haikais*, como exemplifica. Por consequência, deduz a possibilidade de criar uma HQ não-narrativa.

Os quadrinhos, assim como o cinema, se estabeleceram como uma forma de expressão que privilegia um modelo específico de narrativa. O problema é que Meskin assume, em seu julgamento, tal modelo, embora o conceito Hayman-Pratt, como ele

---

<sup>10</sup> X é uma história em quadrinhos se X for uma sequência de figuras justapostas distintas que incluem uma narrativa, seja por si mesmas ou combinadas com texto. (tradução do autor)

<sup>11</sup> Em primeiro lugar, vale lembrar que não se nega que um único quadro veicule uma ideia, mas, sim, que veicule uma narrativa sequenciada – como são os quadrinhos. A seguir, é possível levantar um questionamento a partir das tiras publicadas em jornais, como *Snoopy*, de Charles Schulz, ou *Fala Menino*, de Luís Augusto, que frequentemente são tratadas em um único quadro. É preciso destacar, no entanto, que, embora publicadas separadas, é frequente que façam referência às anteriores, como farão às posteriores.

<sup>12</sup> SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Cia. das letras, 2005.

<sup>13</sup> BECHDEL, Alison. *Fun Home, uma tragicomédia em família*. São Paulo: Conrad editora, 2007.

mesmo admite, não faça referência a qualquer tipo de narrativa, pretende-se o mais amplo possível.

No argumento de Meskin, narrativas são pensadas a partir da estrutura clássica – portanto, com todas as características comumente encontradas nesta categoria: uma construção baseada nas noções de tempo, espaço, personagens, narrador, superposição de tempos próprios do ato narrativo (em fatos concatenados), etc. O autor considera como “narrativa” uma estrutura de começo, meio e fim, mesmo que existam elipses, *flashbacks* e *flashforwards*. Em suma, trata-se de um esquema em que os fatos precisam de uma extensão apreensível pelo receptor, além de uma conexão entre acontecimentos.



Figura 5 – A partir do jazz como tema, Robert Crumb desenvolve uma narrativa diferente do modo clássico

Ao contrário, é plausível que haja quadrinhos narrativos cuja sequencialidade se dê a partir da percepção de cores ou sensações, por exemplo – experimentações, então, vanguardistas. Um autor pode incluir ou não uma infinidade de elementos, e a não

apresentação de uma narrativa clássica não nega a presença de uma narrativa; explora outro estilo. Meskin, em seu argumento, aponta como uma produção supostamente não-narrativa *Cubist Be-Bop Comics* (figura 5), trabalho de Robert Crumb que integra o livro *XYZ Comics* (1972).

Nascido em 1943 e tendo iniciado sua carreira no anos 1960, Crumb é apontado como um dos mais importantes nomes da cena de quadrinhos *undergrounds* norte-americanos. De traços expressivos, é conhecido por apontar o moralismo e as hipocrisias sociais. Como analisa o crítico Will Friedwald, no *The Wall Street Journal*<sup>14</sup>, Crumb desenvolve quadros sequenciados a partir da incorporação de aspectos do jazz, e não de uma narrativa clássica, em *Cubist Be-Bop Comics*.

Assim, em referências aos fortes solos de jazz, surgem imagens frenéticas, intencionalmente construídas para lembrar uma ausência de controle, em uma intensidade crescente. O aparente caos lembra as confusões de um fluxo de consciência em meio a um momento criativo – ou as divagações do ouvinte, que tem sua atenção fixada apenas na percepção auditiva de melodia e harmonia.

A narrativa é calcada na liberdade e devaneios comuns ao jazz. A história é construída para a sugestão das sensações de tais momentos – e não de uma estrutura com personagens, narrador, noções de tempo e espaço bem definidas. A narrativa pode parecer confusa, pouco clara, mas está presente. Trata-se de um trabalho, sim, narrativo – ao contrário do que acredita Meskin (2007).

A falha quanto à historicidade, todavia, não pode ser desconsiderada. Como foi apontado por Meskin (2007), o maior dos problemas encontrados nos esforços para definir quadrinhos é a lacuna histórica. De modo recorrente, evita-se elementos históricos em definições, como foi feito pelos autores anteriormente mencionados – Eisner, McCloud e Hayman-Pratt. São propostas categorias temporalmente neutras, que, portanto, deixam lacunas que incluiriam uma extensa série de narrativas sequenciais<sup>15</sup>, sem nunca apontar o período de surgimento – trata-se sempre de uma origem perdida na história, e, por consequência, quase que inata à cultura humana. A respeito de tais construções, Meskin propõe uma interessante leitura a partir do que chama de insegurança estética:

---

<sup>14</sup> FRIEDWALD, W. A (Secret) Life in Music. *The Wall Street Journal*. Outubro de 2009. Disponível em < <http://online.wsj.com/article/SB10001424052748703574604574501332414413294.html>>. Acesso em: 14 mar. 10

<sup>15</sup> Como sugeri McCloud (2005), que percebe como origem dos quadrinhos as narrativas pictóricas de manuscritos pré-Colombianos, a famosa *Bayeux Tapestry* ou as pinturas egípcias milenares.



*Comics have not been taken seriously as art throughout most of the last 150 years, and those interested in the medium seem to feel need to provide an apology for their interest. It strikes me that the real function of constructing a closed and ahistorical artistic category that most comics belong to is to establish an ersatz history for comics—one that might legitimate their place in the world of art. After all, If comics/spatially juxtaposed pictorial narratives have been around for centuries (as McCloud argues, and as Hayman and Pratt seem committed to), then perhaps they should be taken seriously as art!*<sup>16</sup> (MESKIN, 2007, p. 374)

Mais à frente, Meskin chega a questionar a própria necessidade de encontrar uma definição. Sua sugestão é que o interesse principal seja deslocado para a investigação sobre um método de identificar quadrinhos, separá-los de outras produções, como os livros infantis baseados em ilustrações – bem como um método de avaliar e interpretar quadrinhos. Sua crítica faz sentido ao pensar em trabalhos desenvolvidos a partir dos universos do cinema e da música, por exemplo, nos quais definições de suas expressões artísticas são prescindíveis.

Não se pode ignorar, no entanto, o volume de autores que se debruçam sobre a tarefa de encontrar uma definição – dos quais foram destacados apenas quatro. Este trabalho, além disso, tem como intenção impulsionar os estudos sobre histórias em quadrinhos; por isso, são apresentadas as definições básicas de alguns autores, nos quais é percebida uma linha de pensamento concatenada – o que não significa um juízo de valor ou uma linha evolutiva. Eisner, McCloud e Hayman-Pratt desenvolveram trabalhos que se expandem em direções distintas e serão retomados pontos de suas obras – e de outros – nos tópicos seguintes.

Do mesmo modo, foi apresentado um interesse específico no universo das HQs quanto à definição – ponto de trabalho de um grupo de autores que, ao seu modo, buscam também encontrar uma maneira de identificar e avaliar quadrinhos; além de evitar o lugar-comum da explicação como “junção de figuras e textos”. A relação é complexa e a intenção, de início, foi problematizá-la. No entanto, como discutir definições da mídia não é o foco deste trabalho, não será estendida a discussão. Ainda que ela se ramifique em muitos pontos, a definição Hayman-Pratt parece suficiente. Ou

---

<sup>16</sup> Histórias em quadrinhos não têm sido levadas a sério como arte na maior parte dos últimos 150 anos, e aqueles interessados parecem sentir necessidade de dar uma apologia para seus interesses. Parece-me que a real função de construir uma categoria artística fechada e sem elementos históricos a que a maioria dos quadrinhos pertença é estabelecer uma história sucedânea para HQs – uma que pudesse legitimar seu lugar no mundo da arte. Depois de tudo, se quadrinhos/narrativas pictóricas espacialmente justapostas estiveram por toda parte por séculos (como McCloud argumenta, e como Hayman e Pratt parecem confiar), então talvez eles devessem ser levados a sério como arte. (tradução do autor)

seja, quadrinhos como sequências de figuras justapostas distintas que incluem uma narrativa, seja por si mesmas ou combinadas com textos. Agora, então, cabe tratar dos elementos que constituem esta mídia.

### 1.3. A construção dos quadrinhos

Em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Eisner discute os elementos fundamentais que constituem o que considera “a arte dos quadrinhos”. Com palavras e imagens sobrepostas, são requeridas habilidades interpretativas verbais e visuais. Sua leitura, segundo Eisner, é considerada um ato de percepção estética e de esforço intelectual. Trata-se de um sistema narrativo constituído por dois tipos de signos gráficos: imagens e linguagem escrita; ou ícones e símbolos – ambos sistemas que requerem interpretação.

Imagens são como palavras escritas. Os desenhos não são formas de expressões dadas e naturalmente assimiláveis por todos, independentemente de sua cultura, ao contrário do que se pensa comumente – e que acaba por sustentar a superioridade do texto em detrimento da imagem, tal qual uma expressão artística mais laboriosa. Como Eisner destaca de um texto do jornalista e escritor Tom Wolfe, no periódico *Harvard Educational Review*, de agosto de 1977:

Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;... aprender a ler... tem significado aprender a ler as palavras... Mas... gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações... Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais geral – como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais. (*apud* EISNER, 1999, p. 7-8)

McCloud oferece uma crítica ainda mais interessante:

Quando crianças, nossos primeiros livros tinham muitas figuras e pouquíssimas palavras por ser ‘mais fácil’ assim. À medida que crescemos, fomos lendo livros com muito mais texto. Figuras, só ocasionais, até que, finalmente, chegamos aos livros ‘de verdade’ – aqueles sem figura alguma” (2005, p.140).

É necessário, portanto, dar a devida atenção a ambas as expressões: imagens e textos. E, se são constituídas por ícones e símbolos, cabe uma conceituação inicial sobre signos.

A percepção de seu redor e a comunicação, para o ser humano, são realizadas por meio de signos. Do semáforo à fumaça que indica fogo; da expressão verbal aos sinais de doenças manifestados pelo corpo. Tais associações representam algo para

alguém. Em outras palavras, são convenções que só possuem significados para quem compartilha seus códigos.

O sinal vermelho de um semáforo é um acordo para a ordem de parar o veículo em movimento. Do mesmo modo, também é uma convenção a palavra “pare”. Trata-se da junção de sons, que formam uma palavra pertencente ao léxico da língua portuguesa, utilizada para significar a ideia de parar, não se mover. Ao enunciar o termo, consegue-se que outra pessoa, que também compartilha seu significado, entenda.

Em um exemplo prático da importância da interpretação de imagens e convenções culturais dentro da narrativa, é possível lembrar a série de mangás e animes<sup>17</sup> *Dragon Ball*. Como ressalta André Luiz da Silva (2006), a série possui inúmeras passagens pautadas em um humor banalizado, desenvolvido a partir de pequenos descuidos no cotidiano dos personagens. Tal qual é destacado por Silva, uma das associações talvez não compreendidas fora da cultura japonesa sejam as repetidas vezes em que o Mestre Kame<sup>18</sup> aparece, quando em situações constrangedoras, na presença de garotas atraentes, com seu nariz sangrando (figura 6).



Figura 6<sup>19</sup> – Associação de momentos, entre o sangue e o interesse sexual, é exemplo da compreensão vinculada a especificidades da cultura

<sup>17</sup> Mangás e animes são expressões da língua japonesa utilizadas para designar, respectivamente, histórias em quadrinhos e animações (de qualquer origem). Por convenção, o termo acabou adotado no Ocidente para fazer referência justamente às produções originárias do arquipélago.

<sup>18</sup> Mestre em artes marciais ancião, com mais de 300 anos, foi o primeiro treinador do protagonista, Goku, e alguns de seus amigos. *Kame* significa tartaruga (em japonês), animal que simboliza força, perseverança e longevidade.

<sup>19</sup> Leitura feita da direita para a esquerda, ou seja, primeiro a personagem levanta sua saia, depois vemos o sangue/excitação do mestre.

É possível que parte do público até entenda o que se passa, mas não o motivo. Acontece que o termo japonês *hanaji*, traduzido como “sangue pelo nariz”, também é utilizado para designar excitação. Trata-se de uma convenção gráfica utilizada por alguns artistas japoneses. Leitores que não conhecem a língua japonesa possivelmente percebem o interesse do mestre nas meninas, até por conta de sua expressão facial, mas dificilmente associam o sangue à excitação, visto que não conhecem a polissemia do termo representado.

Para melhor aprofundar a noção dos signos, no entanto, cabe lembrar a reflexão sobre a tríade de no norte-americano Charles Peirce (*apud* CAGNIN, 1975). A partir do binarismo signos naturais (aqueles encontrados na natureza, relacionando fatos físicos a outros, como “fumaça/fogo”) e artificiais (os feitos pelo homem, como a convenção que associa a palavra “montanha” à formação geológica, mais precisamente à ideia de uma), Peirce propôs a divisão de signos como índices (naturais) e ícones e símbolos (artificiais).

Os índices estão baseados nas relações naturais, causais, entre os fenômenos e os seres, como a relação nuvem/chuva; os signos artificiais são fabricações humanas; os ícones são imitativos e servem para representar, reproduzir o real (desenho pintura, escultura, gravações sonoras, etc.); os símbolos têm uma relação convencional com o real, resultam de um acordo entre os que os empregam. (CAGNIN, 1975, p. 29)

Comumente, ainda assim, ícones são transformados em símbolos, tal qual em uma placa de “Proibido fumar”. Originalmente trata-se de um desenho de um cigarro, portanto um ícone. A seguir é feito um “X” sobre o desenho, cuja ideia, socialmente compartilhada, é de negação, proibição. Cria-se um símbolo cuja ideia é “Proibido fumar”. Em outros momentos, o caminho é inverso. É o que acontece, por exemplo, com onomatopeias ou quando uma palavra é utilizada em um balão de fala que assume muitas pontas, como um grito, um susto; ou formas incertas, fluidas, como com um aspecto viscoso, em quadrinhos de terror. Ícones e símbolos (e tais relações entre ambos) são fundamentais aos quadrinhos.

Ainda que legendas, balões de fala e quaisquer tipos de textos não estejam sempre presentes (nem sejam essenciais) – como foi visto no tópico anterior –, são mecanismos dos mais comuns. Deste modo, encontram-se elementos verbais e imagéticos. O primeiro, o código escrito, não conserva semelhanças com os objetos que designa, tendo formas convencionais. Já as imagens se relacionam com os objetos

representados, com sua forma física motivada por ele. Ainda assim, algumas figuras são “mais icônicas do que outras”, lembra McCloud (2005, p. 27).

Mais próximo da “realidade”, pode-se dizer, estão fotografias e desenhos realistas – não chegam a *ser* o real, pois, por maior que seja a semelhança, ainda são planos, estáticos, não tem cheiro, etc. No caminho inverso, quanto mais simplificado o desenho, mais distante do real. Um caminho que vai do desenho realista ao cartum, que são “amplificação através da simplificação” (MCCLLOUD, 2005, p.30).

Um cartum faz o leitor se concentrar apenas em detalhes específicos – e ao reduzir uma imagem a sua ideia essencial, aumentam seus significados. Como exemplo, um rosto simplificado enormemente na figura de um *smile* (um rosto sorrindo, formado apenas por um círculo, dois pontos e uma linha curvada, ☺). O rosto humano é reduzido a poucos detalhes básicos, apenas cabeça, olhos e boca – o mínimo para ser identificado, portanto o máximo para ser atribuído (figura 7).

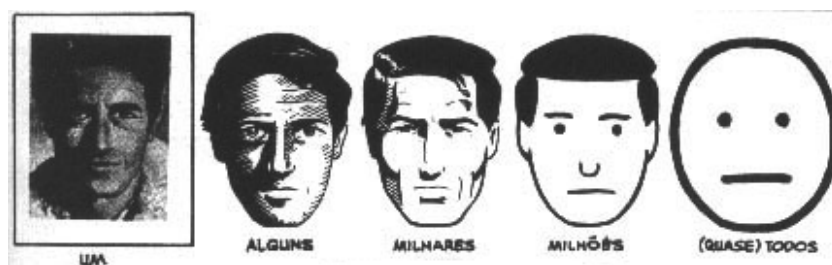


Figura 7 – O processo de simplificação, ou cartunização, amplifica as possibilidades de associações

Como McCloud aponta, este é o poder do cartum (de grande parte das histórias em quadrinhos e animações, portanto): sua universalização. É muito difícil que alguém que conheça as convenções para sua interpretação, que consiga lê-los, não seja interpelado por um deles. Todos podem se reconhecer em algum personagem. Embora haja especificidades em cabelos ou roupas, os rostos dos personagens são abrangentes, sobretudo quando há traços exagerados, bocas ou narizes fora do comum, por exemplo, o que aumenta a distância da realidade – da particularidade.

Um personagem como Mônica ou Cebolinha serve como avatar para um grande número de meninas e meninos. Como o envolvimento com a história e os personagens é sempre desejado, McCloud infere daí o grande uso de cartuns:

O desenho animado é um vácuo pro qual nossa identidade e consciência são atraídas, uma concha vazia que nós habitamos pra viajar a um outro reino. Nós não observamos o cartum, nós passamos a ser ele (MCCLLOUD, 2005, p.36).

Se o realismo de alguns desenhos representa o mundo externo, os cartuns retratam o interno. A tentativa de representar, do modo mais fiel, a aparência do mundo físico é substituída pela ideia da forma, o conceito. Desenhos cartunizados oferecem todo tipo de possibilidade, portanto não parece estranho quando objetos se destacam e assumem características humanas, como a capacidade de falar.

Vale ressaltar, contudo, que os extremos possuem aspectos um do outro, sempre. Imagens realistas não se tornam nunca reais, sempre possuem aspectos de cartuns. Do mesmo jeito, cartuns ainda precisam de alguns aspectos para ser identificados, como o *smile*, que mantém pontos mínimos de semelhança com um rosto humano. Para McCloud, no entanto, a abstração ainda pode aumentar, se distanciar mais da realidade, em outro tipo de linguagem: a escrita, na qual o significado é retido e toda a analogia é abandonada.

Esse é o percurso que permite substituir o desenho de um rosto, pelo termo “rosto”. Aqui, é abandonada toda a semelhança com o significado, resta apenas em junção de cinco letras, ou símbolos gráficos, que, juntas, transmitem a ideia de um rosto. E ainda assim, como as imagens, é preciso pontuar que a linguagem verbal também sofre abstrações. Como exemplifica McCloud (2005, p.49), é possível substituir a palavra “rosto” pela expressão “dois olhos, um nariz e uma boca”; em seguida, por um trecho de poesia que faça referência ao rosto, e por daí em diante, em um processo de leitura (e apreensão) menos direto e menos objetivo.

A relação entre texto e imagem em narrativa em quadrinhos varia constantemente, entre complementação ou dominância, às vezes de um quadro ao outro. Em livros ilustrados, a depender da idade do público alvo, imagens ou textos costumam desempenhar função decorativa, redundante, com textos simples e a narrativa desenvolvida por imagens ou o contrário.

Em outros momentos, como em diálogos de HQs, uma acompanha a outra, enquanto desenvolvem ações coordenadas, personagens conversam sobre um assunto “x” e realizam uma ação independente “y”, construída pela sequência de imagens. À parte as duas linguagens (simbólica e icônica), no entanto, a construção da narrativa é determinada pela construção do próprio quadro, que, a partir da relação entre ambas as

linguagens, mostra aos leitores o que é necessário para o desenrolar da narrativa – bem como sua compreensão<sup>20</sup>.

Para a estruturação narrativa, é necessária a integração de variáveis visuais, como forma, cor, linhas e tamanho, acredita Pierre Fresnault-Deruelle (1976). É preciso ressaltar, no entanto, que a composição das páginas atualmente não está mais restrita à horizontalidade característica das clássicas tirinhas de jornal, onde os quadros têm tratamento basicamente uniforme, sem destaques. Em seu artigo “*Du linéaire au tabulaire*”, o autor argumenta sobre a evolução das páginas no decorrer da história das HQs; bem como sobre os modos pelos quais o discurso icônico é organizado para indexar vetores de leitura das imagens; isto é, como os espaços são organizados para construir o percurso de leitura da página.

As composições abandonaram o parâmetro linear, de uma leitura estritamente horizontalizada para uma distribuição dos elementos denominada estrutura tabular, argumenta o autor. A mudança na disposição das imagens e o uso de operadores icônicos (como onomatopeias, balões e linhas) imprimem diferentes ênfases na narrativa, mostram acontecimentos simultâneos ou diferentes pontos de vista – constitui uma leitura multilinear.

A leitura, a percepção, passa a ser guiada pela distribuição dos elementos visuais na página, cuja disposição funciona como instruções iniciais para a compreensão da história, por meio de instantes pregnantes<sup>21</sup>. Tais imagens, destacadas, anunciam pontos-chaves da sequência, bem como antecipam o que está por vir no momento em que o leitor chega à nova página e, antes de iniciar a leitura, tem sua atenção capturada por essas imagens.

O estudo da estruturação das páginas proposto pelo autor tem como base a decomposição dos quadros para atentar às variáveis visuais. Mais à frente, também interessado na estruturação da página, Thierry Groensteen (*apud* SILVA, 2006) propõe uma aprimoração no modo de trabalho do conceito de tabularidade. Segundo Groensteen, as histórias em quadrinhos são feitas por quadros, os elementos mínimos da

---

<sup>20</sup> A discussão sobre composição e articulação destes quadros, percursos de leitura e variáveis visuais será explorada com mais detalhamento no capítulo 3, durante a análise de obras. Ainda assim, cabe iniciar a discussão sobre os quadros, para dar continuidade ao tópico.

<sup>21</sup> A ideia de “instantes pregnantes” é desenvolvida por Jacques Aumont (2004). Se a imagem é produzida no espaço, a escolha de alguns dos inúmeros instantes da ação é essencial para representar de maneira decomposta o acontecimento. Os pregnantes são aqueles mais significativos, como uma essência da sequência.

composição, chamados de vinhetas. É no interior delas que ocorre a ação própria ao enredo, fragmentado por conta da própria natureza da mídia.

As vinhetas são momentos-chave de uma sequência e preenchidos de detalhes que não podem ser dissociados no entendimento do que está sendo representado. É por isso que ele propõe, ao invés de trabalhar com as variáveis visuais propostas por Fresnault-Deruelle, ampliar a atenção para integração e articulação das vinhetas, pois são elas que estruturam o discurso narrativo da obra. A relação entre esses elementos mínimos da composição é denominada de artrologia pelo autor.

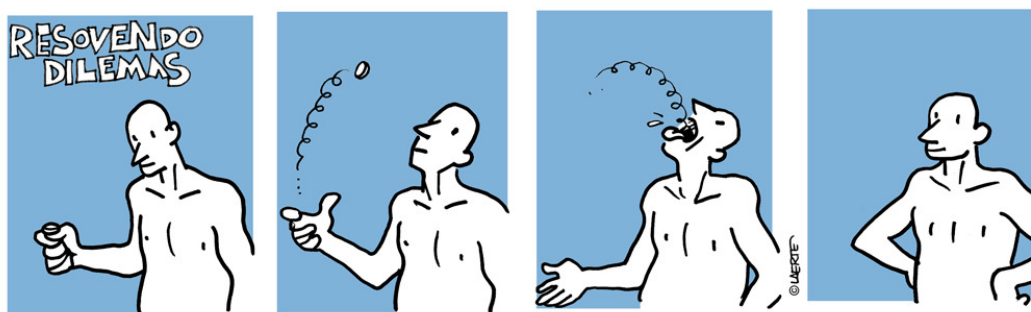


Figura 8 – Na tira de Laerte, a articulação de imagens decompostas resulta em uma leitura linear

Ela ocorre tanto de forma restrita quanto geral. No primeiro caso, a artrologia, a articulação, se dá pela decupagem das imagens para a construção de uma sequência com narrativa linear, dada em eixo fixo e de leitura da esquerda para direita e de cima para baixo, tanto para imagens quanto para o texto verbal, em leitura ocidental (figura 8).

O segundo caso trata da integração de imagens para a construção de uma sequência multilinear. Isto é, um sequenciamento diferente da narrativa clássica estruturada em eixos verticais ou horizontais (mais frequente); uma construção em que a leitura não percorre um eixo, como as páginas clássicas, estruturadas como sequências horizontais postas umas sobre as outras, mas toda a página.

Trata-se de uma conexão de diversas imagens no espaço da página, articulada para produzir um sentido único. Nesta estrutura multilinear, torna-se comum o uso de cores e/ou formas e imagens em fusão ou entrelaçadas. É a partir desse ponto de partida, dessas imagens mais pregnantes, realçadas seja por posicionamento, cor ou tamanho, que o olhar parte para as outras imagens.





Figura 9 – Na página de *Sakura Card Captors*, imagens  
pregnantes conduzem o eixo da leitura (desenvolvida da direita  
para a esquerda)

É pela percepção de cada uma dessas unidades, de cada trecho, que o leitor apreende a história como um todo. Estes quadros são momentos de uma história fragmentada em tempo e espaço, embora percebida como uma realidade contínua (figura 9).

O fenômeno da percepção do todo por meio de suas partes é chamado, por McCloud (2005), de conclusão – uma atividade mental que completa o incompleto. É o processo que permite, por exemplo, interpretar um *smile* (☺) como um rosto. “Sempre que vemos uma fotografia num jornal ou revista, nós praticamos a conclusão.

Nossos olhos captam a imagem em preto e branco

fragmentada em retículas e nossas mentes a transformam na ‘realidade’ da fotografia” (MCCLLOUD, 2005, p. 64).

É o processo que se dá, ainda, quando se percebe imagens paradas, sucedidas rapidamente uma após a outra, 24 vezes por segundo, como uma história em movimento – ou seja, um filme. Além disso, enquanto imagens (e intervalos) introduzem a noção de tempo e movimento por meio da conclusão, o uso do texto verbal introduz o mesmo ao representar o som – que só existe no tempo (MCCLLOUD, 2005, p. 95).

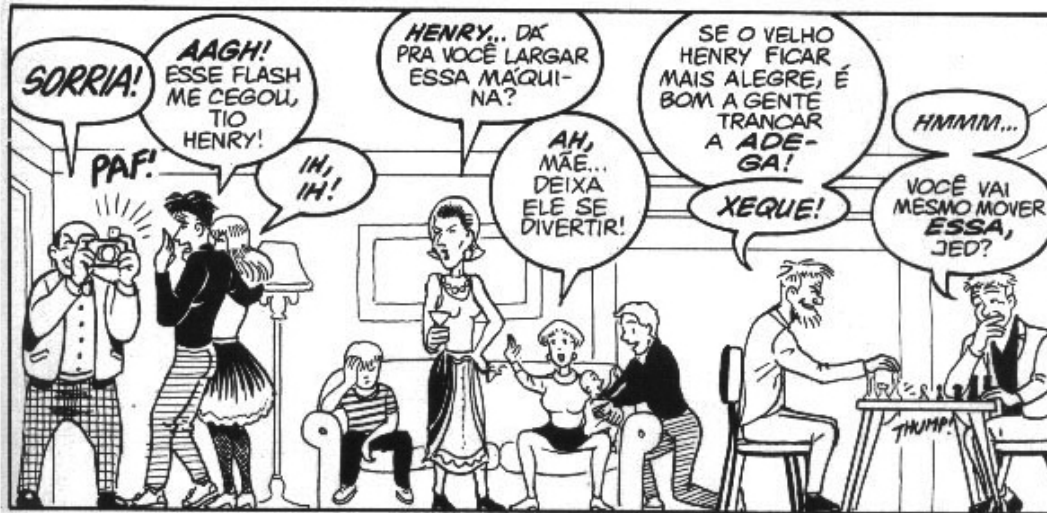


Figura 10 – Cada balão é enunciado em momentos diferentes, um em consequência ao outro, construindo uma linha temporal

Na imagem acima (figura 10), é perceptível uma série de ações em um único quadro. Primeiro, Henry diz “Sorria!”, seguido do disparo do *flash* de sua máquina fotográfica. Após a ação, um jovem reclama da luz, o que é motivo de riso para a garota que o acompanha. A ação também é repreendida por uma mulher, ao centro da vinheta. Sua reclamação, por sua vez, é repreendida por uma jovem sentada no sofá. Enquanto isso, ao lado, um senhor comenta a cena enquanto faz uma jogada de xadrez. A seguir, seu adversário o questiona por conta do movimento.



Figura 11 – A ilusão do tempo reforçada pela representação do som

A cena exemplifica que uma vinheta pode abrigar momentos distintos, que, concatenados, transmitem a noção de tempo, como uma pequena sequência dentro de uma única vinheta. Ao contrário do que habitualmente se acredita, portanto, uma vinheta não representa apenas um único instante, tal qual um instante fotografado, mas pode abrigar uma cena que se desenrola temporalmente (figura 11).

