



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LETRAS PORTUGUÊS
LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA

ANA LAURA ALMEIDA CABALLERO

**SHOUJO MANGÁ: EXPLORANDO TEMAS, TROPOS E IMPACTOS CULTURAIS
NA NARRATIVA VISUAL JAPONESA**

JOÃO PESSOA

2024

ANA LAURA ALMEIDA CABALLERO

**SHOUJO MANGÁ: EXPLORANDO TEMAS, TROPOS E IMPACTOS CULTURAIS
NA NARRATIVA VISUAL JAPONESA.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Letras Português.

Orientadora: Profa. Dra. Daniela Maria Segabinazi.

JOÃO PESSOA

2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

C986s Caballero, Ana Laura Almeida.

Shoujo mangá : explorando temas, tropos e impactos culturais na narrativa visual japonesa. / Ana Laura Almeida Caballero. - João Pessoa, 2024.
59 f. : il.

Orientadora : Daniela Maria Segabinazi.
TCC (Graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2024.

1. Shoujo Mangá. 2. Cultura Pop Japonesa. 3. Identidade de Gênero. 4. Impactos Culturais. 5. Narrativa visual. I. Segabinazi, Daniela Maria. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 741.5

ANA LAURA ALMEIDA CABALLERO

Aprovada em ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Daniela Maria Segabinazi (UFPB)
(Orientadora)

Prof. Dr. Valnikson Viana de Oliveira (UFPB)

Prof. Dra. Alyere Silva Farias (UFPB)

JOÃO PESSOA

2024

AGRADECIMENTOS

Gostaria de dedicar este momento para expressar minha mais profunda gratidão a todas as pessoas que estiveram ao meu lado durante esta jornada acadêmica. Seu apoio e incentivo foram fundamentais para que eu pudesse concluir este trabalho.

Em primeiro lugar, quero agradecer à minha família, seu apoio constante fez uma enorme diferença ao longo desses anos. Agradeço a meus pais, em especial à minha mãe Fernanda, que sempre me apoiou e me ajudou muito, mesmo morando longe. Tudo o que eu conquistei devo a você. Agradeço também aos meus irmãos Peco, Julia, Enia e Barbara, por me ajudarem sempre que possível, apesar da distância.

Ao meu querido namorado Joseph, expressei minha profunda gratidão por seu encorajamento diário para que eu escrevesse a monografia e por proporcionar tantas coisas maravilhosas para mim, sem ele nada disso seria possível. Obrigado por ser meu companheiro e por compartilhar comigo todas as alegrias e dificuldades deste percurso.

A meus amigos queridos, meu mais sincero obrigado. Suas amizades foram um presente valioso que enriqueceu minha jornada universitária e me fez crescer como pessoa.

Agradeço também aos meus professores do curso de Letras que me trouxeram tanto conhecimento ao longo dessa jornada acadêmica e à minha orientadora Daniela Segabinazi. Sua orientação e calma foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que contribuíram para a realização deste trabalho, direta ou indiretamente. Seja por meio de uma palavra de incentivo, ajudas práticas ou simplesmente por estarem presente na minha vida, cada gesto foi valorizado e contribuiu para o meu sucesso. Que este trabalho não seja apenas o fim de uma etapa, mas o início de novas conquistas e realizações. A todos vocês, meu profundo agradecimento.

Com sincera gratidão,
Ana Laura Caballero

RESUMO

Esta monografia, "Shoujo Mangá: Explorando Temas, Tropos e Impactos Culturais na Narrativa Visual Japonesa", investiga as origens, evolução e influências culturais do shoujo mangá, destacando como este transcende o mero entretenimento ao abordar questões complexas de gênero, identidade e sociedade. O estudo ressalta o impacto das mulheres na indústria dos quadrinhos, transformando-a em uma plataforma artística e um meio para debates críticos socioculturais. A pesquisa conclui que o shoujo mangá é uma expressão artística significativa que desafia normas sociais e molda a percepção cultural. Esta pesquisa é de cunho bibliográfico e tem como aporte teórico, Kinko Ito (2005), Matilde (2015), Welker (2012), Eisner (1999), Schodt (1983), entre outros.

Palavras-chave: Shoujo Mangá. Cultura Pop Japonesa. Identidade de Gênero. Impactos Culturais. Narrativa visual.

ABSTRACT

This monograph, "Shoujo Manga: Exploring Themes, Tropes, and Cultural Impacts in Japanese Visual Narrative," investigates the origins, evolution, and cultural influences of shoujo manga, highlighting how it transcends mere entertainment by addressing complex issues of gender, identity, and society. The study emphasizes the impact of women in the comic book industry, transforming it into an artistic platform and a medium for critical sociocultural debates. The research concludes that shoujo manga is a significant artistic expression that challenges social norms and shapes cultural perception. This research is bibliographical in nature and draws theoretical support from Kinko Ito (2005), Matilde (2015), Welker (2012), Eisner (1999), Schodt (1983), among others.

Keywords: Shoujo Manga. Japanese Pop Culture. Gender Identity. Cultural Impacts. Visual Narrative.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. DOS ESBOÇOS À CULTURA POP GLOBAL: A JORNADA DO MANGÁ ATÉ O <i>Shoujo</i>	14
2. EVOLUÇÃO E EXPRESSÃO NO CORAÇÃO DO <i>Shoujo</i>: HISTÓRIA, TEMÁTICA E ESTÉTICA VISUAL.....	24
2.1 Percurso histórico	24
2.2 Temas recorrentes	32
2.3 O <i>shoujo</i> na narrativa visual japonesa	37
3. IMPACTOS CULTURAIS E SOCIAIS DO MANGÁ E DO SHOUJO MUNDIALMENTE.....	46
3.1 Influências globais.....	46
3.2 Transformações Sociais.....	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
REFERENCIAS	58

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1** – Katsushika Hokusai, 1814..... 15
- Figura 2** – Personagem Astro Boy aparece no mangá Black Jack. 17
- Figura 3** – Comparação de influência e elementos visuais entre o anime “Perfect Blue” (dirigido por Satoshi Kon, em 1998) e o filme americano “Cisne Negro”, de Darren Aronofsky, de 2010.....18
- Figura 4** – Exemplo de como ler mangá.....19
- Figura 5** – Capa da revista “Shonen Jump”, com diversos personagens de seus vários mangás publicados aparecendo na cada. Edição 36-37.....20
- Figura 6** – Capa da revista shoujo “Bessatsu Margaret”, com os personagens do mangá “Lovely Complex”.....22
- Figura 7** – Manuscritos ilustrados baseado no “Conto de Genji”. Pergaminho 2, sessão 20..25
- Figura 8** – Cena do mangá Ribon no Kishi ilustrando sua protagonista a princesa Safiri. No balão diz “O príncipe está aqui”.....28
- Figura 9** – Mangá “Sakura Card Captor”. Volume 2, capítulo 7, página 32. Na página a personagem Tomoyo se declara para Sakura.....36
- Figura 10** – Mangá “Rurouni Kenshin”, volume 1. Na cena (página) Kenshin derrota seus inimigos.38
- Figura 11** – Mangá “Kimi ni Todoke”. Prólogo, página 63. Na cena, nasce um sentimento da personagem Sawako por seu colega de sala. Kazehaya.39
- Figura 12** – Página dupla do mangá “Designer” de Yukari Ichijo.....40
- Figura 13** – Mangá “Rosa de Versailles”, volume 1, capítulo 2, página 21. Na página Maria Antonieta é coroada princesa da França.42
- Figura 14** – À direita uma modelo desfilando um design de Vivienne Westwood. À esquerda imagem do mangá “Nana” em que a protagonista usa um dos designs de Westwood.....44

Figura 15 – À direita: foto do vestido “Dior Palladio” criado por Gianfranco Ferré para a Dior (1992); À esquerda: personagem Princess Serenity usando um vestido inspirado do design de Ferré.	44
Figura 16 – Capa do mangá “Turma da Mônica Jovem”. Volume 47.....	49
Figura 17 – Duas páginas do mangá “Peach Girl”, volume 1, página 9 e 13. Na página esquerda vemos a protagonista Momo com uma cara irritada ao pensar nas palavras que outros usam para descrever ela, as palavras aparecem acima dela. À esquerda os balões representam a narração de Momo ao se comparar com sua colega de sala que tem o visual físico ideal.	52
Figura 18 – Duas irmãs gêmeas copiando as roupas e cabelo usadas por personagens de “Sailor Moon”.	53
Figura 19 – Capa da coletânea de mangás shoujos intitulada “Shoujo Bomb”. Na capa esta ilustrada as protagonistas das diferentes histórias incluídas na coletânea.	54

INTRODUÇÃO

Assim como a literatura consagrada e canônica, as histórias em quadrinhos possuem uma longa trajetória e podem apresentar diversos formatos. Porém, independentemente de onde elas sejam criadas — Brasil, Estados Unidos ou Japão — narrativas que mesclam o verbal com o não verbal geralmente cativam uma ampla base de leitores, especialmente entre os jovens. A natureza dinâmica da leitura em quadrinhos torna essas narrativas particularmente atraentes, diferenciando-as de outras formas de literaturas ou narrativas tradicionalmente consideradas mais “clássicas”. É por isso que, frequentemente, essas histórias são associadas ao público juvenil, embora estejam vivenciando um aumento de aceitação e reconhecimento no mercado pelo público adulto. Esse crescimento é impulsionado, em grande parte, pela desconstrução do preconceito contra narrativas visuais e pela compreensão cada vez maior de como elementos visuais podem ser utilizados de forma eficaz para envolver o leitor na trama e na experiência narrativa.

Ao lermos histórias em quadrinhos, podemos não apenas debater as múltiplas diversidades de tipos de narrativas, sejam elas por suas diferenças culturais ou estilísticas, como também explorar a criatividade a partir dos desenhos e suas linhas. Logo, esse tipo de história proporciona muito material para ser analisado, estudado e apreciado. Portanto, esta pesquisa tem como objetivo inicial apresentar o mangá, um estilo de história em quadrinhos japonês, a fim de proporcionar uma compreensão geral da jornada histórica dessa arte sequencial, bem como oferecer uma visão da diversidade de narrativas encontradas nesses tipos de revistas, preparando o terreno para, enfim, realizarmos uma compreensão mais completa e complexa do *shoujo*¹, nome dado a categoria de mangá desenvolvido para suprir o mercado editorial do público leitor feminino juvenil.

O estudo visa entender a jornada histórica do mangá como um todo, culminando em uma análise aprofundada do *shoujo* e suas características distintas, como tipos de temas, tropos etc. Além disso, pretende-se investigar as transformações sociais influenciadas pelo *shoujo*, incluindo mudanças nas normas de gênero e na percepção da arte e cultura japonesa. Essa investigação será realizada por meio de uma metodologia de pesquisa bibliográfica, que se materializa na introdução e em três capítulos subsequentes.

¹ Em japonês: 少女漫画

O primeiro capítulo será fundamental para estabelecer uma base sólida que permitirá uma compreensão ampla do mangá, para que possamos realizar uma análise mais aprofundada do *shoujo* nos capítulos seguintes. Isto posto, nele será apresentado um panorama histórico amplo, contextualizando a origem e a evolução do mangá dentro do Japão, desde o período Edo até a forma moderna do mangá como conhecemos hoje, usando de aporte teórico Kinko Ito (2005) e Schodt (1983). Essa fundação histórica fornecerá o contexto necessário para entendermos as raízes e influências que moldaram o desenvolvimento do mangá ao longo do tempo. Também veremos no primeiro capítulo como se deu a diversificação dos tipos de mangás baseados no público-alvo e como o mangá funciona em sua estrutura mais básica, por exemplo, como ele é lido, como é publicado etc. Por fim, será feito um estudo de como a expansão do *shoujo* e do mangá se deu no Ocidente destacando, em especial, a relação do *shoujo versus* o *shōnen* no mercado editorial de histórias em quadrinhos, além de suas relações com outros tipos de mídias ocidentais e orientais.

No segundo capítulo, a partir de referências como Ribeiro e Feldman (2023), Matilde (2015), Silva (2019) e Welker (2012) falaremos sobre o percurso histórico do *shoujo* até a entrada das mulheres japonesas no ofício de cartunistas, momento em que o *shoujo* passa a ser criado por mulheres para mulheres, e veremos como essa mudança alterou o *shoujo* de muitas formas permanentemente. Em seguida, exploraremos os temas mais recorrentes que, por muitas vezes, definem o que é considerado *shoujo*, analisando tanto os elementos visuais quanto as características das personagens que permeiam suas narrativas.

A pesquisa nesse segundo capítulo se propõe a investigar como esses elementos narrativos são utilizados para construir e transmitir significados específicos, contribuindo para uma análise mais profunda das mensagens que o *shoujo* busca difundir a suas leitoras e para uma apreciação mais informada e crítica dessas obras. Por fim, buscamos também fornecer uma análise aprofundada do desenvolvimento do histórico e das contribuições distintas do *shoujo*.

