



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS E DESIGN – DAVD
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - LICENCIATURA

**A ESTÉTICA JAPONESA DO MANGÁ E SUA INFLUÊNCIA NA ARTE
BRASILEIRA: EM DESTAQUE, A OBRA DE AKÍLA GABRIEL**

Marcel Rezende Santana Carvalho

São Cristóvão – SE.

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS E DESIGN – DAVD
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - LICENCIATURA

Marcel Rezende Santana Carvalho

**A ESTÉTICA JAPONESA DO MANGÁ E SUA INFLUÊNCIA NA ARTE
BRASILEIRA: EM DESTAQUE, A OBRA DE AKÍLA GABRIEL**

Projeto de pesquisa apresentado à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II como requisito parcial para avaliação final no Curso Graduação em Artes Visuais - Licenciatura, da Universidade Federal de Sergipe -UFS.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Fernando Cajueiro dos Santos

São Cristóvão – SE.

2025

AGRADECIMENTOS

Chegar até este momento foi um desafio significativo, mas também uma jornada enriquecedora, repleta de aprendizados, crescimento e momentos inesquecíveis. No entanto, nenhuma etapa dessa caminhada teria sido possível sem o apoio e a dedicação das pessoas que sempre estiveram ao meu lado, incentivando-me e acreditando no meu potencial, mesmo diante das incertezas e desafios.

À minha família, minha base e alicerce, expresso minha mais profunda gratidão. Cada conselho, palavra de incentivo e gesto de carinho foram fundamentais para seguir em frente. À minha mãe, que sempre esteve presente, orientando-me e comemorando comigo cada conquista, aquela que me mostrou as alegrias da arte desde cedo, que também sempre me encorajava a continuar e terminar o curso, que estava dando seu apoio desde o começo, sinto-me orgulhoso por estar formando no curso que sempre foi o sonho dela. Aos meus avós, que, mesmo não podendo acompanhar de perto toda essa trajetória, foram essenciais para essa vitória. A vocês, minha eterna gratidão por me ensinarem o valor da dedicação e do esforço, além de celebrarem comigo cada pequena conquista ao longo do caminho.

Um agradecimento muito especial à minha namorada e companheira de vida, Jussimara. Mais do que um apoio, você foi a força que me impulsionou nos momentos mais desafiadores desta caminhada. Sua presença constante, sua paciência nos dias difíceis e suas palavras de incentivo quando as dúvidas e incertezas surgiam foram fundamentais para que eu nunca desistisse. Seu amor e dedicação tornaram cada obstáculo mais fácil de superar, e sua confiança em mim me fez acreditar ainda mais no meu próprio potencial. Você é minha maior inspiração, minha motivação diária e minha parceira em todos os sonhos e projetos. Sei que sem você ao meu lado, essa conquista não teria o mesmo significado, pois sua presença trouxe luz e propósito a essa jornada. Agradeço a Deus todos os dias pelo privilégio de tê-la em minha vida e pelo futuro brilhante que construiremos juntos. Este trabalho também é seu, pois sem seu amor e incentivo, meu caminho teria sido muito mais árduo. Obrigado por ser meu porto seguro, minha paz e minha maior felicidade. Te amo muito!

Aos meus colegas de classe e amigos — Ana, Brendo, Fabiana, Lílian, Mário, Matheus e Pedro — que compartilharam comigo os desafios do curso, os momentos de incerteza e também as risadas que tornaram a rotina acadêmica mais leve, expresso meu sincero reconhecimento. A amizade e a parceria de vocês foram essenciais para tornar essa trajetória mais enriquecedora e

memorável. Agradeço por cada conversa, pelo apoio mútuo e por estarem ao meu lado tanto dentro quanto fora do ambiente acadêmico.

Por fim, estendo meus agradecimentos ao meu orientador, professor Dr. Luiz Fernando Cajueiro, por aceitar orientar esta pesquisa, cuja proposta diferenciada exigiu paciência e dedicação. Sua orientação e suporte foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho, e sou imensamente grato pela oportunidade de ter sido seu orientando.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para que eu chegasse até aqui, meu mais profundo e sincero agradecimento.

RESUMO

Com o intuito de analisar a capacidade influenciadora da estética do mangá, especialmente para a juventude brasileira do século XXI, através da sua presença em diversos temas e aspectos das artes visuais no Brasil, este trabalho realiza uma nova interpretação a respeito das HQ's japonesas, buscando compreender como uma obra de arte pode transmitir aspectos de uma determinada realidade cultural e influenciar artistas em outros contextos sociais. Nesse sentido, foi realizada uma análise comparativa entre a obra "*Vagabond*", de Inoue Takehiko, japonês, e a obra "Forma ou Consciência", de Akíla Gabriel, brasileiro, buscando compreender o modo como o mangá, uma estética da cultura oriental, consegue influenciar o pensamento de um cartunista brasileiro e incentivá-lo a construir sua obra, em um país tão distante e de culturas tão diferentes. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de natureza básica, com abordagem qualitativa e exploratória do ponto de vista dos seus objetivos.

Palavras-chaves: Akíla Gabriel; Artes; Estética japonesa; Inoue Takehiko; Mangá.