Ao contrário do modo como os olhos são condicionados pela fotografia e artes representacionais, uma imagem única não significa sempre um instante único. Trata-se de um quadro que opera como muitos, como uma sequência construída sem o uso de sarjetas, como várias vinhetas dentro de uma só. São muitos momentos em uma única representação. Além disso, de maneira oposta, as histórias em quadrinhos também têm a qualidade de poder representar o oposto.

É possível criar uma vinheta que abrigue a fala de uma série de personagens e/ou suas reações dadas no mesmo instante, como se todos falassem/reagissem na mesma hora. E seria perceptível, do mesmo modo, pois a leitura (mesmo que gradual) seria feita sob tal premissa – uma vantagem em relação ao cinema, no qual, embora também se possa representar a noção de cacofonia de vozes, o conjunto se tornaria uma massa sonora de difícil compreensão, um grande barulho.

\*\*\*

Sequências de figuras justapostas distintas, com narrativas seja por si mesmas ou combinadas com textos, as histórias em quadrinhos tiveram seus principais componentes apresentados aqui, as relações entre textos e imagens. Dependentes de uma participação ativa do leitor para seu funcionamento, as HQs necessitam, por um lado, do realismo (por mais brando que seja), para manter traços do real captáveis pelo leitor; por outro, de traços cartunizados pelo fato (óbvio) de imagem serem imagens, portanto nunca o real absoluto ao qual fazem referências. A escrita acaba incluída, ela também, no jogo de abstrações, tendo a possibilidade de subtrair semelhanças com a realidade além de qualquer imagem

Dezenas de milhares de anos após as primeiras experiências com narrativas gráficas, as histórias em quadrinhos são hoje um consolidado produto cultural, cuja poética trabalha com estruturas cada vez mais elaboradas, da articulação entre vinhetas a páginas tabulares (e uma série de variáveis visuais incluídas). O panorama inicial de seu desenvolvimento permitiu entrever sua posição atual – que será melhor explorada no capítulo seguinte, mais especificamente sobre as HQs feitas no Japão, com singulares relações entre textos, imagens e narrativas.

## 2. DO MANGÁ À *NOUVELLE MANGA*



Alison Bechdel

A partir desse capítulo, o trabalho começa a se desenvolver mais diretamente rumo à *nouvelle manga*. Com um exame mais detalhado da constituição do mangá no Japão e sua expansão no exterior, pretende-se mostrar o grande destaque da indústria, com movimentações bilionárias por ano. O capítulo se fia, sobretudo, em uma discussão sobre história, contextos de recepção e temáticas – melhor exploradas no capítulo posterior, juntamente a um estudo sobre configuração das páginas e estruturação das narrativas.

### 2.1. Surgimento e consolidação da produção nipônica

Diferente da cultura ocidental, que desenvolveu uma divisão marcada entre as formas de expressão verbal e visual, as duas progrediram juntas na cultura japonesa. No Ocidente, como lembra Paul Gravett (2006), durante a produção em prensa desenvolvida por Gutenberg no século XV, e expandida no século XVIII, os textos eram construídos em alfabeto romano, portanto a partir de 26 letras em tipos móveis. As ilustrações, por sua vez, precisavam ser feitas separadamente, esculpidas em madeira, com mais trabalho e custo. O processo, então, levou editores a forçarem a diminuição de imagens em livros, ou mesmo sua exclusão.

No Japão, com a escrita baseada em três grandes alfabetos<sup>22</sup>, os tipos móveis demoraram a ser incorporados. E, como os textos precisavam ser esculpidos em madeira, eram feitos em blocos juntos com ilustrações. O uso, portanto, fomentou na população uma receptividade a ambas as expressões, com suas aparições recorrentes e conjuntas. Além do mais, é comum *kanjis* serem símbolos abstraídos de ícones; uma realidade dinamizada em traços rápidos, como em quadrinhos (MOLINÉ, 2004). A grafia segue lógica próxima à do desenho, como no ideograma “bosque”, cujo caractere é a representação de dois outros de “árvore”; quando usados três deles, designa-se “floresta”. Quanto à abstração, pode-se observar um exemplo neste trecho de Quadrinhos e Arte Sequencial (1985), de Will Eisner<sup>23</sup> (figura 12).



Figura 12 – *Kanjis* como abstração de ícones, com lógicas do desenho

Assim como os quadrinhos ocidentais, os orientais têm sua origem imprecisa, dispersa em indícios seculares. Os primeiros tipos de narrativas de que se tem notícia são os *e-makimono*, pinturas em grandes rolos, abertos à medida em que o narrador apresentava a história de cada desenho. As obras foram produzidas entre os séculos XI e XII, embora alguns datem seu surgimento de muito antes, no século VIII (FURUYAMA, 2008).

Um dos tipos de *e-makimono* mais famosos foram os chamadas *chôjûgigas*, manifestações caricaturais gráficas de animais, datadas do século XI (MOLINÉ, 2004). A série de pergaminhos, cuja autoria é atribuída ao sacerdote Toba (1053-1140), representava cenas satíricas protagonizadas por rãs, sapos e macacos, entre outros animais. Nos séculos posteriores, as caricaturas em pergaminhos e gravuras foram adotadas em todo o império japonês.

---

<sup>22</sup> Dois silabários, o *hiragana* e o *katakana*, com aproximadamente 92 caracteres, e os *kanjis*, o alfabeto ideogramático. Para atingir o nível de alfabetização no país, é necessário o conhecimento de pouco mais de dois mil e cem *kanjis*; em jornais, utiliza-se uma média de quatro mil. Embora no cotidiano sejam usados alguns milhares, somando os caracteres ociosos, estima-se que cheguem a quase 50 mil – muito além das 26 letras que compõem o alfabeto de origem romana.

<sup>23</sup> Embora no exemplo seja utilizado o ideograma chinês, vale lembrar que a origem do sistema de *kanjis* se deu no país, tendo sido incorporado pelo Japão posteriormente, apesar dos idiomas distintos.

Tais obras, cujas temáticas iam do cômico ao erótico, passando pelo escatológico, perduraram com grande força até o século XVIII. Foi apenas em 1814 que surgiu o primeiro encadernado (ao qual se seguiriam mais 14) do pintor Katsuhika Hokusai (1760-1849). Em sua época o artista se destacou por sua habilidade em *ukiyo-e*<sup>24</sup>, embora sua grande contribuição tenha sido criar as primeiras imagens sucessivas, com narrativas sequenciais – e não apenas cenas diferentes, com temas particulares. Às publicações, foi dado o nome de *Hokusai Manga*<sup>25</sup> (figura 13).



Figura 13 – Volume XII do *Hokusai Manga* (1834), considerada a primeira narrativa gráfica sequencial japonesa

O estilo criado pelo autor unia os caracteres de seu nome a outros dois, *man* e *ga*. O primeiro significa “involuntário”, enquanto o segundo, “imagem”, “desenho”. A palavra junção de ambos, portanto, dá ideia de imagens involuntárias ou rascunhos livres, uma forma de brincar com o exagero – típico das caricaturas.

Menos de 40 anos depois, em 1853, o território recebeu Matthew Calbraith Perry, almirante norte-americano, para estabelecer relações entre ambos os países e favorecer a abertura do Japão ao Ocidente, sobretudo aos Estados Unidos – inclusive pela assinatura do Tratado de Kanagawa, em 1854, que marcou o início do comércio marítimo entre as duas nações. A abertura do império às influências ocidentais se deu de

<sup>24</sup> *Ukiyo-e*, ou “imagens do mundo flutuante”, era um popular tipo de gravura cômica ou erótica, na qual prevalecia a crítica social e a sátira, em relação à perfeição estética (MOLINÉ, 2005).

<sup>25</sup> A leitura do capítulo 12 pode ser feita no site [www.touchandturn.com/hokusai](http://www.touchandturn.com/hokusai)

modo generalizado e, nas histórias em quadrinhos, não foi diferente. Pouco tempo depois, em 1862, nascia a revista mensal *Japan Punch* (comandada pelo inglês Charles Wirgman, estabelecido no território), estruturada como uma adaptação de uma publicação britânica de mesmo título. “Embora se tratasse de uma publicação destinada em princípio a estrangeiros residentes no país, influenciou de maneira decisiva artistas nipônicos contemporâneos” (MOLINÉ, 2004, p.19).

Quanto à arte produzida por japoneses, o primeiro artista a criar histórias seriadas e com personagens fixos<sup>26</sup> foi Rakuten Kitazawa, que resgatou a denominação mangá. Em 1901, ele iniciou *Tagosaku to Mokubê no Tokyo Kenbutsu* (*A Viagem a Tokyo de Tagosaku e Mokubê*, figura 14), publicada em um suplemento dominical chamado *Jiji Manga*.



Figura 14 – *Tagosaku to Mokubê no Tokyo Kenbutsu*, primeira publicação japonesa a utilizar personagens fixos

Nas duas primeiras décadas do século, a narrativa ilustrada se consolidou enquanto parte da produção japonesa – também impulsionada pela publicação de *comic*

<sup>26</sup> Ou seja, histórias que traziam o mesmo personagem em aventuras diferentes a cada semana.

*strips* dos Estados Unidos e Inglaterra nos periódicos locais, nos quais o humor e a charge política tiveram grande aceitação e influência.

Eles [os japoneses] tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos – as relações entre imagem, cena e palavra – e, fundindo-os ao seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os “niponizaram” de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características. Os mangás não são quadrinhos, pelo menos como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais. (GRAVETT, 2006, p.15)

Pouco a pouco começou a se configurar a indústria de quadrinhos do país – incluindo o aparecimento das primeiras publicações direcionadas ao público infantil, nos anos 1920, com um crescimento da mídia até a década de 1940.

Com o início da Segunda Guerra Mundial, houve uma considerável redução da produção de mangás, causada pela restrição de papel, mas especialmente pela censura; quase todas as publicações foram destinadas à propaganda bélica, frequentemente mostrando os países inimigos no conflito sob um ponto de vista pouco menos que satânico. (MOLINÉ, 2004, p. 21)

Com o pós-guerra e uma realidade marcada pela pobreza e efeitos de dois ataques atômicos, as editoras japonesas, conforme se reerguiam, passaram a dedicar mais páginas aos mangás – para Gravett (2006), uma forma barata de entretenimento que ajudava os leitores a abstrair a situação ao seu redor. Eram impressos em papéis grosseiros e vendidos na rua; as revistas eram feitas em papel jornal e com impressão monocromática, uma variação de rosa, roxo ou azul claro, a depender do enredo<sup>27</sup> (LUYTEN, 2003). No período, a família foi um dos temas mais populares. As mudanças, no entanto, demoraram a chegar.

Os quadrinhos norte-americanos passaram a assumir certo realismo, com mudanças de ângulos no ponto de vista e cortes rápidos, sobretudo a partir da década de 1930, muito por influência das experimentações do cinema. Com a pouca abertura do país, as novidades chegaram lentamente, por isso as narrativas eram desenvolvidas em ângulos convencionais, sem enquadramentos fechados e com os personagens de corpo inteiro – estilo muito influenciado pelo teatro, como se mostrasse atores em um palco. A revolução chegaria ao país no final da década de 1940, por meio do trabalho de Osamu Tezuka (1928-1989).

---

<sup>27</sup> As características ainda estão fortemente presentes hoje, apesar do enorme avanço econômico do país.



“Sua influência no Japão pode ser vista como equivalente à de Walt Disney, Hergé, Will Eisner e Jack Kirby somados num só” (GRAVETT, 2006, p.28). Ao longo de 40 anos de produção (iniciada em 1946), Tezuka buscou levar os mangás a todos os tipos de públicos. Artista compulsivo, era frequente que dormisse apenas quatro horas por noite, para terminar seus trabalhos. Produziu mais de 600 títulos (somando 150 mil páginas), além de 60 animações, ensaios, conferências e resenhas.

Testemunha do impacto da Segunda Guerra Mundial, Tezuka sempre usou suas obras como modo de divulgar a paz e o respeito. Com a arte japonesa aberta às influências dos filmes e quadrinhos ocidentais somente após a guerra, ele sintetizou as referências, com o uso de diferentes enquadramentos (passagens constantes entre planos gerais, médios e *closes*, que reforçam a ideia de movimento) e ênfase na necessidade de uma história envolvente, com traços claros e enquadramentos cinematográficos. Tudo aplicado em uma infinidade de gêneros, explorando ao máximo (e impulsionando) cada um deles.

A revolução se iniciou desde sua primeira publicação, *Shin Takarajima* (“A Nova Ilha do Tesouro”, 1947, figura 15). O ponto de vista mudava incansavelmente, usava linhas de movimento, distorções de velocidade, caracteres de efeitos sonoros – vendeu 800 mil cópias (Luyten, 2000). Com o tempo, criou um estilo também marcado pelo humor e exagero – além de um trabalho extremamente icônico, longe do realismo.

Entre as obras mais famosas, destacam-se *Kimba*, *o Leão Branco* (1950-54), *Astro Boy* (1952-68), *A*

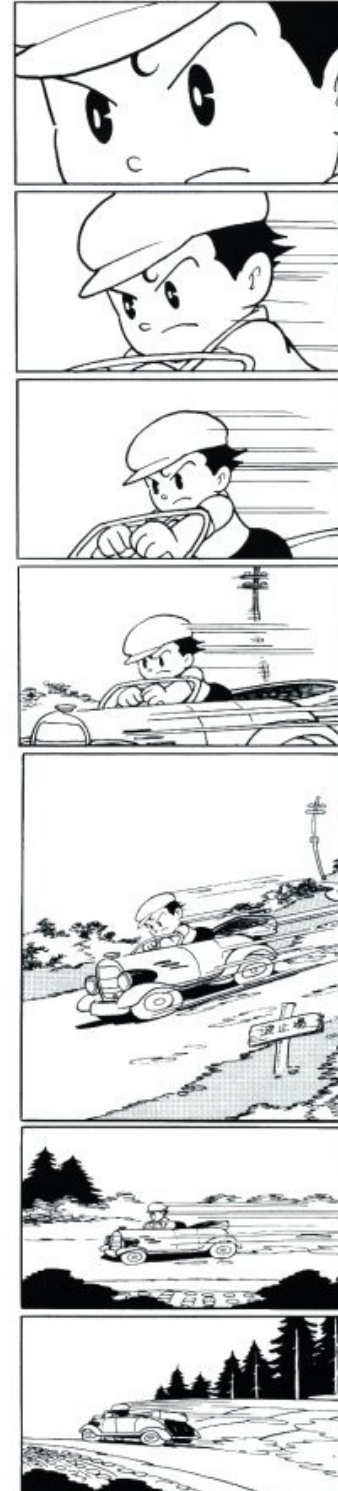


Figura 15 – *Shin Takarajima* se tornou rapidamente um sucesso pelas inovações da narrativa, próxima à cinematográfica

*Princesa e o Cavaleiro* (1953-56) e *Black Jack* (1973-83)<sup>28</sup>. Em 1963, começou a produzir animações no Japão, com a estréia na TV da versão animada de *Astro Boy*. No ano seguinte, o desenho passou a ser exibido nos Estados Unidos, o que o consagrou como o primeiro produtor japonês a exportar animações. Tezuka ainda buscou ao máximo o intercâmbio de seus personagens entre mangás e animes.

Chamado de *Manga no Kamisama* (“Deus dos quadrinhos”), o autor foi um dos que mais contribuiu para a constituição do mangá moderno – inclusive na configuração dos personagens. Os olhos grandes e pernas esguias, adotados por muitos outros, foram amplamente utilizados por ele. Tezuka reestruturou a linguagem dos quadrinhos japoneses com sequências mais fluidas, além de mostrar a possibilidade de trabalhar com uma infinidade de temas e de personagens (Luyten, 2000).

Do final dos anos 1940 em diante, pós-Segunda Guerra, a arte começou a se consolidar no país e surgiram revistas mensais ou semanais inteiramente voltadas aos mangás. Além de publicações específicas para todas as idades, passaram a ser contempladas uma infinidade de temas: aventura, esporte, fantasia, policial, relacionamentos amorosos, terror, violência, ambientes de trabalho, comédia, erotismo. A partir destes, surgiram inúmeros gêneros, cada um com sua poética<sup>29</sup>, entre os quais:

*shonen manga* (para jovens meninos), *shoujo manga* (para jovens meninas), *seijin manga* (para adultos), *nichijō manga* (sobre o cotidiano), *josei manga* (para mulheres), (...) *lolicon*, que tem como tema a atração sexual entre meninas jovens, *yaoi* que representa relações íntimas entre homens, *shotacon* que seria a versão de meninos do *yaoi*. (FURUYAMA, 2008, p.30-31)

Como lembra Luyten (2003), são três os grandes eixos: os *shogakus*, os *shoujo mangas* e os *shonen mangas*. O primeiro diz respeito às revistas infantis, geralmente de cunho didático, com conselhos escolares, atividades de lazer e toda sorte de conselhos úteis. Quanto às histórias, são quase sempre aventuras, comédias ou lendas antigas – com realce para a importância de decorar momentos históricos e respeitar os mais velhos.

O segundo eixo compreende séries para meninas e adolescentes, algumas com enredos melodramáticos e climas românticos. Há forte presença de amores impossíveis,

---

<sup>28</sup> Em japonês, originalmente, as séries se chamavam *Janguru Taitei* (*Kimba, o Leão Branco*), *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*), *Ribbon no Kishi* (*A Princesa e o Cavaleiro*) e *Burakku Jyaku* (*Black Jack*).

<sup>29</sup> Por questões de tempo e espaço, não será possível investigar as nuances de cada gênero. Para um panorama sobre alguns deles, vale se debruçar sobre *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*, de Paul Gravett, ou ainda *O grande livro dos mangás*, de Alfons Moliné.

rivalidades e separações<sup>30</sup>. Por fim, os *shonen mangas*, feitos para meninos, têm forte presença de reportagens sobre esportes, robótica e *video games*. Nas histórias, é comum violência, a autodisciplina e a competição, com destaque para a rigidez moral e o fortalecimento do espírito. A característica mais forte, ainda assim, é a maneira como o personagem se porta (seja qual for o gênero e a temática).

A indústria crescia cada vez mais entre as décadas de 1950 e 1960, enquanto, curiosamente, decaía na Europa e nos Estados Unidos, sobretudo pelo advento da televisão (GRAVETT, 2006). A partir dos anos 1960, com o país reestruturado e pronto para o consumo massivo, além de mulheres quadrinistas passarem a fazer parte do mercado, mangás ganharam mais páginas e maiores tiragens, que permanecem até hoje:

conforme a faixa etária a que se destina (...) contém de 100 a até 500 páginas fugindo do formato tradicional americano<sup>31</sup>. Estas revistas contêm diferentes histórias, de diferentes autores, cada uma seguindo sua série que, muitas vezes, duram alguns anos para chegar ao fim. A cada semana ou quinzena a editora a qual as revistas pertencem faz uma pesquisa de opinião pública para verificar o grau de contentamento dos leitores sobre as histórias da revista. (LUYTEN, 2003, p.4)

Já a partir dos anos 1970, começou a ganhar cada vez mais destaque a cultura *otaku*<sup>32</sup> e a grande produção de *dôjinshi* (fanzines), que impulsionaram a primeira edição do *Comiket*, em 1975. Três décadas depois, o evento é o maior encontro de produtores/leitores de quadrinhos independentes do mundo<sup>33</sup>. Dos 32 voluntários organizadores da primeira edição, o número passou para 2,4 mil. O *Comic Market*, ou *Comiket* (como foi apelidado), é realizado durante três dias, duas vezes por ano, com cinco mil artistas expositores. Quanto ao público, recebe em média 550 mil pessoas por edição – hoje, é o segundo maior evento coberto do país, que tem os mangás e animes como uma de suas indústrias mais rentáveis.

A produção de histórias em quadrinhos japoneses representou 23,4% das publicações do mercado editorial em 2009 – e 38,3% dos volumes comercializados.

---

<sup>30</sup> Aqui, está incluída grande parte do número de mulheres desenhistas, presentes no mercado de produção país a partir da década de 1970, sobretudo.

<sup>31</sup> Em média 32 páginas.

<sup>32</sup> No Japão, o termo é utilizado para designar um grande fã, alguém aficionado por qualquer assunto ou por determinado *hobby*. Já no Ocidente o termo ganhou um significado restrito, sendo atribuído a fãs da cultura pop japonesa, especialmente mangás e animes.

<sup>33</sup> RUÃO, F. *Comiket: O Maior Evento de Quadrinhos do Japão*. *Maximum Cosmo*. Fevereiro de 2010. Disponível em <[http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2010/02/28/comiket\\_maior\\_evento\\_quadriinhos\\_japao/?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=feed&utm\\_campaign=Feed%3A+MaximumCosmo+%28Maximum+Cosmo%29](http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2010/02/28/comiket_maior_evento_quadriinhos_japao/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+MaximumCosmo+%28Maximum+Cosmo%29)>. Acesso em: 5 jun. 10

Quanto às vendas, a movimentação em 2009 por parte das editoras chegou a 270,5 bilhões de yenes (quase três bilhões de dólares)<sup>34</sup>, com a venda de mais de 5,02 bilhões de exemplares<sup>35</sup>. A série *One Piece*, de Eiichiro Oda, atualmente é o maior destaque no mercado editorial (figura 16).



Figura 16 – Cena do capítulo 510 de *One Piece*, série de ação com recorde de vendas no Japão

Iniciado em 1997, o *shonen manga* conta a história de um aventureiro com superpoderes, que se junta a um grupo de piratas em busca do tesouro *One Piece*. O quadrinho (publicado na revista *Shonen Jump*<sup>36</sup>) se tornou o mais vendido na história do Japão, com 158 milhões de cópias até agosto de 2009<sup>37</sup> – posição anteriormente ocupada pelo também *shonen manga* *Dragon Ball*, de Akira Toriyama (e publicado na mesma revista, *Shonen Jump*). Um pouco mais à frente, em março de 2010, o volume

<sup>34</sup> Shueisha Tops 270-Billion-Yen Manga Market in 2009. *Anime News Network*, janeiro de 2010. Disponível em: < <http://www.animenewsnetwork.com/news/2010-01-29/shueisha-tops-270-billion-yen-manga-market-in-2009>>. Acesso em: 6 mar. 10.

<sup>35</sup> Com uma população estimada em 127,5 milhões de habitantes, também em 2009, a média foi de 39 mangás por pessoa.

<sup>36</sup> A revista é uma publicação da editora Shueisha, que, segundo os resultados das vendas de 2009, foi a empresa de maior destaque. À frente de todas as outras, teve 6% do mercado e 11% do total de cópias vendidas no país.

<sup>37</sup> *One Piece* Desbanca *Dragon Ball* Como Mangá Mais Vendido da História. *Maximum Cosmo*, agosto de 2009. Disponível em : <[http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2009/08/09/one\\_piece\\_desbanca\\_dragon\\_ball](http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2009/08/09/one_piece_desbanca_dragon_ball)>. Acesso em: 11 mar. 2010.

56 da série estabeleceu outro recorde, como maior tiragem inicial de uma revista: 2,85 milhões de exemplares<sup>38</sup>.

A grande expressividade da indústria de mangás e animes, contudo, não se restringe ao arquipélago. Nos EUA, a vendagem de mangás em 2006 representou dois terços do mercado de quadrinhos, que movimentou cerca de US\$ 330 milhões<sup>39</sup>. As vendas da versão americana da revista *Shonen Jump* chegaram a picos de 750 mil exemplares por mês. Comparada às vendagens japonesas pode parecer pouco, mas está à frente do quadrinho norte-americano de super-heróis mais vendido, a revista *Secret Invasion*, que veicula uma média de 166 mil cópias<sup>40</sup>.

Mais recentemente, após uma fase de grande crescimento, os números têm decaído. Em 2009, estima-se que a movimentação por mangás nos Estados Unidos tenha sido de US\$ 140 milhões<sup>41</sup>. O número, apesar da grande diminuição, ajuda a avaliar o impacto que a produção teve fora do Japão – e que ainda tem, visto que, apesar da redução de mais de 60%, os mangás ainda representam 35% das publicações lançadas no território norte-americano.

Os *comic books* nos Estados Unidos, impulsionados pela grande força das *comic strips* dos jornais, cresceram grandemente do começo do século XX até a sua metade. Quando começavam a abordar temas da vida real e conquistar novos públicos, mais velho, foram sufocados pelo controle moralista anti-Guerra Fria, que masculinizou as obras e excluiu o público mais velho (GRAVETT, 2006, p.16). Cerceados, passaram a ter grande força os enredos aptos a difundirem a campanha anticomunista, como as histórias dos super-heróis, e o *american way of life* – mudança que influenciou quadrinhos de muitos países, sobretudo do Ocidente.

Com a recessão da década de 1970, pela crise do petróleo, e o aumento geral de preços, os *comic books* do país se tornaram mais caros (de poucos centavos para mais de um dólar), além de enfrentarem uma acirrada disputa com outras publicações, por conta

---

<sup>38</sup> Nova Tiragem Recorde para One Piece. *Maximum Cosmo*, fevereiro de 2010. Disponível em: <[http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2010/02/09/nova\\_tiragem\\_recorde\\_para\\_one\\_piece](http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2010/02/09/nova_tiragem_recorde_para_one_piece)> Acesso em: 11 mar. 2010.

<sup>39</sup> E não é que o mangá conquistou os EUA?. *O povo online*, dezembro de 2007. Disponível em: <<http://www.opovo.com.br/colunas/sequencial/749288.html>>. Acesso em: 6 mar. 10

<sup>40</sup> Da série "Crescimento do Mangá Global": Estados Unidos [1] – Uma Introdução (ou "Quem eu sou e como vim a ser"). *Maximum Cosmo*, outubro de 2009. Disponível em: <[http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2008/10/22/crescimento\\_manga\\_global\\_estados\\_unidos\\_1/](http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2008/10/22/crescimento_manga_global_estados_unidos_1/)> Acesso em: 11 mar. 2010.

<sup>41</sup> A Second Bad Year in a Row for Manga. *ICv2*, abril de 2010. Disponível em: <<http://www.icv2.com/articles/news/17292.html>> Acesso em: 01 jun. 2010.

do choque na economia. Assim, acabaram excluídos das lojas de conveniência, onde até então eram vendidos. O período resultou em um grande encolhimento para a indústria dos quadrinhos do país. Para impulsionar as vendas, foram criadas *comic stores*, lojas especializadas em quadrinhos. A estratégia, na verdade, teve o efeito esperado.

Ainda que tenham dado novo impulso à indústria, as lojas específicas tornaram a mídia direcionada a um público restrito. A produção passou a explorar majoritariamente aventuras de super-heróis, em detrimento de outros gêneros (que escassearam progressivamente). Os lançamentos eram voltados a homens jovens em busca de ação, que se tornaram quase que o único público das *comic stores*, como uma espécie de gueto.

Apesar de um movimento sempre presente de produção *underground*, esses espaços de destaque começaram a atrair um público cada vez mais específico, que se tornou, de certo modo, seu único. Em movimento de marcada segregação, pela especificidade tanto de público quanto de tema dos *comics*, a ação ainda teve como resultado estigmatizar como *nerds* os interessados em HQs – apartando-os ainda mais.

Quanto aos mangás, embora tenham grande aceitação hoje, enfrentaram algumas dificuldades para sair do Japão. Embora a exportação de bens de todos os tipos, até mesmo animações, tenha se iniciado desde a década de 1950, os quadrinhos não só sofreram ao esbarrar em mercados protecionistas, como em barreiras culturais, por conta da forma da leitura (da direita para a esquerda). “Espelhar” as páginas era problemático, pois, mais do que inverter personagens canhotos e destros, invertia traços culturais, como as particularidades de kimonos ou gestos tradicionais, o que desagradava muitos dos autores.

Apesar das consequências, a publicação com o sentido de leitura original foi desacreditada por um longo tempo, o que implicou em dificuldades para a expansão no Ocidente. As diferenças culturais sobre temas pertinentes ou não a jovens também estigmatizou as produções, considerada, por alguns, como violentas e pornográficas. Algumas temáticas comuns no Japão foram consideradas exageradamente fortes no Ocidente<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> Além do impacto cultural, somou-se a diferença de públicos. Os temas muitas vezes não se enquadravam no consumo infantil ou jovem por não terem sido produzidos para tal. Como foi dito anteriormente, há mangás para todas as faixas etárias, incluindo adultos interessados em violência, pornografia ou outros temas fortes. No Ocidente, no entanto, com a cultura de associação dos quadrinhos à infância, as críticas severas acusavam alguns trabalhos de serem impróprios para crianças, condenando

Uma importante contribuição se deu anos 1980, com a publicação de *Ronin* (1983), de Frank Miller. Autor norte-americano de grande fama, Miller é responsável por títulos como *300*, *Sin City*, *O Cavaleiro das Trevas* e *Demolidor*. Em um período em que heróis ainda estavam em baixa no mercado norte-americano, Miller causou impacto ao buscar inspiração na cultura japonesa (e influências dos mangás) para narrar a saga de um samurai sem mestre, estruturada em quase 300 páginas.