Em linhas gerais, temos como objetivo, no último capítulo, explorar os impactos culturais e sociais do *shoujo*, destacando sua importância na formação da identidade feminina e a sua influência na percepção das garotas em relação a si mesmas e ao seu papel na sociedade, analisando como as narrativas e personagens *shoujo* contribuíram para a construção de uma identidade feminina positiva e empoderada. Temos também como objetivo examinar os efeitos do *shoujo* na cultura japonesa, destacando sua influência na popularização da cultura pop japonesa não apenas no Japão, mas também em uma perspectiva global. A pesquisa do capítulo final terá como base os trabalhos de Neto (2012) e Sato (2007).

1. DOS ESBOÇOS À CULTURA POP GLOBAL: A JORNADA DO MANGÁ ATÉ O *Shoujo*

O mundo do entretenimento é repleto de formas artísticas que transcendem fronteiras culturais e geográficas graças a sociedade cada vez mais globalizada, porém, poucas têm tido um impacto tão profundo e duradouro quanto o mangá. Originário do Japão, o mangá é uma forma única de contar histórias que combina artes visuais com diferentes tipos de narrativas, criando, assim, uma arte singular e com um visual bem característico, com evidentes marcas da cultura japonesa em sua essência.

Antes mesmo da existência do gênero "mangá", o Japão já tinha uma rica tradição de pinturas e ilustrações que datava de séculos, antes mesmo do nascimento de Cristo. No entanto, o mangá só começou a dar seus primeiros passos no século XII, quando Bispo Toba (1053-1140), um monge budista, criou um dos primeiros exemplos de arte sequencial no Japão com sua obra *Chōjū-giga*², série de rolos de pintura que retratam animais antropomórficos em diversas situações, conhecidos por sua sátira social e humor.

Continuando com o movimento artístico impulsionado por Toba, no período Edo (1603-1868), artistas começaram a criar suas ilustrações humorísticas e satíricas em gravuras de madeira chamadas de *kibyōshi*³ e *yomihon*⁴; o termo mangá, durante esse período, significava “desenhos caprichosos” ou “esboços”. Quem cunhou o termo foi um artista mundialmente celebrado chamado Katsushika Hokusai (1760-1849), um famoso artista ukiyo-e⁵ no século XIX, que começou a usar a palavra “mangá” para descrever suas pinturas humorísticas e caricaturas. Como pontua Kinko Ito (2005), o mangá e o humor possuem uma longa história no Japão, pois essas obras frequentemente retratavam a vida cotidiana e satirizavam a sociedade da época, esses mesmos temas são retratados nas séries de gravuras pintadas por Hokusai intitulada “Hokusai Manga” (FIGURA 1), publicada entre 1814 e 1878.

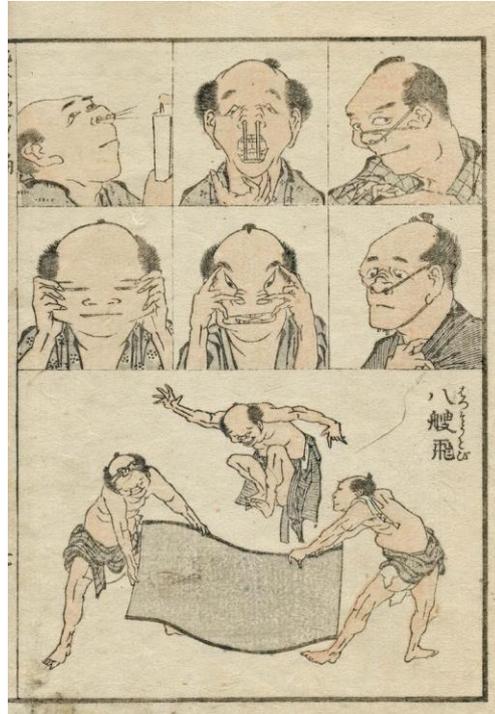
² “Pergaminho de animais brincando” tradução literal.

³ *Kibyōshi* (黄表紙) é um termo japonês que se refere a um tipo de livro ilustrado do período Edo, que compreende o período entre 1603 e 1868. Considerada a primeira história em quadrinhos puramente japonesa, era composta de uma grande imagem acompanhada de prosas descritivas e diálogos preenchendo os espaços em branco da imagem. Normalmente eram impressos em volumes de 10 páginas, muitos abrangendo dois a três volumes.

⁴ Diferente do *Kibyōshi*, o *yomihon* (読本) possuía poucas ilustrações, tendo o texto como foco. Conhecidos por seus extensos enredos extraídos de fontes históricas chinesas e japonesas, o *yomihon* eram romances abertamente moralistas e seus personagens eram muitas vezes bruxas, fadas, princesas e nobres cavaleiros.

⁵ É um gênero de xilogravura e pintura que prosperou no Japão entre os séculos XVII e XIX. Destinava-se inicialmente ao consumo pela classe mercante do período Edo, retratando cenas da vida cotidiana, paisagens e personagens.

Figura 1 – Esboços do livro “Hokusai Mangá”, retratando um homem fazendo caretas.



Fonte: Katsushika Hokusai, 1814.

Com a chegada do século XIX e o fim do isolamento autoimposto do Japão, houve a introdução de estilos ocidentais na arte japonesa com a vinda de dois artistas estrangeiros para terras nipônicas, Charles Wirgman (1832-1891) e Georges Bigot (1860-1927). Ambos criaram suas próprias revistas em que publicavam desenhos humorísticos satirizando tanto a sociedade japonesa quanto o governo. Para os japoneses que há muito tempo não eram permitidos criticar o governo, essas publicações tornaram-se ousadas e dignas de emulação (Schodt, 1986. p. 40). Proveniente de uma época em que os desenhos europeus em perspectiva, anatomia e sombreamento eram considerados o padrão artístico do Ocidente, ambos puderam adquirir estudos formais em artes nos seus respectivos países de origem. Conseqüentemente, eles incorporaram essas técnicas “formais” ao estilo japonês da época em suas obras. Esses elementos artísticos estrangeiros criaram um grande contraste com a arte japonesa tradicional, que, até então, era mais despojada, visando capturar o clima ou essência de algo, sem se importar muito com anatomia ou perspectiva nos moldes de representação ocidentais.

Na virada do século XX, com as novas tecnologias de impressão, Rakuten Kitazawa (1876-1955) e Ippei Okamoto (1886-1948), cartunistas influenciados pelo trabalho de Wirgman e Bigot, ajudaram a adaptar técnicas dos quadrinhos americanos para o estilo japonês, aposentando os pinceis e começando a usar canetas e lápis. A transformação do mangá continuou ao longo do século, mas ficou paralisada e quase teve um completo fim durante a Segunda Guerra Mundial, com várias editoras fechando suas portas. As únicas contribuições feitas por artistas durante essa época foram inúmeras propagandas militares, apoiando os esforços do governo. Essas práticas foram tão comuns que tomaram conta das revistas dedicadas a meninos; nelas, tirinhas humorísticas foram retiradas e substituídas por dicas de como jogar uma granada.

Com o fim da guerra e o rendimento do Japão, houve um ressurgimento dos quadrinhos japoneses, os mangás voltados para meninos e para a família média alcançaram patamares nunca vistos, exemplificado pela mangaká Machiko Hasegawa (1920-1992), criadora do sucesso *Sazae-san*⁶, adaptado para diversos tipos de mídia, incluindo animes e filmes, vendendo mais de 200 milhões de livros. O sucesso de Machiko pavimentou o caminho para a entrada das mulheres cartunistas, num campo que havia sido dominado completamente por homens até então, além de evidenciar o grande apetite da sociedade japonesa por mais histórias em quadrinhos.

“Mangaká” é o termo usado no Japão para se referir a um autor ou artista de mangá, ou seja, qualquer cartunista. O mangaká usualmente é o responsável pela criação do roteiro (diálogos e enredo) e decidir o visual do mangá e desenhar. Seu papel é fundamental para a elaboração do mangá e pode ser feito em parceria com outros profissionais ou de forma completamente independente. Graças a grandes mangakás como Kitazawa Rakuten, Machiko e, posteriormente, Tezuka Osamu⁷ (1928-1986), frequentemente chamado de "o deus do mangá", houve um *boom* na indústria editorial do Japão. Tezuka aparece no cenário nacional no fim dos anos 40, quando as editoras davam total liberdade criativa para seus mangakás, contrastando com as décadas anteriores marcadas pela censura.

O estudante de medicina (Tezuka) cria então seu primeiro mangá, que ganha sucesso imediato, devido a seus *layouts* criativos, uso de efeitos sonoros e uma quantidade generosa de quadros para retratar uma única ação (Schodt, 1986. p. 62). Tezuka desempenhou um papel

⁶ *Sazae-san* é uma série que se tornou um fenômeno cultural no Japão. A história gira em torno da vida cotidiana da família Natsuyama e suas interações humorísticas.

⁷ Embora seja amplamente conhecido no Brasil como Osamu Tezuka, no texto, o autor é referido com o sobrenome antes do nome devido a uma solicitação do governo japonês. Tal solicitação orienta que, em textos estrangeiros, os nomes japoneses devem ser apresentados conforme a ordem tradicional de escrita do Japão.

crucial na definição do estilo e na popularização do mangá como uma forma de arte respeitável, introduzindo elementos cinematográficos aos mangás, como *close-ups* e ângulos de câmeras dinâmicos (FIGURA 2).

Figura 2 – Personagem Astro Boy aparece no mangá *Black Jack*.



Fonte:

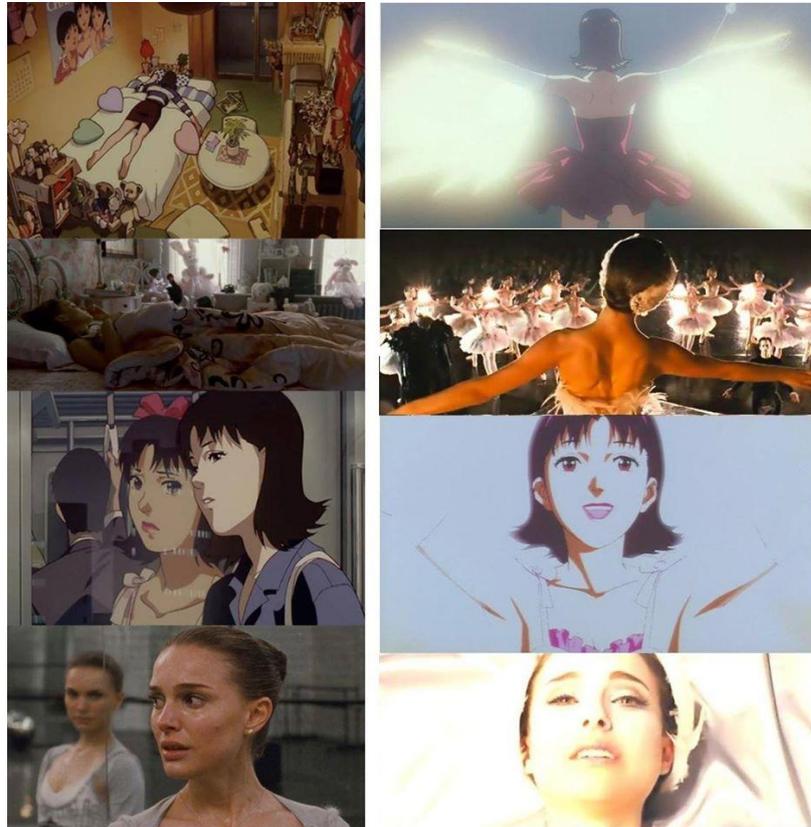
<https://br.pinterest.com/pin/496099715176350696/>.

O amor de Tezuka pelo cinema deixou um legado marcante na história do anime japonês. Anime é o termo usado para descrever as animações produzidas no Japão, caracterizando-se por uma rica diversidade de estilos artísticos, profundidade narrativa e produção. Frequentemente, os animes são adaptações de mangás, as quais transformam as histórias originalmente concebidas para os quadrinhos em séries televisivas ou filmes animados. Essa prática de adaptação não apenas proporciona uma nova experiência visual das narrativas, mas também alcança um público mais amplo, incluindo aqueles que podem não ser leitores habituais de mangás. Este processo de transposição de mangá para anime é fundamental para a expansão da cultura pop japonesa, permitindo que temas e personagens complexos se tornem acessíveis a uma audiência global, ampliando significativamente o impacto cultural e comercial destas obras.

Um dos marcos mais significativos foi o lançamento do primeiro anime de longa-metragem do Japão, intitulado "Astro Boy: O Filme", em 1963. Esta adaptação cinematográfica de Astro Boy, baseado no mangá lançado em 1952, não só demonstrou o potencial das histórias em quadrinhos, como também revelou sua grande força cultural, destacando a visão inovadora de Tezuka Osamu e seu impacto transformador na indústria do entretenimento como um todo. Essa transição bem-sucedida das páginas para a tela reflete não apenas o talento de Tezuka como um contador de histórias versátil, mas também sua habilidade única de antecipar e moldar tendências na indústria de mídia japonesa.

Com o sucesso evidente do mangá e seu desempenho crucial na popularização da cultura pop japonesa e na exportação desta cultura para o resto do mundo, o mangá ganhou mais e mais adaptações em vários tipos de mídias, resultando na criação de jogos eletrônicos e animes (animações japonesas) baseados em séries de mangás, que também ganharam reconhecimento internacional. Títulos icônicos como "Naruto", "One Piece", "Dragon Ball" e "Sailor Moon" se tornaram fenômenos globais entre as décadas dos anos 90 e anos 2000, introduzindo pessoas de diferentes países à língua, à cultura e à estética japonesa (FIGURA 3). Além disso, o mangá influenciou e foi influenciado por diversos outros campos artísticos, como moda, música, arquitetura e, perceptivelmente, elementos cinematográficos, tudo isso amparado por estéticas únicas, personagens caricatos e cativantes, somados aos cenários elaborados e narrativas envolventes.