ABSTRACT

In order to analyze the influential capacity of the manga aesthetic, especially for Brazilian youth in the 21st century, through its presence in various themes and aspects of the visual arts in Brazil, this paper takes a new look at Japanese comics, seeking to understand how a work of art can convey aspects of a particular cultural reality and influence artists in other social contexts. In this sense, a comparative analysis was carried out between the work “Vagabond”, by Inoue Takehiko, a Japanese artist, and the work “Forma ou Consciência”, by Akíla Gabriel, a Brazilian artist, in an attempt to understand how manga, an aesthetic of oriental culture, can influence the thinking of a Brazilian cartoonist and encourage him to build his work in such a distant country with such different cultures. This is a bibliographical study, with a qualitative and exploratory approach from the point of view of its objectives.

Keywords: Akíla Gabriel; Arts; Inoue Takehiko; Japanese aesthetics; Manga.

“Preocupado com uma única folha, você não verá a árvore. Preocupado com uma única árvore você não perceberá toda a floresta. Não se preocupe com um único ponto. Veja tudo em sua plenitude sem se esforçar.”

- Takehiko Inoue. *Vagabond*. Volume 4. cap.35. p.19.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: YUSUKE MURATA. Transição de Ação. Caneta Bico de Pena G em papel Bristol. Recorte. 257×364.....	5
Figura 2: EIICHIRO ODA. Reação de surpresa exagerada. Caneta Bico de Pena G. Papel Bristol. 1997. Recorte. 257×364.....	6
Figura 3: EIICHIRO ODA. Uso de Símbolos Gráficos. Caneta Bico de Pena G. Papel Bristol. 15 set.2012. Recorte. 257×364.	7
Figura 4: TAKESHI OBATA. Orientação para ler mangá. Recorte	8
Figura 5: ARIKENDO. Categorias de Mangá. 2024. Recorte.....	9
Figura 6: INOUE TAKEHIKO. Sasaki Kojiro e Miyamoto Musashi. Aquarela em folha Bristol. 23 out.2006. Recorte. 229mm x 305mm	15
Figura 7: INOUE TAKEHIKO. Questionamento. Caneta Bico de Pena G. 22 out.1999. Recorte. 229mm x 305mm	17
Figura 8: INOUE TAKEHIKO. Amado por todas espadas. Caneta Bico de Pena G. 15 fev.2005. Recorte. 229mm x 305mm	19
Figura 9: INOUE TAKEHIKO. Musashi x 70 Yoshioka. 2007. Caneta Bico de Pena G. Recorte. 229mm x 305mm	32
Figura 10: AKÍLA GABRIEL. Disputa entre Fumiko e Gon. 2024. hachuras e retículas com sumi-e. Recorte. 3780 x 4961mm.....	33
Figura 11: INOUE TAKEHIKO. Felicidade pela conquista. 2001. Caneta Bico de Pena G. Recorte. 229mm x 305mm	34
Figura 12: AKÍLA GABRIEL. Felicidade em forma de promessa. 2024. Hachura e retículas de sumi-e. Recorte. 3780x4961.	35
Figura 13: INOUE TAKEHIKO. Fim da Espiral da Morte. 23 jun.2006. Caneta Bico de Pena G. Recorte. 229mm x 305mm.....	37
Figura 14: AKÍLA GABRIEL. Desejo pela Paz. 30 dez.23. Hachura e retículas de sumi-e. Recorte. 3780x4961.....	38
Figura 15: INOUE TAKEHIKO. Um velho contando uma história. 03 set.2009. Caneta Bico de Pena G. Recorte. 229mm x 305mm	39
Figura 16: AKÍLA GABRIEL. O olhar desolado da guerra. 10 fev.23. Hachura e retículas de sumi-e. Recorte. 3780x4961.	4

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. A ESTÉTICA DO MANGÁ JAPONÊS.....	4
2.1. A OBRA “VAGABOND”, AUTORIA DE INOUE.....	12
3. A INFLUÊNCIA DO MANGÁ NA ARTE BRASILEIRA.....	21
3.1 O MANGAKÁ BRASILEIRO AKÍLA GABRIEL.....	27
4. SOBRE AS OBRAS “<i>VAGABOND</i>” E “FORMA OU CONSCIÊNCIA”	31
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS.....	43
APÊNDICE.....	46

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho estuda os possíveis motivos que fazem com que uma obra de arte produzida no contexto do extremo oriente, consiga influenciar a arte brasileira, e de modo especial, as artes visuais.

Nesta perspectiva, foi consultado o trabalho de Akíla Gabriel em busca de alguma característica da estética japonesa do mangá, presente em sua obra, com o intuito de identificar elementos que possam contribuir com os objetivos da pesquisa em referência. Então, sob a luz de diferentes paradigmas que conectam e estruturam novas possibilidades de produção de subjetividades, buscamos apoio no(a)s autore(a)s que fundamentam o nosso estudo.

Quanto à leitura imagética, a pesquisa teve como fundamento o estudo de Erwin Panofsky (2009), “Significado nas artes visuais”, e no seu método de análise de imagens artísticas. Também foi consultado o trabalho do historiador Michael Baxandall (2006), sobre como interpretar uma obra de arte no livro “Padrões de intenção. A explicação histórica dos quadros”. Em busca de mais conhecimentos sobre o artista e a sua história, foram consultadas as importantes orientações de Vavy Pacheco Borges (2014), em “Grandezas e misérias da biografia”. As questões referentes à importância da imagem no ensino da arte, foram analisadas a partir dos estudos da professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa (2001), apresentados em seu livro “A imagem no ensino da arte”.

