

Subculturas de garotas no mangá shōjo: uma perspectiva em estilo e design

Girls' subculture in shōjo manga: a perspective on style and design

Subculturas de chicas en el manga shōjo: una perspectiva de estilo y diseño

Isabela T. O. Gouveia, Ricardo O. C. Lima

estilo, cultura, moda, design, mangá shōjo

Neste artigo, exploramos a relação entre estilo e design no contexto dos mangás shōjo, entendendo estilo como produto cultural de fenômenos sociais, como apontam os estudos subculturais de Hebdige (1979), e dando enfoque aos sintomas de estilo (Gombrich, 1995) presentes nas histórias em quadrinhos japoneses selecionadas. Relacionamos a disseminação da informação de moda, o contexto social e o estilo gráfico de algumas obras de mangá shōjo, sob o viés da multimodalidade e semiótica social oriundo das pesquisas de van Leeuwen (2005) e Siefkes e Arielli (2018). Nossa premissa é demonstrar a tese desses autores, compreendendo a dimensão semântica do estilo gráfico através de um panorama histórico do mangá shōjo.

style, culture, fashion, design, shōjo manga

In this paper, we explore the connection between style and design in the context of shōjo manga, understanding style as a cultural product of social phenomena, as pointed out by Hebdige's subcultural studies (1979), and focusing on the symptoms of style (Gombrich, 1995) present in the selected Japanese comics. We relate the dissemination of fashion information, the social context and the graphic style of some shōjo manga works, under the bias of multimodality and social semiotics from the research of van Leeuwen (2005) and Siefkes and Arielli (2018). Our premise is to demonstrate the thesis of these authors, understanding the semantic dimension of the graphic style through a historical overview of shōjo manga.

estilo cultura, moda, diseño, mangá shōjo

En este artículo exploramos la relación entre estilo y diseño en el contexto del shōjo manga, entendiendo el estilo como un producto cultural de los fenómenos sociales, tal y como señalan los estudios subculturales de Hebdige (1979), y centrándonos en los síntomas de estilo (Gombrich, 1995) presentes en los cómics japoneses seleccionados. Relacionamos la difusión de información de moda, el contexto social y el estilo gráfico de algunas obras de manga shōjo, bajo el prisma de la multimodalidad y la semiótica social a partir de las investigaciones de van Leeuwen (2005) y Siefkes y Arielli (2018). Nuestra premisa es demostrar la tesis de estos autores, entendiendo la dimensión semántica del estilo gráfico a través de un recorrido histórico del shōjo manga.

1 Introdução

O conceito de estilo permeia diversas esferas da vida cotidiana, desde a moda até as manifestações culturais e sociais. Ao falarmos de estilo, podemos nos referir a categorias como o romântico, o formal ou o esportivo, além de movimentos como o punk e o hippie, que refletem não apenas escolhas estéticas, mas também valores e identidades sociais.

No campo do design de informação, a questão do estilo ainda foi pouco abordada, com destaque à influente pesquisa de Clive Ashwin (1979) que procurou entender as características da sintaxe estilística de ilustrações. Mais recentemente o tema foi retomado por Siefkes e Arielli (2018), que exploram o viés da teoria da multimodalidade, considerando o estilo como uma forma particular de agir ou se apresentar, uma escolha consciente, um padrão reconhecível que se manifesta em objetos, comportamentos e eventos. Essa abordagem se relaciona diretamente com a prática do design, que, ao longo do tempo, evoluiu de uma visão funcionalista para uma compreensão mais ampla, que considera o design como uma prática social.

Gombrich (1995) complementa essa visão ao afirmar que a história do estilo é, na verdade, a história das preferências e escolhas que refletem as transformações sociais e culturais de uma época. Assim, ao analisarmos o estilo, como um fenômeno social, podemos compreender melhor as complexidades que envolvem a identidade e a expressão individual em um mundo em constante mudança. Nesse sentido, a abordagem sociológica de Hebidge (1979) se mostra fértil ao investigar como subculturas ressignificam símbolos da cultura dominante, através do estilo do comportamento, moda, produção gráfica e outras manifestações culturais.

Neste estudo, exploramos a relação entre estilo e design, com foco especial nas manifestações do estilo no contexto dos mangás shōjo, destacando como esses elementos se entrelaçam para formar uma rica tapeçaria cultural que ressoa com as experiências e aspirações das leitoras. O shōjo caracteriza mais do que um gênero editorial de quadrinhos japoneses para garotas, mas é também uma estética e um modo de ser, como iremos tratar com maior profundidade na seção “O que é o mangá shōjo?” deste artigo. Nos utilizamos dos estudos de Kuramochi (2020) e Bea (2018) para traçar conexões entre a evolução da moda e do estilo gráfico no mangá shōjo, que espelhavam as tendências da sociedade vigente e se retroalimentam desde o nascimento desta mídia. Cria-se então uma relação mutualística, onde os artistas são influenciados pela sua realidade para criar a partir dela, e as leitoras se inspiram no material que leram para moldar a sua personalidade e seu estilo de vida.

No campo dos estudos em mangá, a autora Olga Kopylova (2023) traça as relações diretas entre o estilo gráfico e o projeto de *media mix*, que é a base para a cultura *otaku*¹ originária do Japão e disseminada de forma transnacional. Para além deste projeto transmídia, Kopylova (2024) aborda parâmetros que caracterizam o desenho em narrativas gráficas, usando variáveis semânticas semelhantes a Ashwin (1979) para categorizar o dinamismo dos elementos pictóricos presentes em mangás, e posteriormente, em animes.