Figura 3 – Comparação de influência e elementos visuais entre o anime “Perfect Blue” (dirigido por Satoshi Kon, em 1998) e o filme americano “Cisne Negro”, de Darren Aronofsky, de 2010.



Fonte: Quintero, 2023

Para atrair e manter o público leitor, as editoras começaram a publicar seus mangás em formatos de antologias semanais, antes lançadas mensalmente; em caso de grande sucesso, o mangá poderia ser agrupado e vendidos em um único livro, que agora podiam conter centenas de páginas. As publicações semanais mudaram tudo na indústria, desde a carga horária dos mangakás até a qualidade das revistas, a impressão passou a ser com papel reciclado e monocromática, exceto a capa e algumas das primeiras páginas que são impressas numa folha brilhante e colorida. Além dessas características particulares do mangá, elas ainda são lidas no estilo japonês, ou seja, da direita para esquerda (FIGURA 4). Todos esses elementos combinados criam uma experiência de leitura única, diferenciando o mangá de outros tipos de texto, mesmo quando comparado a histórias em quadrinhos ocidentais.

Figura 4 – Exemplo de como ler mangá.



Fonte: Folha online, 2001.

Portanto, com os constantes desenvolvimentos das histórias em quadrinhos japonesas e seu sucesso cada vez maior, as editoras nipônicas investiram na diversificação dos tipos de mangás em uma ampla gama de categorias e subcategorias, desde ação e aventura até romance, horror e ficção científica. Isso permitiu que os mangás alcançassem uma audiência diversa e atingissem pessoas de todas as idades e interesses. Dessa forma, foram estabelecidas categorias baseadas no público-alvo, geralmente considerando gênero e faixa etária para as quais as histórias eram destinadas.

A divisão dos mangás em categorias destinadas ao público feminino e masculino é um reflexo claro das distinções culturais presentes na sociedade japonesa. Essa segmentação ilustra como diferentes aspectos da vida cotidiana, incluindo interesses e perspectivas, são delineados a partir do gênero. No entanto, é importante notar que essa divisão não apenas reflete, mas também influencia e perpetua as percepções sociais de gênero, moldando expectativas e comportamentos. Ou seja, essa distinção nos mangás não é apenas um reflexo da sociedade, mas também uma parte ativa na construção e manutenção das normas sociais de gênero.

Como dito anteriormente, uma das características mais importantes para entendermos o mercado editorial japonês de mangás é a separação dos mangás de acordo com o público-alvo de tal forma que cada revista publicada pelas editoras seja dedicada exclusivamente a um tipo específico de público. Logo, os leitores são separados por mulheres (*josei*), garotas (*shoujo*), meninos (*shōnen*) e homens (*seinenshi*); apesar de que, hoje em dia, muitos mangás são caracterizados pelo aumento de *crossover* de leitores (SCHODT. 1986 p.12).

A categoria de mais sucesso com certeza é o *shōnen*. Dentro do mercado internacional de mangás, a “Shōnen Jump” (FIGURA 5), maior revista de *shōnen* atualmente, vende cerca de 4 milhões de cópias por semana. Os *shōnen* costumam equilibrar o suspense e o humor, oferecendo diversos tipos de histórias, desde aventuras, competições esportivas até a vida escolar, todos esses elementos sempre intercalados com piadas e trocadilhos, visando seu público-alvo ainda muito juvenil, entre seus 12 e 18 anos (Schodt, 1986. p. 12-13). É importante salientar que a maioria, se não todos, possuem protagonistas do sexo masculino, e suas histórias giram em torno de questões que permeiam o gênero masculino, logo, as personagens femininas, mesmo que variadas, aparecem apenas como coadjuvantes.

Figura 5 – Capa da revista “Shonen Jump”, com diversos personagens de seus vários mangás publicados aparecendo na cada. Edição 36-37.



Fonte: Shonen Jump, 2023.

Logo após o *shōnen* na posição número 1º como a categoria mais lida de mangás, vem em segunda posição o *shoujo*, uma categoria que vai além das simples histórias românticas entre adolescentes, como ficou popularizado, explorando temas vastos que abrangem desde amizade e amor até questões de identidade e crescimento pessoal. Nesse contexto, esta pesquisa

propõe uma análise aprofundada das características do *shoujo*, destacando seus temas, tropos e os impactos culturais que exercem na narrativa visual japonesa.

Apesar do sucesso de ambas as categorias (*shoujo* e *shōnen*), as diferenças entre ambos não poderiam ser mais evidentes. Enquanto as narrativas do *shōnen* enfatizam ação, perseverança e coragem, os *shoujo* focam mais no “mundo interior” dos sonhos individuais e inúmeras reflexões sobre as relações humanas entre si (Schodt, 1986. p. 88). A distinção entre ambos fica evidente ao analisarmos e compararmos a capa da “Shōnen Jump”, exemplificada na Figura 3, com a capa de uma revista *shoujo*, “Bessatsu Margaret” (FIGURA 6).

Figura 6 – Capa da revista *shoujo* “Bessatsu Margaret”, com os personagens do mangá “Lovely Complex”.



Fonte: Site Anime News Network. Bessatsu Margaret, 2007.

Por exemplo, podemos observar a diferença entre ambas as categorias apenas analisando e comparando suas capas. Não só o *layout* entre as duas capas é distinto, como também existe uma distinção entre as cores usadas em cada capa. Enquanto na capa da “Shōnen Jump” temos o uso majoritário de cores primárias chamativas, a capa de “Bessatsu Margaret” possui cores como rosa e outros tons em pastel.

A breve contextualização até aqui esboçada nos permite compreender o título desta pesquisa e seus desdobramentos: *Shoujo: Explorando Temas, Tropos e Impactos Culturais na*

Narrativa Visual Japonesa", refletindo, portanto, a abordagem que será adotada ao longo deste trabalho, visando não apenas compreender as particularidades do *shoujo*, mas também contextualizá-lo dentro da rica tapeçaria cultural do Japão. Ao fazê-lo, pretendemos fornecer uma visão holística que ultrapasse estereótipos superficiais, explorando as camadas mais profundas e influências que moldam esse tipo de narrativa tão intrigante.

A escolha de investigar o *shoujo* não apenas se justifica pela sua relevância dentro do cenário do mangá, mas também pela escassez de estudos específicos no contexto acadêmico brasileiro. Compreender o *shoujo* vai além da mera análise de suas narrativas; envolve a desconstrução de preconceções e a apreciação da complexidade que permeia suas histórias. Ao mergulharmos nas páginas dessas obras, propomos desvendar o que torna o *shoujo* um fenômeno cultural e estético, capaz de influenciar não apenas leitoras japonesas, mas também uma audiência global.

Portanto, esta pesquisa não apenas se propõe a preencher uma lacuna no estudo acadêmico brasileiro sobre mangá; busca, além disso, fornecer uma análise abrangente e aprofundada do *shoujo*, revelando sua complexidade, diversidade e relevância cultural. A compreensão do *shoujo* não apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma expressão artística que molda e é moldada pela sociedade é essencial para uma apreciação completa do vasto e fascinante mundo do mangá japonês.

2. EVOLUÇÃO E EXPRESSÃO NO CORAÇÃO DO *SHOUJO*: HISTÓRIA, TEMÁTICA E ESTÉTICA VISUAL.

2.1 Percurso histórico

Como mencionado anteriormente neste estudo, o *shoujo* abrange uma ampla gama de narrativas, desde romances e dramas até aventuras sobrenaturais e de fantasia. No entanto, a diversidade de tipos de narrativas dentro dessa categoria de mangá, assim como em outras categorias, como o *shōnen*, é comum e esperada. Logo, o que verdadeiramente distingue o *shoujo* dos outros tipos de mangá é sua ênfase em personagens femininas como protagonistas, embora haja casos que fogem dessa norma. Essa distinção não apenas confronta as normas sociais, mas também questiona a indústria do mangá, historicamente inclinada a privilegiar narrativas centradas ao redor do universo masculino. Esse contraste é evidenciado, como já mencionado anteriormente, pela discrepância entre os números de vendas de *shōnen* e os demais tipos de mangás do mercado editorial japonês.

Embora as obras literárias masculinas tenham desfrutado de um favorecimento estrutural, tanto dentro quanto fora do universo dos quadrinhos, o Japão possui uma história duradoura e admirável do envolvimento das mulheres na arte e literatura. No século X, a sociedade japonesa já estava rigidamente estruturada com base na divisão de gênero. Elementos como pronomes pessoais, terminações verbais e formas de comunicação refletiam e reforçavam as normas de gênero, mantendo uma clara separação entre homens e mulheres. Nesse contexto, as mulheres começaram a desenvolver suas expressões artísticas de forma independente dos homens. No campo da literatura, há registros de mulheres da corte imperial que escreviam diários para registrar seus sentimentos e experiências da vida cotidiana.

De acordo com a professora de arte e cultura japonesa de Harvard, Melissa McCormick (2019), em um artigo para a BBC, um dos primeiros grandes romances épicos escritos no mundo é atribuído a uma senhora da corte chamada Murasaki Shikibu, há mil anos, intitulado “O conto de Genji”. Posteriormente, o livro escrito por ela foi ilustrado por um artista chamado Ryūjo (FIGURA 7), e a arte apresenta muitas semelhanças com o estilo que mais tarde seria visto nos *shoujo*, destacando elementos como amor, beleza e uma estética aspiracional (Schodt, 1986. p. 94).

Foi apenas na virada do século XIX que as leitoras ganharam suas próprias revistas, porém, sua participação na criação e edição dos mangás veio só mais tarde. Durante essa

época essas revistas incorporavam muitos aspectos do universo feminino, contendo dicas de moda, poemas e claro, histórias em quadrinhos curtas publicadas em série.

Figura 7 – Manuscritos ilustrados baseado no “Conto de Genji”. Pergaminho 2, sessão 20.



Fonte: Ryūjo Tatsujo, 1594.

Apesar de não ser cartunista, Nobuko Yoshiya (1896-1973), uma autora de sucesso para revistas femininas como *Women's Club*⁸, na década de 1920, se tornou uma grande influência para o *shoujo*. Suas histórias geralmente narravam sobre as relações íntimas entre garotas e mulheres jovens, mostrando o poder dessas amizades profundas. Um dos seus romances mais notórios foi “Yellow Rose” que faz parte da coleção “Flower stories”. “A coleção traz mais de 50 contos escritos por Nobuko Yoshiya sobre e para jovens mulheres, desde adolescentes na escola até jovens entrando na vida adulta, no começo do século XX no Japão” (Ribeiro; Feldman, 2023).

Yoshida foi uma mulher transgressora na sociedade da época, além de possuir seu próprio carro e controle total sobre sua vida, ela também foi “casada⁹” com outra mulher. Muitas características da autora e de sua vida acabaram tornando-se elementos de suas narrativas:

Obras mais antigas como *Duas virgens no sótão* (1919), a qual apresenta fortes traços autobiográficos, se encerra com a união das duas mulheres, que compreendem que não necessitam de uma figura masculina e decidem, ao final, por morar juntas; contudo, a maioria dos livros de Nobuko Yoshiya, principalmente após 1925, mostram as relações entre mulheres como “relações entre irmãs”, amizades profundas

⁸ Título em japonês: 婦人倶楽部 / Romanização: Fujinkurabu.

⁹ Yoshida teve um casamento não oficial com Monma Chiy, pois o Japão não permite casamento entre duas pessoas do mesmo sexo.

e fortes, principalmente entre mulheres adultas infelizes com seu casamento heterossexual – tema comum na literatura da época, o que aumentou sua popularidade. (Ribeiro; Feldman, 2023. p. 173).

Apesar de transgressora em muitas áreas, os elementos lésbicos contidos nas obras de Yoshida com certeza não eram nenhuma novidade para a sociedade japonesa da época. Muito pelo contrário, a homossexualidade entre mulheres era vista como uma prática comum, considerada muitas vezes como uma amizade íntima ou então uma preparação para a vida sexual e adulta heterossexual.

Yoshiya é considerada a pioneira da literatura lésbica japonesa, na época nomeada como classe S. Atualmente, sua obra, sobretudo a novela *Duas virgens no sótão* (1919), é considerada protótipo dos mangás yuri, do japonês “lírio”, e também conhecido como GL (girls’ love), cujas obras tratam de relações românticas entre mulheres. (Ribeiro; Feldman, 2023. p. 170)

Embora escritoras como Yoshida tenham pavimentado o caminho inicial rumo à participação de mulheres na arte de maneira mais formal, a participação feminina na produção de mangás no Japão ocorreu mais tardiamente. Foi somente à medida que as mulheres conquistaram maior *status* e direitos na sociedade, especialmente após o final da Segunda Guerra Mundial, que foi criado mais espaço para elas na criação de materiais de leitura para jovens adolescentes, espaço que foi aumentando gradualmente ao longo dos anos. Em 1923, nove anos depois da primeira revista *shōnen*, nascem as revistas “*Shoujo Club*”¹⁰ e “*Yōnen Club*”¹¹, que começam a publicar os primeiros *shoujo*, diferentes das revistas voltadas para o público feminino até então que tinham como foco poemas, propagandas publicitárias e dicas de moda e beleza.

