



A Comunicação Visual dos Mangás¹

Erika FREITAS²

Janaína NUNES³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

O mangá é uma das principais formas de expressão da linguagem visual japonesa. Essa mídia vem ganhando cada vez mais espaço no mercado consumidor brasileiro, seja por meio de suas publicações por editoras nacionais ou pelo seu uso secundário em animações e merchandising. O uso de elementos gráficos importados e adaptados de quadrinhos ocidentais cria uma identidade visual única e eficaz na comunicação através da arte sequencial. Dissertar sobre essa linguagem e exemplificar alguns aspectos, apresentando características encontradas em um mangá específico são os objetos do presente artigo.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; linguagem visual; quadrinhos; mangá.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem por finalidade fazer uma breve análise das características gráficas da linguagem visual dos mangás usando como objeto o primeiro capítulo de Fullmetal Alchemist⁴, escrito e desenhado por Arakawa Hiroaki. A história de Fullmetal Alchemist se passa em uma era fictícia na qual a Alquimia é a ciência mais avançada que se tem conhecimento. A narrativa fala dos irmãos Edward e Alphonse Elric que estão em busca de recuperar seus corpos pedidos após uma tentativa desastrosa de ressuscitar sua mãe através da Alquimia. O início de sua publicação no Japão foi em agosto de 2001 e seu término em junho de 2010. Nesse período foram 108 capítulos publicados em 27 volumes. Já no Brasil, a Editora JBC optou por distribuir os capítulos do mangá em 54 volumes sendo que o período de publicação foi de fevereiro de 2007 a abril de 2011.

O MANGÁ COMO COMUNICAÇÃO VISUAL JAPONESA

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

² Graduanda do Curso de Comunicação Social da UFJF, email: dotlikeme@gmail.com

³ Orientadora, Professora Mestre da Faculdade de Comunicação Social, email: ninaolinunes@yahoo.com.br

⁴ No original: 鋼の錬金術師, Hagane no Renkinjutsushi, “Alquimista de Aço”

A linguagem visual corresponde ao conjunto gráfico de representação de uma cultura. A Ásia Oriental tem um relacionamento próximo com a abordagem de figuras como linguagem e em sociedades que usam o Kanji⁵ é mais simples desenvolver manifestações culturais onde letras combinadas com ilustrações são tratadas como imagem.

As raízes do mangá estão no século XI quando surgiram manifestações de caricaturas gráficas de animais feitas em pergaminhos. Com o tempo, essas ilustrações foram evoluindo e ganhando outros suportes gráficos como os *zenga* (caricaturas para meditação), os *ôtsu-e* (amuletos budistas de caricaturas coloridas), os *naban* (relatos históricos ilustrados de forma estilizada), os *ukiyo-e* (gravuras feitas por meio de pranchas de madeira com a temática teatral) entre outros.



Figura 1: Ukiyo-e de Utagawa Toyokuni

No início do século XX, deu-se a implantação definitiva da narrativa ilustrada no Japão por meio das tiras publicadas nos periódicos. Em decorrência da Segunda Guerra Mundial houve a redução da produção dos mangás, causada pela restrição de papel e pela censura. Com o fim da guerra, a indústria do mangá teve que recomeçar do zero (Gravett, 2006). A reinvenção dos quadrinhos japoneses foi, em grande parte, feita por Ozamu Tezuka, que por sua contribuição, ficou conhecido como Manga no Kamisama (“Deus do mangá”). Tezuka, influenciado pelos longas-metragens americanos e europeus, transformou a linguagem do mangá, com a abrangência de gêneros e temas, sem receio de abordar questões como identidade, perda, morte e injustiça em suas narrativas. A história do mangá é repleta de hibridismo, essa mídia evoluiu importando técnicas ocidentais adaptando-as e inovando-as através da sua

⁵ No original: 漢字, são caracteres de origem chinesa utilizados para compor o sistema de escrita do Japão.



interpretação. Essa postura é conhecida como *wakon yosai*⁶: espírito japonês, tecnologia ocidental.