A iniciativa impulsionou a publicação de uma série de mangás, inicialmente também envolvidos com a história do Japão feudal. Entre as obras traduzidas e publicadas, *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima, e *Kamui*, de Sampei Shirato. Foi durante tal período que revistas no formato original (com leitura da direita para a esquerda), apenas traduzidas e sem espelhamento, começaram a ser testadas no mercado – muito por cobrança dos próprios autores, que exigiam tal modo de reprodução.

Em parte pelo consumo de décadas de animes, mangás com o sentido de leitura original foram rapidamente aceitos. Como exemplo, a publicação de *Dragon Ball* na França. Iniciada em 1993, foram tiragens médias de 300 mil exemplares por volume (GRAVETT, 2006), em mercado sempre expansivo, no qual foi registrado um crescimento de 350% entre 1999 e 2006 – a respeito do consumo francês, cabe acrescentar que a indústria comercializa uma média de 40 milhões<sup>43</sup> de histórias em quadrinhos por ano, o que representa 10% dos livros vendidos no país.

Veiculada originalmente na revista *Shonen Jump*, entre 1984 a 1995, a série é dividida em duas fases, *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*; a primeira possui 16 volumes, a outra, 26. A partir de 1986, a trama começou a ser adaptada para a TV. *Dragon Ball* se estendeu em 153 episódios, enquanto *Dragon Ball Z* durou 253<sup>44</sup>. Na primeira fase, a série traz a história de Goku, um menino com cauda de macaco que parte em uma aventura na busca pelas sete esferas do dragão (*dragon balls*). Reunidas, elas invocam o dragão Sheng Long, apto a realizar um desejo. Como é comum a *shonen mangas*, há

---

sua importação – ao mesmo tempo em que desconsiderava o fato de, na verdade, não terem sido feitos para elas.

<sup>43</sup> MARTINI, C. Festa da HQ na França. *Terra Magazine*, janeiro de 2008. Disponível em: <<http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI2266463-EI8422,00-Festa+da+HQ+na+Franca.html>>. Acesso em: 20 jun. 08

<sup>44</sup> O grande número de episódios se deu pela criação de *fillers*, como são chamados. São episódios feitos unicamente para estender a narrativa, impedindo que a produção dos animes ultrapassasse a dos mangás – ou seja, a criação de novos capítulos pelo autor.

forte presença de lutas, vilões, fantasia e superpoderes, que incluem a transformação de Goku em um macaco gigantesco durante luas cheias.

Parte da comicidade típica da primeira fase é abandonada em *Dragon Ball Z*, quando a série assume uma narrativa mais séria. Adulto, casado e pai, Goku está mais poderoso e tem mais responsabilidades, que incluem defender o planeta de sua destruição por vilões extraterrestres<sup>45</sup>. Como aponta Silva (2006), a série se inspira em duas lendas. Une a crença chinesa sobre a existência das sete esferas e do dragão mágico ao mito japonês de Sun Wun-Kun, macaco de pedra com a capacidade de voar em uma nuvem e equipado com um bastão mágico (habilidade e artefato de Goku em *Dragon Ball*).

Mais do que apenas na França, a série de Akira Toriyama ajudou a conquistar mercados para mangás em praticamente todo o Ocidente. Como relata Alfons Moliné (2005), a expansão de mangás no mercado espanhol só despontou nos anos 1990, com a transmissão dos animes<sup>46</sup> adaptados da série.

Dragon Ball se converteu em um exemplo de fenômeno multimídia pela popularidade de seus fãs, independente de complicadas campanhas de mercado. Por não haver quadrinhos nem produtos licenciados do Dragon Ball, os fanáticos catalães e do resto da Espanha criavam e vendiam fanzines baseados nos desenhos de Son Goku e nos demais personagens da série, feitos por artistas amadores ou fotocopiados do original japonês. (MOLINÉ, 2005, p. 44)

Por conta da grande aceitação, o mangá passou a ser publicado no país, tornando-se a primeira série de quadrinhos japoneses veiculada. Já em 1995, Barcelona recebeu o 1º Salão de Mangá e Animê. A partir da década, editoras do país começaram a voltar sua atenção para as produções do Japão, oferecendo aos espanhóis revistas direcionadas a públicos dos mais diversos, de jovens a adultos, homens ou mulheres. Além do mais, impulsionou a primeira geração de *mangakas* (desenhistas de mangás) espanhóis.

Outra publicação de grande força no Ocidente foi *Akira* (figura 17), de Katsuhiro Otomo. Lançados no final dos anos 1980, o mangá e o anime tiveram uma ampla

---

<sup>45</sup> Posteriormente, a série ainda recebeu uma terceira fase de animes, *Dragon Ball GT*. Criada pela mesma empresa responsável pelas fases anteriores, foi desenvolvida em 64 episódios, mas sem a participação de Akira Toriyama e sem as versões em mangás.

<sup>46</sup> Diferente dos mangás, com problemas de sentido da leitura, os animes necessitavam basicamente de dublagem. Quando muito, pequenas edições para retirar cenas consideradas inadequadas para as normas do país (GRAVETT, 2006). As animações tiveram uma inserção mais rápida no Ocidente – e abriram espaços e fomentaram públicos para os mangás.



divulgação no exterior, sobretudo no rastro da cultura *cyberpunk*. Os produtos chegaram à Inglaterra, França, Bélgica, Alemanha, Estados Unidos e Brasil, entre outros.

Violenta e impactante, a história se desenrola em 2030, em Neo-Tóquio, cidade construída sobre a original, destruída na III Guerra Mundial. Em meio ao caos, o enredo parte de uma gangue de motoqueiros rebeldes para uma mistura de ficção científica, adolescentes problemáticos, intrigas governamentais e consumo de drogas; além de jovens com poderes psíquicos extremamente fortes, fruto de pesquisas secretas.

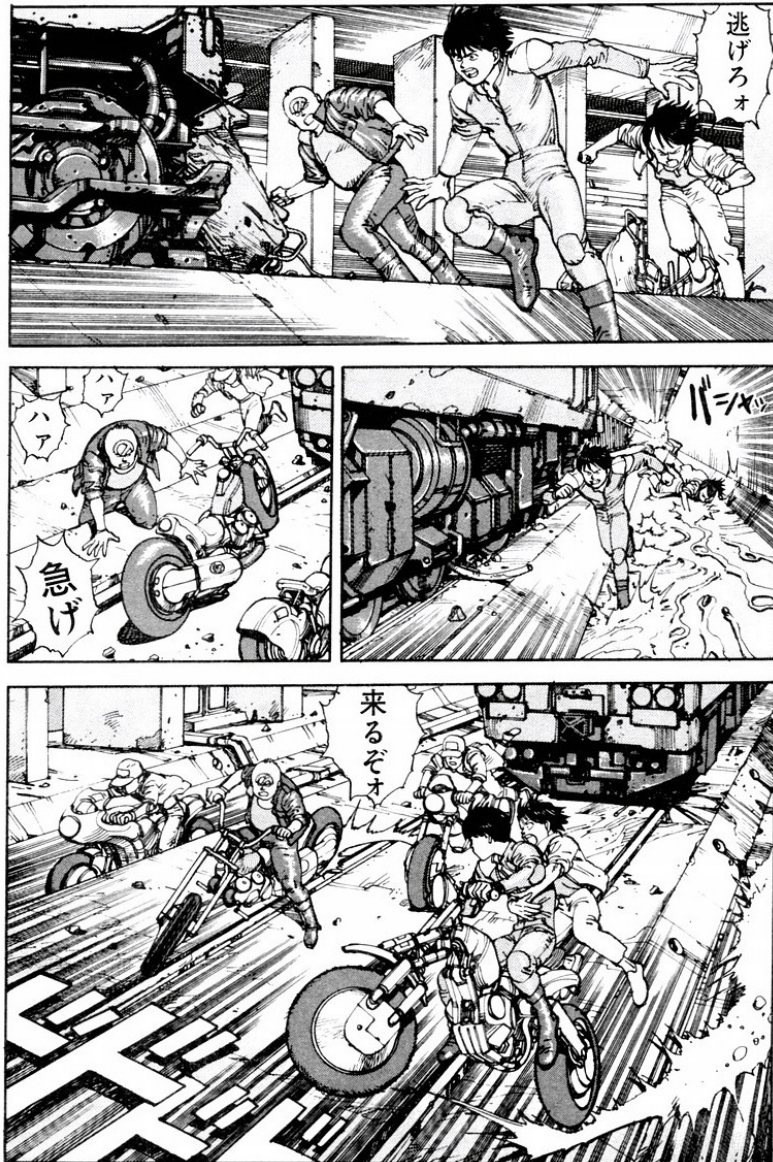


Figura 17 – Trama desenvolvida em um futuro caótico, Akira se tornou marco da produção japonesa no mundo

A expansão no Brasil não foi diferente, com animes exibidos desde os anos 1960. Já os mangás demoraram um pouco mais, com importação iniciada quase duas

décadas depois, muito por influência do consumo norte-americano<sup>47</sup>. As primeiras obras de peso trazidas ao país foram *Lobo Solitário* (1988) e *Akira* (1990). Depois disso, houve um intervalo de dez anos sem publicações expressivas.

Animes e *tokusatus*<sup>48</sup> veiculados nos anos 1990 obtiveram uma boa aceitação, sobretudo em meio ao público infantil, com título como *Cavaleiros do Zodíaco*, de Masami Kurumada, *Yu Yu Hakusho*, de Yoshihiro Togashi, *Jaspion* e *Jiraiya*, ambos da Toei Company. Ainda assim, o reaquecimento do mercado para mangás só se deu a partir da década seguinte.

No período, chegaram animes de grande sucesso, como *Pokémon*, *Sailor Moon*, *Samurai X*, *Dragon Ball Z* e *Sakura Card Captors*. As animações criaram um ambiente propício para que a editora Conrad investisse em mangás de grande apelo: *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*, os dois com leitura no sentido original, da direita para a esquerda – a primeira iniciativa do tipo. A editora JBC lançou título de sucesso no mesmo período, como *Samurai X*, de Nobuhiro Watsuki, e *Sakura Card Captors*, do coletivo CLAMP.

Foram mantidos, além do sentido de leitura, o tamanho original dos volumes e as onomatopeias japonesas (com pequenas legendas para ajudar a compreensão, mas sem modificar a arte). Na época, o mercado de quadrinhos no Brasil ainda vivia a crise da temática de heróis – iniciada algumas décadas antes, nos Estados Unidos –, por isso os mangás puderam ocupar um amplo espaço, com rápida aceitação. Ainda teve grande importância o fato de o Brasil possuir a maior colônia japonesa fora de sua terra natal (formada desde as primeiras décadas do século XX). Com publicações importadas e lidas pela comunidade japonesa, já a partir da metade do século começaram a surgir artistas nacionais influenciados pelos mangás.

Alguns deles representam grandes nomes no cenário do quadrinho nacional, como é o caso de Júlio Shimamoto, que faz parte dos clássicos brasileiros do gênero terror juntamente com Colonese, Nico Rosso e Gedeone na década de 1950. Fernando Ikoma publica o livro *A técnica universal das histórias em quadrinhos*, uma obra ilustrada na qual se dedica a ensinar as técnicas de desenhos, e destaca 22 páginas para falar da “técnica japonesa”, no final da década de 1960 e início de 70. (LUYTEN, 2003, p.9)

O Brasil foi a primeira nação do Ocidente a criar uma associação dedicada aos mangás, a Abrademi (Associação Brasileira de Mangá e Ilustrações), fundada em 1984.

---

<sup>47</sup> Como grande parte das traduções para português foi feita a partir das versões em inglês (e não das originais), muitas das revistas lançadas nessa fase inicial permaneceram com as páginas espelhadas.

<sup>48</sup> Filmes ou séries *live-action* de ficção científica, com heróis e ênfase nos efeitos especiais.

Em meio a tal panorama e à grande expansão das narrativas japonesas pelo mundo, a partir dos anos 1990 foi iniciado um grande intercâmbio de artistas e técnicas do Japão com outras localidades.

Não só os produtos originados na ilha foram exportados, mas obras de outras localidades do mundo passaram a ser importadas. Por iniciativa da editora *Kodansha*, em busca de uma maior variedade de estilos gráficos em suas publicações, autores de países como Espanha, França e Estados Unidos foram convidados a participar da revista *Morning*. Como relata Moliné (2004, p. 65), foi criada uma bolsa de estudos, a *Manga Fellowship Program*, para possibilitar a tais artistas passar uma temporada no país.

A iniciativa, de modo geral, rendeu poucos frutos, com trabalhos recebidos de maneira fria pelo público japonês. As exceções foram os norte-americanos George Gladir e Guy Jeans (pseudônimo de Robert Whiting). O primeiro publicou uma série de anedotas com a visão clichê dos japoneses e seus costumes, intitulada *Honto ka na? (Isso é verdade?)* e desenhada por Tetsuya Oyama. O outro, um mangá sobre um norte-americano negro em um time de beisebol japonês, com desenhos de Minoru Hiramatsu.

Para o americano Paul Pope, na época com apenas 24 anos de idade, seus cinco anos de estágio da Kodansha foram inesquecíveis: “‘World Comics’, é assim que os japoneses pensam. Eles me disseram que o objetivo era criar um estilo do século XXI, compreendido por todos os leitores”. (GRAVETT, 2006, p. 161)

Japoneses também viajaram ao exterior para aprender novas estéticas. E, mais do que criar um estilo universal, surgiram iniciativas híbridas. *SpyBoy*, escrita pelo norte-americano Peter David e desenhada pelo tailandês Pop Mhan, unia os super-heróis dos *comic books* aos mangás de ação. *GoGo Monster*, de Taiyo Matsumoto, artistas japonês que estudou na França e resolveu unir o que considera a leveza japonesa, a intelectualidade europeia e a força dos *comics* norte-americanos, desenvolveu uma narrativa a partir da imaginação de um menino (Gravett, 2006). Foi entre tais criações híbridas<sup>49</sup> que começou a se estruturar a *Nouvelle Manga*.

## 2.2. *Nouvelle Manga*

No ano de 2000, o quadrinista francês Frédéric Boilet, então radicado no Japão, lançou um novo álbum, intitulado *Yukiko no Hôrensô/L'Épinard de Yukiko* – publicado no Brasil, cinco anos depois, sob o título *O Espinafre de Yukiko*. Menos de um ano

---

<sup>49</sup> Para mais informações sobre diferentes hibridizações, conferir o capítulo 10 de *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*, de Paul Gravett.

depois, o autor publicou o *Manifeste de la Nouvelle Manga* [ver anexo 1], documento no qual defendia a existência de um novo estilo, posto entre as *bandes dessinées* e os mangás<sup>50</sup>.

Embora o movimento tenha ganhado nome e defensor a partir de 2001, para classificar a *graphic novel*<sup>51</sup> *L'Épinard de Yukiko*, outros quadrinistas já trabalhavam em tal direção. Em seu manifesto, Boilet aponta afinidades do movimento com os estilos de quadrinistas contemporâneos japoneses, como Jiro Taniguchi, Kan Takahama, Little Fish, Hideji Oda e Kiriko Nananan, e franceses, como Fabrice Neaud, Emmanuel Guibert, Matthieu Blanchin e Blutch, além do próprio Boilet, em trabalhos anteriores.

Em tais álbuns, a influência dos mangás se deu principalmente quanto à narrativa. Reconhecidas, sobretudo, pela fluidez e pela técnica com a qual sugerem sensações aos leitores, as histórias em quadrinhos japonesas são feitas por aqueles que têm o desejo de contar uma história, com narração fluida e baseada na sugestão de sentimentos e sensações (BOILET, 2001). Enquanto, de maneira geral, a arte ocidental se orienta pela objetividade, a japonesa segue uma tradição de obras cíclicas e labirínticas, com grande presença de divagações, “enfazando mais o estar lá do que o chegar lá” (MCCLLOUD, 2005, p.81), seja em literatura, música, teatro, cinema, etc. Esta característica japonesa constitui o que McCloud denomina como “arte de intervalos” – os elementos omitidos constituem tanto uma obra quanto os incluídos.

Em relação aos traços, as HQs japonesas apresentam um histórico de estereótipo, como os olhos grandes, e personagens icônicos, com desenhos simples. Autores da França, em oposição, têm privilegiado, de modo geral, a questão do desenho, mais preocupados pelo grafismo do que pelo roteiro, com mistura de diferentes técnicas. Esse novo gênero, portanto, se forma entre a narrativa japonesa e o apuro visual francês.

---

<sup>50</sup> Para evitar a repetição do termo “história em quadrinhos” e nomear esta arte da maneira como é feita em cada país de origem, serão usadas as designações “mangá” e “*bande dessinée*” (BD) para as obras japonesas e francesas, respectivamente.

<sup>51</sup> De modo geral, o termo faz referência a quadrinhos com enredos mais longos, porém finitos. São frequentemente direcionados ao público adulto, com universos e personagens mais elaborados – de certo modo, como o romance para a literatura. Dotadas de conteúdo gráfico e narrativo mais consistente, há um maior grau de elaboração dos roteiros e do acabamento visual. A criação do termo é constantemente atribuída a Will Eisner, em referência a sua obra *Um contrato com Deus* (década de 1970), considerada por muitos a primeira *graphic novel*. O uso do termo original, em inglês, será mantido em decorrência de sua utilização por parte do público consumidor.

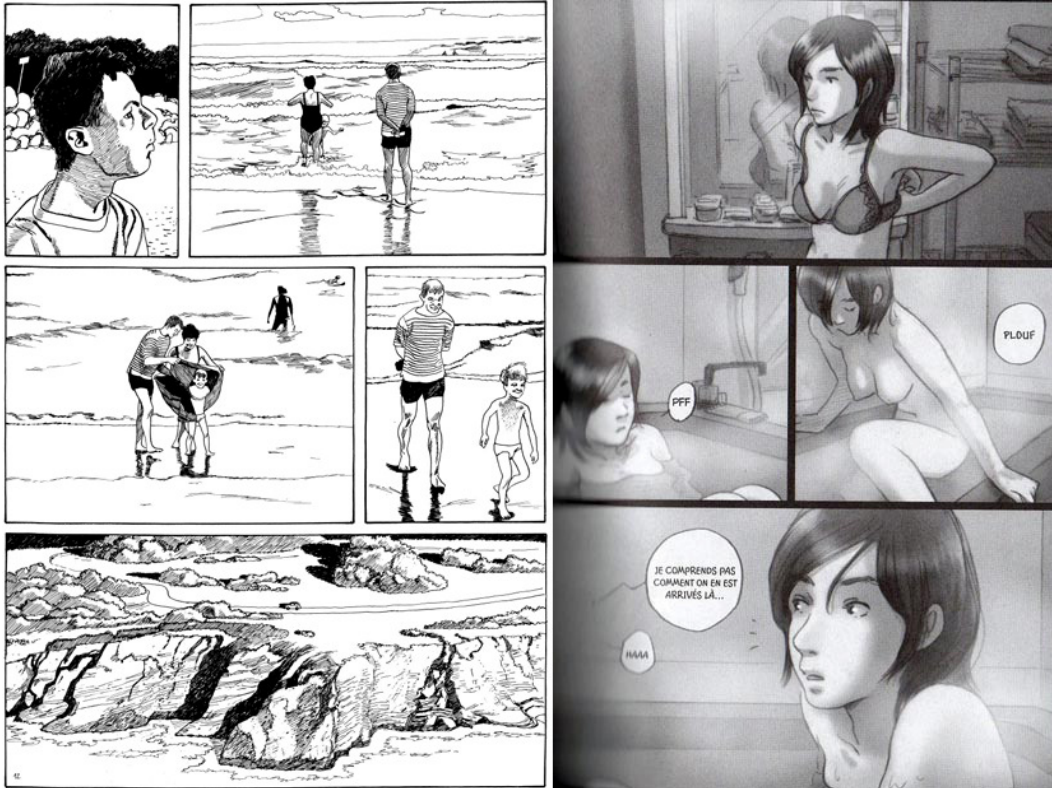


Figura 18 – Trechos de *Journal (4)*, de Fabrice Neaud, e *L'Eau Amère*, de Kan Takahama, autores que compõem o movimento da *nouvelle manga*

Quanto à temática, os álbuns se aproximam do documental, seja biográfico ou ficcional (figuras 18 e 19), com uma atmosfera intimista, próxima à das obras produzidas na *nouvelle vague*, como defende Boilet (2001). Ainda assim, é preciso ressaltar, há muito a vida cotidiana é um tema caro aos mangás.

*À l'opposé de la BD franco-belge, qui jusqu'aux années 90 se contentait de ressasser les mêmes univers de SF, historiques ou d'aventure, la manga<sup>52</sup> a toujours privilégié le quotidien. Sans doute une bonne moitié des histoires de la bande dessinée japonaise parle simplement des hommes et des femmes, de leur vie quotidienne. Cet attachement au quotidien est pour moi la principale raison de son succès auprès d'un large éventail de lecteurs: tandis que les univers de SF ou d'action des bandes dessinées franco-belge et américaine ne ciblent quasiment que les adolescents masculins, les histoires au quotidien de la manga touchent, au Japon, aussi bien les*

<sup>52</sup> Boilet propõe o uso do artigo feminino “la”(“a”), ao contrário do tradicional uso do artigo masculino “le”(“o”), para acompanhar o substantivo “manga”. Deste modo, pretende distinguir mangás de autor (“as” mangás) de mangás direcionados por demandas mercadológicas, mais comerciais (“os” mangás). Para o quadrinista, o primeiro tem a capacidade de conquistar um público maior, comparado ao público mais restrito do que o segundo – como foi visto no tópico anterior, o grande volume de mangás no Ocidente (e recordistas de vendas também no Japão) corresponde basicamente a *shonens*, com histórias de aventuras, ou *shoujos*, com amores românticos; ambos com recorrência de estereótipos.

*hommes que les femmes, autant les adolescents que les adultes*<sup>53</sup>.  
(BOILET, 2001, p. 1)

A ideia de Boilet de que uma produção que dialoga diretamente com o cotidiano, com o universo dos leitores, é mais facilmente consumida (e em maior escala) tem pontos em comum com o pensamento de Umberto Eco (1994): “na ficção, as referências precisas ao mundo real são tão intimamente ligadas que, depois de passar algum tempo no mundo do romance e de misturar elementos ficcionais com referências à realidade, o leitor já não sabe bem onde está” (1994, p.31). Ele mistura realidade e ficção, sentindo o mesmo que o personagem – e reagindo ao longo da leitura.

Em narrativas desenvolvidas sobre a vida cotidiana, então, a possibilidade de reconhecimento e identificação, por parte do leitor, é mais fácil do que em tramas fantásticas. A identificação com o cotidiano de três adolescentes, com dilemas sobre relações amorosas, festas e o que farão de seu futuro, entre uma faculdade ou a vida de mãe e dona de casa<sup>54</sup>, é mais direta do que com um quarteto de astronautas que ganha o poder da invisibilidade, voar e manter o corpo em combustão, depois de expostos à radiação cósmica<sup>55</sup>.

Toda ficção se reporta à realidade, mesmo a partir de dramas psicológicos em personagens não-humanos (ou com capacidades sobre-humanas), por exemplo, são utilizados recursos para identificação do leitor; mas histórias cotidianas têm a possibilidade de dialogar diretamente com o receptor, sem que necessitem antes de uma série de abstrações, como poderes especiais ou monstros e criaturas fantásticas. “*L’universalité est le plus souvent dans sa cuisine ou au fond du jardin, et beaucoup plus occasionnellement sur Mars ou Alpha du Centaure*”<sup>56</sup>, ressalta Boilet (2001, p.1).

---

<sup>53</sup> Em oposição à BD franco-belga, que até os anos 90 se contentava em refazer os mesmos universos de SF [*Science Fiction*], históricos ou de aventura, a mangá sempre privilegiou o cotidiano.

Sem dúvida, ao menos metade das histórias dos quadrinhos japoneses fala simplesmente de homens e mulheres, de sua vida cotidiana. Esse apego ao cotidiano é, para mim, a principal razão de seu sucesso com uma vasta gama de leitores: enquanto os universos de SF ou de ação dos quadrinhos franco-belgas e americanos estão direcionados quase exclusivamente a adolescentes masculinos, as histórias cotidianas da manga tocam, no Japão, tanto homens quanto mulheres, assim como adolescentes e mulheres. (tradução do autor)

<sup>54</sup> *Aya de Yopougon*, de Marguerite Abouet e Clément Oubrerie (2005)

<sup>55</sup> *O Quarteto Fantástico*, série criada na década de 1960 por Stan Lee e Jack Kirby.

<sup>56</sup> A universalidade é mais comum em uma cozinha ou no fundo do jardim, e ocasional sobre Marte ou Alfa Centauro. (tradução do autor)

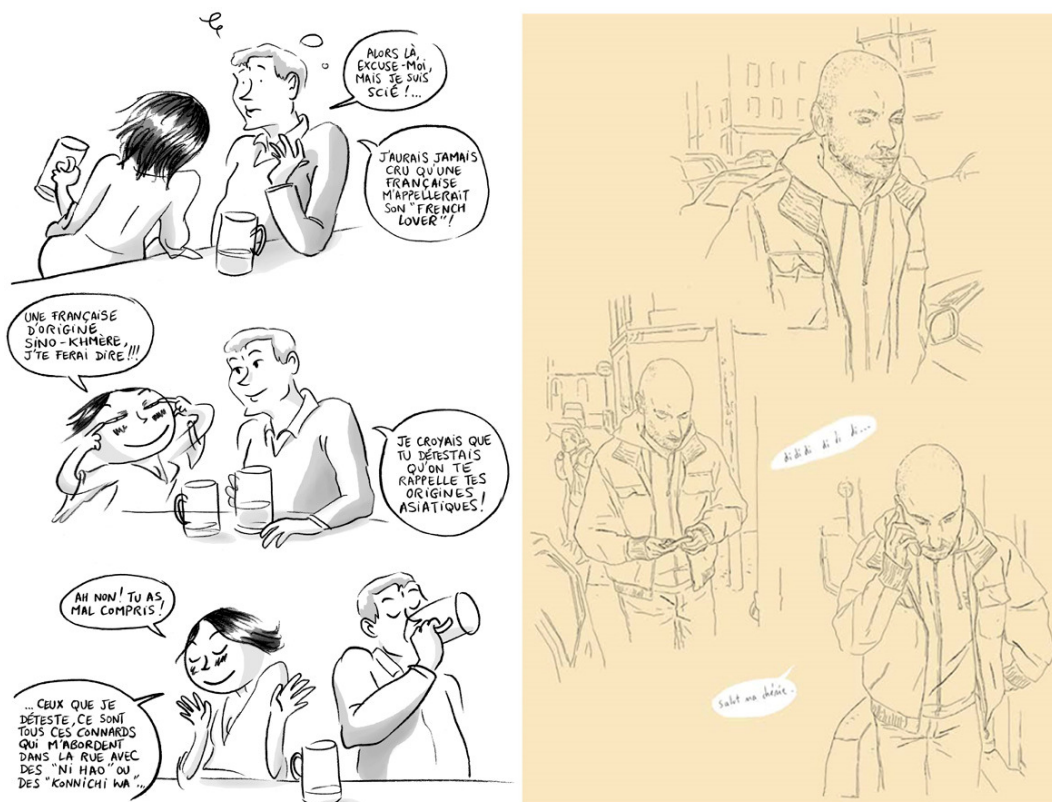


Figura 19 – Trechos de *Fraise et chocolat*, de Aurélia Aurita, e *Mon bel amour*, de Frédéric Poincelet, autores apontados como parte do movimento da *nouvelle manga*

Na produção franco-belga, os roteiros de ação e ficção passaram a disputar o mercado com histórias do cotidiano somente nos 1990, quando surgiram editoras como l'Association (1990) e Ego comme X (1993), cuja proposta era uma reação contra as HQs direcionadas a fãs de heróis e aventuras, que dominaram o mercado até os anos 1980 (BOILET, 2001).

Para o autor do manifesto, além da expansão de público, a mudança teve outra consequência: a percepção, por leitores estrangeiros, de um quadrinho mais próprio, menos influenciado por obras estrangeiras, como as aventuras de heróis dos *comic books* norte-americanos, e mais próximo das narrativas francesas desenvolvidas na *nouvelle vague*, por diretores como Jean-Luc Godard e François Truffaut.

O movimento cinematográfico, surgido no final dos anos 1950, propôs repensar o cinema em sua forma, baseado em uma política de autores e interessada em uma atitude crítica em relação ao cinema. O modo como a narrativa era construída era mais valorizado do que o próprio conteúdo, realista ou não. O destaque, portanto, era dado ao papel do diretor autor, responsável por inserir sua visão de mundo na obra, para dialogar

diretamente com o público – fossem reações positivas ou negativas, a intenção era fazer com que expectadores também tomassem uma posição.