Algumas mangakás conseguiram algum espaço após a Segunda Guerra Mundial, porém nenhuma delas obteve muito sucesso imediato, como foi o caso de Hasegawa Machiko. Em 1946, com a adoção de uma nova constituição no Japão, foi garantido direitos iguais e o direito de voto para as mulheres, que passaram a ter mais liberdade para criar mangás e participar da sociedade como um todo. No mesmo ano, Hasegawa criou seu sucesso “*Sazae-san*”, uma tirinha originalmente publicada em jornal entre 1949 e 1974. A tirinha narra a história de Sazae, uma dona de casa vivendo com sua família no subúrbio do Japão mostrando os altos e baixos de sua família após a Segunda Guerra.

Sazae-san tecnicamente não se qualificava como uma história em quadrinhos ou mesmo como uma história em quadrinhos para meninas, mas o otimismo de sua heroína em tempos de ruptura socioeconômica tornou a tira tremendamente

¹⁰ Nome em japonês: 少女クラブ

¹¹ Nome em japonês: 幼年倶楽部

popular, provando assim que as mulheres poderiam ter sucesso na indústria. (Schodt, 1986. p. 96-97).¹²

Em outras palavras, mesmo sendo criada por uma mulher, *Sazae-san* não pode ser considerada um *shoujo*, pois nem foi publicada visando o público feminino e nem é considerada um mangá, apenas uma tirinha. É importante entender que histórias em quadrinhos são narrativas mais extensas, compostas por várias páginas e quadros; tirinhas são compostas de menos quadros focados em situações específicas, como era o caso de *Sazae-san*.

Independente da categorização, *Sazae-san* é umas das produções em quadrinhos mais amadas no Japão, com 86 milhões de cópias vendidas, sendo um dos mangás mais rentáveis de todos os tempos. A obra de Hasegawa também foi adaptada para diversas formas de mídias, incluindo programa de rádio, peças teatrais, canções e uma série animada que continua a ser exibida desde 1969 até os dias atuais, detendo o recorde mundial do *Guinness* de série animada de maior duração.

Porém, apesar do envolvimento milenar das mulheres japonesas nas artes e o sucesso de mulheres como Nobuko Yoshiya e Hasegawa Machiko, a maioria das revistas para meninas ainda eram escritas por homens, alguns obtinham sucesso considerável entre o público feminino. Um exemplo notório é Shōsuke Kuragane (1914-1973), conhecido por sua habilidade em cativar o público feminino com extrema facilidade, em especial com sua série de quadrinhos intitulada *Anmitsu-hime*¹³, o mangá foi publicado na revista *Shoujo* pela editora *Kobunsha* entre 1949 e 1955. A série ajudou a aumentar a circulação da revista para 700.000 cópias, sendo um dos mangás mais populares do início dos anos 1950.

Embora o sucesso de mangakás como os de Kuragane seja inegável, seus quadrinhos ainda mantinham um modelo curto, com apenas algumas páginas, tendo piadas como um dos seus principais apelos. Pouco depois, Tezuka Osamu revolucionou o mundo dos mangás ao abandonar o formato tradicional de histórias curtas ou tirinhas, em favor de narrativas mais longas e elaboradas. Um exemplo emblemático desse novo paradigma foi seu sucesso publicado em 1953, "A Princesa e o Cavaleiro" ou "Ribon no Kishi"¹⁴.

Essa mudança não apenas desafiou as convenções estabelecidas pelos mangakás da época, mas também abriu novas possibilidades criativas, permitindo explorar temas mais

¹² Tradução nossa do inglês: "Sazae-san technically did not qualify as a story-comic or even a girl's comic, but the optimism of its heroine in the time of socioeconomic disruption made the strip tremendously popular, thus proving that women could make it in the industry."

¹³ O mangá e protagonista *Anmitsu-hime*, cujo nome, assim como de todas as outras personagens do quadrinho, é inspirado em nomes de sobremesas japonesas, conta a história de uma princesa doce e *tomboy* vivendo e causando travessuras no castelo Amakara.

¹⁴ Título em japonês: リボンの騎士

complexos e desenvolver personagens de maneira mais aprofundada, graças ao aumento de números de páginas. O impacto dessa transição foi imenso, estabelecendo um novo padrão para a indústria do mangá e influenciando gerações futuras de artistas e escritores.

“A Princesa e o Cavaleiro”, considerado um dos primeiros sucessos do *shoujo*, conta a história da princesa Safiri, que, por acidente, recebe dois corações, um masculino e outro feminino. Porém, para ascender ao trono, seu direito por sangue, Safiri precisa esconder seu lado feminino e enfrentar os vilões que questionam sua legitimidade ao trono (FIGURA 8).

Figura 8 – Cena do mangá Ribon no Kishi ilustrando sua protagonista a princesa Safiri. No balão diz “O príncipe está aqui”.



Fonte: Tezuka Osamu, 1967.

Criando o paralelo entre o feminino e o masculino, Tezuka questiona o papel da mulher na sociedade japonesa da época, que deveria ser Ryosai Kenbo (Boa esposa, mãe sábia), ou seja, a mulher deveria ser indefesa e cuidar das atividades domésticas. “A partir de Safiri, surgiram diversos outros mangá *shoujo* com garotas fortes lutando por seus sonhos e objetivos e até pela própria sobrevivência e a da família” (Melo, 2019).

Podemos observar que havia um sucesso grande entre homens produzindo histórias para o público feminino naquela época, como Tezuka e Shōsuke, e, apesar do aumento crescente das

mulheres no mercado de trabalho, o mercado do *shoujo* era especialmente visado por artistas masculinos, justamente pela dificuldade que enfrentavam ao tentar penetrar o mercado *shōnen*, notoriamente mais competitivo e difícil de ser “conquistado” (Schodt, 1986. p. 96).

As meninas que foram criadas com Ribon no Kishi e outras histórias em quadrinhos desenhadas por homens começaram a se perguntar por que não havia mais mulheres desenhando-as. Machiko Satonaka, uma artista hoje proeminente, foi uma delas: “Achei que poderia fazer um trabalho melhor sozinha e que as mulheres eram mais capazes de compreender o que as meninas querem do que os homens. Desenhar quadrinhos também era uma forma de obter liberdade e independência sem ter que passar anos na escola. Era algo que eu poderia fazer sozinha e era um tipo de trabalho que permitia que as mulheres fossem iguais aos homens” (Schodt, 1986. p. 97).¹⁵

No final dos anos 1950, mangakás como Miyako Maki (1935), Hideko Mizuno (1939) discípula de Tezuka, e Masako Watanabe (1929) começaram a adentrar na indústria do *shoujo*, abrindo portas para uma futura geração de mulheres mangakás nos anos 70, como Riyoko Ikeda (1947), Moto Hagio (1949), Yumiko Oshima (1947), e Keiko Takemiya (1950). Durante essa época, foi dado o nome “Grupo de 24¹⁶”, uma menção ao ano de nascimento das autoras que compunham o grupo.

O grupo foi responsável por grandes inovações visuais e narrativas dentro do *shojo manga*. As obras do grupo que mais definiram a categoria *shoujo* e foram consideradas revolucionárias são: “Rosa de Versailles” (Riyoko Ikeda), “Coração de Tomás” (Moto Hagio), “Poema do Vento e das Árvores” (Keiko Takemiya) e “De Eroica Com Amor” (Yasuko Aoike).

“Coração de Tomás” (CT) e “Poema do Vento e das Árvores” (PVA) são obras “gêmeas” que estabeleceram algumas das características mais icônicas e inovadoras do GA24 (Figura 1). Ambas contam histórias trágicas de amor entre rapazes (Matilde, 2015. p. 136)

O mangá “Berusaiyu no Bara”, ou “Rosa de Versailles¹⁷”, foi publicado pela revista “Margaret” e é considerado o primeiro romance histórico do *shoujo*. Ambientado na França durante a Revolução de 1789, a série narrava a história emocionante de uma jovem da nobreza chamada Oscar (ou Lady Oscar), que foi criada como homem por seu pai e nomeada capitã da guarda da Rainha Maria Antonieta. Em contraste com outras séries anteriores, como “A Princesa e o Cavaleiro”, o sexo biológico de Oscar era de conhecimento do público,

¹⁵ Tradução nossa do inglês: “Girls who had been raised on Ribon no Kishi and other girl's story-comics drawn by men began to wonder why there weren't more women drawing them. Machiko Satonaka, an artist prominent today, was one of these: “I thought I could do a better job myself, and that women were more capable of understanding what girls want than men. Drawing comics was also a way of getting freedom and independence without having to go to school for years. It was something I could do by myself, and it was a type of work that allowed women to be equal to men”.

¹⁶ Nome em japonês: 花の24.年組. Romanizado: *Nijūyo-nen Gumi*.

¹⁷ Nome em japonês: ベルサイユ.

e ela habilmente navegava entre os papéis de gênero feminino e masculino. Oscar enfrenta desafios políticos e sociais, equilibrando suas responsabilidades como guardião e seus sentimentos pessoais, ao mesmo tempo em que as tensões pré-revolucionárias se intensificam ao seu redor, destacando-se em um período marcado por conflitos e mudanças significativas.

Como seria o primeiro *shoujo mangá* com uma temática histórica, os editores não acreditavam que a série poderia ser um sucesso, mas ela tornou-se um hit instantâneo e sobrevive como referência para outros mangás, sendo citado e revisitado, além de transposto para outras mídias como o cinema, o teatro, a animação e games. (Silva, 2020. p. 80)

O romance de Ikeda foi um grande sucesso entre as leitoras e críticos e foi um divisor de águas do que era feito até então em termos de narrativa ao não colocar sua personagem em uma posição de domesticidade ou privilegiando uma narrativa voltada para o lar e a maternidade. Portanto,

As autoras do Grupo de 24 lidaram abertamente com temas políticos, com a questão da sexualidade, com os papéis de gênero, da violência, e levaram ao extremo o desenvolvimento psicológico das suas personagens. Homossexualidade, gravidez na adolescência, estupro, conflitos raciais, a luta das mulheres por um lugar no mundo público e no mercado de trabalho, não havia fronteira e as ambientações iam desde o romance escolar até a ficção científica, dramas históricos e quadrinhos de esporte. (Silva, 2020. p. 87)

Essas características introduzidas pelo grupo de mulheres tornaram-se padrão no *shoujo mangá* moderno. Se há décadas um beijo entre dois personagens era considerado subversivo, hoje temas mais delicados como aborto e sexo estão presentes em boa parte das séries publicadas. É responsabilidade da autora adequar sua história para o público leitor de cada revista.

Graças ao amadurecimento de temas representados nessas narrativas, o público leitor de *shoujo* foi se tornando cada vez mais velho, incluindo estudantes do ensino médio e pessoas com seus 30 anos. Entre os anos 1980 e 2000, a categoria *shoujo* experimentou uma evolução significativa, refletindo tanto a maturação do gênero quanto as mudanças sociais e culturais ocorridas no Japão e no mundo.

A década de 1980 foi marcada por uma diversificação ainda maior dos temas explorados nos mangás *shoujo*, com histórias que iam além do romance e aventura, para incluir questões psicológicas profundas, explorando a complexidade dos relacionamentos humanos e questões de identidade pessoal e social.

Durante esse período, autoras como Naoko Takeuchi (1967) revolucionaram a indústria com obras como "Sailor Moon" (1991), que combinava elementos de fantasia, romance, e luta

contra o mal, inspirando uma nova subcategoria de *shoujo* conhecido como "*mahō shoujo*" (conhecido em português como "garota mágica"). Na narrativa, Usagi Tsukino, uma adolescente desajeitada e chorona, descobre ser a guerreira Sailor Moon, destinada a liderar um grupo de guardiãs na luta contra forças malignas que ameaçam a Terra. A jornada de Usagi envolve não só batalhas épicas, mas também o amadurecimento pessoal e a exploração de laços profundos de amizade e amor. "Sailor Moon" não só ganhou imensa popularidade global, como também desafiou as noções tradicionais de feminilidade e poder, apresentando personagens femininas fortes que lutavam para salvar o mundo enquanto lidavam com questões cotidianas de adolescentes.

No mesmo período, a ênfase na narrativa visual e na expressão emocional se aprofundou, com artistas como o grupo CLAMP¹⁸ emergindo como forças significativas no mundo do mangá. Suas obras, como "Cardcaptor Sakura" e "X/1999", caracterizavam-se por seu estilo artístico detalhado e enredos que misturavam elementos de fantasia, drama, e romance, contribuindo para a expansão do alcance do *shoujo* para novos públicos e temas.

A década de 1990 e o início dos anos 2000 também testemunharam a crescente aceitação do *shoujo* por leitores de todos os gêneros, desafiando a noção de que o mangá *shoujo* era exclusivamente para leitoras. A universalidade dos temas tratados – como amor, amizade, crescimento pessoal e busca por identidade – permitiu que uma audiência mais ampla se conectasse com essas histórias. Além disso, a inclusão de temas LGBTQIAP+, especialmente nas obras *yuri* e nas histórias que exploravam relações amorosas entre personagens do mesmo sexo, refletiu uma abordagem mais inclusiva e diversificada da sexualidade e das relações humanas.