¹ Termo normalmente usado para se referir a fãs ferrenhos de mangás e animes (quadrinhos e animações japonesas). Caracteriza também um novo tipo de cultura surgida no Japão, que mescla o mundo das crianças com os dos adultos, adora as minúcias das cultura pop e fetichiza objetos reais e virtuais. Abrange desde mangás e animes, até videogames, bonecas, modelos de plástico, dentre outras obsessões. (Galbraith, 2013)

Relações entre estilo e design

A questão do estilo no design tem progredido nos estudos de multimodalidade e semiótica social. Podemos identificar o enfoque do tema na obra de autores seminais do campo como Theo van Leeuwen (2005), Gunther Kress e Robert Hodge (1988). Nesse viés, Siefkes e Arielli (2018), em *“The Aesthetics and Multimodality of Style”*, abordam o estilo conectado ao **“como” de “alguma coisa”**, uma forma particular de agir ou se revelar em sua aparência, ou um padrão reconhecível num conjunto de objetos.

Os pesquisadores apontam dois fatores a serem considerados ao lidar com estilo: um objeto ou atividade de referência que possui um estilo, mas não é em si um estilo, pois trata-se sempre do “estilo de algo”; e o segundo fator é a existência de uma gama de opções de escolha. O estilo, portanto, não é acidental, mas “algo estável e consistente no objeto, evento ou comportamento observado” (p.21), uma escolha de alternativas que levam a um resultado. Segundo Siefkes e Arielli (idem), um estilo costuma também ser um tipo de 'assinatura', um padrão reconhecível em um conjunto de objetos.

Siefkes e Arielli (idem) entendem estilo também como um sistema de estratégias para gerenciar o número de alternativas em uma tarefa criativa, que permite a transformação de um problema complexo em uma tarefa mais gerenciável que pode ser resolvida com um número limitado de decisões (p.104). Esta definição de estilo pode ser relacionada com a prática de um designer, que por muitos anos foi entendido como um solucionador de problemas pela ótica do design funcionalista. Como afirmam Viegas e Cardoso (2024), esta abordagem cai em desuso após a emergência dos estudos da decolonialidade e o entendimento crescente do design como prática social, mas apesar disto, não podemos ignorar o vínculo histórico dos estudos de estilo com a arte, a cultura, a sociedade, a moda e o design como um todo.

Por sua vez, segundo Seivewright e Sorger (2018), a moda está relacionada com os costumes e estilos populares na atualidade, e a função de um designer de moda é expressar o *zeitgeist* ou espírito do tempo em seu trabalho. Os autores entendem o designer como um pesquisador-colecionador, que armazena referências culturais, históricas, tecnológicas, etc., e as traduzem em uma miscelânea própria e particular, combinando vivências pessoais de seus contextos com tendências globais e, em grande parte, o estilo é o produto desses fatores.

Este conceito é corroborado por Gombrich (1995) em sua obra *“Arte e Ilusão”*, quando o autor apresenta a “teoria das alternativas” e afirma que “a história do estilo e da moda é a história das preferências, de vários atos de escolha entre determinadas alternativas” (p.22). Mas para o autor, o estilo é “sintomático” de algo que vai além da própria forma, um processo que aparenta estar vinculado com manifestações sociais e aspectos culturais de uma sociedade em contexto. Embora Gombrich (1995) não afirme categoricamente o que é estilo, o autor usa exemplos da história da arte e design para demonstrar que manifestações estilísticas são reflexos da sociedade vigente, refletindo a evolução de filosofias, habilidades técnicas e pensamento crítico.

Estilo, as subculturas e o fandom

Como Gombrich (idem) sugere, estilos podem ser “sintomas” de algo além de si mesmo, nesse sentido podemos identificar estudos no campo da sociologia que têm explorado o estilo como produto cultural de fenômenos sociais. Um caso exemplar são as pesquisas de Hebdige (1979)

sobre as subculturas. Hebdige explora a relação entre objetos significantes e sua associação do estilo com as subculturas, onde membros destas subculturas se apropriam de símbolos da cultura dominante e os ressignificam de forma a dialogar com grupos à margem da sociedade. O estilo é construído através de objetos e ações que são transformados em significados, pequenos desvios contra a ordem natural das coisas, como a adoção de um determinado penteado, o uso de uma vestimenta específica, a escolha de uma música, etc.

O autor descreve essas escolhas como um gesto de desafio ou desprezo às normas sociais, sinalizando uma recusa em participar daquela performance social, o “não” ao conformismo. As subculturas, para ele, constituem um “ruído”, uma interferência na sequência ordenada, e desencadeiam eventos reais e suas representações na mídia, sendo comumente associadas à identidade jovem, que exprime ideais de atualidade, contemporaneidade, rebeldia e contestação. Como afirma Leite (2018), “o jovem passa a ser, então, um rótulo, um discurso e um status reverenciado e cobiçado pela mentalidade vigente”, passível de ser comercializado pela indústria cultural.

Embora a pesquisa de Hebdige tenha ampliado a compreensão do estilo como fenômeno social, Angela McRobbie (1981) critica Hebdige por focar apenas na subcultura masculina do punk, que acontece de forma pública e com caráter de espetáculo, e por adotar um ponto de vista objetivo, racional e distante quando o mesmo é pertencente à subcultura que o próprio discute. McRobbie (1991) declara então seu interesse em pesquisar as subculturas femininas, que tendem a acontecer nas esferas domésticas, principalmente no que condiz à *girl's subcultures*, se referindo a jovens mulheres como um constructo social.