Longe das histórias de grandes heróis e de sentimentos exacerbados dos melodramas, com grandes conflitos e dificuldades, as obras passam a tratar de trivialidades, do dia a dia de homens e mulheres comuns, repletos de incertezas e muitas vezes vazios. Ganharam atenção temáticas antes consideradas secundárias – e, inclusive, com narrativas em aberto, sem se completarem.

“Tornou-se possível filmar com um roteiro bem insignificante; filmar sem roteiro; conceber um filme como um documentário sobre seus atores; não terminar uma narrativa. Tudo ou quase tudo possível – no âmbito do filme narrativo e representativo” (AUMONT *apud* MONTORO; PEIXOTO, 2009, p.6). Sua diferenciação em relação a propostas vanguardistas era que, mesmo a fim da exploração das capacidades da mídia, não se abstraiu a necessidade de contar uma história. O interesse central era o modo de narrar, mas sem relevar a importância de uma narrativa.

Os filmes autorais eram postos como aqueles no qual o diretor imprimia sua interpretação, ao contrário dos filmes voltados ao mercado, nos quais os diretores assumem uma posição menos marcada e uma gramática convencional, comprovadamente bem-sucedida. Na perspectiva do movimento, os autores deveriam fazer a passagem da técnica à arte.

A revista de críticas *Cahiers du Cinema* desempenhou um importante papel na definição da política de autores. Comandada por François Truffaut, Jean-Luc Godard e Jacques Rivette, entre outros, foi como um espaço que permitiu o intercâmbio entre os papéis de críticos e cineastas para muitos dos criadores – o que reforçou o questionamento sobre o cinema e seus processos.

O diretor autor é aquele que consegue imprimir em uma obra seu próprio estilo, que se configuraria como uma linha reconhecível em sua filmografia – “independente do gênero abordado, mas que está evidente no tratamento do enredo, na abordagem e complexidade dos personagens, numa metáfora que persiste nas obras, num tema, uma intenção recorrente que utiliza da técnica para se mostrar, mas se sobrepõe a ela” (MONTORO; PEIXOTO, 2009, p.8).

Boilet reivindica tais características como parte do movimento quadrinista. E o papel do autor é central ao movimento.

*La Nouvelle Manga serait l'expression de cette connivence, le prolongement franco-japonais de la BD d'auteur française et de la*



*manga (la BD d'auteur japonaise), une initiative d'auteur (par opposition aux initiatives d'éditeur ou de librairie d'import, débouchant inmanquablement sur des traductions - ou des importations - du tout-venant des séries à succès) dont le but serait, en créant un pont entre les deux genres, de présenter aux lecteurs des deux pays ce que BD et manga ont de meilleur et non pas seulement de vendeur, ceci dans le registre universel du quotidien, autobiographique, documentaire ou fictionnel*<sup>57</sup>. (BOILET, 2001, p.5)

Com a conferência “*O Que é um Autor?*”, em 1969, Foucault apresenta uma interessante definição. O conceito de autoria, tal como concebe a cultura moderna, estabelece-se no final do século XVIII e início do século XIX, quando se instaura a noção de texto como propriedade e o autor passa a ter direitos sobre a obra. Antes, em uma cultura oral fortemente estabelecida, os oradores podiam alterar (ou mesmo ajustar) de algum modo as obras, confiadas às memórias de tais artistas. As mudanças se deram a partir da criação da imprensa (século XV) – quando o registro passou a ser escrito – e, sobretudo, do fim do feudalismo e ascensão da burguesia, no século XVIII.

A inspiração, em tal momento, deixa de ser considerada divina e passa a ser atribuída ao próprio criador. Aqui começaram a ser abandonadas as ideologias universais pregadas até então – e os discursos, que passaram a poder ser transgressores, começaram ter autores, passíveis de punições. É, portanto, em discursos literários que a idéia de autoria se torna central.

Referir-se à autoria de um texto, por outro lado, pressupõe não a correlação deste com um indivíduo, mas a percepção de traços textuais capazes de relacioná-lo a outros textos, de reuni-los sob um mesmo nome – o do autor. Os discursos providos de autoria se caracterizam por remeterem a uma multiplicidade de “eus”, já que o autor funciona em um entrelugar que não coincide nem com o escritor propriamente dito nem com a entidade fictícia que se define como narrador.

A autoria começa na escrita, as características individuais de um autor estão na estrutura e relações internas da obra. É na escrita que emerge o autor. Seu nome estabelece uma circunstância que caracteriza o seu pensamento, a sua obra; classifica,

---

<sup>57</sup> A *Nouvelle Manga* seria a expressão dessa cumplicidade, a extensão franco-japonesa do quadrinho de autor francês e da mangá (o quadrinho de autor japonês), uma iniciativa de autor (em oposição às iniciativas de editores ou livrarias de importação, que atingem inevitavelmente as traduções – ou importações – de séries de sucesso em todos os lugares), cujo objetivo é, pela criação de uma ponte entre os dois estilos, apresentar aos leitores dos dois países o que quadrinhos franceses e japoneses têm de melhor, e não apenas de vendável, neste registro universal do cotidiano, autobiográfico, documental ou ficcional. (tradução do autor)

reagrupa e delimita um conjunto de produções, com pontos em comum – tudo unificado sob o nome do criador.

Emerge, então, a ideia de “função autor”, aquilo que determina se um texto é (ou não) autoral. Os discursos literários nunca poderiam ser recebidos sem a sua função-autor – sempre se perguntará quem escreveu, quando e como, sendo que a resposta a estas perguntas é o que permitirá o reconhecimento de uma obra como autoral. A ideia de função autor determina o modo de existência, circulação e funcionamento de determinados discursos dentro da sociedade, para estabelecer a fiabilidade de determinados discursos dentro da sociedade, como informação científica ou texto literário, por exemplo.

Assim, é tomado sobre tal pressuposto o “autor”<sup>58</sup>. Cabe ressaltar que este tópico – bem como o seguinte, que apresenta algumas das obras que compõem o movimento – não se esgota em si. Ele foi iniciado aqui, mas se estende ao longo do terceiro capítulo, no qual o estudo dos álbuns (e comparações com outros) demonstra também a composição de obras pertencentes ao movimento.

### 2.3. Autores e obras

Por fim, antes de iniciar a análise das obras da *nouvelle manga* sobre as quais este trabalho se centra, cabe uma pequena apresentação dos álbuns – e respectivos autores.

#### 2.3.1. Frédéric Boilet e *L'Épinard de Yukiko*

O quadrinista Frédéric Boilet é reconhecido como o principal nome da *nouvelle manga*, seu principal defensor e autor do manifesto do movimento. Suas obras são marcadas por metalinguagens, inserções de momentos autorais e traços experimentais, com forte influência da fotografia, reinterpretada com tinta nanquim. Ele utiliza fotografias e vídeos como suportes para captação do real, posteriormente transposto para as páginas das HQs, em trabalhos com grande influência do cotidiano.

Nascido em 1960, em Épinal, França, estudou na Escola de Belas Artes de Nancy, de 1978 a 1983, mesmo ano em que lançou seu primeiro álbum, *La Nuit dès*

---

<sup>58</sup> Embora a autoria seja uma característica cara à *nouvelle manga*, não será possível investigá-la a fundo, com exame estilístico de autores. Este panorama inicial, contudo, apresenta algumas premissas básicas interessantes para aprofundamento – portanto não exclui a possibilidade de um desenvolvimento nessa direção futuramente, em possíveis desdobramentos.

*Archées*. Depois de lançar mais dois álbuns, *Le Rayon Vert* (1987) e *36 15 Alexia* (1990), recebeu uma bolsa de estudos no Japão, da empresa japonesa Shoei e do Centro Nacional de Letras da França. Pela experiência, publicou *Love Hotel* (1993), com desenhos seus e roteiro em parceria com Benoît Peeters. Recebeu, ainda, uma bolsa de estudos do instituto de arte Villa Kujoyama, em Kyoto. De volta à França em 1995, levou dois anos para retornar ao Japão, quando se fixou definitivamente no país e lançou *Tokyo Est Mon Jardin* (1997), entre outras obras.



Figura 20 – Com *O Espinafre de Yukiko*, Boilet inicia a defesa do movimento denominado *nouvelle manga*, no início dos anos 2000

Já no país, lançou *O Espinafre de Yukiko*<sup>59</sup> (figura 20) em 2000, e menos de um ano depois na França. O álbum foi publicado, até o momento da realização deste estudo,

---

<sup>59</sup> No anexo 2, é possível ler um trecho inicial do álbum.

em nove idiomas diferentes (japonês, francês, espanhol, alemão, inglês, italiano, coreano, português e polonês). Ele é escrito e ilustrado por Frédéric Boilet, além de protagonizado por seu alter ego. O personagem é um quadrinista francês no Japão, assim como Boilet. Além disso, possui todos os traços do autor real<sup>60</sup>.

Contada em forma de lembranças, com inserção de trechos da agenda e rascunhos, a narrativa traz o envolvimento deste personagem/quadrinista com Yukiko Hashimoto. A história é construída sob a percepção dele, inclusive com muitos enquadramentos que assumem seu ponto de vista, como discursos em primeira pessoa. O relacionamento é iniciado com um encontro em um vernissage de uma exposição sobre a *nouvelle vague*, realizada em Bunkamura (Japão). Logo de início, o quadrinista se interessa por Yukiko, uma garota comum e com imperfeições, que se torna sua musa inspiradora. Ela, contudo, se sente atraída por um amigo dele, Horiguchi.

Como ela dá seu número aos dois e Horiguchi se afasta para uma viagem, Yukiko se envolve com o quadrinista – embora seja um relacionamento com uma espécie de prazo de validade, até o retorno do outro. Ao longo do tempo, no entanto, começam a desenvolver mais afeto, apesar de saberem que tudo durará um tempo certo. O álbum traz uma história de amor, mas também de rotina, final de paixão, traição.

À arte realista, ainda é incorporada outra, menos definida e quase borrada, carregada de subjetividade, seja em composição de cenários ou representações de Yukiko. A história também passa a explorar os traços de sua musa, desenvolvendo uma forte carga erótica em determinados momentos.

### 2.3.2. Jiro Taniguchi, Masayuki Qusumi e *Gourmet*

Nascido em 1958, na cidade de Tóquio, Masayuki Qusumi (também grafado Kusumi) é ensaísta, desenhista e roteirista de mangás. Começou a trabalhar com quadrinhos em 1981, na revista *Garo* (de “galeria de arte”), reconhecida por trabalhos autorais e presença de *gekigas*. O gênero diz respeito a histórias feitas para um público entre 20 e 40 anos, marcadas por traços fortes, tramas psicológicas intensas, com mortes, máfias, corrupções e vinganças como temas frequentes. Em parceria com Jiro Taniguchi, Qusumi desenvolveu *Gourmet (Kodoku no gurume)* e *Le Promeneur (Sampo mono)* – em ambos, responsável pelo roteiro. Ele ainda atua como designer e músico.

---

<sup>60</sup> Como não é confirmado, em momento algum, que ambos os quadrinistas são o mesmo – não é citado qualquer nome para o protagonista ao longo da narrativa, inclusive –, optou-se por tratá-lo enquanto um alter ego, o personagem/quadrinista.

Quadrinista japonês nascido em 1947, Jiro Taniguchi começou a se interessar por *seinens* e *gekigas* desde os anos 1960. Diferente dos *gekigas*, os *seinens* apresentam traços e tramas um pouco mais leves – embora os dois estilos sejam bem próximos. Também direcionado a um público entre 20 e 40 anos, busca leitores de *shonens* que envelheceram, portanto há menos comédia e mais conteúdo de sexual e violento. Os personagens em geral possuem problemas típicos da faixa etária dos leitores, sendo negócios e política temas comuns.

A partir dos anos 1980, Taniguchi começou a trabalhar com tramas policiais, de aventuras e, sobretudo, históricas. Além disso, começou a ter mais contato com obras europeias, das quais incorporou os traços claros e a diversidade de grafismos. “Lembro do meu assombro diante do realismo desse tipo de quadrinho, principalmente no retrato dos personagens e cenários com uma riqueza de detalhes realistas que era inimaginável no mangá da época” (TANIGUCHI *apud* GRAVETT, 2005, p.161).

Na década seguinte, seu trabalho começou a se centrar em temas cotidianos e relações interpessoais e com a natureza. Suas obras são também fortemente influenciadas pelo ritmo e pela simplicidade dos filmes de Yasujiro Ozu<sup>61</sup>. Publicou, então, álbuns como *Aruku Hito* (1990), – traduzido como *L'Homme Qui Marche*, na França – *Chichi no Koyomi* (1994) – *Le Journal de Mon Père*, na edição francesa –, *Haruka-na Machi He* (1998) – traduzido na França com o nome de *Quartier Lointain*.

Taniguchi também criou o álbum *Tokyo Est Mon Jardin* (1997), em parceria com Frédéric Boilet e Benoît Peeters, sobre o cotidiano de um representante comercial ocidental no Japão. Publicou, em 2005, o álbum *Ícaro*, no qual foi responsável pelo desenho, sendo o roteiro em parceria com o francês Jean Giraud, ou Moebius, um dos principais criadores da França. Dois anos antes, Taniguchi se tornou o primeiro japonês a ser premiado no Festival de Angoulême, (evento anual de quadrinhos, realizado na

---

<sup>61</sup> Cineasta japonês nascido em 1903, Ozu começou a trabalhar na área com apenas 20 anos. Aos 24, dirigiu seu primeiro filme *Zange no yaiba* (A espada da penitência), drama histórico. A primeira fase de sua produção foi centrada em comédias, sendo só a partir da década de 30 que começou a realizar obras de apelo social e, sobretudo, dramas familiares (gênero apelidado de *Gendai-Geki*), pelas quais se tornou famoso. Entre seus temas recorrentes, a velhice, os conflitos entre gerações, a nostalgia, a solidão e a decadência; todos ligados ao passar do tempo (muitas vezes cíclico). Defensor do uso de um tipo de plano em que o operador se encontrava como que de câmara de côcoras, provocava um envolvimento maior do espectador, como se ele próprio estivesse em cena, observando o desenvolvimento da trama. Também utilizava com frequência planos estáticos, sem movimento da câmera. Falecido em 1963, dirigiu mais de 50 filmes, entre os quais *Banshun* (Pai e Filha, 1949), *Tokyo monogatari* (Era uma vez em Tóquio, 1953) e *Akibiyori* (Dia de outono, 1960).

França) considerado um dos maiores do mundo e já com 37 edições. Taniguchi foi premiado na categoria “Melhor Roteiro”, com o álbum *Quartier Lointain*.

O álbum analisado aqui, *Gourmet*, foi lançado originalmente em 1997 – chegou à França em 2005; no Brasil, em 2009<sup>62</sup>. Feita em parceria com Masayuki Qusumi, trata-se de uma reunião de pequenas crônicas, todas em torno de um viajante. É um homem de 40 anos do qual se diz pouco, nem seu nome. Ele é um comerciante que viaja por diferentes cidades em busca de importações e, em suas andanças, experimenta pratos da culinária de cada região (figura 21).

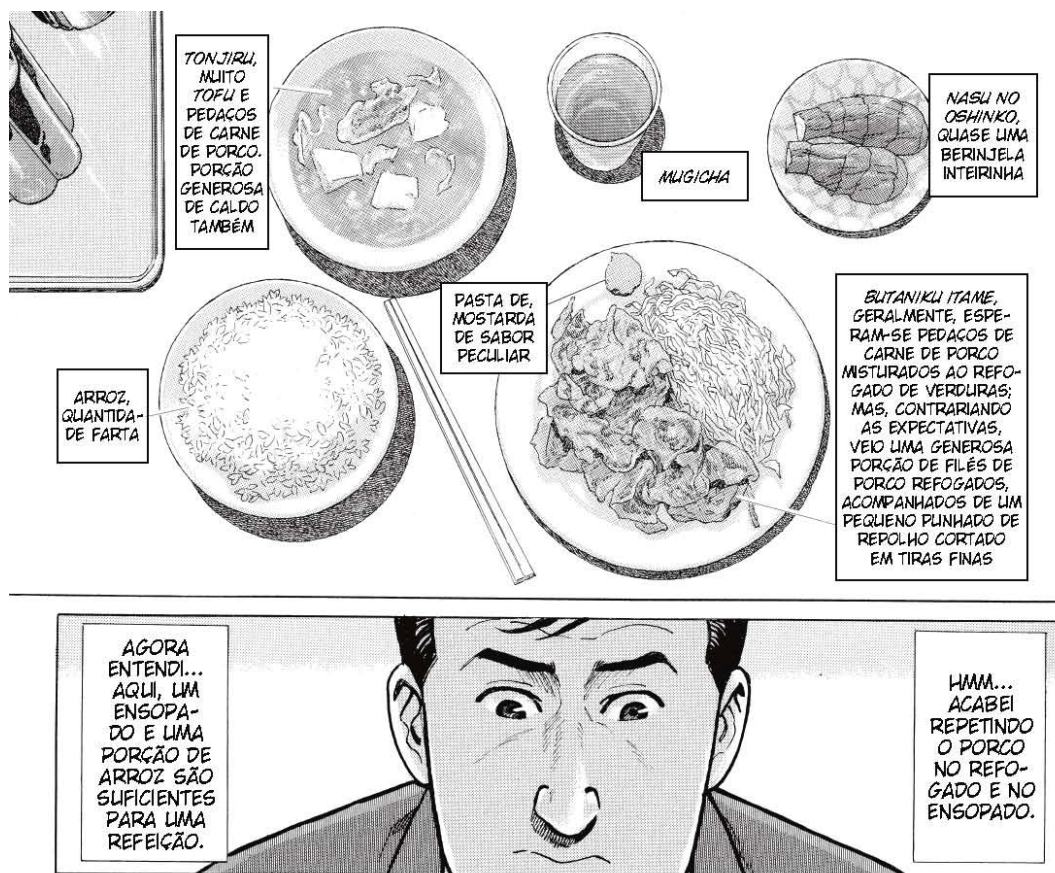


Figura 21 – Taniguchi e Qusumi exploram crônicas de enredo simples sobre as experimentações gastronômicas de um comerciante em *Gourmet* (sentido de leitura original, da direita para esquerda, de cima para baixo)

Em tom de crônica cotidiana, cada uma das 18 narrativas que compõem o álbum é composta por oito páginas. Em suas viagens, esse *gourmet* (*gourmet solitaire*, como traduziu a edição francesa) passeia sozinho por restaurantes locais, nos quais tece

<sup>62</sup> No anexo 3, é possível ler o primeiro capítulo do livro, *Butaniku itame rice em Taitouku Sanya, Distrito de Tóquio*.

considerações sobre a comida, o ambiente e as pessoas. É possível observar, portanto, os costumes e pequenos hábitos do protagonista, homem de classe média de Tóquio.

\*\*\*

A narrativa japonesa (principal característica dos álbuns orientais, mais do que qualquer estilo gráfico ou recorrentes vícios nos traços) é mantida neste movimento que começa a se configurar – e que se expandiu em direção a novas experimentações, como foi visto acima. Se o cotidiano, enquanto tema, já era caro aos mangás, a *nouvelle manga* passou a explorá-lo mais, com certo tom intimista, incorporado da *nouvelle vague* e sob uma infinidade de estilizações, liberdade e impulso de possibilidades quanto ao grafismo (inspirados pelo apuro francês).

A mistura entre mangás e *bande dessinées* é defendida por Boilet, mas não se pode negar que estes álbuns devam mais à narrativa do que ao grafismo (que se dá das maneiras mais distintas, da simplicidade à exuberância). É por tais razões que se optou por vincular o movimento de maneira mais próxima aos mangás. Não é proposto que a *nouvelle manga* seja um desenvolvimento direto dos mangás, exclusivamente, mas que uma série de atributos a torna passível de associação aos mangás, como um híbrido fortemente baseado em algumas de suas características.

### 3. AS NARRATIVAS DE *O ESPINAFRE DE YUKIKO* E *GOURMET*



Naoki Urasawa

A caracterização dos quadrinhos como mídia e a história de sua evolução (sobretudo os mangás) foram analisadas anteriormente. Como terceiro e último capítulo deste trabalho, é proposta uma investigação de obras que compõem o movimento. *O Espinafre de Yukiko* e *Gourmet* têm analisados enredo, diagramação de páginas, uso de operadores icônicos e relação entre vinhetas. O exame, assim, possibilita entender a constituição do movimento<sup>63</sup>. O ponto central da investigação que se inicia agora é a questão da narrativa – tanto o *que* se narra como o *modo* pelo qual se narra.

As comparações feitas aqui são com o modo de estruturação da produção japonesa, que, por conseguinte, também tem algumas de suas características ponderadas. Sua importância em detrimento de outras, como *bandes dessinées* (tão caras à *nouvelle manga*), justifica-se pelo fato da criação japonesa ser a principal influência no estilo narrativo do movimento em questão – como já foi apresentado no capítulo anterior<sup>64</sup>.

#### 3.1. Enredo

Como foi visto no capítulo anterior, algumas das características da *nouvelle vague* são comuns à *nouvelle manga*. Os dois movimentos defendem a posição do autor – não de demandas mercadológicas – e privilegiam as visões pessoais dos criadores, suas interpretações sobre as temáticas retratadas. Na *nouvelle manga*, os dramas ou tensões habituais em melodramas e aventuras, por exemplo, são vilipendiados. O que se busca é a trivialidade do cotidiano; não há grandes desafios, mas o desenrolar de

---

<sup>63</sup> Cabe ressaltar, não obstante, que a preocupação é observar a aparição de recursos frequentes, de usos comuns, habituais; não a de determinar regras, de fixar modos de criação a partir dos produtos estudados.

<sup>64</sup> Por outro lado, um estudo comparativo com tradições além dos mangás não é inviabilizado, pelo contrário. A opção escolhida é também um modo de desenvolver a análise nos limites de tempo e espaço estabelecidos para o trabalho.



pequenas ações. E a construção do diálogo direto com o público se dá justamente pela presença do dia a dia de homens e mulheres comuns, nos quais os leitores vêem a si e a seus encontros e desencontros habituais.

Tramas de terror, por exemplo, têm como foco a produção da expectativa em relação aos eventos narrados. São utilizados momentos de equilíbrio e desequilíbrio para manter o suspense – muito explorado no final de uma página, quando a próxima precisa ser virada para dar continuidade à leitura, trazendo o inesperado. É como um ciclo: uma situação estável, o aparecimento do incomum, as oscilações entre momentos de tensão e aparente resolução e o fim.

*Pixu* (2009), álbum feito por Gabriel Bá, Becky Cloonan, Vasilis Lolos e Fábio Moon, traz um sobrado onde vive um grupo de pessoas, a maioria indiferente em relação aos outros. O distúrbio tem início quando uma pequena mancha preta começa a se formar nos cantos da edificação, um tipo de veneno que contamina alguns deles. Uma série de acontecimentos bizarros se sucede, incluindo a loucura a que são levados.

Os personagens têm suas vidas ameaçadas e, no jogo equilíbrio/desequilíbrio, o leitor é solicitado a se identificar com eles – angustia-se junto, como se a situação dissesse respeito a si mesmo. É preciso, no entanto, que o jogo tenha fim, com a “normalidade” restaurada para que o consumidor volte a seu estado paz, sem o incômodo da não-resolução<sup>65</sup>. Após todos os eventos, com a trama em seu ápice, há a consumição do prédio pelas chamas. O ciclo se fecha.

Os trabalhos de Frédéric Boilet e Masayuki Qusumi/Jiro Taniguchi, por outro lado, trazem o oxímoro “chegar ao final sem fim”. As páginas se estendem até determinado momento da trama, enquanto a leitura final deixa evidente que as histórias continuam. Os álbuns funcionam como um recorte, um destaque de determinados momentos da vida de um grupo de personagens, que existiam antes disso e existirão depois.

O envolvimento de um quadrinista com uma jovem, Yukiko Hashimoto, em *O Espinafre de Yukiko*, é uma história de amor passageira, com tempo contado. Diferente de uma narrativa de amor dramática com dores e sofrimentos de um amor que não pode ser eterno, é apresentado um relacionamento real, com sua rotina e, por consequência, seu final. A construção é baseada em pequenos momentos, como a saída dos dois para

---

<sup>65</sup> Ainda que em criações de terror sejam deixadas dúvidas, como tramas nas quais o monstro ou vilão não morre (ou se vislumbra a chance de seu retorno), o jogo de fortes tensões é encerrado; o que se possibilita é a extensão da série em um novo produto, com outra trama.

um restaurante, onde experimentam pratos, o encontro com amigos em um bar, onde conversam sobre os projetos do quadrinista, e as tentativas para conseguirem tirar uma boa foto do casal. A história é repleta de momentos íntimos e aparentemente banais – como a vida dos próprios leitores.

Em sequências como a ao lado, o personagem/quadrinista apenas se entretém (figura 22), presta atenção ao seu redor e o desenha como um modo de esperar a chegada de Yukiko. É dada atenção a pequenos detalhes, a momentos que habitualmente seriam considerados desinteressantes da vida dos personagens.

O fato de Horiguchi (amigo de Boilet por quem Yukiko se interessa) ter um relacionamento estável e desenvolver outro com Yukiko – sobre o qual não há pistas se será duradouro, ou mesmo se se consolida – não é posto em jogo. A traição, como os momentos banais, é vista como parte da realidade; não que seja bem aceita, mas por estar longe da pureza intocável do amor romântico. Ao final do álbum, inclusive, o quadrinista deixa a jovem em uma pousada, enquanto ela dorme. Pouco antes ela conta sobre o retorno de Horiguchi à cidade e que os dois foram juntos ao cinema, que está interessada em ambos. O quadrinista faz amor com ela e, enquanto ela dorme, deixa o lugar.

A decisão de partir é um ato consciente e triste, porém não explorado em suas dores, tal qual um melodrama. Sejam os relacionamentos entre os dois amigos e a jovem ou o duplo relacionamento de Horiguchi, eles não são problematizados. As questões não se tornam fontes para dramas e perturbações, mas são encaradas com normalidade, como fatos do cotidiano. Ao se sentir desconfortável, o quadrinista simplesmente sai de cena. Talvez a encontre depois, mas sua vida segue adiante.

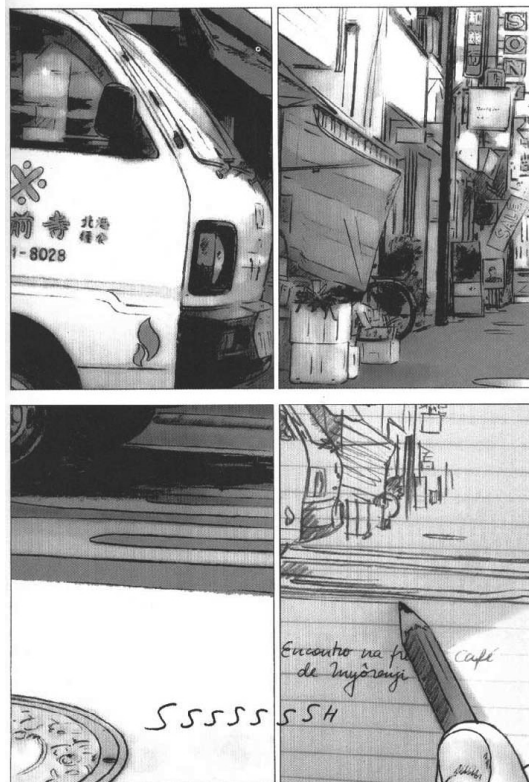


Figura 22 – A trivialidade do cotidiano, como atividades feitas apenas para passar o tempo, ganha destaque em *O Espinafre de Yukiko*



Figura 23 – Yukiko e outra jovem (sem nome): repetição de gestos e personagens com traços semelhantes, incluindo blusas iguais

As últimas páginas, como um epílogo, trazem o personagem/quadrinista em um trem, acompanhado de uma jovem semelhante a Yukiko (e com blusa listrada, como a que ela usa em vários momentos do álbum). Os dois conversam sobre seu problema para terminar um livro, interrompido em razão do distanciamento da modelo – ao longo de toda a narrativa é possível ver rascunhos do trabalho preparado por ele, com Yukiko como personagem<sup>66</sup>.

Ele diz à jovem que ela se parece com Yukiko e pede para ver sua testa (onde esta tinha um sinal). A seguir, ela toca seu rosto; a cena repete outra, do começo do livro, entre ele e

Yukiko (figura 23). É assim que o álbum é encerrado, com este possível relacionamento entre o quadrinista e essa jovem.