Paralelamente, o fim da era *Showa* (1926-1989) e o início da era *Heisei* (1989-2019) no Japão trouxeram mudanças significativas na sociedade japonesa, com impactos na indústria do mangá. A bolha econômica dos anos 80 e sua subsequente explosão no início dos anos 90 afetaram profundamente a sociedade japonesa, refletindo-se nos temas dos mangás *shoujo*, que começaram a explorar as incertezas econômicas e os desafios enfrentados pelos jovens.

Além disso, a globalização e o aumento do acesso à internet facilitaram a disseminação do mangá *shoujo* fora do Japão, contribuindo para um reconhecimento internacional crescente. Isso não apenas ampliou o mercado para os mangakás japoneses, mas também influenciou artistas e escritores ao redor do mundo, gerando um diálogo intercultural através do mangá.

¹⁸ Grupo de mangakás inicialmente composto por onze mulheres (atualmente composto por quatro) que fundiram um estúdio chamado CLAMP liderado por Nanase Ohkawa.

Nesse contexto, o *shoujo* mangá dos anos 1980 até 2000 refletiu a transformação da sociedade japonesa e das expectativas em relação ao gênero, além de ter desempenhado um papel ativo na formação de discursos globais sobre gênero, sexualidade e poder. Essa era se tornou um testemunho do poder do *shoujo* mangá de questionar, desafiar e redefinir os limites da expressão artística e cultural.

2.2 Temas recorrentes

Este tópico visa aprofundar o entendimento dos temas recorrentes presentes no *shoujo* mangá, destacando como esses elementos contribuem para o desenvolvimento narrativo e a formação da identidade do leitor. Mergulharemos diretamente na essência dos temas que fazem do *shoujo* mangá um veículo de exploração de emoções, relações sociais e desafios contemporâneos.

Em suas várias formas e complicações, o amor é um pilar central do *shoujo* mangá, permeando suas histórias desde o seu surgimento em 1927. Além de simples romances, essas narrativas exploram a profundidade das relações humanas, abordando desde a paixão juvenil até a complexidade dos laços afetivos maduros. Embora seja inegável que o amor idealizado é um dos temas mais recorrentes, há também uma abordagem aprofundada das nuances e desafios das relações amorosas presentes em diversos mangás.

Como discutido nos capítulos anteriores, o Japão possui uma longa história de misoginia, na qual as mulheres japonesas há séculos lutam por seus direitos. No entanto, ideais como o *Ryosai Kenbo* (Boa esposa, mãe sábia) ainda estão enraizados na construção da sociedade japonesa, que é considerada mais tradicional quando comparada a outras. Como resultado, para preservar essas estruturas sociais e de gênero, as revistas femininas enfatizavam o amor romântico, retratando essas narrativas como algo que deveria ser alcançado e desejado pelas leitoras. Isso significa que meninas e jovens eram induzidas a acreditar que suas maiores aspirações na vida deveriam ser encontrar um amor (marido), casar-se e ter filhos. Para que esses sonhos se realizassem, as revistas também construíam a garota ou mulher “perfeita”, por meio de suas protagonistas, alguém recatada, refinada, pura, prendada em atividades domésticas, além de possuir qualidades maternas.

Assim, muitas protagonistas são retratadas de forma submissa, especialmente quando contrastadas com seus pares românticos, que frequentemente assumem papéis de “bad boys”, garotos ciumentos e com dificuldade em comunicar seus sentimentos, chegando até mesmo a recorrer a violência física para se expressar, como um beijo não consentido, por exemplo.

Essas representações em revistas voltadas para o público juvenil podem ser muito controversas; se bem-feitas, podemos dizer que essas narrativas apenas refletem a realidade das relações amorosas, sejam elas boas ou ruins, e fazem suas leitoras questionarem a natureza das relações amorosas retratadas. No entanto, também é possível argumentar que essas revistas ajudam a perpetuar esse tipo de comportamento, contribuindo para a normalização de relacionamentos abusivos, além de criar um modelo de papéis de gênero a serem performados por homens e mulheres.

Hoje (mulheres) podem ser estilistas, jornalistas, médicos e políticos. E, no entanto, quase invariavelmente o que as mulheres exigem hoje em seus quadrinhos são histórias de amor. “Hoje a porta da prisão está aberta”, diz Minami, “mas o legado continua vivo”. (Schodt, 1986. p. 97).¹⁹

Após grandes mudanças sociais pós Segunda Guerra, as mulheres começaram a ganhar mais espaço na sociedade e suas possibilidades se expandiram, mas isso não mudou seus desejos por romance. Apesar de conhecermos vários *shoujos* que retratam relacionamentos abusivos e violentos, nos quais as próprias protagonistas se tornam vítimas de seus pares românticos, é importante ressaltar que muitos deles também apresentam relacionamentos saudáveis e “normais” entre jovens.

Também devemos destacar o fato de que a entrada das mulheres como mangakás aconteceu só mais tarde. Como resultado, muitas das histórias *shoujo* inicialmente enfatizavam o romance, pois os homens que predominavam na escrita dessas histórias acreditavam que essa era a única narrativa de interesse para o público feminino.

Mudanças mínimas na narrativa que divergissem um pouco do tipo romance da época eram subestimadas pelos editores, que assumiam que não havia público feminino interessado. Um exemplo emblemático foi a criação de “Rosa de Versailles”, que inicialmente foi criticado pelos editores por sua história se passar num contexto histórico da Revolução Francesa, de acordo com eles, “meninas não teriam interesse em nada que envolvesse história”. O sucesso de “Rosa de Versailles” fala por si só a respeito do interesse do público feminino por esse tipo de narrativas históricas. Inclusive, narrativas históricas se tornaram uma tendência no *shoujo* mangá e uma das subcategorias mais queridas pelas leitoras.

O percurso em direção ao autoconhecimento e à superação de obstáculos são outro tipo de temas frequentes, refletindo diretamente as experiências do público-alvo do *shoujo* mangá. Questões como a busca pela própria identidade, o enfrentamento de pressões acadêmicas e

¹⁹ Tradução nossa do inglês: “Today they can be fashion designers, journalists, doctors, and politicians. And yet almost invariably what women demand in their comics today is tales of love. ‘Today the prison door is open,’ says Minami, ‘but the legacy lives on.’”

sociais, e a transição para a vida adulta são abordadas com sensibilidade e profundidade, proporcionando aos leitores um espaço de identificação e reflexão. Muitas vezes, histórias românticas, típicas da categoria, se entrelaçam com outras temáticas, como é o caso do tema da "superação de obstáculos".

Em muitos mangás, encontramos protagonistas que, além de estudantes dedicadas, também são vizinhas prestativas, cuidam de seus irmãos mais novos e ainda têm tempo para um trabalho de meio período, evidenciando como as jovens são vistas como capazes de dar conta de tudo. A partir desses temas, novas subcategorias foram criadas, como mangás *shoujo* de esporte.

O final da década de 1960 e o início da década de 1970 testemunharam o florescimento de tentativas de mulheres artistas de expandir seu gênero. A história de vôlei de Chikako Urano, *Attack No.1*, em 1968, ajudou a pavimentar o caminho para balé, tênis e outras histórias de esportes para meninas mais tarde. Refletiu o tremendo boom do atletismo feminino que ocorreu na vida real depois que o Japão conquistou a medalha de ouro no vôlei nas Olimpíadas de 1964. Hideko Mizuno, uma das artistas pioneiras, começou em 1969 a desenhar *Fire!*, longa saga de uma cantora de rock and roll da contracultura americana. Ela incluiu sexo, drogas, morte e desilusão. (Schodt, 1986. p 99.)²⁰

Com o tempo, a representação de personagens femininas fortes, independentes e complexas tornou-se uma marca do *shoujo* mangá, mesmo personagens ainda retratadas como submissas são mostradas com muita resiliência interna e coragem. Por meio delas, estereótipos são desafiados promovendo a reflexão sobre o papel da mulher na sociedade, abordando temas como a igualdade de gênero, o feminismo e a luta contra convenções sociais restritivas.

Outros tipos de temas que também desafiam tais reflexões são os de fantasia e aventura, habilmente entrelaçados com a realidade de garotas adolescentes, criando mundos onde o ordinário se encontra com o extraordinário. Como exemplo, podemos citar o mangá “*Cardcaptor Sakura*” de CLAMP. Nesta obra, a protagonista Sakura Kinomoto, uma estudante do ensino fundamental, encontra um livro misterioso de cartas mágicas em sua casa. Ao abri-lo, as cartas são acidentalmente espalhadas pelo mundo, e Sakura é escolhida pelo guardião das cartas, Kérberos, para capturá-las novamente. Cada carta possui poderes únicos que Sakura deve dominar, enquanto lida com os desafios da vida escolar e pessoal. Essa fusão entre o mágico e o cotidiano normal permite uma exploração única de temas como a liberdade,

²⁰ Tradução nossa do inglês: “The late 1960s and early 1970s saw a blossoming of attempts by women artists to expand their genre. Chikako Urano's volleyball story *Attack No. 1*, in 1968, helped pave the way for ballet, tennis, and other sports stories for girls later (...). It reflected the tremendous boom in women's athletics that occurred in real life after Japan won the gold medal in volleyball in the 1964 Olympics. Hideko Mizuno, one of the pioneering women artists, in 1969 began drawing *Fire!*, a long saga of a rock and roll singer in the American counter-culture. She included sex, drugs, death, and disillusionment.”

a coragem e a superação de limites, ampliando as possibilidades narrativas e enriquecendo a experiência de leitura. Essa subcategoria, conhecida como *mahō shoujo*, ainda é extremamente popular até os dias atuais, trazendo um pouco das histórias épicas do *shōnen* para o público do *shoujo*.

Embora o *shoujo* seja conhecido por suas protagonistas femininas, ironicamente, com a entrada de mangakás mulheres na indústria, algumas optaram por criar mangás *shoujo* com quase exclusivamente só personagens masculinos em suas séries.

Tradicionalmente, as histórias em quadrinhos femininas eram estreladas apenas por meninas ou mulheres, mas na década de 1970 as mulheres artistas começaram a retratar heróis masculinos e, muitas vezes, exclusivamente mundos masculinos. (...) em 1976 (mulheres) expandiram ainda mais este gênero para incluir o amor entre meninos. Contos de relações homossexuais entre meninos, quando retratados “esteticamente”, são muito populares entre as leitoras e são uma extensão do tema subjacente bissexual tradicionalmente presente em muitas histórias em quadrinhos de meninas. (Schodt, 1986. p. 100-101)²¹

Essa nova categoria ficou conhecida por muitos nomes: *shonen-ai*, “Boys Love” (abreviado para BL) e *yaoi*. Como já foi dito em capítulos anteriores, o *shoujo* sempre apresentou temas bissexuais e homossexuais em suas narrativas, as novidades dessa nova subcategoria são suas características particulares:

Os primeiros BL geralmente aconteciam além do Japão, em um espaço psíquico emprestado de uma Europa romantizada do passado, transportando visualmente e narrativamente as leitoras de *shoujo* para um mundo em que elas poderiam apenas fantasiar sobre habitar. O (personagem do) belo garoto em si é um composto tanto na aparência quanto no temperamento de elementos europeus estetas e decadentes do século XIX, o Coral dos Meninos de Viena e celebridades andróginas como David Bowie (...). (Welker, 2012, p. 841)²²

Para James Welker (2012), mesmo que ocorra a objetificação das leitoras do corpo masculino *gay*, não é exatamente o personagem masculinos que elas desejam. O gênero BL, na verdade, funciona como uma ferramenta para que as garotas possam se identificar, expressando seus próprios desejos. Argumenta-se que as garotas apreciam ver relacionamentos amorosos entre dois homens, pois isso representa uma igualdade completa

²¹Tradução nossa do inglês: “Traditionally, girl’s comic stories starred only girls or women, but in the 1970s women artists began to portray male heroes, and often exclusively male worlds. (...) in 1976 further expanded this genre to include love between young boys. Tales of homosexual relationships between young boys, when depicted “aesthetically”, are very popular among female readers and are an extension of the underlying bisexual theme traditionally present in many girl’s comic stories.”

²²Tradução nossa do inglês: “Early boys’ love narratives are generally set beyond Japan, in the borrowed psychic space of a romanticized Europe of the past, thus visually and narratively transporting shōjo readers to a world they can only fantasize about inhabiting. The beautiful boy himself is a composite in both appearance and temperament of elements of nineteenth-century European aesthetes and decadents, the Vienna Boys’ Choir, and androgynous celebrities such as David Bowie (...).”

no vínculo estabelecido entre o casal, ao contrário das disparidades frequentemente presentes nos relacionamentos heterossexuais.

Apesar de histórias *yuri* (relações entre mulheres) não possuírem uma subcategoria tão estruturada quanto o *yaoi*, elementos do *yuri* são encontrados em quase todos os outros mangás *shoujo s* que não sejam *shonen-ai*. Ou seja, mesmo em mangás onde a protagonista tem um par romântico heterossexual, é bastante comum que sua história romântica ocorra paralelamente a um amor profundo por sua melhor amiga, que geralmente desempenha um papel coadjuvante na trama.