Ainda em busca de melhor compreensão do tema em estudo, a estética e o seu significado serão brevemente contextualizados, destacando suas origens e o pensamento de alguns filósofos que buscaram dar sentido à estética, além de construírem uma base teórica sobre os conceitos que serão utilizados neste trabalho, a exemplo de Platão, (2006) e Aristóteles (1979). Também será analisado o sentido da estética no mangá, presente em várias obras nipônicas, especificamente, naquelas apresentadas como exemplo no presente estudo.

Como referência imagética do assunto em destaque, foi apresentado o trabalho do artista visual Inoue Takehiko, com o objetivo de ampliar o conhecimento a respeito da sua estética e buscando entender como o seu estilo consegue influenciar e incentivar novos autores.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de natureza básica, com abordagem qualitativa e exploratória do ponto de vista dos seus objetivos. A hipótese inicial é de que há na obra de Akíla Gabriel, o mesmo grau de realismo¹ presente na obra de Inoue Takehiko, uma técnica

¹ Realismo: Foi uma tendência artística que surgiu na Europa na segunda metade do século XIX, um estilo de arte que sua principal característica é a tentativa do pintor de se aproximar da realidade. Fonte: Estratégia Vestibulares.

utilizada por ambos, para dar ao leitor a impressão de que há vida no personagem representado. O mangaká brasileiro considera que os olhos são a base para toda sua obra, pois é nele que está a representação da vida, a alma do personagem.

Considera-se a estética japonesa do mangá, como sendo algo que fascina o olhar de variados admiradores e atrai o interesse dos críticos de arte, pelo tratamento realista utilizado ao ser produzida. Seria este o motivo da sua visível influência ou existem outras explicações?

Ainda sobre os procedimentos metodológicos, foram analisadas as informações coletadas através de uma entrevista semiestruturada com o artista Akíla Gabriel, em busca de indícios que nos ajudem a compreender mais a respeito da sua vida e da sua obra.

A realização dessa nova interpretação a respeito do mundo das HQ's japonesas, tem entre seus objetivos, compreender e destacar como uma obra de arte pode transmitir aspectos da realidade, através da sua imagem. Inoue Takehiko, o autor da obra apresentada como exemplo, chama a atenção dos leitores por sua estética realista, e pela representação de personagens com desenhos bem realizados.

Trata-se de uma pesquisa destinada aos estudiosos das artes visuais e suas interrelações com outras culturas, a exemplo da arte do mangá japonês e da sua influência sobre a arte brasileira. Atende também à necessidade de ampliarmos o conhecimento sobre as artes visuais produzidas no Brasil, especialmente aquelas influenciadas pela cultura nipônica dos mangás, para estudantes e pesquisadores e também para todo o público interessado em Artes Visuais e áreas afins.

2. A ESTÉTICA DO MANGÁ JAPONÊS

Para entendermos um pouco mais a respeito da estética do mangá, um caminho seguro pode ser lançarmos um breve olhar sobre o significado da palavra estética. Trata-se de uma expressão derivada do termo grego *aisthetiké*, que podemos entender como sendo “aquele que nota”. Ela também pode ser conhecida como a ciência do belo, um ramo da filosofia da arte que se dedica a estudar aquilo que é belo nas manifestações da natureza e também nas manifestações artísticas.

Consideramos que a tarefa da estética é tentar compreender e questionar a natureza da arte em diversos meios, a causa de seus êxitos, seus mecanismos de atuação e influência, seus objetivos, seus meios de expressão, suas modalidades de produção, suas intenções e o significado de prazer estético.

De acordo com Platão (340 a.C.), a estética e o belo têm uma representação do ideal de perfeição acessível, apenas em sua essência, por meio de um processo de desenvolvimento filosófico e cognitivo. A razão conduz o indivíduo à compreensão da verdade harmônica do cosmos, permitindo-lhe transcender as ilusões e as aparências sensoriais do mundo. Nesse caminho, revela-se a verdadeira essência das coisas, que, por sua natureza divina, supera as formas físicas e as experiências empíricas.

O discípulo de Platão, Aristóteles (384 A.C – 322 A.C), tinha uma visão diferente da estética e a considerava mais empírica e favorável à arte, especialmente na poética. Em contraposição a seu mestre, defendia que a beleza pode ser identificada na harmonia, na proporção e na função das coisas. Ele também valorizava a arte como uma forma de conhecimento e como um meio de catarse emocional, especialmente no contexto da tragédia.

Quanto à estética do mangá japonês, é necessário explicar que se trata de uma forma de narrativa gráfica originária do Japão, caracterizada por seu estilo visual distinto, com ampla variedade de gêneros e apelo a diversas faixas etárias. Diferente das histórias em quadrinhos ocidentais, os mangás possuem convenções estéticas e narrativas específicas, como a leitura da direita para a esquerda e a ênfase na expressividade emocional dos personagens. Nos últimos anos, o mangá tornou-se um fenômeno global, influenciando a cultura pop, o cinema, a animação e a literatura.