Além das semelhanças entre as modelos (e seus gestos), o que se pode perceber é que a história fica em aberto. Não se sabe se é realmente outra jovem, como começou, qual é e como será o relacionamento entre os dois. Da mesma forma, se ele e Yukiko voltam a se encontrar ou se ela se envolve com Horiguchi. Os personagens prosseguem

<sup>66</sup> Como os da figura 35, mais à frente.

suas vidas, como se o final do álbum significasse que não há mais acesso a suas vidas, que continuam.

Alguns personagens nem chegam a ser apresentados, como a segunda jovem e Horiguchi, sempre presente como um nome, um terceiro distante – os dois apenas não faziam parte do recorte oferecido ao leitor. Esse segundo relacionamento ainda sinaliza que não houve dramas ou grandes sofrimentos (ao menos mostrados) pela interrupção do inicial, com Yukiko – e se há alguma consequência negativa é a implicação no término da história criada pelo personagem/quadrinista. Não há dramas, choros, casamentos – ou qualquer evento significativo. Os dias apenas seguem.



Figura 24 – Sem inícios ou finais impactantes nas crônicas de Gourmet, o livro capta a trivialidade do cotidiano

Em *Gourmet*, Taniguchi e Qusumi reúnem 18 crônicas sobre o cotidiano de um comerciante que viaja por diferentes cidades a trabalho e, como bom apreciador, aproveita suas andanças para provar pratos da culinária de cada região. De modo geral, ele chega ou está a caminho de uma cidade, interessa-se por um prato, compra, saboreia e termina o capítulo com suas considerações sobre a refeição. Seguindo este modelo, por conseguinte, o álbum chega a seu fim sem que o personagem pareça chegar ao seu. Ele parece seguir com sua vida adiante, com uma série de eventos possíveis, apenas não quadrinizados. A décima oitava viagem é a última mostrada, mas de modo algum sugere a inexistência de outras.

No primeiro capítulo, *Butaniku itame rice em Taitouku Sanya, Distrito de Tóquio*<sup>67</sup>, por exemplo, ele chega à cidade (não se sabe de onde), para uma visita de trabalho a depósitos. Ao começar uma chuva, ele corre para procurar cobertura e aproveita para comer; percorre alguns lugares e acaba parando em um pequeno restaurante. Após discutir com uma atendente sobre os pratos, saboreia um a um, fazendo comentário sobre cada, assim como sobre as pessoas ao seu redor. O capítulo chega ao fim com uma pequena volta pelas ruas (figura 24).

Os capítulos assumem, todos eles, uma estrutura semelhante: começam e terminam de forma simples. Em alguns deles, o enredo tem alguma variação, como os capítulos 13 e 15, quando, respectivamente, o protagonista se encontra em um estádio de beisebol para assistir a uma partida do time de seu sobrinho ou trabalha até tarde em sua casa. O desenvolvimento, no entanto, é o mesmo.

No primeiro caso, o personagem sai pelo estádio em busca de alguma refeição e encontra um prato chamado *vienna curry*; no segundo, parte para uma loja de conveniências. Por fim, termina tecendo suas considerações. Até mesmo a divisão se repete, com uma página dedicada ao título do capítulo, seguida de uma em branco e outras oito para a crônica.

O modelo assumido em *Gourmet*, assim como em *O Espinafre de Yukiko*, evidencia a trivialidade cotidiana. Os capítulos poderiam assumir outra ordem e, ainda assim, fariam sentido. Trata-se de recortes do cotidiano desse personagem em suas aventuras gastronômicas, sem sequência cronológica e sem resumir a sua história. São 18 momentos sem ligação. A leitura torna absolutamente plausível que novos capítulos sejam produzidos, como também deixa claro que o personagem continua seus dias – o início desprezioso da primeira crônica se repete no desfecho da última; o álbum não inicia ou finda as possibilidades do protagonista.

Em ambas as produções, no entanto, há um cuidado para que a simplicidade não seja interpretada como pobreza. *O Espinafre de Yukiko* e *Gourmet* são construídos como narrativas cotidianas – como um trecho do presente, o que significa que há futuro e passado –, assim são inseridas informações de pouca importância, gratuitas. Tais detalhes não funcionam como uma trama de suspense, como um dos filmes do diretor Alfred Hitchcock (1899-1980), por exemplo, nos quais o expectador fica atento às

---

<sup>67</sup> É possível ler o capítulo no anexo 3.

minúcias, que possivelmente se tornam pistas para resolver o quebra-cabeças da trama, sendo habitualmente relevantes para o enredo.

O movimento é influenciado pela subjetividade, pelo intimismo da *nouvelle vague*. É dada atenção aos pequenos dramas e ao relacionamento entre personagens, com seus defeitos e qualidades; as sutilezas se tornam fundamentais. Nos álbuns em questão, as pequenas ações ou enunciações funcionam como o pequeno caos de um cotidiano não controlado, suscetível a uma série de infortúnios, perdas de tempo, ou como lembranças aleatórias que voltam à mente.

No capítulo cinco de *Gourmet, Yakimanju na cidade de Tanasaki, Província de Gunma*, o personagem, ao avistar uma loja de peças de couro, lembra-se dos brechós de Paris (França) e de um momento passado na cidade. Trata-se do fim de seu relacionamento com “uma jovem atriz de sucesso”, também não nomeada; eles se separam por conta de algumas incompatibilidades (instante em que se detém a memória). A recordação, no entanto, do mesmo modo que o jogo de beisebol que assiste de seu sobrinho, (capítulo 13, *Vienna Curry no estádio de Jingu em Shibuia, distrito de Tóquio*), é inserido como uma ação cotidiana, trivialidade à qual o leitor também está suscetível.

As passagens não são retomadas ou explicadas, pois, no universo do personagem – ao qual vislumbramos uma pequena parte –, elas já fazem sentido. Também por isso, esses personagens coadjuvantes (figurantes, quase) não são introduzidos; o *gourmet* já sabe quem são, ele não precisa que sejam apresentados; não são pistas para soluções, mas partes da história desse comerciante.

Algumas das cidades também já são conhecidas (é possível perceber em comentários feitos), mas não são apresentados ou mesmo lembrados detalhes – o passado não está em jogo. O álbum não tem qualquer pretensão de esgotar ou mostrar de forma enriquecida a vida do personagem, porque (aparentemente) ela não se esgota nas páginas. Funciona como um diário gastronômico de um *gourmet* real, interessado em falar sobre tais eventos específicos; outros tipos de experiências são deixadas para outros tipos de relatos. E sua vida prossegue.

*O Espinafre de Yukiko*, do mesmo modo, é construído a partir de lembranças. Após uma sequência introdutória, com imagens de postes e fachadas de prédios nas ruas (como que o caminho para o vernissage da exposição), seguido de um esboço com alguns traços de Yukiko, as 13 primeiras páginas de história são divididas em três sequências. A primeira, com uma página, é o momento em que o protagonista conhece a

jovem. A segunda dá um salto temporal (sem evidenciar de quanto tempo), com os dois caminhando nas ruas, quando ele afirma estar apaixonado por ela. Por fim, as outras páginas trazem uma conversa em um restaurante, assuntos que vão de brincadeiras sobre as manchas na testa da jovem ao amigo do quadrinista, Horiguchi, por quem Yukiko se interessou. São pequenos momentos da história dos dois, não narrada por completo no álbum.

Mais à frente, o casal encontra três amigos dele, com os quais conversam sobre Yukiko e a ideia do livro. Os três não são aprofundados, têm basicamente os nomes apresentados e fazem uma rápida aparição, pois pertencem a outros momentos, não quadrinizados – tal qual os personagens não apresentados de *Gourmet*. Além disso, alguns diálogos começam a ser mostrados depois de iniciados e são interrompidos antes de seu fim, o que evidencia a ideia de recorte da realidade dos personagens – realidade independente da captação pelas páginas.



Figura 25 – Início de uma das sequências do álbum: como outras, é apresentada já no meio de um diálogo, para intensificar a ideia de ações independentes da captação pelas páginas do autor<sup>68</sup>

Em momentos como o mostrado abaixo (figura 25), os diálogos são construídos para parecer externos à obra, independentes de sua existência. No trecho destacado, por exemplo, Yukiko faz um jogo de adivinhação com o personagem. As duas vinhetas em

<sup>68</sup> Ainda como reforço na construção das vinhetas como ponto de vista do quadrinista, as falas de Yukiko são mostradas em balões, enquanto as dele são como legendas, nas barras dos quadros – estrutura repetida com grande frequência.

destaque são o início da sequência, que se passa em bar, onde os dois terminam por conversar sobre seu relacionamento.

Há inspiração da “arte de intervalos”, como denomina McCloud (2005) – visto no capítulo anterior. Longe da objetividade (presente em grande parte das produções ocidentais, com narrativas mais clássicas), são apresentadas estruturas cíclicas e labirínticas, com presença marcada de divagações e importância, também, dos elementos omitidos, não apenas dos incluídos. Como se dá, de modo geral, com os mangás<sup>69</sup>, a fragmentação é constante. Mesmo quando há temas fantásticos, também estão presentes traços do cotidiano e uma estrutura “de intervalos”.

Neon Genesis Evangelion (1995-1997), de Hideaki Anno, é um anime sequenciado em 26 episódios<sup>70</sup>. A série é uma trama mecha<sup>71</sup> apocalíptica, passada em 2015, em torno da instituição NERV, criada pela ONU e composta por 12 homens – que permanecem desconhecidos. A organização paramilitar tem por objetivo combater *angels*, seres vindos do espaço.

Por volta do ano 2000, o primeiro deles, Adão, chega ao planeta, o que provoca o derretimento das calotas polares e morte de metade da população mundial. A partir do DNA de Adão, são construídos os Evangelions (ou EVAs), híbridos gigantes de *angels* e máquinas, para defender o planeta de novos ataques, previstos nas *Escrituras do Mar Morto*. Para pilotá-los, algumas crianças são modificadas geneticamente, conseguindo entrar em sintonia com eles.

O protagonista é Shinji Ikari, de 14 anos, a “segunda criança” (piloto), um garoto solitário e convencido de que as pessoas não precisam dele. É inseguro e cheio de medos e preocupações – indecisões que chegam a provocar mortes e destruições. A “primeira criança” é Rei Ayanami, calada, fria e distante. A terceira é Asuka Langley Soryu, jovem de personalidade forte e conflitante. Em geral, assim como os outros personagens da série, todos têm problemas em se relacionar. Além das batalhas físicas, enfrentam dramas pessoais e traumas do passado. Há as dificuldades para se inserir em uma nova escola, fazer amigos, aprender a conviver com estranhos e amadurecer.

---

<sup>69</sup> As características de mangás aqui trabalhadas são também encontradas em mangás autorais, “nas” mangás, como diz Boilet. A opção por não trabalhar com um mangá dito claramente de autor (ou afirmar tal posição de um dos aqui analisados) foi feita pela necessidade, que estaria implicada, de justificar o motivo da autoria – um estudo (no momento inviável) dos traços autorais do criador, portanto.

<sup>70</sup> No mesmo período foi iniciado o mangá. Embora este seja produzido até hoje, a animação possui apenas os 26 episódios – posteriormente, ainda foram lançados quatro filmes, em geral com adaptações dos episódios para TV e algumas cenas acrescentadas, ou ainda finais alternativos.

<sup>71</sup> Termo usado para designar mangás/animes de ficção científica com robôs, geralmente usados em guerras.



O primeiro episódio se inicia com uma região em estado de emergência com o ataque de um *angel*. O jovem Shinji, recém chegado à cidade, está no meio do ataque, o primeiro em 15 anos. Com o fracasso no uso de armas convencionais, o primeiro EVA é testado. Os primeiros contatos com a obra, portanto, são feitos com a organização já em funcionamento e sob ataque.

Ainda sem entender quase nada sobre a situação e o relacionamento entre o grupo que faz parte da NERV – do mesmo modo que os telespectadores –, Shinji é coagido a pilotar o EVA. A série não segue uma linha lógica para explicação dos fatos; eles são apresentados aos poucos, fragmentados e muitas vezes em meio ao caos – quando são. Muitas dúvidas sobre as origens ou sobre as organizações permanecem como mistérios.

A trama, como os relacionamentos, torna-se mais complexa com o tempo. O próprio relacionamento de Shinji com o pai (responsável pela NERV), já delicado no momento em que a série inicia, não se resolve. O jovem, na verdade, volta à cidade por um chamado do pai (no primeiro capítulo); ele pensa que por vontade de vê-lo, mas é apenas uma convocação para a batalha. Novos relacionamentos surgem e outros se tornam mais complicados, mas nada se resolve, inclusive com o final. No ápice da trama, com a chegada do último *angel* ao planeta, os dois episódios derradeiros são construídos de outro modo, longe da história e focados na mente de Shinji, com lembranças, sonhos, emoções e sentimentos embaralhados, sem lógica e com inúmeras perguntas sem resposta.

Com ou sem foco na ação (terror, suspense ou fantasia que sejam), o lado humano não é vilipendiado. Como foi dito no capítulo 2, nos mangás, a vida comum e cotidiana não é apenas um disfarce – e aspirações, sonhos e estilo de vida estão presentes. Em outras palavras, apesar de todo o fantástico, os personagens ainda possuem as dificuldades de relacionamento e amadurecimento comuns aos leitores, assim como aspirações e pequenos desejos, como fazer novos amigos. Não é por menos que *shonens* e *shoujos*, estilos de mangás que fazem mais sucessos, têm entre suas principais características, respectivamente: (1) superação de desafios, competição e perseverança, baseada na camaradagem entre amigos ou equipes; e (2) romances, inter-relações dos personagens e conflitos pessoais.

Obras da *nouvelle manga* têm inspiração tanto no cotidiano quanto no estilo menos direto e objetivo das HQs japonesas<sup>72</sup>. O que é narrado não tem a pretensão de ser tudo o que há para ser narrado da história. O que não se descobre também faz parte – assim como todos os conflitos e as oscilações dos personagens, que expõem a si e a suas fraquezas, ultrapassando o maniqueísmo comum às obras de heróis, por exemplo. E, mais do que apenas um modo de desenvolver o enredo, o movimento de quadrinhos também se inspira nos mangás quanto ao modo de estruturar o que é contado.

### 3.2. Paginação

Em HQs, o desenrolar das histórias depende diretamente da composição das páginas – com escolhas de espaço, posição, enfoque, ritmo e composição, entre outras –, que influenciam na percepção do que é contado. Em meio a tal discussão, estão incluídos vinhetas e operadores icônicos. Sobre a composição das páginas, é possível partir da análise desenvolvida por Fresnault-Deruelle (1976). A paginação é considerada por ele um mecanismo de significação do entendimento narrativo, a partir da integração de variáveis visuais, como cor e linha. Deste modo, as formas e a disposição dos elementos são como instruções iniciais para a compreensão da narrativa.

Sabe-se que as HQs se desenvolveram, sobretudo, ao longo do século passado, baseadas nas publicações em periódicos. Em parte pela questão do espaço oferecido nos jornais, a linguagem trabalhou recursos como balões e legendas, enquanto a leitura foi explorada em uma construção sequencial, em disposição horizontal. São sugeridos, assim, vetores para uma leitura linear quadro após quadro, balão após balão, em uma página basicamente simétrica, com todos os quadros em tratamento uniforme, sem destaques. É o que Fresnault-Deruelle chama de “linearidade”.

O sequenciamento horizontal traz ao leitor a história contada como que em um palco, no teatro. Por um mesmo tipo de moldura (seja a vinheta ou a extensão das cortinas abertas), acompanha personagens e ações em desenvolvimento. Seu olhar percorre a página, mas os quadros são apenas como janelas (homogêneas) que permitem acompanhar a ação que se desenvolve. Muito por conta das experimentações do cinema, os quadrinhos ocidentais começaram a apresentar certas doses de realismo a partir da

---

<sup>72</sup> Como os inúmeros mistérios não resolvidos em *Neon Genesis Evangelion* e a presença de “tempos mortos”, diálogos ou ações banais que alguns personagens desenvolvem em meio a sua inaptidão para o convívio social – entediados à espera do momento em que serão úteis.

década de 1930. Eram utilizadas mudanças de ângulos no ponto de vista e cortes rápidos – mais inovações quanto às ações da história do que quanto à estrutura da página.

A linearidade se manteve, grosso modo, como única estrutura ocidental até a década de 1980, tal qual em *Tintin au Congo* (1931), de Hergé (figura 26). Os quadros têm um tratamento semelhante – quando muito, diferem pela extensão de uma vinheta, mais comprida para abarcar uma ação ou número de personagens maior –, além do grande uso de textos. A horizontalidade da construção funciona como um reforço, um vetor que conduz a narrativa (baseado no sentido da leitura ocidental). No trecho abaixo, é possível perceber que até o uso da sarjeta é pensado: nas laterais entre os quadros, são mais finas, aproximando-os. Trata-se de três vetores deitados. Primeiro, são lidos os três quadros da sequência horizontal, seguidos dos outros.



Figura 26 – Distribuição homogênea de vinhetas e abuso de texto marcam grande parte dos quadros ocidentais até os anos 1980

A exploração da composição da página, com diagramações assimétricas, tornou-se comum somente a partir do período. Experimentações, todavia, foram iniciadas entre as décadas de 1960 e 1970, algumas antes, por quadrinistas em todo o mundo. Como lembra Silva (2007), foram trabalhos como os do francês Moebius (1938-), do americano Will Einar (1917-2005) ou do italiano Guido Crépax (1993-2003). Em suas obras, tais autores passaram a extrapolar as sequências horizontais.



Figura 27 – Já no final dos anos 1940, eram feitas experimentações na diagramação das páginas

A construção das páginas deixou de ser apenas um modo de expor a narrativa. Não se trata mais de uma simples divisão do espaço para desenvolvimento da história (fragmentada) dentro dos mesmos. As vinhetas deixam de ser mero suporte para

compor, ela também, o entendimento narrativo; surgiu o que Fresnault-Deruelle (1976) denomina de estrutura tabular, ou tabularidade. Assim, variáveis visuais, como cores, linhas e formas, passam a guiar a leitura. E bem antes da década de 1980, é possível visualizar algumas dessas apropriações, como na história *O Visitante* (1949), de Will Eisner (figura 27).

A história se inicia com uma grande tarja preta, que funciona como um informe, em tom mais formal. As três vinhetas que acompanham o texto inicial também possuem um aspecto noticioso, factual, representadas como fotografias danificadas, provas. A seguir, há um salto temporal para a chegada dos investigadores. A sequência é feita em uma mudança constante no ponto de vista, com o enquadramento gradativamente mais fechado, conforme se aproxima da foto da atendente – que ganha destaque no quadro, embora o mistério sobre ela permaneça, como se a surpresa fosse revelada nas próximas páginas, talvez quando o leitor chegar à seguinte.

É interessante, ainda, que o quadrinista constrói vetores invertidos, verticais; ao contrário da horizontalidade habitual. O primeiro vetor é guiado pela grande tarja preta, com texto branco sobreposto e imagens como fotografias que ilustram os eventos narrados; a seguir, outro vetor, guiado por um grande espaço branco que os rodeia e pela ação dos investigadores.

Também é possível observar que o autor abandona a estrutura tradicional da página, com a divisão de momentos narrativos rodeados por retângulos de linhas finas – uso mais frequente do requadro. As duas primeiras vinhetas (da terceira coluna), além disso, utilizam-se justamente do ambiente físico do espaço narrado para estruturar a história. No lugar das linhas habituais, a primeira vinheta é emoldurada pelo guichê; a segunda, pelo buraco causado pela explosão.

As mudanças, que ganharam força a partir dos anos 1980, devem mais do que ao desenvolvimento de experimentações feitas por artistas inovadores no período: a reconstrução das páginas foi também impulsionada pelo contato com a cultura japonesa, reconhecida pelo desenvolvimento da construção das páginas (figura 28).

Se a revolução se iniciou com Osamu Tezuka, em *Shin Takarajima* (*A Nova Ilha do Tesouro*), desde o final da década de 1940, foi muito além. Anteriormente, os trabalhos eram construídos com o uso de ângulos convencionais, estáticos, personagens de corpo inteiro (semelhante ao caso da figura 26). Com a publicação *Shin Takarajima*, sua primeira obra, começou a explorar linhas de movimento e distorções, como efeitos

de velocidade e som – o que construiu uma história rápida como um filme, sendo considerava quase um *storyboard* por alguns<sup>73</sup>.

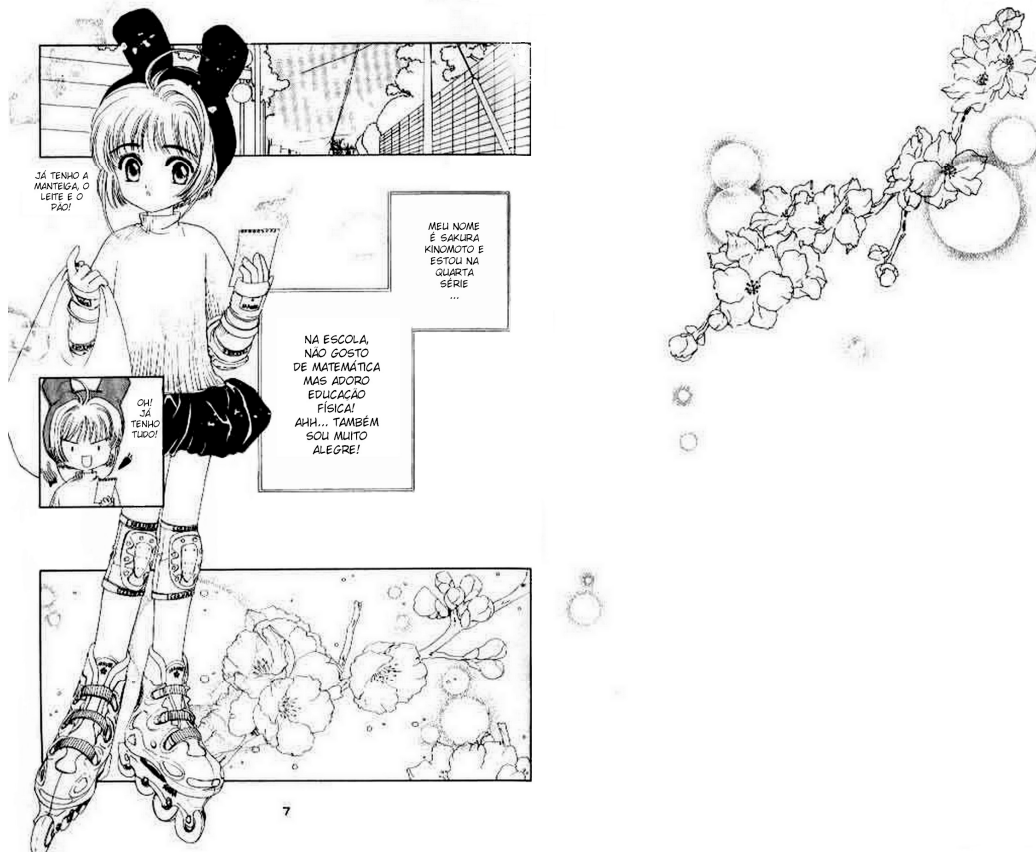


Figura 28 – Página dupla do mangá *Sakura Card Captors*: exploração do vazio e construção assimétrica de páginas

A partir de 1960, a produção japonesa passou a incorporar, de forma cada vez maior, uma dinâmica visual influenciada pelo consumo crescente de produtos televisivos. Como pontua Luyten (2000, p. 168) “a nova geração de desenhistas pós-televisão desenvolveu uma linguagem visual com o uso mínimo de palavras”, incluindo muitas vinhetas sem balões.

A capacidade dessas cenas, para McCloud (2005, p.102), é estabelecer climas – do mesmo modo que acontece com quadros “sangrados”, aqueles em que personagens ou ações extrapolam os limites da vinheta, o requadro. “Quando o conteúdo de um quadro mudo não indica sua duração, ele também pode produzir uma sensação atemporal. Devido a sua natureza não-resolvida, esse quadro permanece na mente do leitor e sua presença pode ser sentida nos quadros seguintes”.

---

<sup>73</sup> Figura 15, capítulo 2.



Figura 29 – Uso de vinheta silenciosa em *Gourmet*



Figura 30 – Silenciosa, vinheta com o rosto da jovem parece durar mais na memória

O recurso da atemporalidade é desenvolvido com frequência nos álbuns *Gourmet* e *O Espinafre de Yukiko*. Ainda que mais presentes no segundo, ambos

apresentam um grande número de quadrinhos silenciosos (figuras 29 e 30). Assim como ocorre habitualmente nos mangás – independente do gênero –, há uma preponderância da imagem, com parcimônia no uso de balões. Em tal construção, as imagens parecem durar mais na memória, como sugere McCloud, como os três homens que observam o protagonista correr (figura 29) ou o *close* no rosto de Yukiko (figura 30).

No trecho extraído de *Gourmet*, o segundo quadro<sup>74</sup>, quando ele corre apressado e solta um “ufa!”, o leitor tem a percepção da temporalidade do quadro, com um relance da corrida, iniciada na vinheta anterior. A seguinte, ao contrário, traz três homens que o observam, mas como que congelados, sem duração de tempo sugerida. De certo modo, é como se a imagem deles ainda permanecesse na memória do leitor por algum tempo – ou alguns quadros depois. Enquanto o protagonista caminha pelo ambiente, é como se a memória dos três observadores estáticos ainda se mantivesse presente.

Thierry Groensteen (*apud* SILVA, 2007), em continuidade ao trabalho de Fresnault-Deruelle, propõe atentar ao processo de construção de uma página, da divisão do espaço em quadros – visto que é a moldura dos quadros o que segmenta o campo visual, impõe o enquadramento da narrativa. Tal processo é denominado de quadrinização. Para o autor, é preciso estudar os momentos-chave da sequência (as vinhetas) por serem elementos mínimos da composição, preenchidos de detalhes que não podem ser dissociados no entendimento do que é representado.

Mais do que servirem como molduras para o desenvolvimento da narrativa, as vinhetas podem se tornar parte da história, contribuindo para a dimensão emocional da sequência, seja qual for o clima do momento narrado. Para o autor, tamanho, forma e posicionamento na página são os três parâmetros básicos dos quadros. Somados, os aspectos sugerem o ritmo das ações, a ênfase (ou não) em determinado instante. A articulação das imagens e dos espaços de uma página é o processo que o autor denomina como *artrologia*. Em outras palavras, o termo diz respeito ao sistema de códigos visuais interligados para a produção de um sentido narrativo.

Os quadros afetam a experiência da leitura. Como lembra Eisner (1999), eles aumentam o envolvimento dos leitores com a narrativa. Em suas análises, o autor vincula uma quadrinização convencional da página, com vinhetas uniformes e retangulares (figura 26), a um leitor distanciado, como que fora da obra, observador. Por

---

<sup>74</sup> Como a leitura respeita a construção original, a sucessão da narrativa se dá da direita para a esquerda, portanto a vinheta maior, com a placa “Irohakai – Shopmate”, é a primeira.



outro lado, a exploração das vinhetas em uma página aproxima o leitor ao lidar com dimensões emocionais, como se a ação irrompesse em sua direção, envolvendo-o na narrativa (figura 31).



A. O traçado denteado sugere uma ação emocionalmente explosiva. Expressa um estado de tensão e está relacionado com a sonoridade áspera associada à transmissão de som do rádio ou do telefone.



B. O quadro comprido reforça a ilusão de altura. A posição dos vários quadrinhos pequenos imita um movimento de queda.



C. Fazendo-se com que o ator rompa os limites do quadrinho, transmite-se a ilusão de força e ameaça. Como se pressupõe que o requadro de um quadrinho é inviolável, isso aumenta a sensação de ação desenfreada.

Figura 31 – Vinhetas podem funcionar como reforço das emoções, envolver o leitor

A exploração sensorial pelas vinhetas se dá, inclusive, com a ausência de sua remarcação. Não raras vezes, quadrinistas optam por dispensar o uso do traço retangular – ou de outro formato que seja – em torno do momento retratado, com uma ação sem contornos, livre na página branca. A ausência representa a infinitude, o espaço ilimitado que, ao mesmo tempo, traz as sensações de serenidade e expansão. Em alguns momentos, assume até mesmo um caráter atemporal, como que desacoplado da sequência.

Já a quadrinização implica na *solidariedade icônica*, a característica mais específica dos quadrinhos para Groensteen – sejam *comic strips* ou *graphic novels*. O termo diz respeito a imagens interdependentes que participam de uma série ao estarem separadas (enquanto vinhetas únicas), mas semanticamente conectadas. A partir dessa propriedade, as ações se fragmentam em quadros distintos, que se encadeiam para formar sequências de acontecimentos responsáveis pelas narrativas gráficas.