No mangá “Cardcaptor Sakura”, apesar da protagonista ser apaixonada por um garoto mais velho (Yukito) e mais tarde por seu colega de sala chamado Syaoran, Tomoyo, sua melhor amiga, é a pessoa quem mais demonstra afeto e devoção completa a Sakura, fazendo questão de costurar ela mesma as roupas que sua amiga vestirá em batalha e gravar com sua câmera cada grande feito de Sakura. Suas declarações de admiração chegam a ser tão grandiosas que Sakura por vezes estranha o comportamento da amiga. O amor de Tomoyo por Sakura, apesar de ser apresentado como uma amizade intensa e um amor não romântico, fica subentendido como algo a mais, especialmente vindo da parte de Tomoyo (FIGURA 9).

Figura 9 – Mangá “Sakura Card Captor”. Volume 2, capítulo 7, página 32. Na página a personagem Tomoyo se declara para Sakura.



Fonte: CardCaptor Sakura, CLAMP (1996).

Os temas recorrentes no *shoujo* mangá refletem não apenas a complexidade das experiências juvenis, mas também a constante mudança das sociedades em que essas narrativas são criadas e consumidas. Por meio de suas tramas envolventes e personagens ricos, o *shoujo* mangá continua a ser um espaço de diálogo, aprendizado e inspiração, ressoando com leitores de todas as idades e diferentes contextos. Ao explorar estes temas, o *shoujo* mangá cumpre um papel vital no entretenimento e como uma ferramenta de reflexão e crescimento pessoal, destacando-se como um gênero literário rico e multifacetado.

2.3 O *shoujo* na narrativa visual japonesa

Podemos afirmar que, a depender do tipo de narrativa que um mangaká pretende desenvolver, será necessário criar uma representação visual que esteja alinhada com os objetivos da história em questão. Quando falamos em “visual” pensamos numa sequência de imagem que substitui uma passagem verbal (Eisner, 1999).

Dessa forma, o arranjo de elementos visuais funcionaria como uma espécie de sintaxe orientando as “frases” que seriam equivalentes às disposições dos quadros. Esse arranjo seria responsável, para além da progressão linear da narrativa, pela representação do tempo em sua velocidade e ritmo, em uma espécie de fórmula em que a demarcação do espaço pelos quadros significa passagem de tempo. (Maia, 2023. p. 37)

Nas histórias em quadrinhos, ambas imagens e letras se misturam, criando uma linguagem específica. De acordo com Eisner (1999), a leitura de HQs (histórias em quadrinhos) é uma ação de compreensão estética e de esforço intelectual. Por exemplo, ao analisarmos um mangá *shōnen*, como “Rurouni Kenshin” (FIGURA 10), observamos a dinâmica entre os quadros é mais rápida, geralmente para acompanhar a velocidade das lutas entre os personagens e a narrativa frenética.

Figura 10 – Mangá “Rurouni Kenshin”, volume 1. Na cena (página) Kenshin derrota seus inimigos.



Fonte: Nobuhiro Watsuki, 1994

Por outro lado, as mangakás que escrevem *shoujo* usam outras técnicas que se adequam melhor ao tipo de histórias que elas querem contar, optando cada vez mais por um uso de quadros mais abstratos, como se as imagens flutuassem de uma para a outra (Schodt, 1986. p.89). A organização desses quadros muitas vezes é feita com elementos em sobreposição, lembrando técnicas de colagem, forçando o leitor a interromper o fluxo de leitura e olhar mais atentamente as imagens do que o texto, se houver texto. Geralmente os *layouts* dessas histórias incluem *close-ups*, ferramenta visual importante no *shoujo* que possibilita evidenciar o rosto e olhos da personagem, destacando, assim, suas emoções, acompanhados de outros elementos da natureza como flores, pétalas, árvores, nuvens etc. Podemos encontrar *layouts* com essas características em diversos mangás (FIGURA 11).

Figura 11 – Mangá “Kimi ni Todoke”. Prólogo, página 63. Na cena, nasce um sentimento da personagem Sawako por seu colega de sala. Kazehaya.



Fonte original: “Kimi ni Todoke”, Bessatsu Margaret (2005).

Assim como na arte visual tradicional japonesa e na poesia, o visual do *shoujo* tem como maior preocupação evocar um clima ou atmosfera para sua narrativa. Usando elementos como o sol se pondo, pétalas se desfazendo ou folhas caindo de uma árvore, as mangakás conseguem criar noções de passagem de tempo (como a mudança de estações) ou então usam essas imagens como símbolos que podem representar outras coisas como a morte ou o amor. De acordo com Eisner:

As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certa sofisticação por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor. (Eisner, 1999. p. 20)

É evidente que muito dos temas visuais e narrativos presentes no *shoujo* tem suas raízes no *ukiyo-e*, tipo de arte já discutido no primeiro capítulo desse estudo que representava

temas como a beleza feminina e a vida urbana cotidiana da época, reforçando o conceito de efemeridade da vida, mesmo em momentos de ócio.

Em relação ao estilo de desenhos ou traços usados no *shoujo*, é padrão o uso de linhas limpas e personagens desenhadas de forma esguias e belas. Para focar na fisicalidade, painéis grandes são usados para exibir as personagens e suas roupas em diferentes tipos de poses estilizadas (FIGURA 12).

Figura 12 – Página dupla do mangá “Designer” de Yukari Ichijo.



Fonte original: “Ribon”, Shueisha (1974).

A identidade visual do *shoujo* costuma a se repetir mesmo em diferentes mangás de diferentes autoras a fim de manter o padrão de beleza estabelecido pela sociedade, usando, dessa forma, protagonistas predominantemente magras e de olhos gigantes que parecem ser caucasianas. Contudo, as mangakás não desenvolvem por completo o resto do rosto mantendo o nariz e lábios bem simples, isso torna muitas personagens quase indistinguíveis uma das outras, mesmo entre personagens do sexo masculino e feminino, levando o leitor a usar elementos como roupas e cor de cabelo para reconhecer as diferentes personagens.

As protagonistas femininas têm corpos que muitas vezes são infantilizados, são corpos sem muito volume e curvas. Elas são sempre altas e esguias, ou baixas e fofas. Mas as personagens secundárias frequentemente têm corpos cheios de curvas. Quanto à representação do personagem masculino, percebe-se uma certa androginia. São quase

sempre personagens altos e esguios, bem vestidos e com cabelos estilosos e rostos finos. (Matilde, 2015. p. 11)

A caracterização de personagens masculinos usando traços femininos como cílios longos e sobrancelhas finas pode trazer um ar de gentileza e certa feminilidade e pode ser encontrado em todos os *shoujos* e corresponde as tendências bissexuais dessa categoria de mangá.

É importante ressaltar que os japoneses se retratavam em pinturas de forma muito diferente de como acontece hoje. Antes do contato deles com pessoas do ocidente, a maioria das pinturas mostravam suas características verdadeiramente asiáticas, ou seja, os olhos eram desenhados pequenos e cabelos pintados completamente de preto. A introdução da cultura e padrão de beleza Ocidental mudou a forma como os japoneses se enxergavam, até hoje muitos ainda tentam atingir a esses padrões clareando os cabelos ou passando por procedimentos cirúrgicos para mudar a pálpebra do olho, criando um efeito de olhos maiores.

Ao focarmos nos olhos das personagens, um dos elementos mais distintivos e característicos dos mangás, torna-se evidente a sua importância em realçar as emoções vividas por elas. Considerados as janelas da alma em diversas culturas, os olhos desenhados no *shoujo* são enormes e muitas vezes possuem estrelas desenhadas em suas pupilas, representando os sonhos e aspirações de suas personagens.

Desenhados com pernas longas e uma figura longilínea, as personagens dos *shoujos* parecem ser modelos do mundo da moda e as leitoras esperam que as mangakás sigam as últimas tendências do mundo *fashion* ao desenhar suas personagens, e em casos de narrativas históricas, como “Rosa de Versailles”, é esperado que o figurino seja historicamente preciso (FIGURA 13). Dessa forma, o *shoujo* segue e dita os padrões de beleza e estética entre jovens, desde os painéis abstratos com elementos florais até seus personagens, tudo precisa ser belo.

Figura 13 – Mangá “Rosa de Versailles”, volume 1, capítulo 2, página 21. Na página Maria Antonieta é coroada princesa da França.



Fonte: “Rosa de Versalhes”, Bessatsu Margaret (1972).

O mangá e a moda possuem um longo relacionamento, especialmente quando falamos do *shoujo*, ambos estão tão ligados que chegam a ser inseparáveis. Revistas para meninas durante a Segunda Guerra Mundial inspiravam suas leitoras a costurar suas próprias roupas que se inspiravam ao ver os modelos representados nas revistas. A partir do momento que essas revistas começaram a se centralizar mais e mais nos mangás — paralelamente ao desenvolvimento do *shoujo* — a incorporação da moda em suas histórias aconteceu naturalmente.

A partir dos anos 70, mulheres e garotas no Japão deixaram de costurar suas roupas e passaram a comprá-las. A vasta criação de histórias pelas mangakás envolvendo moda contribuiu para o surgimento e popularização de novos estilos estéticos, como o famoso estilo “kawaii”. O termo “kawaii”, originário do japonês, refere-se a uma qualidade de ser “fofo”, “adorável” ou “encantador” e é um elemento cultural profundamente enraizado no Japão. Este estilo destaca-se pelo uso de cores claras, personagens com traços exageradamente inocentes e juvenis, e acessórios decorativos, que juntos evocam uma sensação de doçura e inocência. Tornou-se um aspecto influente não apenas na moda, mas em toda a cultura pop japonesa, influenciando desde brinquedos e produtos de consumo até a mídia e as artes visuais.

O estilo "kawaii" tem uma relação intrínseca com a categoria de mangá shoujo e sua estética é frequentemente utilizada para expressar emoções e construir personagens que ressoam com os temas de ternura e romantismo típicos destas histórias. Os traços artísticos "kawaii" nos personagens, como olhos grandes e expressivos e proporções infantilizadas, ajudam a intensificar a expressividade emocional e a conectar-se emocionalmente com as leitoras. Além disso, essa estética é empregada para enfatizar a inocência e a pureza das personagens, elementos centrais em muitas narrativas de mangá shoujo, reforçando os valores e as fantasias idealizadas do público-alvo.

É comum encontrar narrativas que não apenas destacam estéticas doces e roupas encantadoras usadas pelas personagens, mas também exploram intensamente o universo da moda, como é o caso de "Paradise Kiss"²³ e "Nana", criado por Ai Yazawa, mangaká conhecida por misturar suas duas grandes paixões: moda e mangá.

"Paradise Kiss" detalha a vida de estudantes de uma escola de moda, focando na transformação da protagonista, Yukari, em uma modelo que se envolvendo e com um grupo de designers aspirantes. Em "Nana", as diferenças marcantes de personalidade entre as duas protagonistas, ambas chamadas Nana, são expressas de maneira vívida através de suas escolhas de moda. Nana Osaki, uma punk rock star, adota um estilo rebelde e ousado que reflete sua personalidade forte e independente, enquanto Nana Komatsu, uma aspirante a ilustradora, tende a escolher roupas que refletem sua natureza mais doce e romântica. Essas diferenças não só destacam seus contrastes individuais, mas também acentuam como suas roupas são uma extensão de suas identidades e aspirações.

Muitas vezes essas histórias copiavam nos mínimos detalhes roupas da alta costura de *designers* renomados como Vivienne Westwood (FIGURA 14) e Gianfranco Ferré para Dior (FIGURA 15).

²³ Nome em japonês: パラダイスキス

Figura 14 – À direita uma modelo desfilando um design de Vivienne Westwood. À esquerda imagem do mangá “Nana” em que a protagonista usa um dos designs de Westwood.



Fonte: Imagem da autora.

Figura 15 – À direita: foto do vestido “Dior Palladio” criado por Gianfranco Ferré para a Dior (1992); À esquerda: personagem Princess Serenity usando um vestido inspirado do design de Ferré.



Fonte: Imagem da autora.

Conclui-se que a representação visual em mangás, particularmente no *shoujo*, é um complexo sistema de símbolos e estilos que serve não apenas para contar uma história, mas também para evocar emoções, representar conceitos abstratos como o tempo e estabelecer uma conexão estética e emocional com o leitor. A importância de elementos visuais como a disposição dos quadros, o uso de close-ups, a representação detalhada de expressões faciais e a incorporação de elementos naturais e da moda, reforça a narrativa e cria uma experiência única de leitura. Esses aspectos visuais não só delinham o ritmo e a atmosfera da história, mas

também refletem e influenciam a cultura e os padrões de beleza dentro e fora do Japão. A interação entre imagem e texto em mangás é uma forma de arte que exige do leitor uma participação ativa na interpretação e na apreciação da história, demonstrando que, além de entretenimento, os mangás são veículos poderosos de expressão cultural e artística.