O teórico dos estudos de fandom² Henry Jenkins, em uma palestra organizada por membros do grupo Núcleo de Estudos e Pesquisas de Fãs e Fanfics³ - NEPF (2025) da UFF, afirma que este posicionamento político de McRobbie ao querer falar de uma cultura que participa sem lançar o olhar do “estrangeiro/observador”, mas sim do participante, é fundamental para o surgimento do conceito de “aca-fandom”. A epistemologia do “aca-fandom” advém da ideia de juntar os conhecimentos adquiridos através das vivências como fã e vivências adquiridas no âmbito acadêmico para gerar conhecimento científico. Neste presente estudo, buscamos adotar essa perspectiva para pautar o diálogo aqui estabelecido, trazendo observações advindas de experiências como leitores e pesquisadores de mangá.

Estilo de vida e comunidades midiáticas dos consumidores de mangás shōjo

O estilo impõe também sua influência com diferentes gêneros do design, como observa-se na indústria de quadrinhos japoneses. Contemplamos a maneira como direcionam os interesses dos leitores, seja referente ao estilo do desenho de mangás que diferenciam os autores, seja nas diferentes temáticas abordadas nas obras. Thorn (2017) declara que atualmente as leitoras escolhem seus mangás baseadas nos seus interesses individuais, estimulando a indústria a criar uma maior gama de revistas de nicho para abarcar diversos subgêneros, indo além das categorias shōnen ou shōjo propostas inicialmente pelo mercado editorial.

² Termo que reflete a natureza coletiva e participativa do consumo de mídia em uma cultura de rede (Jenkins & Kozinets, 2024), associado aos gostos culturais de formações sociais subordinadas, particularmente daquelas destituídas de poder por qualquer combinação de gênero, idade, classe e raça (Fiske, 1992).

³ Histórias originais escritas por fãs sobre os seus textos midiáticos favoritos. (Sullivan, 2012)

Como afirma Canclini (2008), as histórias em quadrinhos são gêneros constitucionalmente híbridos, que trazem pontos de interseção entre a cultura visual popular e a erudição literária, aproximando o fazer artesanal da produção industrial e da circulação massiva, sendo assim produções bastante ricas para analisar a cultura contemporânea sob um determinado contexto. Com seu caráter tanto como produto comercial como obra artística, os quadrinhos permitem abordagens que exploram pontos de vista mercadológicos, narrativos, estéticos e antropológicos, dentre outras tantas possíveis.

O conceito de “comunidade midiática” é apresentado por Thorn (2017) quando a autora reflete sobre os motivos pelos quais as leitoras dos mangás shōjo criam laços de engajamento a longo prazo com as histórias, de formas que transcendem o puro entretenimento. Os mangás passam a ser um veículo para as leitoras definirem sua identidade, um modo de socializar, um repertório de expressões idiomáticas e uma fonte de inspiração e catarse. Por lidar com questões relativas ao estilo de vida das leitoras e haver um forte caráter de socialização da experiência de leitura do mangá shōjo, cria-se uma linguagem compartilhada que une garotas e mulheres, transcendendo diferenças regionais, e formando assim a comunidade midiática, onde todas consomem os mesmos bens de consumo da indústria cultural japonesa (músicas, revistas de moda, histórias em quadrinhos, romances e shows televisivos).

As comunidades midiáticas estão relacionadas ao fenômeno de “dinâmicas glocalizantes”, onde um país local recria uma cultura híbrida como resposta à uma influência global na cultura local. A nova cultura híbrida é então consumida de forma transnacional por meio de comunicações culturais baseadas em semelhanças culturais, criando assim uma “cultura glocal”, cujo foco principal são os materiais e conteúdos relacionados à cultura pop (Jang & Song, 2017). Este fenômeno ocorreu de forma massiva no Brasil no final da década de 90 e início dos anos 2000, quando animes como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* e *Pokémon* foram exibidos em TV aberta. Um exemplar de cultura híbrida glocal é a criação em 2008 da *Turma da Mônica Jovem*, uma ramificação dos famosos gibis criados por Maurício de Souza em estilo mangá que buscava atingir o público pré-adolescente brasileiro.

Escolhemos investigar os mangás como uma dessas produções por concordar com Bon Won Koo (2024) quando a autora aponta os quadrinhos como produto de ecologias culturais: “as pessoas, os lugares, as práticas culturais e as interações que se localizam em torno de editoras e marcas específicas”. Natsume, Holt e Fukuda (2021) afirmam que, em mangás com um maior número de páginas, um mangaká pode imprimir o seu estilo e seu senso pessoal de ritmo nos layouts adotados, traduzindo assim ideias, temas e histórias abstratas em algo concreto. O foco deste artigo é investigar o gênero shōjo, trazendo uma breve contextualização das suas origens, influências estéticas, temáticas abordadas e recepção na sociedade japonesa através da criação de comunidades midiáticas formadas pelas leitoras do gênero, bem como a relação intrínseca deste gênero com a moda.

2 Sintomas de estilo no mangá shōjo

Este tópico reflete os estudos de multimodalidade de Theo van Leeuwen (2005) e de Siefkes e Arielli (2018) e os estudos sociológicos de Hebdige (1979), no intuito de compreender a dimensão

semântica do estilo gráfico. Esta abordagem nos permite demonstrar, como sugere Gombrich (1995), que o estilo é sintomático de manifestações sociais, e que seus elementos possuem significados culturais. Nos subtópicos a seguir, procuramos demonstrar as teses desses autores e a premissa da nossa pesquisa através de um panorama histórico dos estilos do mangá shojo, apontando a relação entre o contexto cultural e o estilo gráfico.

O que é o mangá shōjo?

No Japão, os gêneros de mangá são atribuídos com base nas características demográficas dos leitores, divididos em idade e gênero. De maneira geral, eles se dividem em duas grandes categorias: shōnen (garotos) e shōjo (garotas), sendo os eixos temáticos - por exemplo mangás de esportes, *boys love* - tratados como subgêneros. (Shamoon, 2024). Ogi (2001) observa que os mangás são produtos culturais que atendem a premissas ideológicas específicas, dividindo o mundo em esferas voltadas para mulheres e homens, o que vai além de um simples segmento de mercado e reflete escolhas narrativas e estéticas que desempenham uma função social para os leitores.