O termo *mangá* (漫画) pode ser traduzido como "desenhos irresponsáveis" ou "imagens livres". No contexto moderno, refere-se às histórias em quadrinhos japonesas, publicadas tanto em revistas seriadas quanto em volumes encadernados (*tankōbon*). Podemos caracterizar as histórias japonesas em quadrinhos como: narrativa sequencial, expressividade exagerada, símbolos gráficos, leitura tradicional japonesa, gêneros diversificados.

a) Narrativa sequencial: Podemos considerar esse tipo de narrativa a partir do modo como os quadros e desenhos são organizados para contar a história da obra. O mangá é um exemplo de história em quadrinhos, que é um gênero narrativo. Na figura a seguir podemos ver um exemplo:

Figura 1: YUSUKE MURATA. **Transição de Ação.** Caneta Bico de Pena G em papel Bristol. Recorte. 257×364.



Fonte: One Punch Man. 2017. Volume 1.

b) Expressividade exagerada: São as expressões que os personagens fazem e que, dependendo de quão forte forem as emoções, mais exagerado será o desenho dos rostos. A figura 2 abaixo, define bem o significado.

Figura 2: EIICHIRO ODA. Reação de surpresa exagerada. Caneta Bico de Pena G. Papel Bristol. 1997. Recorte. 257×364.



Fonte: One Piece.

c) Símbolos Gráficos: Para ser mais preciso, o mangá adota muito o uso de onomatopeias, que é uma figura de linguagem que tenta reproduzir, por escrito, sons e ruídos de objetos, animais e fenômenos da natureza. A figura 3 exemplifica o uso da onomatopeia para som.

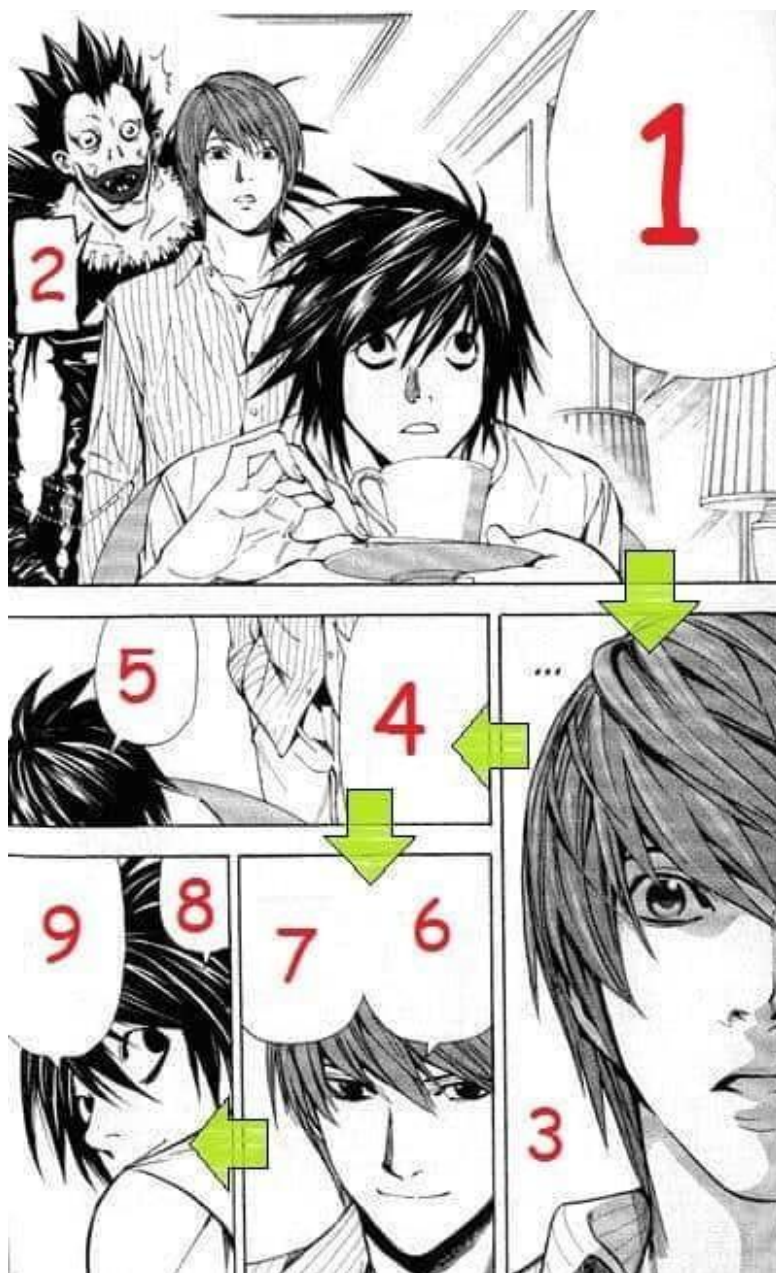
Figura 3: EIICHIRO ODA. Uso de Símbolos Gráficos. Caneta Bico de Pena G. Papel Bristol. 15 set.2012. Recorte. 257×364.