O vocabulário gráfico da linguagem visual japonesa surgiu de forma gradativa, sendo transmitido e influenciado por outras fontes culturais da mesma forma que a língua e a escrita japonesas foram influenciadas pela chinesa. Enquanto a linguagem visual japonesa é o sistema gráfico comunicacional, “mangá” é o contexto sócio-cultural no qual a mesma aparece com mais frequência. No Japão, os mangás correspondem a 40% das publicações anuais das editoras e o Brasil é um dos maiores consumidores de mangás em todo o mundo (Fusanosuke apud Gravett, 2006). Dessa forma é natural que a difusão da cultura pop japonesa nos últimos anos faça com que pessoas do mundo inteiro possam identificar o “estilo mangá” e a sua linguagem.

Esse “estilo” de representação gráfica não é ligado a nenhum traço de um mangaká⁷ específico. Porém, leitores proficientes conseguem distinguir a diferença entre o traço do estilo do desenho presente nos mangás *Shoujo*⁸ do estilo presente no *Shounen*⁹, por exemplo. Essa diferença na representação gráfica para diferentes gêneros forma um “estilo” que constitui, segundo Neil Cohn, um “dialeto” ou um “sotaque” da linguagem visual japonesa. Porém, diferente da linguagem falada, a linguagem visual não é limitada geograficamente, mas sim, regrada pelo tipo de publicação e pelo público que desejar atingir.

A popularidade do mangá pelo mundo pode ser explicada pelo padrão de seus desenhos, com a repetição e a sistemática gráfica dos traços e com um vocabulário visual consistente, a assimilação desse estilo é disposta de forma prática e compreensível para novos leitores. O mangá atingiu também um grande sucesso comercial mundialmente devido ao seu relacionamento com outras mídias como a televisão, animês e videogames, tornando-se assim, uma influencia econômica por meio de seu uso secundário em brinquedos, alimentos e propaganda.

A DINÂMICA DOS QUADROS NA ARTE SEQUÊNCIAL

⁶ No original: 和魂洋才; expressão criada por Yoshikawa Tadayasu, tornou-se o lema dos nacionalistas depois das sucessivas vitórias na Primeira Guerra Sino-Japonesa, o lema faz referência à modernização e militarização japonesa.

⁷ No original: 漫画家, lit. cartunista, autor e/ou desenhista do mangá

⁸ No original: 少女, lit. menina, nesse contexto o termo refere-se aos mangás cujo público alvo são jovens do sexo feminino entre 10 e 18 anos de idade.

⁹ No original: 少年, lit. menino, mangás cujo público alvo são jovens do sexo masculino a partir dos 10 anos de idade.

Will Eisner (2010), precursor da HQ moderna, reuniu uma série de práticas e técnicas ao longo de sua carreira como quadrinista. Para ele, o sucesso em comunicar através dos quadrinhos depende da facilidade com que o leitor compreende a imagem, tanto o seu significado quanto o seu impacto emocional. Os traços, o enquadramento, o estilo, a aplicação sutil de peso, ênfase e delineamento, o contraste e a iluminação devem ser combinados de forma harmônica para evocar a mensagem.

Para Scott McCloud (1993) o significado sequencial pode derivar de uma relação linear entre quadros, feitas por diferentes formas de transição. McCloud categorizou seis tipos de transições entre os quadros: 1) Momento-para-momento, 2) Ação-para-ação 3) Tema-para-tema, 4) Cena-para-cena, 5) Aspecto-para-aspecto e 6) Non-sequitur¹⁰.

A transição 1) Momento-para-momento é caracterizada pela pequena passagem de tempo narrativo entre os quadros. O segundo quadro mostra o mesmo personagem/objeto momentos depois do tempo ocorrido no primeiro. Esse tipo de transição exige pouca intuição e conclusão do leitor.



Figura 2: exemplo de transição Momento-para-momento. Fonte: Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa

A 2) Ação-para-ação, apresenta um tema único em momentos distintos de forma progressiva. Essa transição acontece entre duas ações relacionadas a um mesmo personagem/objeto em um mesmo espaço.

¹⁰ Expressão latina que significa “não segue” “não procede”; usada para definir argumentos logicamente inconsistentes.



Figura 3: exemplo de transição Ação-para-ação. Fonte: Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa

Já a transição 3) Tema-para-tema, mostra a mudança entre personagens/objetos onde a narrativa permanece em uma mesma cena ou ideia. Aqui, o leitor precisa de um grau maior de envolvimento para conseguir decodificar a narrativa.