O sequenciamento narrativo acontece de dois modos, defende Groensteen. Primeiro, enquanto decupagem de um movimento em uma série de imagens para sequenciamento linear, em tiras horizontais. O outro diz respeito à multilinearidade. Nesse caso, o quadrinista utiliza unidades visuais mais pregnantes, com cores e/ou formas que articulam toda a página, todas as vinhetas, além de contribuir para o



entendimento narrativo. A integração ocorre tanto pelo uso de cores como de formas similares e imagens entrelaçadas ou fundidas. É a partir de tais imagens pregnantes que o olhar é guiado para outras – uma diagramação de página que se torna parte fundamental do discurso.

A produção japonesa, como foi tratado anteriormente, é uma das que melhor desenvolveram a diagramação da página. No trecho ao lado (figura 32), do mangá *Neon Genesis Evangelion*, é possível perceber a ideia de imagem pregnante. O grande quadro em que aparece o *angel* (semelhante a uma nave espacial), contra o qual irá se desenvolver a batalha, é a

Figura 32 – Na página de Evangelion, a figura central se torna o principal ponto de referência, que atrai a visão do leitor

imagem de impacto quando o leitor se depara com a página. A partir dela, a visão é guiada para os dois quadros que decompõem o diálogo.

Diagramações mais arrojadas, pouco convencionais, são comuns em narrativas ligadas a aventura, fantasia e ação – de modo geral, histórias que exploram o movimento. Com imagens pregnantes e uso de estruturas tabulares, a leitura se torna mais dinâmica – o que colabora com o sucesso das obras.



Figura 33 – Construções mais clássicas, com vinhetas retangulares, marcam *O Espinafre de Yukiko*

As tramas cotidianas e intimistas da *nouvelle manga*, por sua vez, fazem pouco uso do recurso. Em *O Espinafre de Yukiko*, ainda que as páginas não sejam divididas iguais, homogêneas, não há utilização de imagens pregnantes ou sequenciamentos multilineares – é possível observar três momentos distintos do álbum (figura 33). Embora as vinhetas não sejam simétricas ou homogêneas, não há uma diagramação arrojada, comum aos mangás – os de ação, sobretudo. Nos trechos japoneses das figuras 32 e 38, por exemplo, é possível notar como o arrojado torna a narrativa mais rápida, como se o olhar fosse sempre surpreendido.

Estruturas multilineares atraem a atenção com mais força, como um grande quebra-cabeças assimétrico, no qual é sempre instigado o conhecimento da próxima página, as surpresas que ela trará. A busca do leitor pela emoção é o grande movente. Já em trabalhos pertencentes ao movimento, como o caso de Boilet, o olhar parece repousar sobre cada quadro com mais lentidão, contemplar o que é mostrado – mais do que ser impactado pela energia impressa pela diagramação.

Há apenas duas exceções no uso de imagens pregnantes. No trecho (figura 34), Boilet utiliza o recurso para destacar as sensações de Yukiko, a partir do qual o olhar do leitor é chamado a



Figura 34 – No álbum, também há experimentações com o uso de figuras pregnantes, ainda que pouco usadas

percorrer o sequenciamento linear que decompõem o prazer da garota. Ainda assim, as vinhetas se mantêm retangulares – e, mais ainda, é uma pregnância mais tênue, pois, mesmo com a imagem em destaque, a atenção do receptor é maior na sequência seguinte, na sensação detalhada<sup>75</sup>. A intensidade com a qual o prazer é transmitido se torna mais interessante do que a representação maior da jovem.

Além do uso de quadros mais tradicionais, retangulares e sem assimetrias marcadas, como pontas, as figuras não ultrapassam seus limites. As emoções e sensações são trabalhadas mais no modo como as vinhetas são transpostas – assunto tratado mais à frente – do que na exploração de seus formatos e posicionamentos na página, na diagramação.

Construções distintas podem ser vistas em 12 páginas do álbum, que prescindem o uso de quadro e sarjetas – e apenas aqui. Elas funcionam, no entanto, mais como separações entre capítulos (figura 35) do que parte da narrativa. Não possuem títulos e são como esboços, referentes a outros momentos; ainda que não necessariamente os que virão nas páginas a seguir. São como rascunhos em uma agenda do personagem/quadrinista, que transforma seu relacionamento em uma narrativa – o livro sobre o qual ele discute com seus amigos e com a segunda jovem, com quem ele conversa durante o epílogo.

Tais páginas funcionam como exercícios, rabiscos iniciais para representação posterior de alguns trechos, feitos apressados em qualquer suporte (uma agenda que seja) para não perder o registro de um momento. Eles são apresentados ao longo de todo o livro, como se o separasse em algumas partes e, ao mesmo tempo, alimentassem a metalinguagem da obra, como um álbum sobre a construção de outro – no qual algumas páginas são rascunhos de páginas.

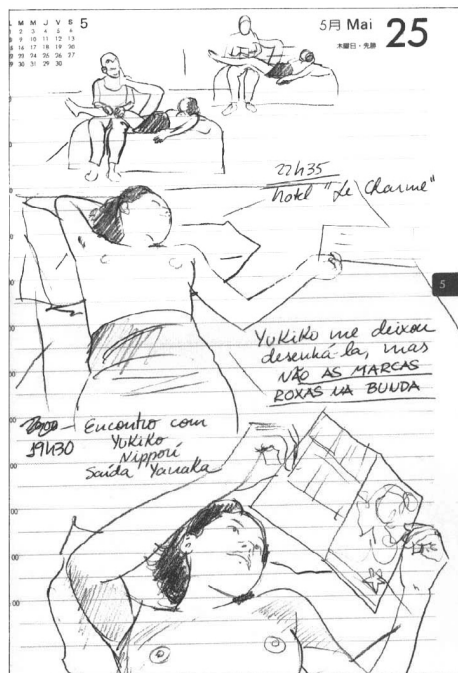


Figura 35 – Uso de páginas sem quadro por Boilet

<sup>75</sup> A outra exceção também retrata um momento erótico entre o personagem/quadrinista e Yukiko, mas inverso, com a imagem prenhe abaixo das outras. E, assim como primeiro exemplo, a sequência que a acompanha chama mais a atenção. Os dois são os únicos momentos em que tal recurso é utilizado.

Desse modo, a experimentação na construção gráfica, ainda que incluída na obra, é como se estivesse fora. Os momentos fazem parte da experiência do leitor, sem dúvida, mas não são instantes em que parte da sequência ganha uma exploração de tal modo, livre da sarjeta e do requadro. Não é como se a estrutura convencional retangular fosse abandonada de repente (e retomada a seguir). Ao contrário, parece marcar intervalos daquilo que é narrado, são como momentos de suspensão; anexos distribuídos ao longo do livro para enriquecer a leitura.



Figura 36 – Em *Gourmet*, há exploração do uso de páginas com diagramação mais clássica

A diagramação das páginas e articulação entre imagens, em *Gourmet*, é dada de modo igualmente contido, se comparado a mangás de ação, assim como em *O Espinafre de Yukiko*. Com uma narrativa mais lenta, centrada no cotidiano – que, por consequência, desenvolve ações simples, brandas – as páginas apresentam estruturas mais tradicionais, sem arrojados (figura 36).

Os quadros mantêm formatos retangulares, sem grandes assimetrias ou a impressão de sensações pelo requadro. As páginas, por sua vez, são construídas sem imagens prementes. A diferença, em comparação com o álbum de Boilet, é que há uma segmentação maior do espaço. A opção do roteirista permite uma narrativa mais longa – visto que é possível inserir mais história no espaço da folha. Outro efeito é que, ao mesmo tempo, a narrativa se torna mais detalhada.

O leitor encontra momentos em que é convidado a observar apenas o ato de mastigar, o detalhe a refeição, a sensação das primeiras gotas da chuva cair, expressões faciais – cada instante reforçado pelo traço de Taniguchi, que preza por particularidades, das dobras da roupa aos grãos espalhados pelo prato. A escolha, então, auxilia na feitura de um trabalho contemplativo, mais lento pela riqueza de minúcias.

O modo como *Gourmet* é paginado não estimula o leitor a passar rapidamente para a próxima vinheta ou página, não se espera pela sequência de uma ação impactante, um desfecho emocionante. Se as atividades narradas são simples e esmiuçadas, a leitura também o é. E ainda que algumas vinhetas sejam maiores (como a primeira página da figura 36), é mais para apresentar um detalhamento amplo do ambiente do que elencar um instante de tensão.



Figura 37 – Único momento em que o personagem ultrapassa o requadro, em *Gourmet*

O assunto em destaque nos grandes quadros, inclusive, não aparece maior ou em parte de uma ação que chame a atenção: se há um espaço amplo, o *gourmet* (no caso de ser ele o foco) aparece retratado com o tamanho semelhante ao dos pequenos quadros, como se apenas a moldura aumentasse – e permitisse um contato maior com o universo ao redor do personagem, um modo de situar o leitor durante o início do relato.

Diferente de *O Espinafre de Yukiko*, contudo, algumas imagens de *Gourmet* ultrapassam o requadro (figura 37) – frustram a ilusão de inviolabilidade da vinheta, como diz Eisner (1999). O emprego, ainda assim, é insignificante para o total. O exemplo (retirado do primeiro conto do livro) é o único em que um personagem extrapola o requadro, em todo o álbum – e de forma bem discreta (como se pode comparar com os trechos da figura 38). Não há outro uso semelhante e o recurso é insignificante para a construção, portanto.



Figura 38 – Figuras que ultrapassam o requadro são comuns em mangás, como *Sakura Card Captors*

A “quebra”, no álbum em questão, se dá algumas vezes em outros contos, mas são poucas e feitas apenas por pequenas onomatopeias ou balões de fala, não por personagens ou objetos – como o caso anterior, único. O recurso não chega a influir significativamente nas histórias, como acontece em muitos mangás (e, nas últimas duas décadas, em revistas ocidentais), nos quais o rompimento do requadro é um recurso para dar força à história e à ação dos personagens e destacá-los, sobretudo quando se tratam de figuras de proeminentes na trama, como protagonistas e vilões.

Em *Gourmet*, ao contrário, na única vez em que o recurso é utilizado (figura 37), a quebra é feita por uma espécie de figurante, alguém que aparece apenas no instante, durante um passeio do *gourmet*. A ruptura da borda pela mão com o jornal (ainda que discreto) ajuda a atrair a atenção do leitor para a cena – do mesmo modo que o momento, em meio à narrativa, é curioso para o protagonista

### 3.3. Operadores icônicos e transição entre vinhetas

Os operadores icônicos inseridos nas vinhetas são outras das possibilidades para estimular determinados climas nas histórias, sugerir sensações. Em meio à *nouvelle manga*, todavia, há a mesma situação em relação à estruturação das páginas: um uso restrito.

As onomatopeias são, de modo geral, utilizadas para representar sons naturais do ambiente narrado: do impacto de quedas e pancadas ao som de instrumentos musicais. Nos mangás, passaram a ser exploradas de forma intensa, tendo a plasticidade da grafia<sup>76</sup> como agentes na integração das páginas – e utilizados na criação de um guia para leitura, um vetor. Mais do que a simples informação sonora, são elementos relevantes no arranjo da página, em sua diagramação.

---

<sup>76</sup> O uso de onomatopeias em mangás tem a escrita variada entre *kanjis* e *hiraganas*. O segundo é um modo de tornar a leitura mais acessível, visto que muitos leitores, mesmo japoneses, não dominam os *kanjis* – que, como foi visto no capítulo anterior, possuem um significado particular, ao contrário dos *hiraganas*, um alfabeto silabário. É comum encontrar *kanjis* com legendas em *hiraganas*, que transcrevem a pronúncia do ideograma – recurso denominado *furigana*.

Sobrepostas ao desenho ou extrapolando os limites da vinheta, onomatopeias têm o uso melhor explorado em álbuns com ação ou tensão, surpresa. Com variações dos aspectos e espessura dos traços, o quadrinista sugere repugnância, energia ou aspereza, por exemplo. Elas podem funcionar, ainda, para dar dramaticidade às falas ou



Figura 39 – Em *Evangelion*, o uso de onomatopeias e linhas ajuda a representar a ação e impacto do momento

diretamente ligada à onomatopeia branca da vinheta abaixo. O olhar percebe os tentáculos, com sentido reforçado pela onomatopeia preta, e segue o percurso, que passa por debaixo das pernas do EVA até ser guiado à próxima onomatopeia.

O uso das onomatopeias aumenta a ideia de movimento na cena, como se acelerasse a passagem de um quadro a outro e diminuísse a interrupção da sarjeta –

reforçar a ideia do movimento de personagens e objetos. Seu posicionamento (quase sempre diagonal) também costuma ocupar boa parte dos quadros, às vezes das páginas. Funcionam como uma imagem pregnante para o olhar, depois guiado pelo resto da página – que se torna mais dinâmica<sup>77</sup>.

O recurso é utilizado com frequência em produções de grande energia, a exemplo da série futurista *Neon Genesis Evangelion* (figura 39). Como pode ser visto na página do mangá, a primeira grande onomatopeia preta está sobreposta a um dos tentáculos que ataca e derruba o Eva, acompanhando o movimento. Na leitura, é como se o leitor apreendesse o movimento e o som ao mesmo tempo. Além disso, ela está

---

<sup>77</sup> As onomatopeias se tornaram de tal modo inerentes à composição das páginas que é comum em edições traduzidas, como no caso das lançadas no mercado brasileiro, serem mantidas como parte da narrativa, acompanhadas de legendas discretas, como com *furiganas*.



tanto que o percurso das onomatopeias a sobreposição, ignora-a (na figura 39). A passagem de uma vinheta a outra se torna quase que automática. Já a representação da caligrafia rígida, áspera e com pontas agudas (de certo modo agressivos) colabora na transmissão da noção do impacto recebido pelo Eva, tanto pelo ataque quanto pela queda.

Os balões têm exploração semelhante. Mais do que retratar a voz dos personagens, buscam reinterpretar visualmente a sua emoção. Na figura 39, na vinheta do canto inferior esquerdo, nota-se um uso de tal tipo. O “unnh” é assimétrico, de recorte incerto e não acabado, grosseiro, como o instante de surpresa e velocidade da queda. Balões variam em tamanho e forma, ancorando o momentos dramáticos.

As linhas, por fim, possuem as mesmas características:

Mesmo quando há pouca ou nenhuma distorção de personagens numa cena, um fundo distorcido ou expressionista pode afetar nossa leitura dos estados interiores do personagem. Certos padrões podem produzir um efeito quase fisiológico no espectador, só que ele vai atribuir essas sensações não a si mesmo, mas aos personagens com os quais se identifica (MCCLLOUD, 2005, p. 132)

Mais do que construir os personagens e ambientes em si, linhas são utilizadas frequentemente para criar uma textura como cenário da vinheta, que expõe o estado psicológico do personagem – de medo a confusão, de raiva a surpresa. Funciona como um momento de destaque de seu estado psicológico, como um trecho absolutamente intimista, uma ênfase narrativa – seja pelo drama ou pela comicidade.

Força e movimento de personagens são igualmente representados por linhas, sobretudo diagonais ou oriundas de um mesmo ponto de fuga (como os dois quadros inferiores da figura 39). Elas funcionam para aparentar a velocidade, profundidade e, não raras vezes, uma espécie de *close* cinematográfico, com mudança repentina do ponto de vista, que se aproxima e tem o fundo tomado por linhas, que destacam ainda mais o personagem e sua ação/reação, lembra Silva (2007).

Em quadrinhos dos Estados Unidos e Europa, de modo geral, o movimento é retratado pelo uso de linhas de movimento e de imagens levemente borradas. O método foi usado como resultado das experiências realizadas nos décadas de 1960 e 1970, com câmeras fotográficas, quando a velocidade do obturador do aparelho não é suficiente para “congelar” o movimento (MCCLLOUD, 2005).

Nos mangás, é constante o inverso, como se o leitor acompanhasse o objeto/personagem e se movesse com ele; por consequência, é o fundo que se borra (primeira vinheta da figura 39). Se um objeto representado em movimento já é envolvente, ser o próprio (pois o leitor se desloca com ele) é ainda mais. Denominado

por McCloud de “movimento subjetivo”, o efeito só passou a ser substancialmente incorporado no Ocidente a partir dos anos 1990.

Em grande parte, a fluidez e sugestão de sentimentos e sensações – que se tornaram marcas dos mangás – foram possibilitadas pela exploração única dos operadores icônicos. Já nas tramas cotidianas da *nouvelle manga*, nenhum dos operadores ganha destaque. O uso das onomatopeias, como é possível observar nos trechos a seguir (figuras 40 e 41), é discreto.

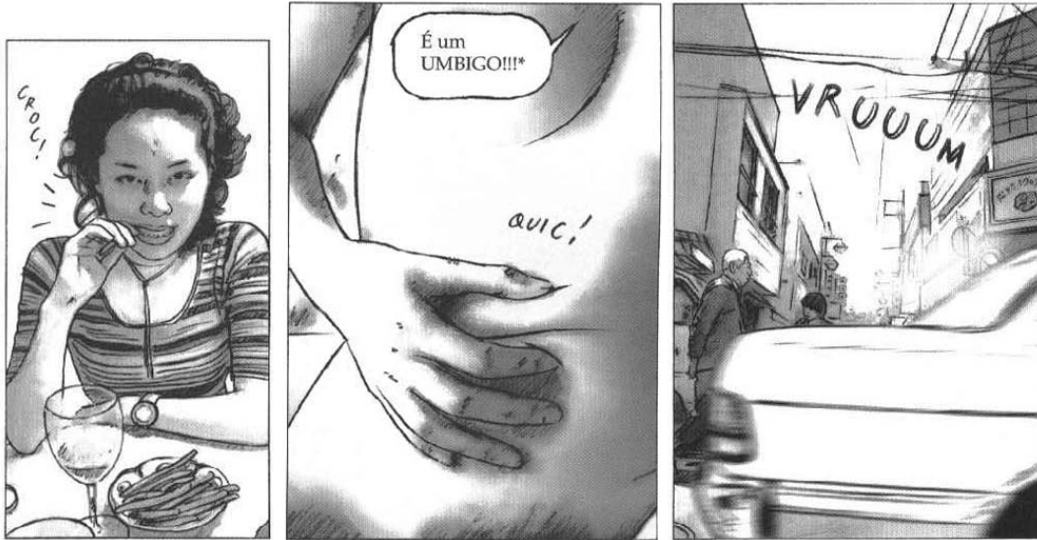


Figura 40 – Uso parcimonioso de onomatopeias por Boilet



Figura 41 – Onomatopeias discretas ou incorporadas a balões em *Gourmet*

Por serem tramas cotidianas, simples, não há necessidade de páginas enfáticas, como em parte da produção japonesa. Aqui, onomatopeias estão presentes em menor quantidade – muitas vezes interpretadas como balões (quadros inferior e direito da figura 41). Do mesmo modo, não há alteração na grafia das mesmas ou dos balões<sup>78</sup>. Sem oscilações ou ápices dramáticos, não há necessidade de tais

<sup>78</sup> Em *O Espinafre de Yukiko*, é comum que onomatopeias sejam apresentadas com uma grafia diferente da dos balões (como exemplifica a figura 40), mas não para intensificar um clima. Ao contrário, são como um recurso que lembra ao leitor que se trata de um relato quase que em primeira pessoa, trazido pelo quadrinista, possivelmente o personagem/quadrinista, que grifa os operadores icônicos com o próprio punho.

modificações ao longo das narrativas, para atrair a atenção do leitor e instigá-lo a continuar.

Quanto ao uso das linhas. Sem a existência de momentos de velocidade ou de ação, como lutas e impactos, ou mesmo figuras ameaçadoras, um duelo entre mocinhos e bandidos, as linhas se tornam dispensáveis. Uma das raras vezes em que há utilização é em uma vinheta de *O Espinafre de Yukiko* (figura 42).

Na situação, Yukiko conversa com o quadrinista/personagem sobre duas marcas em sua testa. De fato, as linhas são utilizadas enquanto representação da chuva, mas, mesmo assim, ainda funcionam como uma espécie de parênteses na narrativa, para deslocar a personagem para a Inglaterra e, simultaneamente, dar destaque a ela (transformando-a no ponto de origem dos traços). Trata-se mais de um uso para ênfase psicológica, como foi explicado anteriormente. Por ser a única utilização expressiva, torna-se insignificante em relação ao todo.



Figura 42 – O uso de linhas ajuda a aumentar a carga psicológica da cena

A construção das narrativas, como foi dito anteriormente – e é defendido pelo manifesto do movimento<sup>79</sup> –, é inspirada nos mangás. Se o desenvolvimento das histórias e os “labirintos” criados internamente são influências diretas, não se pode dizer o mesmo do uso de diagramações arrojadas e abuso de operadores icônicos.

---

<sup>79</sup> Ver anexo 1.

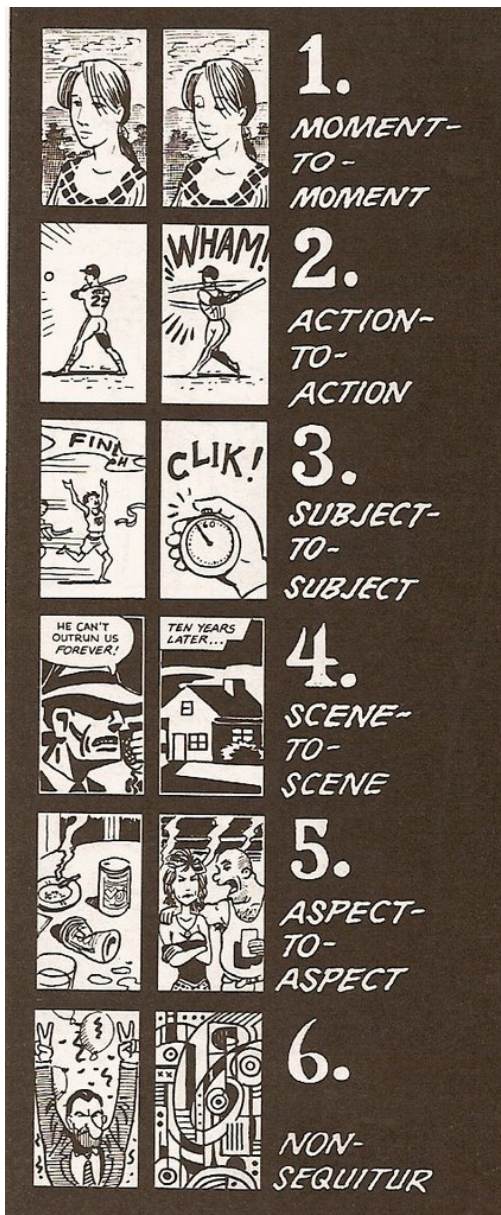


Figura 43 – McCloud estabelece seis tipos de transições entre vinhetas

Por se tratar de história que dispensam movimento, agilidade, a aplicação de tais recursos é mais branda. O cotidiano contado nos trabalhos, ao contrário, busca certa lentidão, uma narrativa contemplativa. E, quanto à construção de uma percepção de tal modo, o principal recurso é a relação entre vinhetas e movimento sequenciado – nesse ponto, há outra semelhança com a estrutura narrativa comum aos mangás.

Para um estudo mais objetivo sobre a questão da variação no ritmo da narrativa, é fundamental atentar ao sentido de *conclusão* desenvolvido por Scott McCloud (2005). O termo diz respeito a uma característica da mente humana que possibilita perceber o todo a partir do exame das partes. Esse fenômeno, a apreensão da história como um todo pela percepção de cada vinheta, ou de cada trecho, funciona como uma atividade mental para completar o incompleto. É aqui que se pode depreender a importância da sarjeta. A partir dos intervalos que unem as vinhetas, a imaginação interpreta duas

imagens postas lado a lado como seqüências de uma ideia única – uma movimentação.

As vinhetas oferecem momentos dissociados, uma história fragmentada em tempo e espaço, mas percebida como uma realidade. “Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática” (MCCLOUD, 2005, p.67). Por meio de pequenos recortes, a mente percebe uma cena; de momentos-chave, uma seqüência. Em sua análise, o autor traz seis diferentes graus de conclusão, ou tipos de transição entre as vinhetas nas páginas, cada uma responsável por um ritmo narrativo – os diferentes processos de leitura se estabelecem a partir da distância espacial ou temporal entre os momentos retratados (figura 43).

As transições reconhecidas são: (1) momento a momento, quando apresenta dois instantes de uma mesma ação, com intervalos temporais mínimos; (2) ação a ação, com um mesmo tema em progressão distinta, ações diferentes e com intervalo dinâmico; (3) tema a tema, diferentes aspectos de uma cena, variados em progressão temporal; (4) cena a cena, momentos variam espacialmente e temporalmente; (5) aspecto a aspecto, quando mostram diferentes detalhes, recortes de uma mesma cena, em um mesmo lugar, ideia, cena, atmosfera; e (6) non-sequitur, sem associação lógica entre quadros<sup>80</sup>.

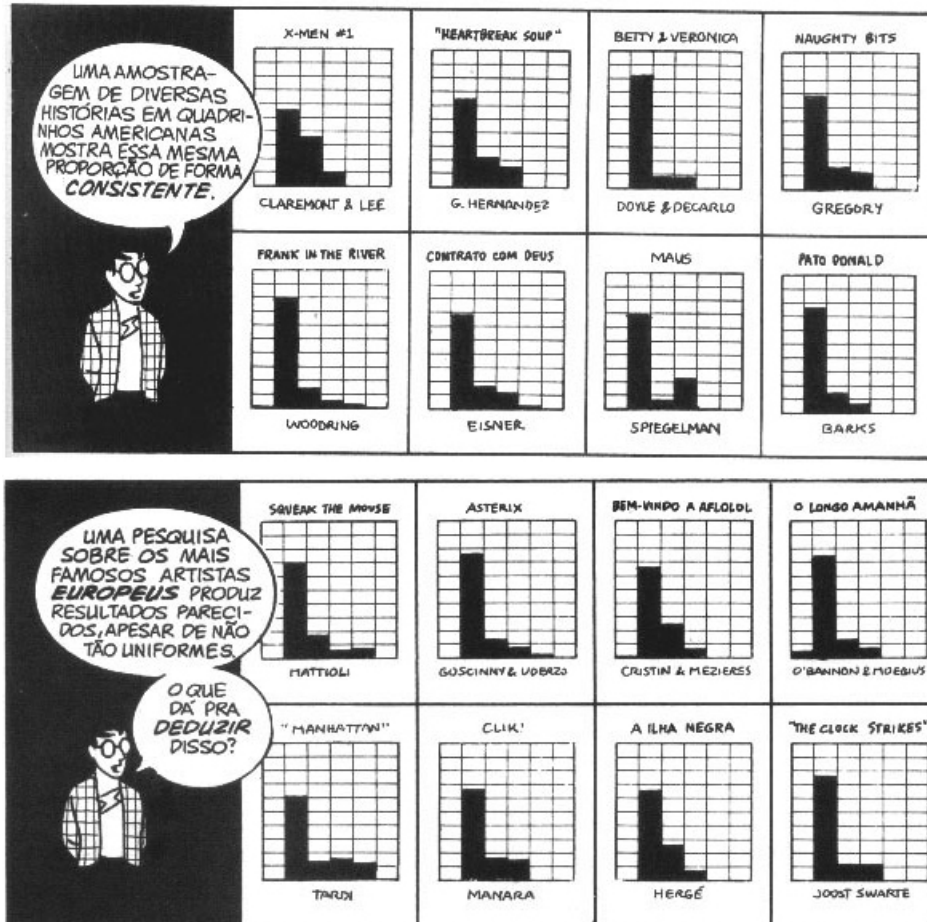


Figura 44 – Transições de ação a ação, tema a tema e cena a cena marcam produção ocidental

Como é possível constatar em levantamentos feitos por McCloud (figura 44), produções norte-americanas e francesas – dois grandes mercados dos quadrinhos ocidentais – utilizam majoritariamente as transições do tipo 2, seguida de algumas dos tipos 3 e 4, sobretudo. É assim, grosso modo, que se constitui a narrativa ocidental – sendo os tipos 2 e 4 os que mostram a ação acontecendo de forma mais eficiente.

<sup>80</sup> Por “sem associação lógica” se entende uma transição não-tradicional, portanto que força o leitor a considerar a sequência como um todo, a perceber (mais como um “sentir”) algumas ideias.

Na produção Japão, observa o autor, desde os trabalhos de Osamu Tezuka é possível notar a presença de transições dos tipos 1 e 5, quase inexistentes nas narrativas ocidentais. Além disso, histórias de ação são baseadas muito mais no terceiro tipo, aspecto-para-aspecto, do que no segundo, “ação-para-ação”. A mudança ajuda a estabelecer climas ou situar espacialmente as narrativas, em combinações silenciosas, como se fossem todos fragmentos distintos de um só momento.