Fonte: One Piece. 1997. Vol.69. Cap.681. pag. 2.

d) Leitura tradicional japonesa: Diferentemente da nossa leitura que segue a orientação da esquerda para direita, a japonesa segue o sentido contrário e as imagens também seguem o mesmo conceito. Esse exemplo da figura 4 ajuda a entender como visualizar.

Figura 4: TAKESHI OBATA. **Orientação para ler mangá.** Recorte.



Fonte: Cupulatrovão website

e) Gêneros diversificados: No mangá, assim como em outras mídias que existem pelo mundo, também há categorias diversificadas em cada um dos mangás, destinadas para um público específico ou direcionado. A figura 5 indica os gêneros existentes.

Figura 5: ARIKENDO. Categorias de Mangá. 2024. Recorte.



Fonte: Thumbnail de vídeo de Arikendo. Youtube.

Embora o mangá moderno tenha se desenvolvido no século XX, suas raízes podem ser encontradas em diferentes formas artísticas do Japão antigo. Um dos primeiros exemplos de narrativa gráfica japonesa é o *Chōjū-giga*, um conjunto de pergaminhos do século XII que apresenta ilustrações satíricas de animais antropomórficos. No período *Edo*² (1603–1868), a arte *ukiyo-e*, representada por artistas como Katsushika Hokusai, teve grande influência na estética do mangá moderno. Hokusai, inclusive, utilizou o termo mangá para nomear uma coletânea de esboços publicada no início do século XIX (KINSELLA, 2000). O formato contemporâneo do mangá consolidou-se no Japão pós-Segunda Guerra Mundial especialmente com a influência de Osamu Tezuka (1928–1989). Considerado o "pai do mangá moderno", Tezuka incorporou técnicas cinematográficas à narrativa gráfica, como cortes de cena dinâmicos e enquadramentos inovadores (TEZUKA, 2009).

Sua obra *Astro Boy* (*Tetsuwan Atom*) (1952) estabeleceu convenções narrativas que se tornaram padrões no mangá, como o uso de expressões exageradas e olhos grandes para enfatizar emoções (ITO, 2005). Além disso, Tezuka ajudou a popularizar o formato *tankōbon*, que permitia a publicação de histórias completas em volumes encadernados.

² O Período Edo (江戸時代, *Edo-jidai*, *Yeddo-jidai*; do japonês: *época*) é um período da história do Japão que foi governado pelos xoguns da família Tokugawa, no período de março de 1603 a maio de 1868, estabelecido por Tokugawa Ieyasu (o primeiro xogum desta era) na então cidade de Edo (atual Tóquio) três anos após a batalha de Sekigahara. Fonte: Wikipedia, Disponível em: pt.wikipedia.org/wiki/Período_Edo, Acesso em: 27.fev.2025

A partir do final do século XX, o mangá diversificou-se, abrangendo temas que iam desde esportes, ficção científica e fantasia até drama psicológico e horror. Autores como Eiichiro Oda, Akira Toriyama, Hideaki Anno e Inoue Takehiko expandiram os limites do gênero, contribuindo para sua crescente popularidade internacional.

O mangá está profundamente enraizado na cultura japonesa, influenciando diversas áreas, como moda, publicidade, videogames e animação. Muitas obras de mangá são adaptadas para *anime*, consolidando seu alcance midiático (SCHODT, 1983). Além do entretenimento, o mangá também tem impacto na educação e no discurso político. Muitas obras são utilizadas em livros didáticos e campanhas governamentais para sensibilizar o público sobre temas sociais (KINSELLA, 2000).

As histórias em quadrinhos japonesas são uma forma de narrativa gráfica que se distingue por seu caráter visual peculiar e pela diversidade de gêneros que abrange. Mais do que um simples meio de entretenimento, o mangá possui uma estética própria, fortemente influenciada pela tradição artística japonesa, bem como por elementos do cinema e da animação. Ela é marcada por diversos elementos gráficos e narrativos que o diferenciam de outros estilos de quadrinhos, como os *comics americanos* e as *bandes dessinées europeias*.

Por ser uma expressão artística visual, apresenta uma ampla variedade de estéticas, porém há recorrentes características que podemos destacar, como a expressividade dos olhos que foi popularizada por *Osamu Tezuka*, e são uma marca registrada do mangá permitindo transmitir emoções de forma mais intensa (SCHODT, 1983); o uso de traços rápidos e expressivos (linhas dinâmicas) conferem movimento e fluidez às cenas, criando uma sensação de dinamismo único (ITO, 2005); cenários altamente detalhados, como o do artista visual em estudo nessa pesquisa, e de muitos outros que utilizam esse recurso para destacar os personagens e suas expressões (GRAVETT, 2004); texturas e padrões que são aplicados para criar profundidade, volume e atmosfera dramáticas.

A linguagem visual abordada pelos artistas é sempre simbólica, empregando uma série de convenções para expressar sentimentos e intensificar a narrativa, a exemplo do realismo presente na obra *Vagabond*, onde os personagens seguem um padrão mais humanista, seja pelas gotas de suor quando estão em luta ou nervosos por algum motivo, também pela reação expressa nos olhos como alegria, raiva ou excitação.