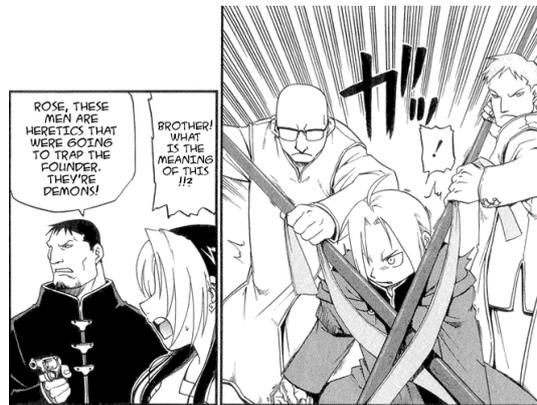


Figura 4: exemplo de transição Momento-para-momento. Fonte: Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa

A 4) Cena-para-cena são aquelas transições em que ocorrem passagens significantes de tempo e espaço. Esse tipo de transição exige o raciocínio dedutivo e, muitas vezes, apresenta legendas como: “50 anos depois” ou “Enquanto isso...”. São utilizadas principalmente para apresentar cenas do passado, futuro ou ações que ocorrem simultaneamente.



Figura 5: exemplo de transição Cena-para-Cena. Fonte: Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa

Na transição 5) Aspecto-para-aspecto temos a impressão de que o tempo é congelado para mostrar aspectos do lugar ou de uma ideia, expondo vários pontos de vista de um mesmo objeto. Estabelece um “olho migratório” no qual o leitor faz o reconhecimento do ambiente.

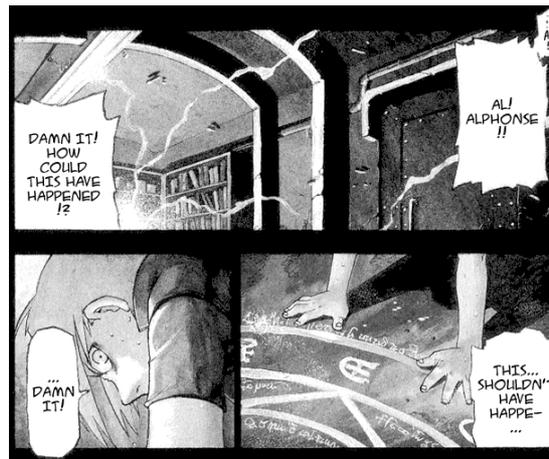


Figura 6: exemplo de transição Aspecto-para-aspecto. Fonte: Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa

E a última transição, 6) Non-sequitur, é quando os quadros não possuem relação lógica evidente entre si.



Figura 7: exemplo de transição Non-sequitur. Fonte: Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa

Sobre esse último tipo de transição entre quadros, Scott McCloud faz a seguinte observação:

Por mais que uma imagem seja diferente de outra, sempre há um tipo de alquimia no espaço entre os quadros, que pode nos ajudar a descobrir um sentido até na combinação mais dissonante. Essas transições podem não fazer “sentido” de uma forma tradicional, mas algum tipo de relação acaba se desenvolvendo. Criando uma sequência de duas ou mais imagens, nós damos a ela uma identidade forçando o leitor a considerar essas imagens como um todo. Por mais diferentes que sejam, elas passam a pertencer a um único organismo (McCloud, 1993, p. 73)

Na obra *Desvendando os Quadrinhos*, McCloud (1993) analisou as transições de quadros de alguns gibis americanos e europeus. McCloud percebeu que apesar de diferentes em vários pontos, a forma pela qual as transições ocorrem nesses quadrinhos são bem similares. Existe a recorrência de três tipos de transição: 2) Ação-para-ação, 3) Tema-para-tema e 4) Cena-para-cena; com a 2) Ação-para-ação sendo a mais utilizada. Depois, ao analisar o mangá de Tezuka, McCloud observou que, apesar da transição 2) Ação-para-ação dominar assim como nos quadrinhos europeus e americanos, no Japão ela ocorre em proporções menores. E também, no mangá pode-se verificar o uso de 1) Momento-a-momento e a transição que é raramente vista em quadrinhos ocidentais, a 5) Aspecto-para-aspecto. Ou seja, a duração de uma ação nos mangás é mais lenta e trabalhada, ocupando muitas vezes vários quadros para representar uma única ação.