Ao revisar a literatura sobre o mangá shōjo, o pesquisador Masafumi Monden (2015) questiona o que, de fato, define o gênero na atualidade. Adotaremos a definição de Kayoko Kuramochi (2013): “narrativas gráficas que ativam o ‘interruptor da donzela (*otome*)’, desencadeando imaginações femininas e sonhadoras.” Kuramochi (idem) observa ainda que as propriedades visuais são essenciais para essas imaginações e que a definição do gênero apenas pelo tipo de revista (shōnen ou shōjo) não atende à realidade do mercado atual, onde as especificações de gênero e idade são cada vez mais fluídas, com formatos alternativos, como os mangás online, tornando as fronteiras entre os gêneros mais tênues.

Estilo gráfico no mangá shōjo

Semelhante a Ashwin (1979), a pesquisadora Olga Kopylova (2023) (2024) utiliza uma análise semântica do estilo gráfico para explorar a relação transmidiática que ocorre no fenômeno de *media mix* presente na indústria cultural japonesa. A autora utiliza-se de variáveis semânticas para descrever elementos pictóricos que caracterizam o desenho linear em uma narrativa gráfica, traçando comparativos entre o desenho no mangá e no anime.

Inspirados nesta abordagem, buscamos aqui elencar alguns elementos do estilo gráfico no mangá shōjo que sejam sintomáticos de manifestações sociais e culturais, sendo eles: o estilo gráfico do corpo e da moda através da representação da figura humana (em especial a feminina), a disposição dos painéis nas páginas, o estilo comportamental das personagens e os eixos temáticos das narrativas. Abaixo, apresentamos estas categorias em ordem cronológica, fornecendo um contexto histórico e cultural que permite a compreensão dos significados sociais desses elementos estilísticos.

Décadas 1920-1930: raízes do shōjo nas ilustrações em revistas de moda

De acordo com Kuramochi (2020), as raízes do mangá shōjo podem ser encontradas nas revistas

⁴ Tradução própria: “*shōjo manga as graphic narratives that turn on the ‘maiden (otome) switch,’ triggering dreamy, girlish imaginations*”

de moda para garotas antes da Segunda Guerra Mundial. Essas revistas combinavam novelas em prosa (*hirahira*) e ilustrações líricas (*jojoga*). Junichi Nakahara, ilustrador renomado da época, foi responsável pela popularização do estilo de olhos grandes e expressivos, um estereótipo que se tornaria a marca registrada das heroínas shōjo, como podemos ver na Figura 1 abaixo. Os olhos exagerados, inspirados nas bonecas francesas que Nakahara conhecia de sua juventude, foram adotados como um símbolo de beleza ocidental idealizada pelas garotas japonesas da época (Masuda, 2015).

Figura 1 - Ilustrações do artista Junichi Nakahara de 1937, extraídas da obra “Shōjo no Tomo Fashion Book”. Disponível em: <https://g.co/arts/nTfwmQCJ2CPtMy9x9>



Além disto, Bea (2018) afirma que Nakahara e outros ilustradores contemporâneos não estavam interessados em atingir o realismo **na representação da figura feminina** com as proporções faciais exageradas das personagens, mas alguns detalhes como o formato da sobrancelha e a maquiagem dos olhos imitava o modo como as mulheres reais utilizavam maquiagem nestas décadas, sendo esta uma tendência que se repetirá no estilo gráfico do shōjo de outros períodos.

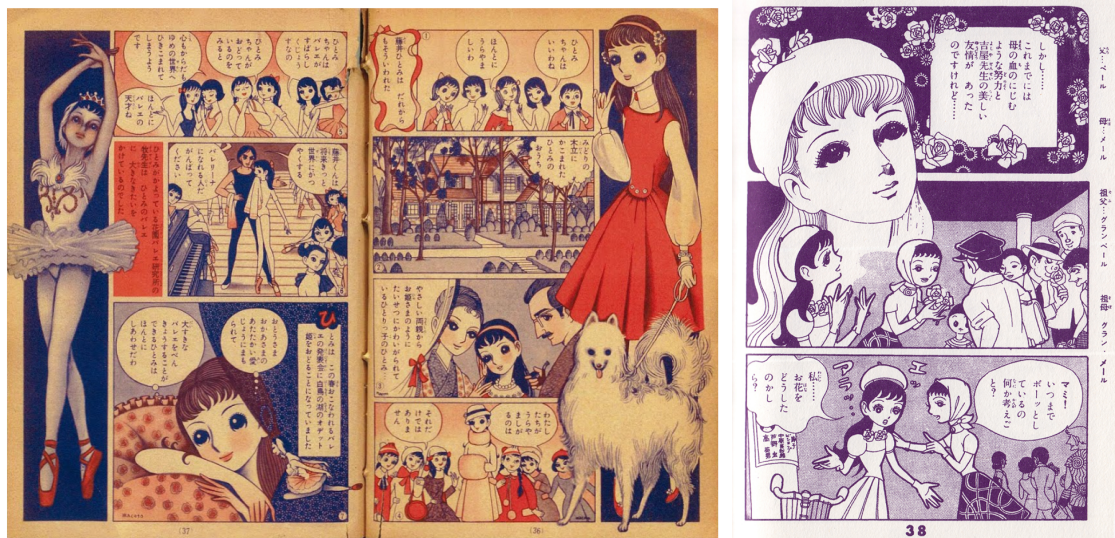
Décadas 1950-1960: o shōjo assume o formato de mangá

No tocante a **inovações estilísticas na decupagem de páginas**, nestas décadas surgiu uma forma de expressão única ao shōjo: a prática de desenhar uma figura de corpo inteiro “livre” dos painéis da história em quadrinhos para mostrar os detalhes de um look. Este método visava criar um mundo que transbordava de atmosfera estranha por meio de motivos populares da época, como bailarinas, babados e rosas flutuantes, como podemos visualizar na Figura 2. Este período foi embrionário para uma expressão popular do gênero: a disposição de vários painéis em camadas em uma página, com uma composição similar a uma colagem onde os desenhos “vazam” dos painéis, chegando a sangrar a página, método este que viria a atingir seu ápice de inovação durante a década de 70 (Kuramochi, 2020).