Amaro Braga Jr. (2005) delimita seis elementos que caracterizam os mangás: a estética do desenho; o layout e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida e leitura gráfica; estereótipos e temas; metalinguagem cômica; e, por fim, a noção de tempo e o ritmo narrativo. Adotando essa divisão podemos perceber mais claramente as especificações do mangá.

Um dos pontos a ser destacado é a descrição sobre a estética do desenho, na qual Amaro apontou a preferência por um traço limpo, sem muitas ranhuras ou sombreados, de forma a contornar o desenho. As sombras e texturas não são atribuídas no desenho e sim, na arte-finalização com o auxílio de retículas. Os personagens tendem a apresentar traços simples, cuja definição é atribuída em poucas linhas. Há uma preocupação com as expressões faciais e corporais, assim como com o cabelo, interferindo na própria constituição dos personagens. Pode-se afirmar que a estética do mangá é sempre a busca por traços seguros, pelo uso da sombra e da luz para dar um tom mais realista ao personagem, à cena.

Destaca-se também como o realismo é o rumo que todo artista de mangá busca em seu desenho/arte, pois a facilidade que o leitor terá para se identificar na obra depende de quão próxima ela está da realidade. É de grande importância citar a narrativa e a leitura gráfica do mangá, já que há momentos ao longo da história, onde o autor leva o leitor a parar para analisar os fatos ocorridos ali representados e também, para observar em um quadro, a “narrativa invertida e leitura gráfica”. Referem-se à ordem de leitura dos quadrinhos, uma vez que o mangá segue a leitura oriental, na qual um livro começa pelo que seria a contra capa para um ocidental, além de que os ideogramas são lidos verticalmente, diferenciando-se da nossa leitura horizontal. Mais do que isso, destaca-se a preferência por imagem ao invés de texto.

Segundo Chinen (2013, p. 54), “nas narrativas e na cultura japonesa, a emoção tem um papel fundamental e os olhos são a forma mais importante de determinar o estado emocional de um personagem”, o que responde ao questionamento popular sobre o motivo dos olhos exageradamente grandes em muitos personagens.

Consideramos que está na estética os pontos que devem ser focados ao citar a obra *Vagabond*. De acordo com o autor Chinen, a cultura japonesa tem bastante foco nas emoções dos personagens, e realmente, os olhos são o ponto chave de toda obra nipônica. No desenho de Takehiko os olhos são um dos focos que fazem transmitir as emoções das cenas, e o leitor consegue analisar como o protagonista está se sentindo, esteja ele com medo, alegre, triste, etc. São elementos simbólicos como esses, já convencionados no Japão, que também caracterizam os códigos e protocolos culturais do mangá.

2.1. A OBRA “VAGABOND”, AUTORIA DE INOUE

Com autoria de Inoue Takehiko, a obra *Vagabond* é um mangá que adapta a biografia ficcionalizada de *Miyamoto Musashi*, escrita por *Eiji Yoshikawa*. Seu trabalho começou a ser serializado na revista semanal *Morning Magazine* em 1998, e a série se destacou pelo seu traço expressivo, pela profundidade filosófica da narrativa, tornando-se um marco dentro do gênero *seinen*.³ Além de explorar a trajetória do lendário espadachim, Inoue ressignifica sua jornada ao incorporar elementos estéticos da pintura tradicional japonesa e uma abordagem introspectiva sobre a busca pela maestria.

A trajetória do mangá insere-se dentro de um contexto da literatura e cultura japonesa, onde a figura de Musashi ocupa um papel central na mitologia em volta do samurai. O romance de *Yoshikawa*, publicado serialmente entre 1935 e 1939 no jornal *Asahi Shimbun*, consolidou a imagem do guerreiro errante como arquétipo do *bushidō*⁴ (código do samurai), influenciando adaptações em diversos meios, do cinema ao mangá (YOSHIKAWA, 1995). Inoue, por sua vez, reinterpreta essa narrativa ao enfatizar o conflito interno do protagonista, questionando os limites entre força e sabedoria.

Esteticamente, *Vagabond* se diferencia de outros mangás do gênero por seu estilo artístico singular. A influência da pintura *sumi-e* é evidente no uso de traços soltos e pinceladas expressivas, criando uma atmosfera visual que reforça a natureza contemplativa da história (GRAVETT, 2004). Além disso, a estrutura narrativa incorpora momentos de silêncio e introspecção, desafiando a linearidade tradicional e aproximando-se da filosofia zen, característica que aproxima a obra de uma experiência quase meditativa para o leitor.

Inoue Takehiko iniciou suas obras artísticas com o uso de canetas para nanquim, por serem populares no âmbito dos mangakás, pela questão da dureza dos traços e para fugir das pinceladas afiadas que não lhe agradavam. O autor comenta que mudou para uma caneta-tinteiro a partir do volume 14 de sua obra *Vagabond*. Era difícil no começo, até porque ele estava sendo bastante criticado por seus leitores.