Seguindo as categorias de Scott McCloud, das 203 transições contidas no capítulo 1 de Fullmetal Alchemist, 80 são Tema-para-tema, 52 Ação-para-ação, 50 Aspecto-para-aspecto, 12 Momento-para-momento, 5 Cena-para-cena e 4 Non-sequitur. Isso significa que o ritmo de leitura é mais acelerado e a duração das ações é mais lenta

e trabalhada. Assim, podemos observar que as transições ocorridas no mangá exigem mais abstração e poder de conclusão do leitor.

A opinião de muitos teóricos, quadrinistas e até mesmo leitores é que isso se justifica devido ao fato de os mangás disporem de mais páginas por edição do que um quadrinho ocidental. Por terem mais espaço, podem dedicar páginas para retratar de forma lenta um acontecimento importante para a narrativa. Mas acreditamos que essa diferença entre Ocidente e Oriente vai muito além desse argumento. A arte e a literatura ocidentais não possuem a característica de serem vagas, de desviarem-se muito do seu objetivo, a tradição cultural do Ocidente sempre foi “direta ao ponto”, enquanto o Oriente tem uma tradição muito rica em artes cíclicas e labirínticas (McCloud, 1993). O mangá herdou essa tradição, portanto é natural que em sua construção ele enfatize o momento e não a ação.

	Americana	Japonesa
Momento-para-momento	0	~5%
Ação-para-ação	≥ 65%	~50%
Tema-para-tema	~20%	~25%
Cena-para-cena	~15%	~5%
Aspecto-para-aspecto	0	~15%
Non-sequitur	0	0

Figura 8: Tabela comparativa do uso das transições entre quadros das histórias em quadrinhos americanas e japonesas. Fonte: imagem adaptada da obra *Japanese Visual Language*, de Neil Cohn, 2007.

Neil Cohn (2007) faz uma abordagem do conteúdo dos quadros onde afirma que esses servem principalmente para focar a atenção do leitor em partes específicas da narrativa. E ele os categoriza baseado na quantidade de informação que os quadros possuem. Quadros *Macros* são aqueles que mostram vários personagens ou uma cena inteira, enquanto os *Monos* mostram apenas uma entidade de forma isolada. Os *Micros* contém menos do que uma entidade inteira, como por exemplo, o close-up de um personagem, focando apenas em uma parte do todo. E por último, os quadros *Polimórficos* demonstram ações inteiras através da repetição de personagens individuais em vários pontos daquela ação.

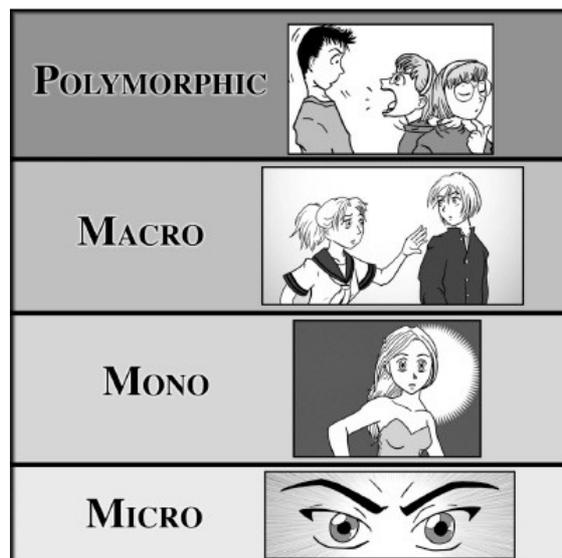


Figura 9: As categorias propostas por Cohn são organizadas conforme o conteúdo gráfico contido em cada quadro. Fonte: imagem da obra *Japanese Visual Language*, de Neil Cohn, 2007.

Cohn (2007) concluiu que nos mangás há reincidência no uso de Micros e Monos, ou seja, a linguagem nessa mídia foca mais em uma parte de um ambiente do que em cenas com ambientes abertos enquadrando todo o cenário, como é o caso dos Macros. Isso significa que a linguagem visual dos mangás tende a focar a atenção do leitor nos personagens de forma individual quase na mesma intensidade em que mantém o foco em cenas completas.