Figura 2 - Layouts de páginas do artista Makoto Takahashi, extraídas das obras “Arashi wo Koete” (1958) e “Paris-Tokyo” (1959)

Disponível em : <https://g.co/arts/WGuGM5kJBj18NxNc7> e

<https://www.danmazucomics.com/2014/02/28/comics-a-global-history-early-shōjo-manga/>

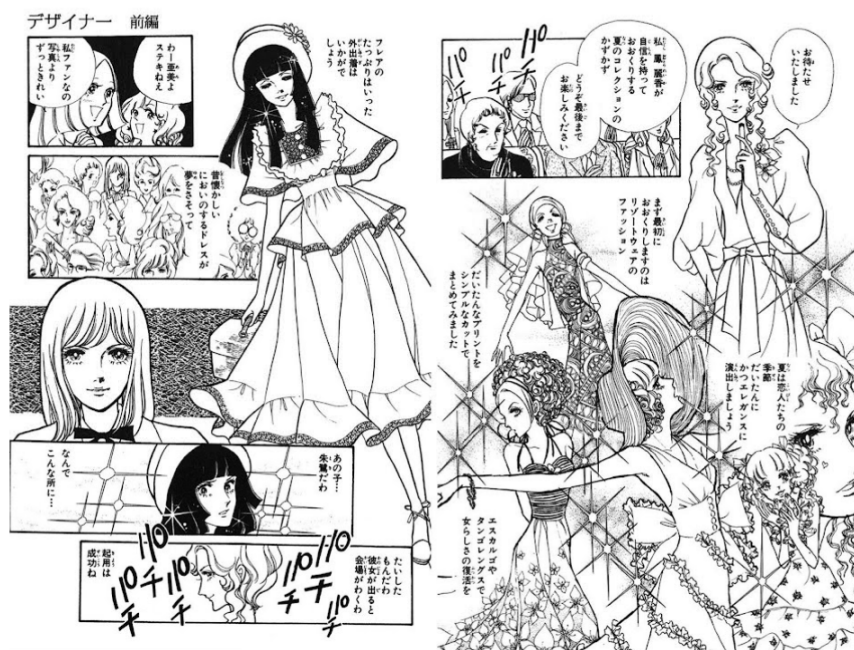


As tendências de moda e maquiagem eram evidenciadas nas **representações da figura feminina** por ilustradores como Makoto Takahashi, que deu continuidade na estética *jojoga* ao trazer o estilo das imagens líricas para os mangás shōjo, através de personagens de olhos brilhantes com longos cílios (estilo popularizado pela modelo Twiggy) e cabelos cacheados com penteados volumosos da época. Enquanto isso, Osamu Tezuka, considerado o pai dos mangás por suas obras como *Astroboy*, *a Princesa e o Cavaleiro* e *Kimba, o Leão Branco*, divergia do *jojoga* e seguia uma estética fortemente influenciada por criadores do Ocidente, como Walt Disney e Max Fleischer

Década de 1970: painéis livres tornam-se a assinatura de estilo do shōjo

Foram criados novos métodos para disposição de painéis nas páginas do mangá shōjo, o que viria a se tornar a assinatura de estilo do gênero. Natsume, Holt e Fukuda (2020) declaram que as técnicas de “encapsulamento de painel” e “disposição em camadas” dos painéis são abordagens de storytelling utilizadas principalmente pelas mangakás mulheres dos anos 70, visando enfatizar o fluxo do tempo e criar uma sensação visual do espaço retratado na narrativa, bem como comunicar os sentimentos internos de uma personagem, como podemos ver na Figura 3 abaixo.

Figura 3 - Páginas da obra "Designer" de Yukari Ichijo (1974)
Disponível em: <https://q.co/arts/j1cNanXpAGJSJ1Y49>



Na **representação da figura humana**, permanecem os corpos esguios, com bustos pequenos das décadas anteriores, tendo maiores mudanças reveladas através da moda e do modo de desenhar os rostos. Bea (2018) aponta que os olhos brilhantes são ainda mais exagerados neste período, com brilhos em formatos de círculos, quadrados e/ou estrelas, que às vezes tomam conta de quase todo o olho. Podemos ver na Figura 4 que os lábios cheios são sugeridos tanto para homens quanto mulheres e narizes têm a ponte marcada, assemelhando-se a um retângulo. Os cabelos ondulados e outros penteados populares da década fazem aparições, porém os cachos ainda exercem sua popularidade. A Europa é uma ambientação comum para as histórias dos anos 70, com dramas de época fazendo sucesso.