No entanto, ele a adotava em sua arte, do traço à suavidade do pincel, utilizando uma pressão baixa com intensidades variáveis para tornar as linhas mais expressivas. Inoue afirmou:

³ *Seinen* (青年), ou mangás seinen (青年漫画), são séries de mangá voltadas para o público masculino adulto. Em japonês, a palavra "seinen" significa "jovem", apesar de ser usada para descrever o público-alvo de revistas de mangás destinadas a homens de 20 a 50 anos. Os principais gêneros de mangás *seinen* são: ação, fantasia, ficção científica, comédia e esportes. Fonte:Wikipedia. Disponível em: pt.wikipedia.org/wiki/Seinen

⁴ Buxido literalmente, "caminho do guerreiro", é um código de conduta e modo de vida para os samurais, vagamente semelhante ao conceito de cavalheirismo que define os parâmetros para os Samurais viverem e morrerem com honra. Fonte:Wikipedia. Disponível em:

“Queria tornar a minha arte mais suja e não sofisticada e optei por um pincel de tinta para dar mais calor às linhas”. *Manga: Masters of Art*. Também notou que essa mudança deu mais liberdade assim que se acostumara a usar o método. Porém, ele indica que esse estilo que assumiu é muito semelhante ao *sumi-e*, que captura o espírito do objeto, o que lembra o autor de *Yoji Shinkawa*.

O *Sumi-e* (*sumie*) é uma técnica ancestral de desenho monocromático, baseado no uso da tinta nanquim, original da pintura chinesa e introduzida no Japão em meados do século XIV. Seu nome provém das palavras *sumi*, que significa tinta, e pintura. Sua origem se refere à dinastia Tang (618-908)⁵ e foi introduzido no Japão pelos monges budistas.

O budismo zen é uma religião de autodisciplina, desapego, contemplação e respeito com a natureza, e é por isso que o *sumi-e* incorpora esta religião e filosofia: em sua concepção não se faz distinção entre o inanimado e o animado. Não há classificação, nem fileiras; e, portanto, o artista de *sumi-e* representa somente o essencial dos elementos, ou seja, não se detém nos detalhes.

Originalmente, para o *sumi-e* era utilizado o nanquim no formato de barra; se esfregava contra uma pedra plana enquanto se mesclava com água. Desta mistura se obtém diferentes densidades de acordo com as necessidades do artista e sua obra, que sempre era monocromática.

Além disso, a arte de Inoue remete à tradição pictórica do *ukiyo-e*, especialmente na composição de paisagens e na expressividade dos personagens. O estilo que era popular durante o período Edo (1603–1868), buscava capturar a efemeridade da vida e influenciou diversos artistas japoneses modernos, incluindo mangakás como o *Takehiko*.

Outro fato interessante é que nessa técnica trabalhada pelo artista, o pincel adiciona um pouco de aleatoriedade aos seus traços nas obras, o que deixa a arte “viva”. Um aspecto notável da estética de *Vagabond* é o realismo expressivo dos personagens e das cenas de combate. Diferente de muitos mangás de ação, que enfatizam linhas cinéticas exageradas para sugerir movimento, Inoue aposta em um estilo mais naturalista, onde o peso dos golpes e a tensão muscular são evidenciados pela precisão anatômica e pela composição das páginas (GRAVETT, 2004).

A expressividade facial também desempenha um papel fundamental na narrativa visual. *Musashi*, o protagonista por exemplo, é frequentemente retratado com feições marcadas pela dúvida e pelo sofrimento, refletindo sua jornada interior. *Sasaki Kojirō*, o rival, por sua

⁵ A Dinastia Tang ou Tangué foi uma dinastia chinesa fundada pelo oficial Li Yuan, pertencente à dinastia que havia reunificado a China entre 581 e 618, após três séculos de fragmentação. A família que fundou a dinastia foi a família Li. Fonte: Wikipedia, Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dinastia_Tang, Acesso em: 27.fev.25

vez, é representado com uma serenidade inumana, reforçando sua natureza diferenciada como espadachim. Essa abordagem visual contribui para a complexidade dos personagens, permitindo que suas emoções sejam transmitidas de maneira sutil, sem a necessidade de diálogos extensos.

A ambientação do mangá é composta por paisagens vastas e detalhadas, muitas vezes utilizadas para criar um contraste entre a pequenez do ser humano e a grandiosidade da natureza. Por opção do artista, ele tem preferência em usar páginas duplas com intuito de enfatizar a solidão dos personagens em meio ao ambiente, que reforça a filosofia imposta na história.

Outro recurso narrativo que se destaca é o uso do silêncio visual⁶. Diferente de outros mangás que empregam onomatopeias abundantes e diálogos frequentes, *Vagabond* muitas vezes permite que as imagens falem por si. Esse silêncio gráfico não apenas intensifica a tensão dos duelos, mas também cria um espaço para que o leitor reflita junto com os personagens, aproximando-se da estética zen, que valoriza a contemplação e o vazio (*mushin*).

Quando comparado a outros mangás do gênero *seinen*, ele se diferencia pelo seu compromisso com o realismo e pela influência direta da arte tradicional japonesa. Mangás como *Berserk*, de Kentaro Miura, e *Blade of the Immortal*, de Hiroaki Samura, também exploram a temática samurai e cenas de combate intensas, mas apresentam um estilo visual mais próximo das convenções do mangá contemporâneo, com traços definidos e uso expressivo de linhas de velocidade.