No primeiro capítulo de *Fullmetal Alchemist* temos o total de 252 quadros distribuídos em 49 páginas. Foram encontrados 128 quadros Micros, 76 Macros, 48 Monos e nenhum Polimórfico. Sendo assim, 50% do total de quadros tem seu conteúdo gráfico restrito a uma parte da cena, 30% enquadram cenas inteiras ou mais de um personagem e 20% apresentam uma entidade isolada. Durante o capítulo temos a sensação de receber pedaços de um quebra cabeça incompleto. Temos que concluir ações que acontecem e não são mostradas de forma completa, visto que o foco está sempre em partes de um todo.

Além disso, o uso de quadros Monos indica o um processo em que vários quadros apresentam personagens diferentes em um mesmo estado narrativo. E o uso de Micros é a potencialização desse processo, onde são mostradas várias partes de um evento em um mesmo ponto da narrativa sem juntar as informações em um único quadro. Portanto, assim como McCloud (1993), Cohn (2007) concluiu que os mangás focam em várias partes de uma cena ao invés da cena completa, diferente dos quadrinhos americanos.

LINGUAGEM GRÁFICA VISUAL DOS MANGÁS

A imersão do leitor no meio comunicacional depende de vários fatores, mas principalmente do grau de identificação que este tem com a forma que a mensagem lhe é passada. No mangá, essa identificação ocorre de forma mais natural até mesmo para um leitor novo. Isso acontece porque os desenhos no quadrinho japonês possuem personagens “cartunizados”, ou seja, personagens icônicos. O desenho realista nesse tipo de mídia não funciona devido ao fato de ele “roubar” a atenção do leitor para o mensageiro ao invés da mensagem. A riqueza de detalhes de um desenho realista faz com que o nosso olhar passe com mais calma e atenção pelo objeto representado, considerando mais o personagem, o cenário do que a narrativa. Mas para uma narrativa gráfica, é importante passar uma mensagem através de imagens sequenciais sem que esta supere a importância da mensagem no contexto da história a ser contada. Ao simplificar o desenho, o artista potencializa o significado dessa forma, aumentando a identificação do leitor com o personagem e ao que está acontecendo a sua volta. Na obra *Desvendando os Quadrinhos* (1993), Scott McCloud usa a metalinguagem para abordar teorias que envolvem as HQs. O livro é uma grande história em quadrinhos sobre quadrinhos. No capítulo dois, McCloud justifica o estilo icônico usado como linguagem gráfica em sua obra:



Figura 10: Representação de Scott McCloud de forma cartunizada e realista. Fonte: *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud, 1993.

É por isso que resolvi me desenhar num estilo tão simples. Você prestaria atenção se eu aparecesse assim? (Figura 10) Duvido! Você estaria consciente demais do mensageiro para receber a mensagem (...)



Você me dá vida lendo este livro e preenchendo esta forma icônica (cartunizada). Quem eu sou é irrelevante. Eu sou um pedacinho de você. E, se quem eu sou importar menos, talvez o que eu digo importe mais. (McCloud, 1993, p.36)

O símbolo “☺” é universal, qualquer pessoa de qualquer parte do mundo o identifica como um rosto. Ele representa mais pessoas do que uma fotografia poderia representar, “☺” é você, sou eu, é qualquer um. Portanto essa universalidade da imagem icônica é o que faz com que o leitor do mangá se mantenha imerso e se identifique com os personagens da narrativa com mais facilidade.

Em contrapartida, podemos observar que os cenários tendem a ser mais realistas já que, na maioria das vezes, não há interesse que o leitor se identifique com paisagens, ruas, paredes ou qualquer outro elemento que compõe o cenário. Com o crescimento da arte fotográfica realista no Japão surgiram estilos híbridos que misturam personagens icônicos com fundos muito realistas. Os mangakás se utilizaram desse conhecimento para criar maior ou menor identificação com alguns personagens. Enquanto um personagem é desenhado com simplicidade para criar uma identificação com o leitor, outro é feito de forma realista para propositalmente enfatizar a infamiliaridade para o leitor (McCloud, 1993).

Em Fullmetal Alchemist, o traço simples da mangaká segue o padrão do “estilo mangá”. Os personagens são desenhados e forma simples e, em alguns momentos, o cenário ganha uma perspectiva mais detalhada e realista. Os personagens são sempre representados de forma icônica e característica. No primeiro capítulo, não foram encontrados elementos relevantes na diferenciação de protagonistas e antagonistas no que tange ao grau de iconicidade ou realismo do desenho. Porém é possível observar que, mesmo de forma sutil, a mangaká representa os irmãos Elric e a personagem Rose de forma mais icônica que os outros, o que faz que o leitor crie uma empatia quase automática com os mesmos.