3. IMPACTOS CULTURAIS E SOCIAIS DO MANGÁ E DO SHOUJO MUNDIALMENTE

3.1 Influências globais

De acordo com Sato (2007), ao pensarmos em cultura pop – definida por ela como um fenômeno e conceito ligado à industrialização criado no século XX – precisamos distinguir como a cultura pop forma a cultura de um país e como ela passa a influenciar a cultura de outros povos. Logo, a cultura pop enquanto influência global tornou-se uma espécie de arma para que as grandes nações pudessem continuar após o fim da guerra suas propagandas ideológicas de forma menos bélica e com um caráter de entretenimento. O grande precursor desse fenômeno foi os Estados Unidos, que desenvolveu a criação de produtos para as massas, quer os produtos fossem enlatados ou programas de televisão.

Com essas novas práticas de exportação de cultura e com a instalação dos Estados Unidos no Japão, os japoneses se viram cercados de símbolos americanos, símbolos que haviam sido proibidos durante anos antes do fim da guerra. Inspirados pela fórmula de produção americana, os japoneses começaram a criar seus próprios conteúdos.

Os japoneses tinham, como ainda têm, preferências locais baseadas em suas condições, tradições, folclore e cultura, que demonstram ser fortes o bastante para criar e manter um amplo e rico mercado nacional. E assim se formou o pop japonês contemporâneo: ocidentalizado na forma, mas nipônico no conteúdo. (Sato, 2007. p. 14-15)

Impulsionado pela globalização e grandes nomes que surgiam no entretenimento japonês como “Osamu Tezuka” ou o filme “Godzilla”, o Japão passou a exportar não apenas produtos, mas também sua cultura

No início, foram (exportados) brinquedos de lata e rádios transistores. Nas décadas seguintes foram aparelhos eletrônicos de imagem e som e automóveis. (...) A partir dos anos 80, quando a fenomenal prosperidade do pequeno arquipélago, contraindo expectativas em função da limitação de espaço e de recursos naturais, conquistou a posição de segunda maior economia mundial, a ótica sobre o Japão se alterou. A partir daquele momento literalmente tudo o que o Japão produzia passou a interessar ao mundo, devido à curiosidade em desvendar como os japoneses haviam conseguido tal façanha. (Sato, 2007. p. 11)

No Brasil, o aumento da popularidade dos mangás e animes pode ser amplamente atribuído à televisão aberta, especialmente durante as décadas de 1990 e 2000, quando uma série de programas infantis e juvenis começaram a transmitir desenhos japoneses. Esta exposição inicial ocorreu em um momento em que a televisão ainda era o principal meio de

entretenimento para a maioria das crianças e adolescentes, o que proporcionou uma plataforma poderosa para introduzir a cultura pop japonesa a um público amplo e diversificado.

Um dos principais vetores dessa popularização foi o programa "TV Manchete", que introduziu séries icônicas como "Cavaleiros do Zodíaco" e "Yu Yu Hakusho". Esses programas não apenas capturaram a imaginação dos jovens brasileiros com suas histórias envolventes e personagens memoráveis, mas também apresentaram uma estética visual e uma narrativa que eram bastante distintas das produções ocidentais predominantes na época. O sucesso desses animes pavimentou o caminho para a aceitação e o entusiasmo por outras séries japonesas.

Além da Manchete, a Rede Globo e o SBT também contribuíram significativamente para a difusão dos animes. A Globo, através do "Festival de Desenhos", e o SBT com o programa "Bom Dia & Cia", transmitiram animes como "Dragon Ball", "Pokémon" e "Digimon". Estes programas não apenas entretinham as crianças depois da escola ou nas manhãs de sábado, mas também criavam um hábito e uma expectativa em torno da programação japonesa, que se diferenciava pela complexidade das tramas e pelo desenvolvimento profundo de personagens.

A influência desses programas foi tão significativa que eles não apenas moldaram o gosto de entretenimento das gerações mais jovens, mas também incentivaram o surgimento de um mercado de consumo relacionado a esses produtos. Com o aumento da demanda, começaram a surgir lojas especializadas em produtos de anime e mangá, eventos de cultura japonesa e até mesmo a publicação local de mangás, que permitiram aos fãs aprofundarem ainda mais seu engajamento com essa cultura.

Essa onda de popularidade também abriu espaço para a dublagem brasileira de muitas séries, o que tornou os animes ainda mais acessíveis ao público geral e ajudou a solidificar sua presença no imaginário cultural brasileiro. A qualidade e a proximidade cultural das dublagens em português foram essenciais para criar uma conexão mais profunda entre os animes e os espectadores brasileiros, fazendo com que muitas dessas séries e personagens se tornassem verdadeiros ícones culturais no país.

Porém, para que a expansão do mangá fosse um sucesso mundial, o Japão passou a adotar algumas mudanças em suas narrativas. Essas adaptações feitas para se “conformar” ao mercado global e para se tornar mais palatável para o público não japonês, não foram feitas apenas do lado das editoras nipônicas. No Ocidente, mais e mais editoras publicavam histórias que eram “inspiradas pelo mangá”, resultando na ascensão do mercado de quadrinhos japoneses (Neto, 2012).

Dessa forma, a evolução do mangá até alcançar o status estético que possui hoje foi devido a adaptações que a cultura nipônica sofreu para enquadrar-se em um contexto global, uma tentativa de tornar essa cultura em uma mídia de massa, criando assim uma cultura de massa, que impregna um pouco das diversas culturas pelo mundo. (Neto, 2012. p.3)

Respondendo à crescente demanda por mangás, editoras como a JBC e Conrad começaram a surgir no Brasil. Fundada no final dos anos 90, a JBC foi uma das primeiras editoras a se especializar em mangás. Ao traduzir e publicar uma ampla gama de títulos japoneses populares, a editora desempenhou um papel fundamental em tornar o mangá acessível aos leitores brasileiros e contribuíram significativamente para a diversificação do mercado brasileiro de quadrinhos. Essas editoras não apenas preencheram uma necessidade do mercado, mas também fomentaram uma maior apreciação do mangá como uma forma cultural e artística levando outras editoras de renome, como a Companhia de Letras e L&PM, conhecidas por seu catálogo literário clássico a render-se à publicação de mangás.

Esta tendência criou uma geração inteira de artistas e obras com traços e estilos narrativos característicos dos quadrinhos japoneses. Histórias como "Holy Avenger" criada por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan e ilustrada por Érica Awano (publicado em 1999), e "Turma da Monica Jovem", publicação mensal dos Estúdios Mauricio de Souza, lançada em agosto de 2008 – que adota o modelo de leitura japonesa, da esquerda para direita, preserva páginas em preto e branco e imita o estilo artístico dos mangás japoneses – são testemunhos do profundo impacto dos mangás na indústria de quadrinhos brasileira, ambos alcançando reconhecimento e sucesso tanto nacional quanto internacionalmente (FIGURA 16).

"Turma da Mônica Jovem" não apenas adota o formato de leitura e estética visual dos mangás japoneses, mas também introduz elementos narrativos mais complexos e desenvolvimento de personagens mais aprofundado, características marcantes dos mangás. Enquanto isso, difere significativamente dos gibis clássicos da "Turma da Mônica", que são caracterizados por histórias curtas, humorísticas e coloridas, destinadas a um público mais infantil. A versão em estilo mangá apresenta os personagens em situações mais maduras e dramáticas, refletindo questões típicas da adolescência, e utiliza uma linguagem visual que inclui expressões faciais exageradas e cenas de ação dinâmicas, similares às encontradas em mangás populares entre jovens e adultos. Similarmente, na Coreia do Sul, o mercado de mangás expandiu-se a tal ponto que o país desenvolveu sua própria versão do mangá, conhecida como

“*manhwa*²⁴”, que evoluiu para o formato digital com o surgimento e popularização dos *webtoons*²⁵.

Figura 16 – Capa do mangá “Turma da Mônica Jovem”. Volume 47.



Fonte: Panini, Mauricio de Souza (2015).

Os mangás representam um caso fascinante de globalização cultural, no qual um produto cultural específico de uma nação se torna parte do tecido social e cultural de outras. Essa transição levanta questões importantes sobre a preservação da cultura local diante da onipresença de conteúdos estrangeiros. Enquanto os mangás oferecem uma janela para o Japão, promovendo o entendimento intercultural, eles também desafiam as sociedades a equilibrarem a influência externa com a valorização de suas próprias tradições culturais.

Como sabemos, muito do sucesso do mangá deve-se a suas adaptações para a televisão. A passagem do papel para a televisão tornou-se comum e o aspecto comercial do mangá ganhou amplitude. (...) Assim, os mangás cresceram simultaneamente com seus leitores e diversificaram-se segundo o gosto de um público cada vez mais importante, tornando-se aceitos culturalmente. (Neto, 2012. p.3)

Os mangás são mais do que simples entretenimento; eles são uma manifestação cultural que reflete a dinâmica da globalização e sua capacidade de transformar as sociedades. No

²⁴ Em coreano: 만화. Termo coreano usado para definir histórias em quadrinhos no geral. Fora da Coreia o termo é usado para se referir a histórias em quadrinhos especificamente coreanas.

²⁵ *Webtoon* é um termo utilizado para designar histórias em quadrinhos que são publicadas exclusivamente online.

Brasil, os mangás se enraizaram na cultura popular, servindo como uma ponte entre o Japão e o Brasil e influenciando as gerações de maneiras que transcendem a simples leitura. Eles simbolizam a complexidade da interação cultural na era globalizada, onde os fluxos culturais transnacionais moldam identidades, indústrias e diálogos interculturais.

O *shoujo* mangá, categorizado por suas histórias focadas em audiências femininas jovens, transcende sua origem japonesa para se tornar um fenômeno cultural global com impactos significativos nas esferas culturais e sociais. Estes mangás, conhecidos por abordar temas de romance, relações interpessoais e aventuras de autoconhecimento, oferecem uma perspectiva única sobre as expectativas, desafios e sonhos do público ao qual se destinam.

A penetração do *shoujo* mangá no Brasil segue uma trajetória similar à dos mangás em geral, facilitada pela diáspora japonesa e pela globalização. A presença histórica da comunidade japonesa no Brasil criou um ambiente receptivo para a cultura pop japonesa, incluindo o *shoujo* mangá. Escolas de língua japonesa e importações diretas de mangás serviram inicialmente como pontos de contato para a introdução dessas narrativas, que gradualmente encontraram um público mais amplo graças à tradução e distribuição local.

O *shoujo* mangá desempenhou um papel crucial na formação de uma nova estética e sensibilidade entre leitores brasileiros, particularmente entre as mulheres jovens. Títulos como "Cardcaptor Sakura" e "Fruits Basket" não apenas introduziram personagens e enredos com os quais o público feminino poderia se identificar e aspirar, mas também abriram espaço para discussões sobre temas complexos como amor, identidade e amadurecimento. Além disso, o *shoujo* mangá tem sido fundamental na representação de mulheres fortes e independentes, contribuindo para o diálogo sobre empoderamento feminino e igualdade de gênero no Brasil.

3.2 Transformações Sociais.

“A disseminação da cultura nipônica no contexto cultural de outros países acabou modificando e criando o comportamento de determinados grupos sociais” (Neto, 2012. p. 6). Nos Estados Unidos (onde o mangá e a cultura japonesa também encontrou muitos fãs) ou Brasil, animes passavam constantemente na televisão e crianças em diversos lares – a partir dos anos 1980 – cresceram consumindo entretenimento japonês no dia a dia. Dessa geração em diante, os animes e os mangás tornaram-se tão populares que comunidades de fãs começaram a surgir, esse grupo ficou conhecido como *otakus*.

Os adoradores da cultura japonesa, principalmente os mangás e animes, são denominados *otakus*, o que equivaleria a uma nova “tribo” ou grupo social. Esse novo

grupo alimenta o mercado de nicho da cultura japonesa, que se torna cada vez mais abrangente. (Neto, 2012. p.7)

A cultura japonesa continuou a crescer durante as décadas dos anos 90 e anos 2000 e as comunidades de fãs passaram a organizar eventos, neles é possível comprar produtos japoneses e asiáticos (como mangás e comidas típicas), socializar com outros fãs ou participar de competições enquanto usam fantasia elaboradas de seus personagens favoritos (*cosplayers*²⁶). Esses eventos acontecem ao redor do mundo, alguns com mais de um dia de duração e milhares de pessoas, no Brasil, temos eventos conhecido como “Anime Friends” e “Anime SANA”, onde pessoas de todos os tipos se juntam para celebrar a cultura japonesa. Ao criar essa comunidade de fãs, os *otakus* desenvolveram suas próprias subculturas, incluindo gírias específicas, estilos de vestuário e comportamentos característicos.

Ler mangás ou assistir a animes transcende uma simples atividade de entretenimento passivo; na verdade, influencia profundamente seus adeptos, moldando suas identidades. Isso é especialmente verdadeiro para o seu amplo público adolescente, uma fase da vida marcada por intensas emoções e paixões fervorosas por interesses específicos. Os mangás, com suas narrativas envolventes e personagens com os quais os leitores podem se identificar profundamente, oferecem um terreno fértil para essa intensidade emocional. Os jovens podem se apegar a esses personagens e histórias, usando-os como uma forma de explorar suas próprias emoções e identidades. Isso pode levar a uma espécie de devoção intensa, onde os mangás se tornam uma parte central de suas vidas, influenciando como se veem e interagem com o mundo ao seu redor.