Figura 4 - Ilustrações das artistas Kyoko Ariyoshi, Kimiko Uehara e Moto Hagio, expoentes da década de 70.
Disponível em: <https://otakushewrote.wordpress.com/2018/12/09/art-style-fashion-in-shōjo-manga-a-brief-look/>

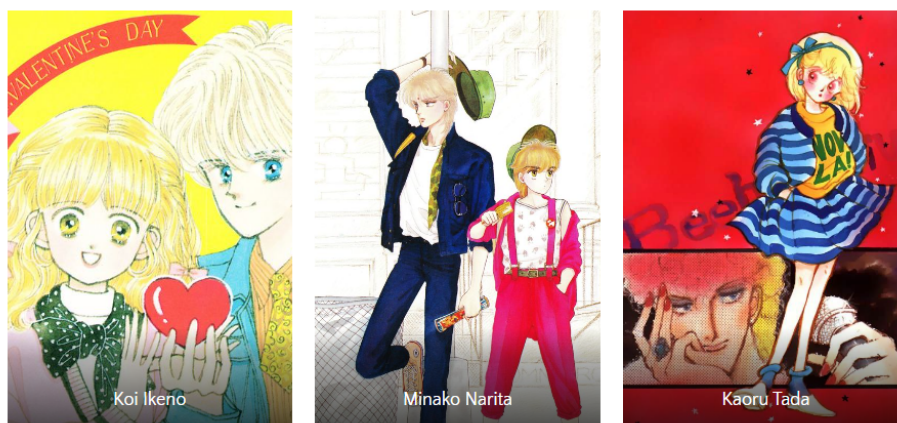


Décadas de 1980-1990: personagens acompanham as tendências de moda atuais

Em relação a mudanças estilísticas, os rostos em geral ficam mais arredondados e os corpos mais

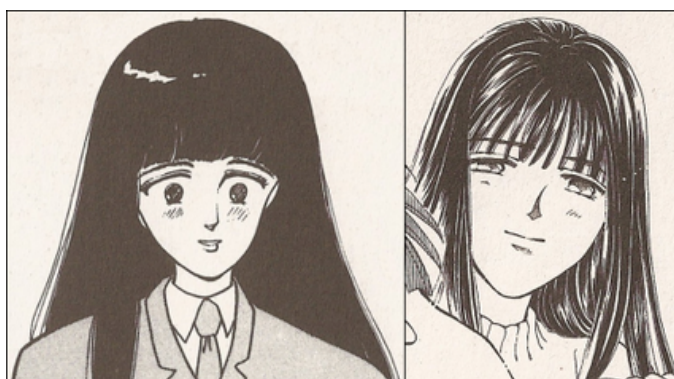
volumosos. As feições parecem encolher: os olhos, o nariz e a boca ficam mais próximos uns dos outros. As bocas são representadas com uma linha fina, os olhos usam brilhos de forma mais contida, com cílios mais curtos e sobrancelhas mais grossas. Os narizes também ficam mais suaves e não possuem mais formato retangular, como podemos perceber na Figura 5. Nas roupas, seguem as influências da moda ocidental, e os cabelos são bufantes e volumosos, com pouco brilho e ondas suaves (Bea, 2018).

Figura 5 - Ilustrações das artistas Koi Ikeno, Minako Narita e Kaoru Tada, ícones da década de 80. Disponível em: <https://otakushewrote.wordpress.com/2018/12/09/art-style-fashion-in-shōjo-manga-a-brief-look/>



A década de 90 apresenta muitas semelhanças aos anos 80, sendo a diferença mais notável a representação de cabelos pretos, que é mais liso e com muitos brilhos. Mesmo em histórias com estilos mais “sujos” provenientes da era grunge, os cabelos não são tão volumosos quanto os da década anterior. No geral, os anos 90 apresentam uma aparência mais suave, com ilustrações das capas em cores mais esmaecidas, e os traços do rosto perdem a aparência de achatamento dos 80. Na Figura 6 abaixo, vemos um comparativo da mesma personagem, Alice, da série *Please Save My Earth* sendo retratada nos anos 80 (esquerda) e 90 (direita), sendo um exemplo de como o estilo gráfico de um artista se alterava para adequar-se às tendências vigentes, sejam tendências de moda ou de ilustração.

Figura 6 - Ilustrações da artista Saki Hiwatari da personagem Alice Sakaguchi. Disponível em: <https://otakushewrote.wordpress.com/2018/12/09/art-style-fashion-in-shōjo-manga-a-brief-look/>



Eixos temáticos das narrativas do shōjo e sua relação com a sociedade vigente

Décadas 1920-1930: S kankei e o amor homossexual idealizado

Uma característica pertinente de **estilo comportamental** presentes nas narrativas desta época é a ênfase nos relacionamentos homosociais entre mulheres, as chamadas *S ou sister relationships* (*S kankei*), descritos por Shamoan (2024) como “relacionamentos românticos íntimos e exclusivos entre duas garotas, modelados no namoro heterossexual e codificados como transitórios, relacionamentos adolescentes que as garotas deveriam abandonar após a formatura, seguidos de um casamento arranjado”. Estes *S kankei* eram os temas dominantes nas novelas para garotas e ilustrações em revistas shōjo das décadas devido à proibição dos romances e amizades entre meninos e meninas da sociedade japonesa vigente.

Ao analisar as novelas de Yoshiya Nobuko, o autor Dan Mazur (2014) afirma que um cânone nas *S relationships* é “o amor homossexual idealizado e construído com base na igualdade entre as duas amantes, constantemente oposto ao amor heterossexual, que só pode ser construído com base na subjugação das mulheres pelos homens”. As influências deste tipo de relação retratada na mídia seguem até a atualidade, onde diversas histórias são publicadas inspiradas pelos mangás da época.

Décadas 1950-1960: liberdade feminina por meio do crossdressing

Conforme Itō (2010), estas décadas são marcadas pelo boom do shōjo, onde as mulheres e os jovens são reconhecidos como mercado consumidor e publicações mais diversificadas são lançadas para atender seus interesses variados. As mulheres ganham poder econômico e tornam-se consumidoras de cultura por meio do aumento da renda familiar, mesmo que não houvesse de fato uma independência social. A cultura torna-se comodificada e a sociedade avança rumo à uma era de mídia e consumo. Surge o embrião da cultura *otaku*.