Muitos sinais gráficos usados no mangá vão além da representação icônica como as empregadas no nosso dia a dia, constituindo o que Fusanosuke Natsume (apud Neil Cohn, 2007) nomeou de *Kei Yu* (形 喩; lit. estilo metafórico), que são usados para representar qualidades invisíveis como emoções e movimentos. Os *Kei Yu* podem aparecer nos mangás de duas formas: como emblemas gráficos convencionais, como balões de fala, onomatopéias e linhas de movimento; ou como símbolos visuais e metáforas não convencionais.

Pode-se observar a incidência de onomatopéias ao decorrer da narrativa de Fullmetal Alchemist expressando, na maioria das vezes, sons de objetos e efeito emocional. Eles aparecem principalmente em quadros com pouco (ou nenhum) balão de fala, complementando a sensação de ausência de som em cenas de ação ou suspense. Cerca de 23,81% dos quadros contém pelo menos uma onomatopéia.

A representação gráfica de emoção nos quadrinhos possui um vocabulário bastante reconhecível. Mesmo sendo um meio comunicacional recente, a arte sequencial possui diversos conjuntos de símbolos acumulados durante décadas. A gota de suor, a face avermelhada, os olhos arregalados, são facilmente relacionados a emoções como nervosismo, vergonha e surpresa.

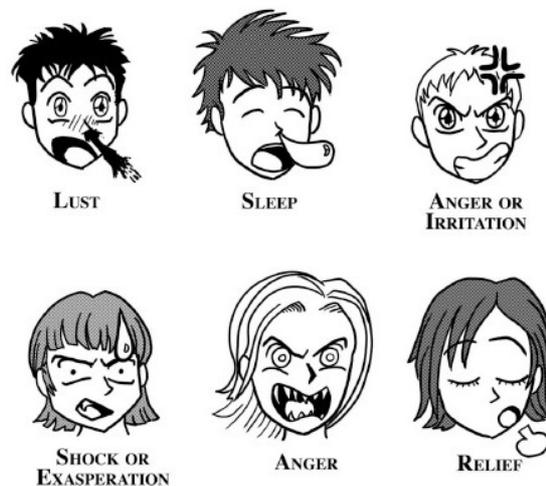


Figura 11: Alguns emblemas gráficos não convencionais recorrentes na narrativa dos mangás. Acima, da esquerda para direita as expressões faciais representam: luxúria, sono, raiva ou irritação, surpresa ou exasperação, raiva e alívio. Fonte: imagem da obra Japanese Visual Language, de Neil Cohn, 2007.

Os emblemas gráficos são, em grande parte, transparentes, expressam emoções que são facilmente decodificadas pelos leitores. A representação gráfica do mangá é uma expressão da linguagem visual japonesa, e seus emblemas, apesar de pertencerem a uma cultura específica, são decodificados com naturalidade pelos leitores da mídia. O nariz sangrando, por exemplo, que simboliza a excitação sexual fora de controle na linguagem visual japonesa, é uma das raras exceções. Para os ocidentais essa associação do nariz sangrando não é imediata, mas os leitores de mangá já fazem essa ligação de imagem e sentido de forma imediata.

Outro exemplo de emblema não-convencional é a utilização de símbolos não narrativos no fundo, no *background*, dos quadros, usando flores ou brilhos de luz, por exemplo, para criar o clima de uma cena. Em Fullmetal Alchemist esse recurso

também é utilizado para expressar tanto sentimentos positivos quanto negativos. Quando Rose fala a respeito de sua fé (figura 12), vemos ao fundo do quadro brilhos que representam o estado de espírito da personagem. E, também, quando ela está confusa e assustada, o *background* está preenchido com listras negras disformes (figura 13), criando a sensação de desconforto.



Figuras 12 e 13: exemplos de símbolos não narrativos. Fonte: Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa

É possível ainda, verificar momentos da narrativa em que alguns personagens se tornam mais “cartunizados”, na representação conhecida como chibi (ちび, lit. pequeno), onde o personagem tem suas feições “deformadas” para indicar ações espontâneas e/ou emoções exacerbadas com um clima humorístico. Em Fullmetal Alchemist, os chibis aparecem muitas vezes em conjunto com emblemas faciais como a gota de suor indicando nervosismo, a veia “saltando” de irritação, os dentes afiados de raiva.