Figura 45 – Boilet explora ao máximo as transições do tipo momento a momento em *O Espinafre de Yukiko*

A incidência dos três tipos, pouco comuns no Ocidente, deve-se ao fato de serem criações cíclicas e labirínticas – exploração facilitada por serem produtos com mais páginas, logo com mais espaço para desenvolver lentamente a narrativa. Em outras palavras, trata-se de obras com narrativas de intervalos, subjetivas.

Em relação à *nouvelle manga*, este estudo não se propõe a fazer uma contagem, um levantamento quantitativo das vezes que ocorre determinado tipo de transição. Os registros trazidos por McCloud, contudo, auxiliam na percepção da influência da narrativa japonesa nos álbuns. Para o clima intimista de *O Espinafre de Yukiko*, Boilet utiliza planos médios e fechados e transições de momento a momento (figura 45).

A expressividade do álbum, aqui, está relacionada mais ao tipo de articulação entre vinhetas do que ao uso de operadores icônicos ou diagramação da página (com assimetrias impactantes). O desenvolvimento lento aliado a um uso parcimonioso de texto (como pode ser conferido nas quatro páginas retiradas do álbum) são os principais recursos para a construção da narrativa – ambos caros aos mangás.

Boilet progride as sequências com pequenos detalhes do cotidiano – que, justamente por prescindir de ação ou dramas, é apresentado nos pequenos gestos (repetitivos e talvez desnecessários que compõem o dia a dia dos personagens e dos leitores). Até mesmo nas cenas de sexo entre os dois (duas páginas da esquerda, figura 45), são destacados toques, carícias, olhares.

Mais do que simples ato sexual, é narrado o envolvimento e a intimidade entre o casal – mesmo em sequências que apresentam a penetração ou cujos enquadramentos focalizam os órgãos sexuais; a cumplicidade entre ambos é sempre o principal.

Há, ainda, a utilização (mesmo que em menor número) de sequências baseadas no quinto tipo de transição, de aspecto a aspecto – também comum às produções

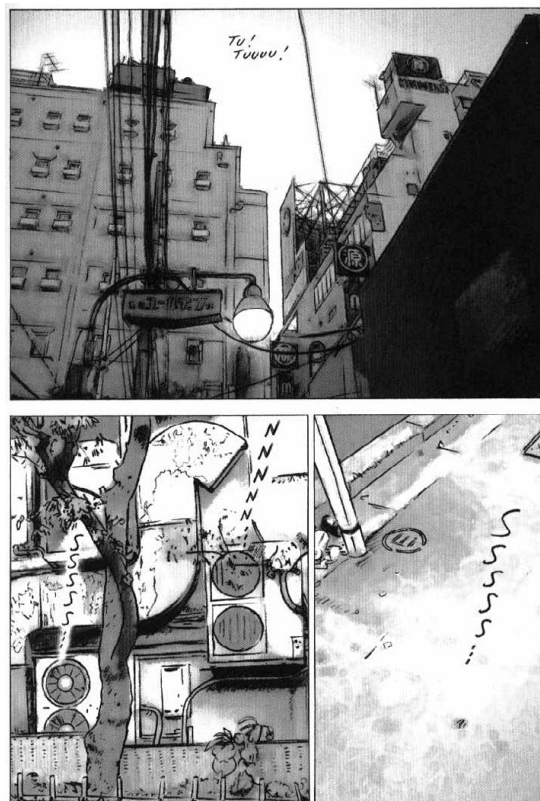


Figura 46 – Transição aspecto a aspecto ajuda a construir detalhes do ambiente

japonesas. Na página que inicia a sequência (figura 46), o recurso é utilizado para apresentar características da rua em que o casal se encontra, antes da cena do beijo – outra das construções, momento a momento.

Por se tratar de um relato visual construído quase que inteiramente sob o ponto de vista do personagem/quadrinista, a história de Boilet faz um maior uso dos dois tipos de transição, para interpretar divagações e percepções. *Gourmet*, por sua vez, é mais como a observação analítica de um terceiro, um narrador onipresente que acompanha os movimentos do personagem – sem se tratar da visão específica de alguém, há menor necessidade de digressões.



Figura 47 – Os ambientes em que o personagem se encontra passam a ser mais detalhados quando pequenos particularidades ganham atenção

É possível analisar dois momentos em que a construção aspecto a aspecto é utilizada (Figura 47). No primeiro exemplo, o personagem observa pássaros (ao fundo) que se alimentam de peixes. Ao mesmo tempo em que uma vinheta examina unicamente sua expressão, outra apresenta um casal que admira o espetáculo – além de uma terceira, mais aberta, que mostra diversos clientes (incluindo o protagonista, o mais próximo da janela) e a caça dos pássaros – pequenos momentos que, juntos, apresentam o ambiente e sua importância para os clientes do restaurante.



A seguir, a segunda sequência narra um momento em que o *gourmet* caminha sobre o terraço de uma loja de departamentos, onde funciona uma espécie de praça de alimentação. Enquanto ele se locomove pelo espaço, são mostradas cenas que se desenvolvem ao seu redor. Embora as vinhetas dessa segunda sequência possam funcionar também como seu ponto de vista, ajudam a apresentar recortes do ambiente, a mostrar o que acontece no terraço, aspecto a aspecto.



Figura 48 – A composição da sequência momento a momento ajuda a retratar o prazer na degustação feita pelo personagem

Quanto às transições momento a momento, trazem um sequenciamento menos lento do que em *O Espinafre de Yukiko*, mas possuem as mesmas funções – realçar



Figura 49 – Com diferentes momentos da cena, o leitor acompanha a perplexidade do personagem

minúcias. No exemplo a seguir (figura 48), o tipo de relação entre as vinhetas ajuda a explorar os prazeres do personagem ao saborear a porção de *gyoza* (pastel de carne de porco) – do toque de molho *shoyu* à primeira mordida, para terminar com a mastigação e degustação.

A sequência abaixo (figura 49), embora decomponha a ação um pouco mais rápido, também ajuda a esmiuçar ações – o que aumenta a atenção que o leitor dá a elas. Aqui, as transições detalham o lançamento do peixe (por

uma funcionária do restaurante) e a sua captura por um gavião. A passagem ajuda a construir o clima de perplexidade do personagem: como uma ação que o hipnotiza, ela

parece se distender no tempo, durar mais, ser observada por ele em seus pormenores – e, de tal modo, também pelo leitor .

\*\*\*

A partir de dois álbuns analisados, é possível observar recursos habituais. As transições entre vinhetas são exploradas, também, na busca pela lentidão, pela decomposição do movimento, da cena, do ambiente. Mais do que uma possibilidade de desenvolver uma ação, é também uma forma de ratificar um clima, uma percepção carregada de subjetivismo.

Dos pequenos toques em uma relação amorosa aos rituais e prazeres da degustação de prato em um restaurante, é dada atenção a detalhes – vilipendiados em produções com outro foco, como o terror, a fantasia ou o melodrama, nas quais tensões, novidades ou ápices dramáticos são o principal interesse.

É também pela relevância do intimismo nas tramas que os operadores icônicos (assim como diagramações arrojadas) acabam por ser pouco utilizados. O principal não é a representação do movimento ou da força, mas da trivialidade do cotidiano, que muitas vezes pode, sim, parecer enfadonho – tal qual a pequena exploração no arranjo da página; e se muitas vezes pode soar repetitivo, como 18 crônicas de mesma estrutura e desenvolvimento similar, é porque o próprio dia a dia dos leitores se renova muito pouco e lentamente, em uma sucessão de reproduções.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A *nouvelle manga* ainda é um movimento recente. Publicado em 2001, o manifesto possui menos de dez anos e as primeiras iniciativas, os primeiros álbuns, surgem aos poucos; enquanto outros, antigos, passam a ser reivindicados, reconhecidos como parte de sua história. Ainda que sua configuração tenha se iniciado antes, há pouco se começou a pensar tal conjunto de obras e o que representam.

Se a produção, o trabalho de quadrinistas, ainda é nova, o surgimento de pesquisas a respeito é ainda mais. De um modo geral, os primeiros passos ainda são dados. Um das propostas deste estudo, portanto, foi a de fomentar outros a cerca do tema, de dar visibilidade a ele – bem como aos quadrinhos como um todo.

Para a exploração da *nouvelle manga*, foram analisadas as obras *O Espinafre de Yukiko*, de Frédéric Boilet, e *Gourmet*, de Jiro Taniguchi e Masayuki Qusumi. O primeiro fora lançado quase que simultaneamente ao manifesto, pelo mesmo autor; o outro, posteriormente reivindicado, apontado como parte do movimento – e testar seu enquadramento foi também um dos intuitos.

Enredo e leitura, orientada pela configuração da página, foram os pontos de partida para a investigação de ambos. Por conta da incipiência nos estudos da mídia – que acarreta problemas na existência de metodologias sólidas –, optou-se pela união das pesquisas de alguns autores que, juntos, ofereciam um percurso considerado sólido.

Para a problemática da construção da mídia, da transposição do enredo, enquanto ideia, para uma narrativa de quadrinhos, com o uso de todos os seus elementos característicos (de vinhetas a operadores icônicos), foram trabalhados conceitos de Fresnault-Deruelle, Groensteen e McCloud. Por conta da própria dificuldade encontrada pelo trabalho, apresentar um modo de investigar histórias em quadrinhos foi outro interesse – ou ao menos discutir sobre. Consideradas, obviamente, as limitações de um trabalho monográfico, houve o esforço de articular autores que pareceram oferecer bons pontos de análise. A sugestão de novos parâmetros – por mais modestos que sejam – enriquecem a discussão.

De acordo com o manifesto da *nouvelle manga*, as principais características são: (1) clima intimista, com histórias cotidianas; (2) narrativa dos mangás; (3) apuro gráfico caro à produção francesa; e (4) forte papel do autor. O estudo de todos os aspectos demandaria tempo e espaço além do possível, então foram escolhidos os dois primeiros pontos, que, juntos, concentram as questões acerca da narrativa e das histórias contadas.

A análise se debruça sobre as características recorrentes para a construção de ambos os pontos.

Como a produção japonesa é uma forte influência tanto no primeiro aspecto quanto no segundo, histórias cotidianas<sup>81</sup> e narrativa, o trabalho foi construído como um comparativo de tais álbuns com mangás; uma investigação a respeito dos recursos apreendidos e preteridos.

Foi possível observar que as narrativas trazem os pormenores e mesmo as repetições presentes no cotidiano dos leitores. Do hábito de experimentar um novo restaurante à dificuldade de manter um relacionamento. As narrativas dão atenção a detalhes, a minúcias do dia a dia, como as particularidades de cada refeição, carícias durante o sexo e brincadeiras entre um casal. Enquanto histórias a serem contadas, são muito mais próximas dos leitores do que fantasias vividas em universos distantes ou com heróis e poderes especiais.

Repletos de momentos triviais, os álbuns evitam conclusões definitivas – seja como um final feliz ou trágico. São como anotações que, em determinado momento, deixam de ser feitas, como um diário que de repente deixa de ser escrito. Funciona como se a vida dos personagens simplesmente deixasse de ser registrada, mas seguisse a diante, continuasse. Ao fechar a última página, eles parecem seguir em outras, às quais não se tem acesso – ou parecem poder fazê-lo.

O modo de desenvolvimento do enredo se mostrou muito similar aos mangás, com sua “arte de intervalos”. O uso de divagações e a consideração do que não é dito como também importante à trama se manteve em ambas as produções da *nouvelle manga*. Não são feitas narrativas diretas e objetivas, como é comum na arte ocidental, mas estruturas com dobras, às vezes repetições, ausências – aspectos, todos eles, importantes para a compreensão do universo dos personagens, de como se sentem, sobretudo.

Quanto ao uso de operadores icônicos – como onomatopeias (com respectivas mudanças de grafias) e linhas – e diagramações arrojadas, notou-se restrições. Os recursos são comumente explorados para imprimir noções de força e velocidade, além de reforçar uma emoção em determinado momento ou a sensação de um personagem.

---

<sup>81</sup> Aqui também há forte influência dos filmes da *nouvelle vague*, mas, como a característica é também encontrada em mangás, optou-se por um comparativo restrito a quadrinhos. Não é negada a importância do movimento cinematográfico, mas estenderia por demasiado a discussão envolver produtos culturais de outra mídia, com mecanismos próprios para desenvolvimento narrativo (e análise).

Como, pelo contrário, a *nouvelle manga* propõe enredos cotidianos, intimistas, torna-se pouco interessante o uso. Se os operadores icônicos são utilizados raras vezes e sem grande destaque nas páginas, a diagramação conserva uma influência mais tradicional, sem imagens pregnantes ou vinhetas de requadro. Não se pretende impactar o leitor pela força, mas pela leveza.

A preferência se dá pela exploração no modo de articulação entre vinhetas, com transições momento a momento ou aspecto a aspecto priorizadas. Ambos permitem o sequenciamento de um ritmo lento e subjetivo, ao mesmo tempo em que atencioso com pormenores do ambiente e das relações. Aqui também a principal influência foi a arte produzida no Japão.

As conclusões a que chegou este trabalho não estão de modo algum esgotadas – nem foi essa a pretensão. Temas e seus desdobramentos podem e devem ser trabalhados; apesar dos pontos pesquisados, não há dúvidas de que outros possam ser explorados – sobretudo as demais características do movimento. Muitos questionamentos ainda são passíveis de formulações.

As características da *nouvelle manga* não investigadas a fundo – autoria e grafismo –, mesmo que limitadas pelo tempo e pelo espaço impostos, tiveram discussões iniciadas em alguns momentos, para fomentar trabalhos futuros. Sobre os dois, é incentivado um estudo centrado no traço estilístico de cada autor.

Quanto ao apuro gráfico, ele é entendido, aqui, muito mais como pluralidade. Trata-se da exploração única de cada artista – que extrapola, de longe, o repertório de traços comum a grande parte da produção japonesa, por exemplo. “Apuro gráfico” diz respeito tanto à arte limpa e super-detalhada de Taniguchi ao realismo quase fotográfico de Boilet; ao traço lúdico e infantil de Aurélia Aurita à construção enxuta, quase minimalista (e ao mesmo tempo de tons extremamente marcados), de Kiriko Nananan, entre outros.

Cada artista parece explorar ao máximo seu estilo, sem a necessidade de desenhar corpos musculosos, seios fartos ou olhos grandes (o que seja) por uma demanda de mercado. Ainda que este trabalho não tenha se debruçado a fundo sobre a questão, essa parece ser a realidade do movimento – autores exploram a narrativa, aquilo que têm a contar, com um grafismo singular, bem trabalhado por ser próprio, com traços livres de vícios.

Por fim, cabe acrescentar que não foi intenção apresentar o conjunto de regras que compõem a criação dentro da *nouvelle manga*. Pelo contrário, a ideia foi a de

trabalhar com os pontos defendidos no manifesto e averiguar seu funcionamento. Estudar pontos recorrentes, e não estabelecer necessidades. Os pontos destacados como principais características dos álbuns podem ser encontrados de maneira marcada ou não em cada produção em particular. Em outras palavras, um estudo deste tipo busca se deter sobre *quais* são os aspectos incorporados e *como*.

Se a *nouvelle manga* se tornará consolidada e de grande repercussão (após um período maior de tempo), ainda é cedo para ser afirmado. Por sua facilidade para dialogar com públicos dos mais diversos, no entanto, é possível apontar que há grandes chances de expansão.

O trivial faz parte do dia a dia de cada leitor – que pode perceber semelhanças com sua própria vida, ou de conhecidos, nos álbuns. Lê-los, de certo modo, é como escutar as peripécias de um amigo próximo, sem tabus e rico em detalhes, com qualidades e defeitos. São simplicidades compartilhadas. É preciso esperar para perceber como se dará o desenvolvimento, mas esta monografia procurou, desde já, apontar características do fenômeno.

**CORPUS:**

*BOILET, Frédéric. O spinafre de Yukiko. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.*

Título Original: *Yukiko no Hôrensô/L'Épinard de Yukiko*

Roteiro: Frédéric Boilet

Arte: Frédéric Boilet

Lançamento: 2001

Páginas: 144

Formato: 16 x 23 cm

Traduções: espanhol, alemão, inglês, italiano, coreano, português e polonês

*KUSUMI, M., e TANIGUCHI, J.. Gourmet. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.*

Título Original: *Kodoku no gurume*

Roteiro: Masayuki Qusumi

Arte: Jiro Taniguchi

Lançamento: 1997

Páginas: 200

Formato: 14 x 21 cm

Traduções: francês e português

## REFERÊNCIAS

A Second Bad Year in a Row for Manga. **ICv2**, abril de 2010. Disponível em: <<http://www.icv2.com/articles/news/17292.html>> Acesso em: 01 jun. 2010.

About, Marguerite; Oubrierie, Clément. **Aya de Yopougon**. Rio Grande do Sul: L&PM, 2009.

ANNO, Hideaki. **Neon Genesis Evangelion**. Musashino: Gainax Studios, 1994-1996. color. son.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

AURITA, Aurélia. **Fraise et chocolat**. Disponível em: <[http://www.lesimpressionsnouvelles.com/fraise\\_et\\_chocolat.htm](http://www.lesimpressionsnouvelles.com/fraise_et_chocolat.htm)> Acesso em: 05 mai. 2010.

BÁ, G. et al. **Pixu**. São Paulo: Devir, 2009.

BAYEUX Tapestry. Disponível em: <<http://homepage.mac.com/dmhart/WarArt/BayeuxTapestry/10.JPG>> Acesso em: 17 jan. 2010.

BECHDEL, Alison. **Fun Home, uma tragicomédia em família**. São Paulo: Conrad editora, 2007.

BOILET, Frédéric. **Manifeste de la Nouvelle Manga**. Disponível em Internet: <[http://www.boilet.net/fr/nouvellemanga\\_manifeste\\_1.htm](http://www.boilet.net/fr/nouvellemanga_manifeste_1.htm)> Acesso em 23 jun.2009.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes: 1972.

CLAMP. **Sakura Card Captors – vol 5**. São Paulo: JBC, 2001.

CRUMB, Robert. **Cubist Be-Bop Comics**. Disponível em Internet: <<http://www.flickr.com/photos/fantagraphics/4126941197/>> Acesso em 16 fev 2010.

Da série "Crescimento do Mangá Global": Estados Unidos [1] – Uma Introdução (ou "Quem eu sou e como vim a ser"). **Maximum Cosmo**, outubro de 2009. Disponível em: <[http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2008/10/22/crescimento\\_manga\\_global\\_estados\\_unidos\\_1/](http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2008/10/22/crescimento_manga_global_estados_unidos_1/)> Acesso em: 11 mar. 2010.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. 2.ed. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1978.



E não é que o mangá conquistou os EUA?. **O povo online**, dezembro de 2007. Disponível em: <<http://www.opovo.com.br/colunas/sequencial/749288.html>>. Acesso em: 20 jun. 09.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRANÇA, Cândida Lemos. **A Poética do Terror na Série a Hora do Pesadelo**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 1996.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?**. Rio de Janeiro: Passagens, 1992.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Du linéaire au tabulaire. **Communications** [no. 24]. La bande dessinée et son discours. École des Hautes Études en Sciences Sociales/Éditions du Seuil: Paris 1976; pp. 7-23.

FRIEDWALD, W. A (Secret) Life in Music. **The Wall Street Journal**. Outubro de 2009. Disponível em <<http://online.wsj.com/article/SB10001424052748703574604574501332414413294.html>>. Acesso em: 14 mar. 10

FURUYAMA, Gustavo. **Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin**. 2008. Dissertação - Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas Universidade de São Paulo.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Oxford: University Press of Mississippi, 2007.

HERGÉ, Georges Remi. **Tintin au Congo**. Disponível em Internet: <<http://www.tulipe69.be/tintinaucongo/index.html>> Acesso em 27 mai.2010.

HOKUSAI, Katsuhika. **Hokusai Manga**. Disponível em Internet: <<http://www.touchandturn.com/hokusai/>> Acesso em 15 mar.2010.

KITAZAWA, Rakuten. **Tagosaku to Mokubê no Tokyo Kenbutsu**. Disponível em Internet: <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/Tagosaku\\_to\\_Mokube\\_no\\_Tokyo\\_Kenbutsu.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Kenbutsu.jpg)> Acesso em 15.03.2010.

LAERTE. **Resolvendo dilemas**. Disponível em Internet: <<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/>> Acesso em 29 jan. 2010.

LUYTEN, S.M.B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

\_\_\_\_\_ **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses.** São Paulo: Hedra, 2000.

\_\_\_\_\_ **Mangá produzido no Brasil, pioneirismo, experimentação e produção.** Anais do 26º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte-MG.

MACHADO, Irene. Por que se ocupar dos gêneros?. **Revista Symposium**, Ano 5, n.1, janeiro-junho de 2001. Recife, 2001.

MARTINI, C. *Festa da HQ na França.* **Terra Magazine**, janeiro de 2008. Disponível em: <<http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI2266463-EI8422,00-Festa+da+HQ+na+Franca.html>>. Acesso em: 20 jun. 08

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2005.

MESKIN, Aaron. **Defining Comics?** *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Oct2007, Vol. 65 Issue 4

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás.** Editora JBC. São Paulo: 2004.

MONTORO, T. S.; PEIXOTO, M.. **O diretor enquanto artista.** Disponível em Internet: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2009/19375.pdf>> Acesso em 23 mar. 2010.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993

NEAUD, Fabrice. **Journal (4).** Disponível em Internet: <<http://www.ego-comme-x.com/spip.php?article141>> Acesso em 05 mai. 2010.

Nova Tiragem Recorde para One Piece. **Maximum Cosmo**, fevereiro de 2010. Disponível em: <[http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2010/02/09/nova\\_tiragem\\_recorde\\_para\\_a\\_one\\_piece](http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2010/02/09/nova_tiragem_recorde_para_a_one_piece)> Acesso em: 11 mar. 2010.

ODA, Eiichiro. **One Piece.** Disponível em Internet: <[http://manga.watchanimeon.com/one\\_piece/chapter-510](http://manga.watchanimeon.com/one_piece/chapter-510)> Acesso em 20 mar. 2010.

OTOMO, Katsuhiko. **Akira.** Disponível em Internet: <<http://img520.imageshack.us/i/akira05243iq5.jpg>> Acesso em 25 mai. 2010.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **A arte dos quadrinhos e o literário - a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura.** São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008.

OUTCAULT, Richard Felton. **Yellow Kid.** Disponível em Internet: <<http://cartoons.osu.edu/yellowkid/1898/1898-01-23.jpg>> Acesso em 01 mar. 2010.

PAZ, Liber. **Considerações sobre tecnologia a partir da poética da linguagem dos quadrinhos de Lourenço Mutarelli no período de 1988 a 2006.** Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2008.

PICADO, José Benjamim; SILVA, André Luiz Souza da. **A Vetorização do Olhar Através dos Quadrinhos de Elektra - Assassina**. Disponível em: <2006http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1139-1.pdf> Acesso em: 15 mar. 08

POINCELET, Frédéric. **Mon Bel Amour**. Disponível em Internet: <http://www.ego-comme-x.com/spip.php?article141> Acesso em 05 mai. 2010.

RUÃO, F. Comiket: O Maior Evento de Quadrinhos do Japão. Maximum Cosmo. Fevereiro de 2010. Disponível em: <http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/2010/02/28/comiket\_maior\_evento\_quadri\_nhos\_japao/?utm\_source=feedburner&utm\_medium=feed&utm\_campaign=Feed%3A+MaximumCosmo+%28Maximum+Cosmo%29>. Acesso em: 5 jun. 10

SADAMOTO, Yoshiyuki. **Neon Genesis Evangelion – vol 3**. São Paulo: Conrad, 2002.

SILVA, André Luiz Souza da. **Estudo Comparativo entre Mangás e Comics. A Estruturação das Páginas como Efeito de Narratividade**. 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2007/resumos/R0086-1.pdf> Acesso em: 15 mar. 08

\_\_\_\_\_. **O Herói na Forma e no Conteúdo: Análise Textual do Mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z**, 2006. Dissertação - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia.

SPIEGELMAN, Art. Maus: a história de um sobrevivente. São Paulo: Cia. das letras, 2005.

TAKAHAMA, Kan. **L'Eau Amère**. Disponível em Internet: <http://www.bedetheque.com/Planches/AlbeauAmereL\_20022009\_225418.jpg> Acesso em 05 mai. 2010.

TOBACE, E. *Brasileiro faz sucesso como desenhista de mangá no Japão*. **BBC Brasil**, março de 2009. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2009/03/090325\_mangabrasileiroet.shtml>. Acesso em: 20 jun. 09

TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball – Edição Definitiva vol 1**. São Paulo: Conrad, 2005.

YOSHIDA, Kiju. **O Anticinema de Yasujiro Ozu**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

## ANEXOS

### 1. MANIFESTE DE LA NOUVELLE MANGA

#### LA MANGA

La bande dessinée japonaise accorde une importance particulière à l'histoire (ampleur des récits, variété des thèmes) et surtout à la narration (sa fluidité, sa technique pour suggérer les sensations, les sentiments). Au Japon, devient *mangaka* celui qui, avant tout, a envie de raconter des histoires, au contraire de la France où les auteurs de BD viennent à ce métier le plus souvent par goût du dessin.

À l'opposé de la BD franco-belge, qui jusqu'aux années 90 se contentait de ressasser les mêmes univers de SF, historiques ou d'aventure, la *manga* a toujours privilégié le quotidien.

Sans doute une bonne moitié des histoires de la bande dessinée japonaise parle simplement des hommes et des femmes, de leur vie quotidienne. Cet attachement au quotidien est pour moi la principale raison de son succès auprès d'un large éventail de lecteurs : tandis que les univers de SF ou d'action des bandes dessinées franco-belge et américaine ne ciblent quasiment que les adolescents masculins, les histoires au quotidien de la *manga* touchent, au Japon, aussi bien les hommes que les femmes, autant les adolescents que les adultes. Elles lui ont permis de s'attacher un lectorat plus vaste que celui des seuls *otaku* : beaucoup de lecteurs japonais ne sont pas "*otaku*" (entendre "*fan de manga*", comme on peut être "*collectionneur de timbres*", "*passionné de formule 1*" ou "*groupie de Smap*"), mais plus simplement des lecteurs curieux, ouverts, qui lisent une bande dessinée comme ils liraient un roman ou vont au cinéma...

Un paradoxe est que ce quotidien, thème de prédilection du cinéma français, et plus généralement européen (par rapport notamment au cinéma d'Hollywood), a pendant longtemps été absent de la BD, alors qu'il est depuis toujours le fleuron de la *manga*...

#### LA MANGA TRADUITE EN FRANCE

L'essentiel de la *manga* traduite en France depuis plus de dix ans est une *manga* commerciale pour adolescents, dans le prolongement des dessins animés qui les ont précédés sur les petits écrans français. Il s'agit de récits d'aventure ou de SF, de séries à héros... Comme au Japon, ce type très ciblé de *manga* génère son phénomène *otaku* : presse spécialisée, *cosplay*, etc.

Une part de *manga* au quotidien est également traduite, mais il s'agit ici aussi essentiellement de séries pour adolescents, dans lesquelles le quotidien est traité de manière souvent dramatique et caricaturale, un quotidien plus proche d'*Hélène et les garçons* ou des *home drama* de la télé japonaise que de *Chacun cherche son chat* ou *Omohide poroporo*.

La *manga* au quotidien qui me semble pouvoir toucher en France un public plus large que celui des seuls *otaku* est une *manga* plus adulte, au quotidien sans emphase ni stéréotype, une *manga* à ce jour pourtant pratiquement ignorée des lecteurs francophones, à part la récente traduction du *Journal de mon père* de Jirô Taniguchi, ou de *L'Homme qui marche* il y a quelques années.

#### LA BD

Comparée à la *manga*, la BD privilégie le dessin. Ses auteurs sont avant tout illustrateurs, souvent plus préoccupés par le graphisme que par le scénario. Les lecteurs

eux aussi sont les premiers à confirmer cette "prime" au graphisme : un album au dessin flatteur, habile ou racoleur, trouvera toujours en France des acheteurs, même si l'histoire est stupide ou mal fichue...

### **LA BD TRADUITE AU JAPON**

À part les traductions de quelques albums de Tintin, que l'on trouve parfois au rayon des livres d'images pour enfants des grandes librairies et qui semblent donc toucher un certain public, aucune des publications de BD franco-belges au Japon depuis plus de dix ans n'a rencontré de franc succès.

Les noms de deux auteurs, Mœbius et Bilal, sont pourtant aujourd'hui connus par la profession japonaise, et plus relativement par une partie du public. Cette reconnaissance n'est pas due aux ventes de leurs ouvrages (pour l'un et l'autre elles restent confidentielles), mais à la seule promotion de leur nom, une publicité orchestrée depuis la fin des années 80 par les éditeurs, la presse, les libraires et les institutions françaises.

Les BD de ces deux auteurs n'ont pourtant que peu de chance de toucher un large public au Japon, ce large éventail de lecteurs que j'évoquais précédemment...