Assim como a categoria *shoujo* apresenta suas características únicas, as fãs dessas histórias também possuem suas próprias características, que as diferenciam de outros *otakus*, sendo moldadas pelas leituras que realizam. Logo, ao pensarmos no *shoujo* mangá, é fácil entender como essas narrativas podem ressoar profundamente com as experiências vivenciadas durante a adolescência de jovens leitoras, uma fase marcada pela exploração de identidade e emocionalidade intensa.

As leitoras de *shoujo* frequentemente veem refletidas nas páginas de seus mangás as lutas e triunfos que são parte do crescimento pessoal. A identificação com personagens que enfrentam dilemas amorosos, desafios de amizade, conflitos familiares, e questões de autoimagem e

²⁶ Geralmente, os *cosplayers* — indivíduos que praticam *cosplay* — são admiradores dos personagens que encarnam, bem como das séries, filmes, jogos ou desenhos animados aos quais esses personagens pertencem.

autoestima ajudam as adolescentes a processarem suas próprias experiências. No mangá “Peach Girl” criado por Miwa Ueda em 1999, acompanhamos Momo Adachi, uma garota loira e de pele bronzeada, que lida com o estereótipo preconceituoso atribuído a ela de garota “fácil”. Sua infelicidade com sua aparência, ou como as pessoas reagem a ela, é um tema recorrente na história (FIGURA 17). Isso não apenas reflete suas realidades emocionais, mas também pode intensificar a maneira como vivenciam e compreendem esses sentimentos, contribuindo para um desenvolvimento emocional mais rico.

Figura 17 – Duas páginas do mangá “Peach Girl”, volume 1, página 9 e 13. Na página esquerda vemos a protagonista Momo com uma cara irritada ao pensar nas palavras que outros usam para descrevê-la, as palavras aparecem acima dela. À esquerda os balões representam a narração de Momo ao se comparar com sua colega de sala que tem o visual físico ideal.



Fonte: Revista “Bessatsu Friends”, 2003.

Portanto, o *shojo* pode ter um efeito amplificador sobre suas jovens leitoras. A intensidade com que as emoções são retratadas nos mangás pode validar os sentimentos muitas vezes voláteis da adolescência, ensinando as jovens a aceitarem e expressarem suas próprias emoções. Por exemplo, as intensas alegrias e decepções amorosas comuns nos enredos de

shoujo podem fazer com que as adolescentes sintam que suas próprias experiências emocionais são normais e significativas.

A leitura de *shoujo* mangá muitas vezes se transforma em uma atividade comunitária, característica presente na maioria dos mangás, seja através da discussão de histórias com amigas, participação em fóruns online, ou até mesmo frequentando eventos de *cosplay*. Essa devoção pode fortalecer laços sociais e oferecer um senso de comunidade e pertencimento, ajudando as adolescentes a se sentirem menos isoladas em suas experiências pessoais.

Um dos impactos mais significativos do *shoujo* mangá é sua capacidade de influenciar as concepções de identidade feminina. Através de suas narrativas ricas e personagens multidimensionais, o *shoujo* mangá oferece modelos alternativos de feminilidade que desafiam estereótipos e promovem uma visão mais inclusiva e diversificada do que significa ser mulher. Esta influência é particularmente importante em uma sociedade como a brasileira, por exemplo, onde as representações midiáticas da feminilidade frequentemente oscilam entre extremos tradicionais e modernos.

Embora o *shoujo* mangá ofereça uma plataforma poderosa para a exploração de questões de gênero e sociais, ele também enfrenta desafios em termos de representação e diversidade. Críticas sobre a idealização de personagens e relacionamentos são comuns, apontando para a necessidade de um diálogo contínuo sobre as responsabilidades das criadoras desses conteúdos. Conforme mencionado no subcapítulo “O shojo na narrativa visual japonesa”, a moda está intimamente ligada ao *shojo* mangá. Então, não é surpreendente que as fãs dessa categoria frequentemente adotem estilos de vestuários e cortes de cabelos que imitam os de suas personagens favoritas, repetindo as tendências vistas nos mangás (FIGURA 18).

Figura 18 – Duas irmãs gêmeas copiando as roupas e cabelo usadas por personagens de “Sailor Moon”.



Fonte: Conta do *Instagram* “Betty Berry”.

A crescente popularidade do *shoujo* mangá no Brasil não apenas alimenta o interesse dos fãs, mas também oferece oportunidades valiosas para artistas locais. Inspirados nos mangás, esses criadores têm a chance de desenvolver obras que refletem e dialogam com a realidade brasileira, fomentando uma rica troca cultural. Um exemplo notável dessa dinâmica é a publicação em 2019 da primeira coletânea de mangá *shoujo* produzida por várias autoras nacionais, intitulada “Shoujo Bomb” (FIGURA 19). Este lançamento destaca como as interações culturais continuam a gerar resultados significativos e inovadores no cenário artístico brasileiro.

Figura 19 – Capa da coletânea de mangás shoujos intitulada “Shoujo Bomb”. Na capa esta ilustrada as protagonistas das diferentes histórias incluídas na coletânea.



Fonte: Editora “Renata Rinaldi”, 2019.

Mangás e *shoujo* mangás transcendem o entretenimento, agindo como espelhos das transformações culturais e sociais que acompanham a globalização. No Brasil, essas narrativas japonesas não apenas encontraram um público ávido, mas também contribuíram para debates críticos sobre gênero, identidade e representação. Continuando a se transformar e se adaptar às sensibilidades locais, o mangá e o *shoujo* mangá permanecem testemunhos vivos da capacidade

da arte de conectar culturas e inspirar mudança social, refletindo a complexidade da interação cultural na era globalizada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluindo, a presente pesquisa científica intitulada "*Shoujo* Mangá: Explorando Temas, Tropos e Impactos Culturais na Narrativa Visual Japonesa" proporcionou uma análise sistemática e profunda do gênero *shoujo* mangá, destacando sua trajetória evolutiva, temáticas predominantes e sua influência substancial na cultura pop japonesa e, por extensão, global. Este estudo identificou que o *shoujo* mangá, ao transcender as fronteiras de simples entretenimento juvenil feminino, se estabelece como um meio significativo de expressão artística e veículo de discussão crítica de questões sociais, de gênero e identitárias.

A análise histórica realizada desvendou a transformação do *shoujo* mangá de narrativas românticas elementares para a inclusão de uma gama diversificada de subcategorias, cada um trazendo suas peculiaridades temáticas, o que distingue essa categoria dentro do vasto universo do mangá. Tal evolução espelha as dinâmicas socioculturais e atende às expectativas de um público cada vez mais variado e exigente, um fenômeno que foi impulsionado significativamente pela inserção de mulheres na esfera criativa do *shoujo* mangá, marcando uma mudança paradigmática tanto na representação feminina quanto na incorporação de perspectivas femininas nas narrativas.

A exploração de temas e tropos recorrentes nos *shoujo* mangás revelou a complexidade inerente a este gênero, abrangendo desde romances intrincados e jornadas de autoconhecimento até aventuras envolventes e desafios de superação. Esses elementos não somente enriquecem a tapeçaria narrativa, mas também fomentam a introspecção e o desenvolvimento identitário das leitoras, atuando como moldes culturais e sociais que refletem e questionam suas vivências e percepções.

Do ponto de vista cultural, o estudo destacou o impacto significativo do *shoujo* mangá na sociedade, influenciando e desafiando normas de gênero, padrões culturais e percepções sociais. Por meio de suas narrativas visuais evocativas, o *shoujo* mangá serve como um fórum para a exploração de temas contemporâneos, promovendo um diálogo entre a cultura japonesa e audiências internacionais, e desempenhando um papel ativo na formação de discursos globais sobre diversidade, inclusão e representatividade.

Em suma, esta pesquisa científica demonstrou que o *shoujo* mangá é um elemento integral da cultura pop japonesa, representando uma forma de arte dinâmica que continua a se desenvolver e influenciar o discurso cultural e social. Suas narrativas complexas e esteticamente ricas oferecem *insights* valiosos sobre a condição humana, enquanto promovem a compreensão e a apreciação da diversidade e da complexidade das experiências de vida. Portanto, o *shoujo*

mangá não apenas reflete a sociedade em que é criado, mas também tem o potencial de moldar essa mesma sociedade, desafiando as leitoras a repensar conceitos e preconceitos, e a explorar novas formas de entender o mundo ao seu redor.

Referências

“Astro Boy in a Black Jack Manga”, [s.d.]. **Astro Boy in a Black Jack Manga**. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/496099715176350696/>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

Bessatsu Margaret. Disponível em: <<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=6458>>. Acesso em: 1 abr. 2024.

CARLOS, G. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2011.

CEASIAUFPE. **Resenha crítica**. Disponível em: <<https://ceasiaufpe.com.br/?p=5734>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

CLAMP. **Cardcaptor Sakura**. JBC, 1996.

DE SOUSA, M. **Turma da Mônica Jovem 47**. 47. ed. Estugarda, Germany: Panini, 2015.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo (Sp): Martins Fontes, 1999.

Folha Online - Férias. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/criancas/2001-manga.shtml>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

ITO, K. **A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society**. *The Journal of Popular Culture*, v. 38, n. 3, p. 456–475, fev. 2005.

“Kimi ni Todoke: From Me to You - vol.1 ch.0 - share any Manga on MangaPark”, [s.d.] **Kimi ni Todoke: From Me to You - vol.1 ch.0 - share any Manga on MangaPark**. Disponível em: <https://comicpark.to/title/371447-pt_br-kimi-ni-todoke-from-me-to-you/8159297-vol-1-ch-0>. Acesso em: 12 abr. 2024.

LIMA, H. **Shoujo Bomb no Catarse**. Disponível em: <<https://madeinjapan.com.br/2019/04/29/shoujo-bomb-no-catarse/>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

MATILDE, A. **Revolução das Flores: uma introdução ao Grupo do Ano 24 na vanguarda do shojo manga**. v. 6, n. 11, p. 135–148, 1 jun. 2015.

MAIA, B. B. C. **A construção do ethos feminino e sua relação com o pathos em Sakura Card Captor: Um estudo da segunda edição brasileira sob a perspectiva semiolinguística**. 2023. 153 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagem) – Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem, Instituto de Letras, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2023.

MELO, Sarah Rodrigues de. **Representações do relacionamento amoroso nos mangás shoujo**. 2019. 81 f., il. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Teoria, Crítica e História da Arte) — Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

Mesmo não sendo os personagens principais, ainda bem que eles ficaram juntos! (Artigo traduzido). Disponível em: <<http://www.shoujo-cafe.com/2023/10/mesmo-nao-sendo-os-personagens.html>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

NAZAREWICH, O. **Sister duo recreate famous cartoon characters' iconic looks with vintage clothes.** Disponível em: <<https://diply.com/137504/sister-duo-recreate-famous-cartoon-characters-iconic-looks-with>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

NETO, J. C. **Mangá a cultura nipônica na construção da cultura pop mundial.** 2012.

NICOLIN, L. **Análise – TOC weekly shonen jump #36-37 (Ano 2023).** Disponível em: <<https://www.analiseit.com/2023/08/analise-toc-weekly-shonen-jump-36-37-ano-2023/>>. Acesso em: 1 abr. 2024.

OGI, F. **Female Subjectivity and Shoujo (Girls) Manga (Japanese Comics): Shoujo in Ladies' Comics and Young Ladies' Comics.** *The Journal of Popular Culture*, v. 36, n. 4, p. 780–803, 29 abr. 2003.

HOKUSAI. **“Hokusai Manga”:** *Sketches of the universe.* Disponível em: <<http://www.ukiyoe-ota-muse.jp/2016-hokusai-manga-universe/>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

QUINTEIRO, T. **Satoshi Kon, diretor de anime, afirma que foi plagiado por Hollywood.** Disponível em: <<https://hitsite.com.br/anime-manga/satoshi-kon-diretor-de-anime-afirma-que-foi-plagiado-por-hollywood/>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

The Tale of Genji: The world's first novel? **BBC**, 14 ago. 2019.

RIBEIRO, J. A. K.; FELDMAN, A. K. T. Yellow Rose (1923): a Classe S no Japão imperial (1868 -1945). **Revista Ártemis**, v. 35, n. 1, p. 168–183, 2023.

Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan Capítulo 1. Disponível em: <<https://mangaschan.net/15201617/rurouni-kenshin-meiji-kenkaku-romantan-capitulo-1/>>. Acesso em: 12 abr. 2024b.

RYŪJO. Manuscritos ilustrados de O Conto de Genji, 1594. Acesso em: 23 mar. 2024

Ryūjo (tatsujo). Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/839905>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

SATO, Cristiane A. **Japop – o poder da cultura pop japonesa.** NSP-Hakkosha, 2007.

SCHODT, F. L. **Manga! Manga!** [s.l.] Kodansha, 1986.

SILVA. **Feminismo e revolução francesa sob o olhar de uma japonesa.** v. 2, n. 1, p. 76–116, 1 jun. 2020. The Tale of Genji: The world's first novel? **BBC**, 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/culture/article/20190814-the-tale-of-genji-the-worlds-first-novel>>. Acesso em: 23 mar. 2024.

Versailles no Bara vol.1 chapter 1. Disponível em: <<https://w.mangairo.com/story-ok250070/chapter-1>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

WELKER, James. **Beautiful borrowed and bent: Boy's love as Girls' love in Shoujo manga**. 2012. Disponível em

<https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/498987?journalCode=signs>. Acesso em: 5 jan. 2024