Figuras 14: exemplo da representação do personagem em formato chibi. Fonte: Fullmetal Alchemist, de Hiromu Arakawa

As linhas de movimento são outro recurso gráfico dos quadrinhos e surgiram da necessidade de representar o movimento em uma plataforma que mostra imagens estáticas. No início, a representação mais utilizada eram as *linhas objetivas*, que mostram o movimento do ponto de vista do espectador. Essa técnica ainda é muito utilizada nas HQs americanas e européias.

Já no Japão, os artistas usam as *linhas subjetivas*, nas quais a representação do movimento se dá com o objeto parado e linhas transpassando atrás do mesmo. Isso faz com que o leitor tenha a sensação de estar se movendo junto com o objeto ou movendo o objeto, provocando a impressão de estar participando da ação, como McCloud afirma, isso coloca o leitor no banco do motorista. O movimento subjetivo aumenta a imersão do leitor ao fazer com que o mesmo se coloque como participante da história.

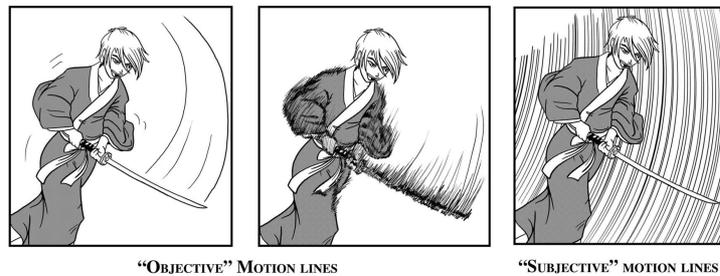


Figura x: Representação das linhas de movimento objetivas e subjetivas. Fonte: imagem da obra Japanese Visual Language, de Neil Cohn, 2007.

Em Fullmetal Alchemist, as linhas de movimento são usadas de forma subjetiva, como é característico dos quadrinhos japoneses. Foram encontradas apenas 7 linhas objetivas no capítulo 1, que são utilizadas em movimentos sutis de cabeça e membros. Nas cenas de ação e movimento brusco, a escolha foi por linhas de movimento subjetivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As diferenças no conteúdo narrativo e no público alvo dos mangás influenciam diretamente a forma pela qual o mangaká trabalha a linguagem visual gráfica de sua obra. A interação de elementos verbais, visuais e culturais na produção da arte sequencial cria uma separação dentro das publicações dos mangás, categorizando-os em grupos demográficos de acordo com o conteúdo. Existem, basicamente, cinco



tipos ou categorias de mangás: kodomo (子供, lit. criança), shoujo (少女, lit. menina), shounen (少年, lit. menino), josei (女性, lit. mulher) e seinen (青年, lit. rapaz ou homem jovem).

Cada categoria possui uma forma de trabalhar a linguagem visual e seus elementos gráficos, criando um padrão, um estilo que se repete entre mangás pertencentes ao mesmo grupo demográfico. A presença, ou ausência, de alguns elementos faz com que leitores proficientes consigam distinguir gêneros de mangás pelo seu estilo gráfico. Tais diferenças serão mais bem trabalhadas na monografia de conclusão de curso da presente autora que se encontra em fase de conclusão. Por ora, nos coube apenas dissertar sobre essa linguagem e apresentar uma prévia de parte das análises que virão.

REFERÊNCIAS

- COHN, NEIL. **A Visual Lexicon**. The Public Journal of Semiotics 1 (1): 35-56. Janeiro 2007
- COHN, NEIL. **Japanese Visual Language: The Structure of Manga**, 2007
<http://www.emaki.net/essays/japanese_vl.pdf>
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2010.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo, SP: Conrad Editora, 2006.
- MCCLLOUD, SCOTT. **Desvendando os Quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo, SP: M. Books do Brasil Editora, 2005.
- MCCLLOUD, SCOTT. **Understanding Manga**. Wizard Magazine, p. 44-48, Abril 1996.
- NATSUME, FUSANOSUKE. **Japanese Manga: Its Expression and Popularity**. ABD 34 (1): 3-5.