### **MŒBIUS**

Comme souvent avec la SF, les histoires de Mœbius sont très connotées, il faut une culture et une nostalgie particulières pour les apprécier, à la fois une culture de la BD, une culture "de Mœbius", mais aussi une nostalgie de la BD de la fin des années 70, en tous cas une culture et une nostalgie que la plupart des lecteurs japonais n'ont pas. Si Mœbius est reconnu au Japon, c'est avant tout, et à juste titre, pour la qualité de ses dessins : ses albums touchent ainsi quelques rares *otaku* de BD, mais surtout des professionnels du dessin, graphistes, illustrateurs, éditeurs... Ils sont au Japon entre 5 et 6000.

### **ENKI BILAL**

Outre pour ses films, Bilal est lui aussi avant tout apprécié au Japon pour ses dessins. Les récentes traductions du *Sommeil du monstre* et de *la Trilogie Nikopol* ont certes donné accès aux histoires, mais n'y ont pas changé grand chose ; les lecteurs et critiques japonais y ont surtout trouvé confirmation de leurs préjugés : "La BD, c'est très bien dessiné, mais c'est statique et ennuyeux !". "Incompréhensible" aussi, dans le cas particulier de Bilal... La version japonaise du *Sommeil du monstre* était tirée à 6000 exemplaires chez Kawadeshobô en novembre 98, 4800 exemplaires avaient été vendus en décembre 2000 après deux ans d'exploitation et malgré une forte promotion.

### **LA NOUVELLE BD**

Avec des éditeurs comme l'Association ou Ego comme X, un mouvement est né en France au début des années 90, précisément en réaction aux BD "SF/héros/action" pour ados des années 80. En proposant des histoires souvent basées sur le quotidien, autobiographique ou imaginaire, en sortant les albums du cadre strict du 46 pages couleurs à suivre, ces éditeurs et leurs auteurs ont ouvert la BD à un nouveau lectorat, ils ont montré qu'elle n'était pas condamnée au seul marché des "fans de BD" amateurs d'aventure, de fantastique et de fausses belles images...

L'impact de cette "nouvelle BD" a rapidement dépassé les frontières de la France, nombre d'auteurs révélés par l'Association et Ego comme X sont aujourd'hui traduits dans le reste de l'Europe, leurs albums distribués aux États-Unis, quand la

plupart de leur confrères réputés plus "commerciaux" ne parviennent pas à quitter le marché franco-belge.

Quand elle parle de quotidien, la BD devient non seulement plus universelle (l'universalité est le plus souvent dans sa cuisine ou au fond du jardin, et beaucoup plus occasionnellement sur Mars ou Alpha du Centaure), elle devient aussi, aux yeux des lecteurs étrangers, plus "française". C'est aussi en retrouvant une "touche française" que des amateurs de cinéma et de romans français peuvent devenir amateur de BD...

## **LE CINÉMA FRANÇAIS AU JAPON**

Le second marché au monde pour le cinéma français est, après la France, le Japon. En 2000, les films français avaient attiré 2,6 millions de spectateurs dans l'Archipel pour une quarantaine de films distribués, un succès qui n'est pas seulement dû aux productions à grand spectacle d'un Luc Besson, mais aussi aux œuvres plus intimistes de Jacques Doillon, Cédric Klapisch, Leos Carax et bien d'autres. Depuis la Nouvelle Vague, les cinéphiles japonais plébiscitent surtout les films d'art et d'essai : c'est aussi parmi ces amateurs de cinéma, et bien souvent de roman, que se trouve au Japon un potentiel considérable de lecteurs pour nos BD nées dans les années 90 et qui rappellent le ton du cinéma français...

## **MES BD-MANGA**

En France, et plus particulièrement depuis 1997 et la sortie de *Tôkyô est mon jardin*, on considère parfois que mes BD se rapprochent de la *manga*. Ainsi par exemple le critique flamand Arnoud Rommens qui, pour définir mon travail, parle de "*manga européenne*"...

Au Japon, les lecteurs perçoivent nettement mes histoires comme de la BD, même s'il s'agit pour eux d'une BD inhabituelle, à leurs yeux plus proche du cinéma français que des albums de Bilal. Et tandis que les Français en retiennent le côté "japonais", c'est le ton très "français" de mes récits qui frappent les lecteurs japonais.

Le terme Nouvelle Manga est ainsi né au Japon pour définir mes histoires en images ni tout à fait BD ni tout à fait *manga*, et qui rappellent le ton du cinéma français.

## **LA NOUVELLE MANGA JAPONAISE**

J'ai découvert la *manga* au début des années 90, au Japon, en ayant accès à la globalité de la production, et non pas au seul catalogue des traductions françaises (à l'époque sporadiques, aujourd'hui plus nombreuses mais extrêmement parcellaires et ciblées).

Ce qui m'a tout de suite frappé, c'est le nombre d'ouvrages parlant du quotidien. La *manga*, ses œuvres, ses auteurs, ses lecteurs, m'apportaient ainsi la preuve que, comme le roman ou le cinéma, les histoires dessinées pouvaient parler des hommes et des femmes, du quotidien, et s'attacher de nombreux lecteurs. Mieux, je découvrais que c'était précisément grâce à ce thème, le quotidien, que le lectorat japonais de la bande dessinée était si varié, au contraire des lecteurs de notre BD essentiellement constitués des seuls "fans" de genre.

Ce que je voulais faire depuis des années dans la BD existait ainsi depuis toujours dans la *manga* ; elle est donc devenue pour moi une source d'inspiration quasi inépuisable, et le Japon un terrain favorable pour créer et publier mes histoires...

Voilà pourquoi, quand un lecteur ou un journaliste japonais me dit aujourd'hui que je fais de la Nouvelle Manga, j'ai envie de lui répondre que je ne suis pas le seul, puisque mon travail s'inspire ou a des affinités avec celui d'auteurs comme Yoshiharu Tsuge, Naito Yamada, Kiriko Nananan, Yoshitomo Yoshimoto et bien d'autres...

Or, il se trouve que ces auteurs sont précisément ceux que les traductions françaises ignorent. Il me semble que le terme Nouvelle Manga pourrait aider à combler ce manque, dans une stratégie de communication en France d'une *manga* adulte au quotidien.

Médiatisé en France depuis seulement quelques années, le terme "*manga*" au masculin est malheureusement déjà perçu de manière très caricaturale par le public et les médias. "Le" *manga*, c'est la BD japonaise bon marché pour enfants et adolescents, tout à la fois violente et pornographique, un peu l'équivalent nippon des "BD de gare" italiennes d'autrefois...

On le sait pour en être nous-mêmes, avec nos propres termes "BD" et "bande dessinée", les premières victimes: les préjugés ont la vie dure, et quand ils sont attachés à un mot, il est quasiment impossible de les en défaire.

Je propose donc de les contourner! En m'appuyant sur les racines historiques et sociologiques de l'emploi du mot *manga* au féminin, je pense qu'il est possible d'en changer la perception : au delà "du" *manga*, une BD japonaise essentiellement grand public pour ados, il y a "la" *manga*, une BD japonaise d'auteur, adulte et universelle, parlant des hommes et des femmes, de leur quotidien, une *manga* plus proche, par exemple, des films d'Ozu, de Doillon ou des romans de Yasushi Inoue, que des *Chevaliers du Zodiaque* ou de Luc Besson.

Le terme "Nouvelle Manga" apparaîtra en France en septembre 2001, par le biais d'un label sur laquelle je travaille avec l'éditeur Ego comme X.

Elle sera inaugurée par l'une de mes propres "BD-manga", *l'Épinard de Yukiko*, et s'ouvrira ensuite, je l'espère, sur des traductions d'auteurs japonais comme Yoshiharu Tsuge ou Kiriko Nananan... La Nouvelle Manga pourrait sans doute accueillir également tout auteur français proche des mouvances franco-japonaises et dont le travail s'inspirerait de la bande dessinée japonaise, une inspiration qui ne soit pas seulement graphique, comme c'est trop souvent le cas, mais avant tout narrative.

## LA NOUVELLE MANGA FRANÇAISE

Avec la bande dessinée française, certains éditeurs et professionnels font au Japon, depuis dix ans, les mêmes erreurs que leurs homologues occidentaux ont de tout temps fait en France et en Europe : promotionner, favoriser une BD essentiellement graphique.

Cette attitude est d'autant plus regrettable que, parmi les amateurs de la *manga* au quotidien d'une part et ceux du cinéma français de l'autre, le nombre de lecteurs japonais qui pourraient être touchés par autre chose que les simples BD "illustratives" ou "adolescentes" est sans doute considérable. L'accueil réservé par ces lecteurs à mon propre travail en est un indice, sinon encore tout à fait une preuve.

Avec des éditeurs comme l'Association ou Ego comme X, une BD au quotidien est née dans les années 90, précisément en réaction à cette BD illustrative et commerciale qui a figé les années 80 : cette "nouvelle BD", à la sensibilité souvent proche du cinéma et du roman français, regorge d'albums qui devraient, à mon sens, toucher au Japon un lectorat plus large que celui des 5 à 6000 amateurs d'illustrations et professionnels du dessin.

Une conséquence des traductions de BD essentiellement graphiques, est que le public japonais a aujourd'hui un fort préjugé sur la BD : "La BD, c'est de la SF ou de l'aventure bien dessinée, mais très compliquée à lire, ou très ennuyeuse."

C'est par opposition à ce préjugé, ou plutôt là aussi pour le contourner, qu'est né le terme Nouvelle Manga. Avec les traductions de mes propres albums *Tôkyô est mon jardin*, *Demi-tour*, puis au fil de mes parutions régulières dans la presse japonaise, les

lecteurs japonais ont découvert une BD à leurs yeux peut-être "bien dessinée", peut-être "pas si mal racontée", en tous les cas une BD qui rappelle le ton esprit et l'esprit du cinéma français...

Une BD qui ne correspond pas à l'image qu'ils en avaient, dessinée comme de la BD mais qui se lit presque comme de la *manga*, une "nouvelle *manga*".

La publication au Japon sous le label "Nouvelle Manga" de *l'Épinard de Yukiko* en août 2001 (éditions Ohta, sortie simultanée avec l'édition française chez Ego comme X) et l'Événement Nouvelle Manga à Tôkyô sont pour moi l'occasion d'expliquer au public japonais et à la profession que la BD ne se limite pas à Bilal et Mœbius, et que nombre d'auteurs formidables, et surtout accessibles au public japonais, sont nés dans les années 90. Ces BD sont celles de Fabrice Neaud, David B., Emmanuel Guibert, Matthieu Blanchin, Blutch, Dupuy & Berberian, Frédéric Poincelet et bien d'autres. Si mes BD sont proches de l'esprit du cinéma et du roman français, les leurs le sont aussi : on peut donc les appeler Nouvelle Manga.

### UNE INITIATIVE D'AUTEUR

J'ai évoqué au début de ce texte les différences communément admises entre BD et *manga*, le moment est venu de préciser que ces différences sont d'autant plus marquées, au fond, que l'on compare BD et *manga* commerciales.

Quand elles sont "pour *otaku*", BD et *manga* accumulent, tant au niveau du scénario que du dessin, recettes, stéréotypes et références nostalgiques, au point de diviser le lectorat : en France, *otaku* de *manga* et fans de BD sont prompts à dresser les deux genres l'un contre l'autre... Mais quand on touche à la *manga* et à la BD d'auteur, une *manga* et une BD plus adultes, les différences s'aplanissent tout à fait : alors que bien des séries "ciblées" ne peuvent guère attirer que les fans respectifs de BD ou de *manga*, familiers, nostalgiques des codes et des tics du genre, les albums novateurs et tout en finesse de Fabrice Neaud ou de Kiriko Nananan me semblent pouvoir être lus et appréciés aussi bien par les amateurs de BD que par ceux de *manga*, aussi bien par les spécialistes que par les néophytes, aussi bien par les Français que par les Japonais.

Au fond, la frontière entre BD et *manga* commerciales et BD et *manga* d'auteur me semble être plus nette, plus infranchissable, que celle qui sépare plus globalement les deux genres...

La Nouvelle Manga serait l'expression de cette connivence, le prolongement franco-japonais de la BD d'auteur française et de la *manga* (la BD d'auteur japonaise), une initiative d'auteur (par opposition aux initiatives d'éditeur ou de librairie d'import, débouchant inmanquablement sur des traductions - ou des importations - du tout-venant des séries à succès) dont le but serait, en créant un pont entre les deux genres, de présenter aux lecteurs des deux pays ce que BD et *manga* ont de meilleur et non pas seulement de vendeur, ceci dans le registre universel du quotidien, autobiographique, documentaire ou fictionnel.

Frédéric Boilet  
Tôkyô, le 12 août 2001



2. TRECHO DE O ESPINAFRE DE YUKIKO

8 Avril 4月  
土曜日・赤口

963 16

4	D	L	M	M	J	V	S
2	3	4	5	6	7	8	1
9	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	
23	24	25	26	27	28	29	
30							

18h00  
9.00

Vernissage da exposição Nouvelle Vague  
na Bunkamura.

10.00

11.00

12.00

1.00

2.00

3.00

→ conheci  
Yukiko HASHIMOTO

Ela sonriu pra mim!!

5.00

6.00

Deu o telefone dela pra  
mim e pro HORIZUCHI,  
que levou a gente  
de casa.

VD  
子



D L M  
2 3 4  
9 10 11  
16 17 18  
23 24 25  
30

090-8021-2520  
HASHIMOTO

4月 Avril 15  
土曜日・先勝

7:00 M

8:00

Telefonei pra Yukiko no dia 13, por volta das 15h00.  
Encontro em Shinjuku dia 14 às 19h00,  
na frente de onde eram os crepes belgas,  
no Estúdio Alta.

9:00

10:00

Jantamos em Shombenyokochô 山本屋  
e depois eu a levei no "La Virée"  
do Golden Gai

11:00

BEIJO AS 23H15!!

12:00

1:00

Ela disse: "Furdigi"

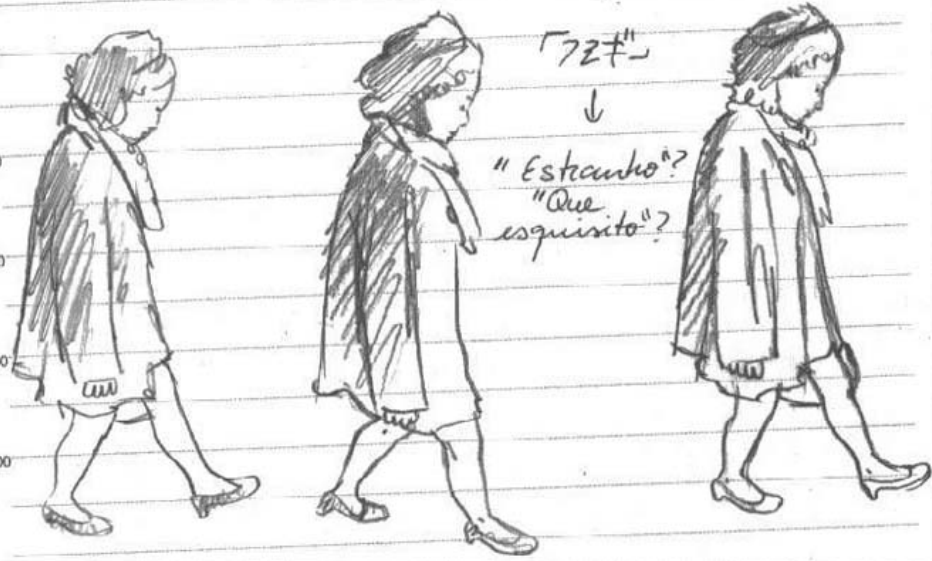
2:00

3:00

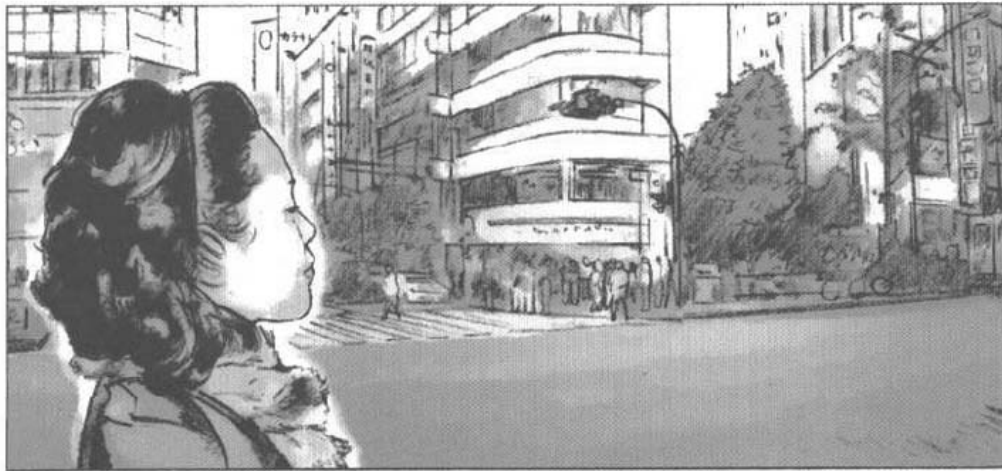
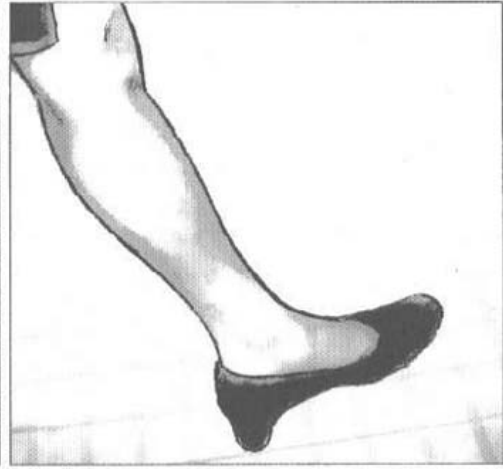
4:00

5:00

6:00









Yukiko...

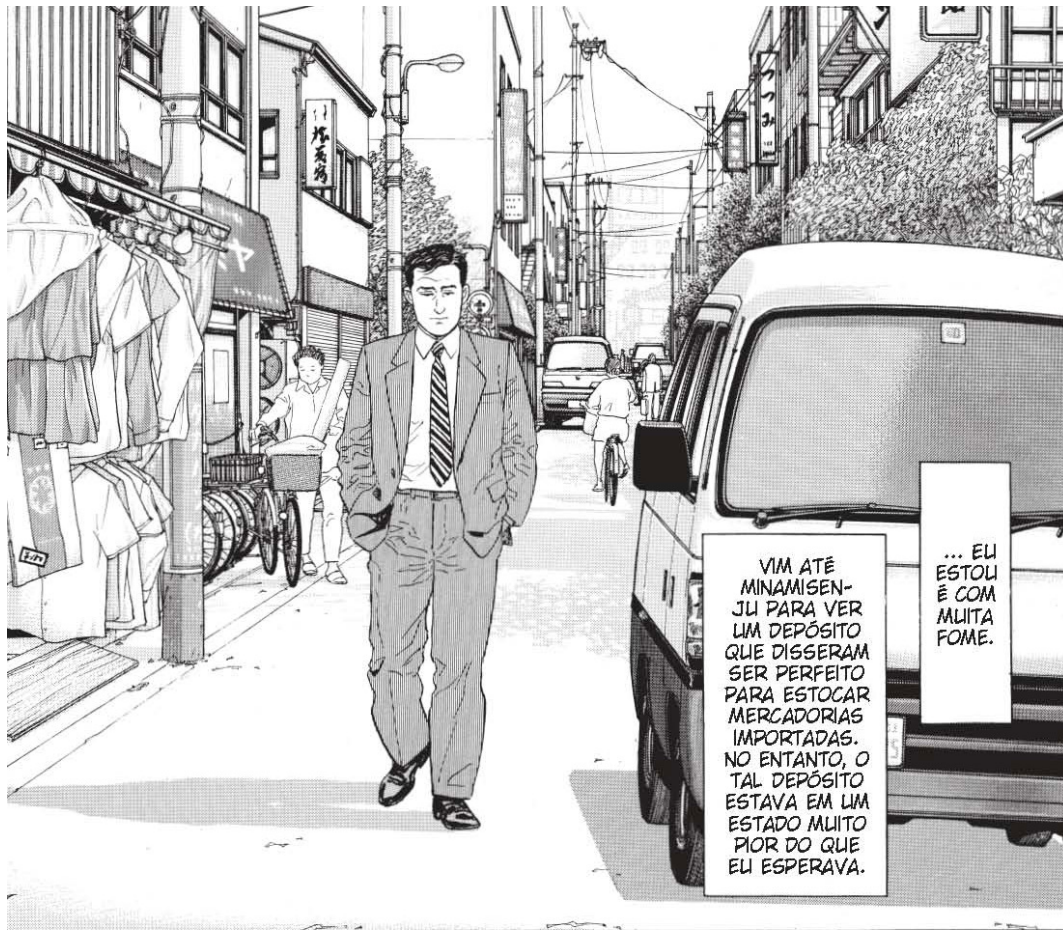


Você percebeu que eu  
me apaixonei por você?

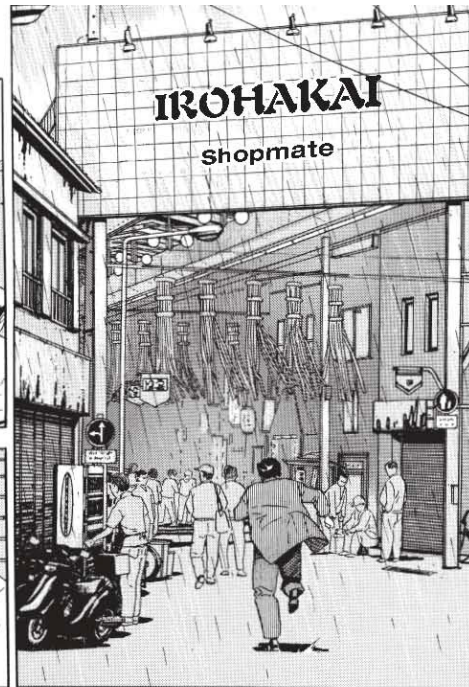


Percebi...

### 3. TRECHO DE GOURMET<sup>82</sup>



<sup>82</sup> Leitura feita da direita para a esquerda.







PUXA... QUE RIDÍCULO. FICO ZANZANDO PRA LÁ E PRA CÁ E NÃO CONSIGO ME DECIDIR ONDE ENTRAR? SERÁ QUE DOU A VOLTA...? NÃO, NÃO. SE ME VIREM PE-RAMBULANDO POR AÍ VÃO ME ESTRANHAR...

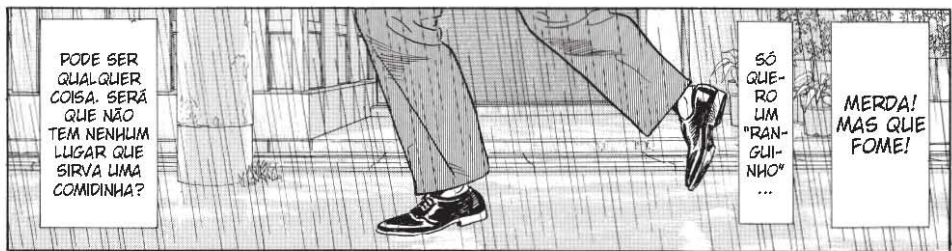
AH... QUE DROGA.

A COBERTURA ACABA AQUI.



DES-CULPA! DES-CULPA!

TO-MA!



PODE SER QUALQUER COISA. SERÁ QUE NÃO TEM NENHUM LUGAR QUE SIRVA LIMA COMIDINHA?

SÓ QUERO UM "RAN-GUINHÓ" ...

MERDA! MAS QUE FOME!



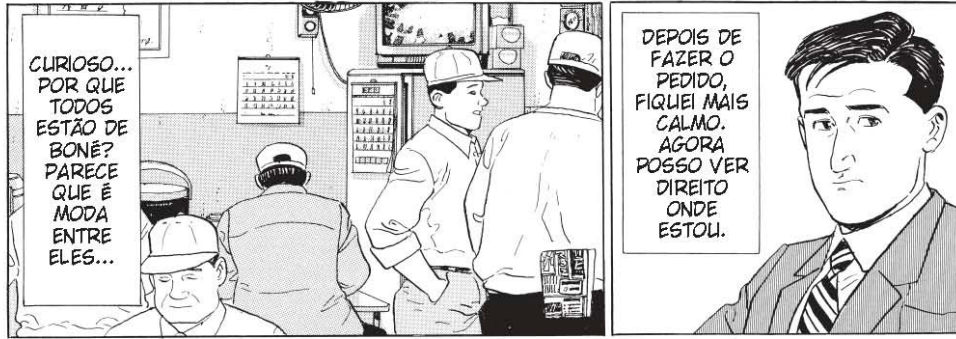
AH! VAI SER AQUI MESMO.

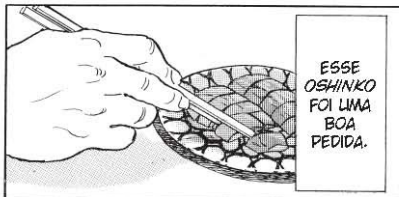
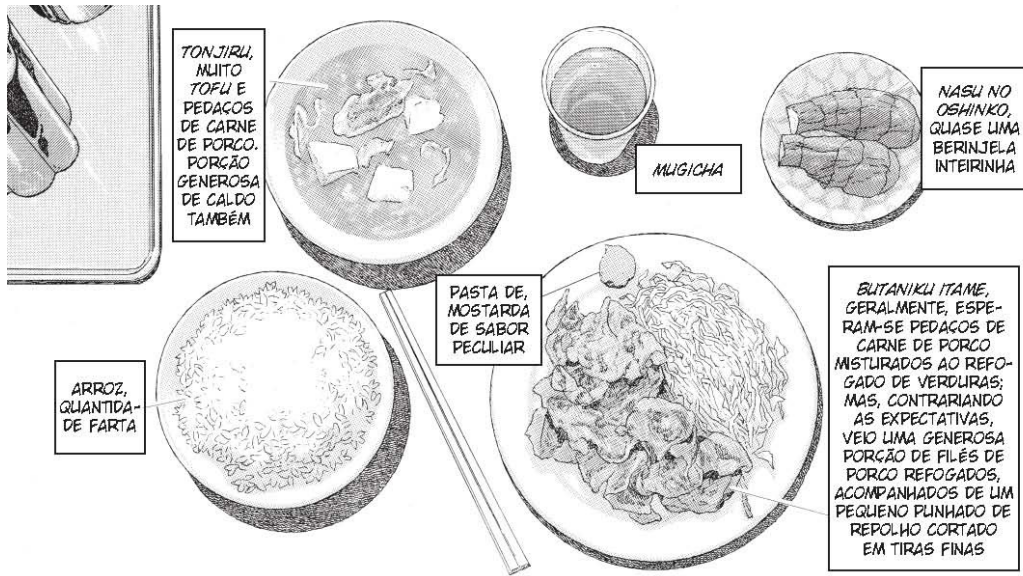


- 7° / 80  
X2 / 50



\* N. T.: PARA MAIS DETALHES SOBRE ESTE E OUTROS PRATOS DA CULINÁRIA JAPONESA CITADOS NO MANGÁ, CONSULTAR O GLOSSÁRIO NO FIM DO VOLUME.







SÓ QUE, NO FIM DAS CONTAS, AS PESSOAS QUE FREQUENTAM LUGARES COMO ESTE SEMPRE BEBEM MAIS DO QUE COMEM.



É UM LUGAR SIMPÁTICO, BEM ACOELHOR.



PARECE ATÉ O ALMOÇO DE SÁBADO LÁ EM CASA, QUANDO EU AINDA ERA MOLEQUE.

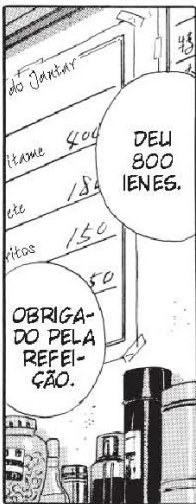
É PRA JÁ!

DONA, EU QUERIA UM REFOGADO DE SALSICHA E ARROZ.



SAIO DO RESTAURANTE DEVAGAR E SATISFEITO. MINHA BARRIGA PARECE QUE VAI ESTOURAR... COMI DEMAIS.

EU QUE AGRADEÇO.



OBRIGADO PELA REFEIÇÃO.



UFA!

ESTAVA UMA DELÍCIA...



A CONTA, POR FAVOR.

SIM. O TOTAL...



PROVAVELMENTE, EU ERA UM FREQUÊS ESTRANHO PARA AQUELE LUGAR...



DEPOIS DE ME AFAS-TAR POR ALGUNS METROS, OLHEI PARA TRÁS.