Nestes anos são apresentadas histórias que discutem questões de gênero, como “A Princesa e o Cavaleiro” (*Ribon no kishi*) de Osamu Tezuka (1953), onde leitoras poderiam experimentar a liberdade que não possuíam na sociedade japonesa por meio de uma protagonista feminina, mesmo que esta tivesse que se disfarçar de um garoto para ser livre. Como afirma Brown (2008), estas décadas são definidas também pela promoção da individualidade e quebra da homogeneidade cultural, os mangás buscavam atingir públicos específicos e as histórias deveriam “clicar” com as leitoras de forma pessoal. Este **fenômeno comportamental** se manifesta através da criação do subgênero dos mangás de esporte, com o mangá shōjo de estreia sobre esportes femininos *Atakku No.1*.

Década de 1970: a mulher empregada e o embrião do Boys' Love (BL)

Considerada a era de ouro do shōjo, o gênero passou a ser predominantemente escrito por mulheres e para mulheres, com destaque para o grupo *Hana no nijūyonengumi*, formado por mangakás como as autoras de *A Rosa de Versalhes* e *The Heart of Thomas* (Ogi, 2001). Brown (2008) argumenta que essa mudança, de mangakás majoritariamente masculinos para femininos, reflete transformações sociais no Japão, especialmente o aumento da participação feminina no mercado de trabalho, que saltou de 30% para 70% entre mulheres de 20 anos na década de 1970.

As temáticas dos mangás refletiam essa mudança, com histórias que celebravam as mulheres profissionais, como em *Designer* de Yukari Ichijo, onde a moda era usada para ilustrar a construção de uma carreira (Kuramochi, 2020).

Além disso, os anos 70 marcaram uma transformação no **estilo comportamental**, no que se refere aos “códigos morais velados” nos mangás shōjo, especialmente os condizentes à sexualidade, anteriormente considerada tabu. As mangakás passaram a abordar o “amor proibido homossexual” como uma forma de representar o “amor puro” (Brown, 2008), o que deu origem ao subgênero Boys’ Love (BL). A introdução da sexualidade nas histórias foi uma mudança significativa e impactou permanentemente o panorama do mangá shōjo, cujos efeitos continuam a ser sentidos até hoje.

Décadas 1980-1990: otome-chikku e subculturas de moda

Nos anos 80 e 90, o *boom* de revistas de moda aumentou, tal como os impactos nos fenômenos sociais: mais pessoas passaram a copiar os estilos de vida divulgados nas revistas, criando-se subculturas de pessoas interessadas em moda, sendo as “Olive Girls” um exemplo das seguidoras da revista “*Olive*”. Houve o surgimento do mangá *otome-chikku*, um subgênero do shōjo que retratava a vida de garotas comuns japonesas, incorporando tendências de cultura jovem do momento, como a “*Ivy League*”. As ilustrações suplementares deste gênero foram responsáveis pelo fenômeno cultural *kawaii*. Os mangakás deste período publicam seus trabalhos em revistas de moda, como é o caso de Moyoco Anno e Ai Yazawa, que contribuía para a revista de moda “*Zipper*”, derivada da revista shōjo “*Ribon*” (Kuramochi, 2020).

Anos 2000: conformismo social e foco no romance

Ao comparar os mangás da década de ouro aos mangás da virada do século, Brown (2008) aponta um retrocesso nas representações narrativas do shōjo, onde as protagonistas femininas são, em sua maioria, estudantes, não possuem grandes ambições e nem contrariam as expectativas sociais do que uma mulher deve ou não fazer. O cenário de personagens mulheres empregadas se torna mais raro e o sentimento geral das histórias é a apatia, onde o tema único para as obras é o romance.

Após uma certa idade, personagens apáticas se tornam interessadas em relacionamentos, e este padrão narrativo envia uma mensagem de conformidade como algo positivo e que o “normal” é algo a ser almejado. Por fim, a autora destaca que a diferença na abordagem em relação ao romance entre os mangás shōjo dos anos 70 e os mangás dos anos 2000 é a ausência da hesitação em retratar um homem e uma mulher em situações sexuais.

3 Considerações Finais

Este artigo busca enfatizar a importância de se aprofundar na relação entre design e estilo, especialmente quando analisados sob um viés social, como é o caso dos estudos em subculturas. Os quadrinhos, como objeto de estudo, se revelam uma ferramenta ideal para o desenvolvimento dessa pesquisa, por ser um meio rico e multifacetado no qual o estilo gráfico dialoga com a narrativa para comunicar ideias e sentimentos através de painéis e figuras, os elementos

essenciais para existência de um mangá.

Embora existam algumas abordagens que tangenciam essa interação, ainda há uma lacuna significativa de pesquisas que explorem de forma mais profunda como essas esferas se conectam e são moldadas pelas dinâmicas sociais. Trazemos esta proposta com o intuito de instigar possíveis métodos para abordar questões estilísticas em futuras pesquisas, destacando o potencial do estilo como um tipo de linguagem retórica do design.

Referências

- ASHWIN, Clive. (1979). *The Ingredients of Style in Contemporary Illustration: A case study*. Information Design Journal, vol. 1, n. 1, pp. 51–67.
- BEA, Marion. (2018). *Art style & fashion in shojo manga: a brief look*. Disponível em: <https://otakushewrote.wordpress.com/2018/12/09/art-style-fashion-in-shojo-manga-a-brief-look/>
- BROWN, Jennifer L. (2008). *Female Protagonists in Shōjo Manga: From the Rescuers to the Rescued*. [Dissertação de Mestrado em Artes]. University of Massachusetts, Amherst.
- CANCLINI, Néstor Garcia.(2008). *Culturas Híbridas: Estratégias Para Entrar e Sair da Modernidade*. São Paulo: Edusp.
- FISKE, J. (1992). The cultural economy of fandom. *The adoring audience: Fan culture and popular media*. London, England: Routledge.
- GALBRAITH, Patrick W. (2013). *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*, New York.
- GOMBRICH, E. H. (1995) *Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. [trad. Raul de Sá Barbosa]. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes.
- HEBDIGE, Dick. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. London: Methuen.
- ITO, Kimio. "When a 'male' reads shōjo manga", English translation by Miyake Toshio of the Japanese essay "'Otoko' ga 'shōjo manga' o yomu to iu koto". In: BERNDT, Jaqueline (ed.). *Comics Worlds & the World of Comics*. Towards Scholarship on a Global Scale, Kyoto: International Manga Research Center, p.157-163, 2010.
- JANG, Wonho; SONG, Jung Eun. (2017). Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*. Ateneo de Manila University, Philippines. n. 29. art. 9.DOI: <https://doi.org/10.13185/1656-152x.2138>
- KRESS, Gunther; HODGE, Robert. (1988). *Social Semiotics*. Oxford: Blackwell.
- KOO, Bon Won. (2024). Manga Editors and Their Artists. In: BERNDT, Jaqueline (ed.). *The Cambridge Companion to Manga and Anime*. Cambridge University Press, p. 187-198.
- KOPYLOVA, Olga. (2024). Graphic Style in Anime and Manga. In: BERNDT, Jaqueline (ed.). *The Cambridge Companion to Manga and Anime*. Cambridge University Press, p. 59-69
- _____. (2023). Drawing Works Together: Anime Media Mix and Graphic Style as a Shared Cultural Resource. *Mechademia*. University of Minnesota Press, v. 16, n. 1, p. 190-211.
- KURAMOCHI, Kayoko. (2020). *The Intimate Relationship between "Shōjo" Manga and Fashion*. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/dQWBMjmmu_Fllw
- _____. (2013). "Nakahara Jun'ichi to shōjo manga (Nakahara Jun'ichi and shōjo manga)," *Eureka*, Vol. 45-16, pp. 203-210.

- LEEUEWEN, T. (2005). *Introducing social semiotics*. Nova Iorque: Routledge.
- LEITE, Márcio Fábio. (2018). *Geração Pixelada: Decodificando a expressão visual jovem contemporânea em Londres*. São Paulo: edição do autor.
- McROBBIE, Angela. (1981). Settling Accounts with Subcultures: A Feminist Critique,” In: BENNET, Tony; MARTIN, Graham; MERCER, Colin; WOOLACOTT, Janet (eds.), *Culture, Ideology and Social Process*. London: Batsford, pp. 111-123.
- _____. (1991). *Feminism and Youth Culture: From “Jackie” to “Just Seventeen”*. London: Macmillan.
- MONDEN, Masafumi. (2015). *Shōjo Manga Research: The Legacy of Women Critics and Their Gender-Based Approach*. Disponível em <https://comicsforum.org/2015/03/10/shojo-manga-research-the-legacy-of-women-critics-and-their-gender-based-approach-by-masafumi-monden/>
- NATSUME Fusanosuke; HOLT, Jon; FUKUDA, Teppei. (2020). *Panel Configurations in Shōjo Manga*. U.S.-Japan Women's Journal, [S.L.], v. 58, n. 1, p. 58-74. Project MUSE. <http://dx.doi.org/10.1353/jwj.2020.0005>.
- _____. (2021). *The Construction of Panels (Koma) in Manga*: By Natsume Fusanosuke from *Why Is Manga So Interesting?: Its Grammar and Expression (Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō, 1997)*. World Languages and Literatures Faculty Publications and Presentations, p. 153.
- NEPF- Núcleo de Estudos e Pesquisas de Fanfic. (2025, 13 jan). *Frames of Fandom por Henry Jenkins* - Palestra de começo de período. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=YY6-BlvEung&t=1558s>
- OGI, Fusami. (2001). Gender Insubordinations in Japanese Comics (MANGA) For Girls. In: LENT, John A. (ed.) *Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines and Picture Books*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- SEIVEWRIGHT, S.; SORGER, R. (2018). *Research and Design*. 3 ed. London: Bloomsbury Visual Arts.
- SHAMOON, Deborah. (2024). Manga Genres: Demographics and Themes. In: BERNDT, Jaqueline (ed.). *The Cambridge Companion to Manga and Anime*. Cambridge University Press, p. 161-171.
- SIEFKES, M., ARIELLI, E. (2018). *The Aesthetics and Multimodality of Style*: Experimental research on the edge of theory, Frankfurt a. M. - New York, Lang.
- SULLIVAN, John L. (2012). *Media Audiences: Effects, Users, Institutions, and Power*. New York: SAGE Publications, Inc.
- THORN, Rachel. (2017). *What Japanese Girls do with Manga, and Why*. Disponível em: https://www.academia.edu/12110879/What_Japanese_Girls_Do_With_Manga_and_Why.
- VIEGAS, Talita; CARDOSO, Fernanda de Abreu. (2024). *O mito do designer solucionador de problemas*, p. 1342-1352 . In: . São Paulo: Blucher. DOI 10.5151/cidiconcic2023-88_650566

Sobre os autores

Isabela T. O. Gouveia, Esp, UFPE, Brasil <isabela.teles@ufpe.br>

Ricardo O. C. Lima, Dr, UFPE, Brasil <ricardo.oclima@ufpe.br>