Podemos usar como exemplo, a comparação entre a obra de Miura e Inoue. Enquanto a primeira emprega uma estética sombria e grotesca inspirada na idade média, mais especificamente na arte medieval, a obra de Takehiko mantém-se fiel à identidade visual japonesa (nacionalismo), evocando não apenas a iconografia do Japão feudal, mas também suas tradições artísticas.

Por ter nascido em um período conturbado, Musashi desde cedo demonstrou habilidades notáveis com a espada, muitas delas herdadas de seu pai e posteriormente desenvolvidas de forma autodidata por meio de treinamentos na natureza. Sua motivação central reside na sede por força e no desejo de ser reconhecido como o mais forte, sendo apresentado na obra como sendo o “invencível sob o sol”.

Em sua busca incessante pela supremacia no caminho da espada, Musashi desafia inúmeros oponentes, como Sasaki Kojirō, os irmãos Yoshioka e seu clã, além de outros

⁶ Silêncio Visual é uma expressão artística que pode ser observada em obras que utilizam visualidades discretas, com predominância de branco

guerreiros errantes. Uma característica essencial do protagonista é sua disposição em constantemente arriscar a própria vida em prol do aprendizado e da iluminação, elementos que estruturam sua jornada espiritual e filosófica rumo ao autoconhecimento.

No início da narrativa, Takezō é retratado como um jovem selvagem, cuja confiança reside unicamente na força bruta. No entanto, ao longo da obra, observa-se seu amadurecimento, à medida que passa a compreender a importância da disciplina e das técnicas que envolvem a arte da espada. Esse processo de aprendizado o leva, enfim, à compreensão do verdadeiro caminho do guerreiro. “Controla a tua fúria. Se guardares rancor contra os outros, eles têm controle sobre ti. O teu oponente pode te dominar e derrotar se permitires que irrite.” Miyamoto Musashi, Livro dos Cincos Anéis.

Enquanto Musashi trilha um caminho de esforço contínuo, no qual sua evolução ocorre por meio da superação de desafios (representados por seus adversários), sua maestria na espada se consolida gradativamente. Em contrapartida, Sasaki Kojirō se destaca por sua aptidão natural. Desde a infância, demonstrou uma notável facilidade com a espada, sendo frequentemente descrito como um gênio da esgrima. Mesmo diante das limitações impostas por sua deficiência auditiva e da fala, Kojirō não apenas supera essas barreiras, mas se torna um espadachim lendário. A figura 6 refere-se a uma composição artística do Inoue.

Figura 6: INOUE TAKEHIKO. **Sasaki Kojiro e Miyamoto Musashi.** Aquarela em folha Bristol. 23 out.2006. Recorte. 229mm x 305mm.



Fonte: *Vagabond*. Cap. 207. Capa, pag. 1 e 2.

A obra estabelece um consenso sobre a importância da paz interior para um guerreiro. Enquanto Takezō luta para alcançar esse estado de espírito, sua personalidade explosiva muitas vezes o afasta dessa serenidade essencial. Já Kojirō, por sua vez, encontra essa paz em sua condição de isolamento, utilizando a ausência de comunicação com o mundo exterior como um meio para alcançar o equilíbrio necessário ao caminho da espada.

A filosofia *zen*⁷ permeia toda a construção narrativa do mangá *Vagabond*, influenciando tanto as reflexões dos personagens quanto a própria estética da obra. O conceito de *mushin*⁸ (無心), que pode ser traduzido como "mente vazia" ou "não-mente", é fundamental para a compreensão do caminho para o guerreiro. No contexto do *budô*⁹, *mushin* representa um estado de fluidez e desapego, no qual o espadachim age sem hesitação ou apego ao resultado, permitindo que seus movimentos sejam guiados pela intuição e não pela emoção ou pensamento consciente.

Musashi, ao longo da obra, luta para alcançar esse estado. Seu temperamento explosivo e sua necessidade de provar sua força o impedem de atingir a verdadeira maestria. Em diversos momentos, ele é confrontado com a noção de que sua rigidez e desejo de vitória são obstáculos para seu crescimento. Somente quando começa a compreender o vazio – não como uma ausência, mas como uma plenitude sem ego – ele se aproxima da verdadeira essência do caminho da espada.

A representação visual desse conceito em *Vagabond* é notável. Inoue Takehiko utiliza páginas silenciosas, grandes espaços em branco e cenas contemplativas para transmitir a sensação de *mushin*. Diferente dos primeiros capítulos, onde as batalhas são repletas de impacto visual e movimentos bruscos, os duelos posteriores ganham um tom mais fluido, quase sereno, refletindo o amadurecimento filosófico de Musashi.

A jornada do protagonista, portanto, não se resume a vencer adversários ou alcançar o título de "invencível sob o sol". Seu verdadeiro desafio é libertar-se da necessidade de provar

⁷ Filosofia Zen é uma tradição religiosa e espiritual que se baseia na meditação e percepção da natureza búdica. Fonte: Wikipedia, Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Zen> . Acesso em: 27.fev.25

⁸ Mushin é A não-mente é um estado mental importante nas religiões do Leste Asiático, na cultura asiática e nas artes. É a expressão resultante dos dois ideogramas, o primeiro (mu), o vazio, e o segundo (shin), o coração, o espírito ou a mente. Fonte: eduvem. Disponível em: <https://eduvem.com/mushin-a-arte-de-atingir-a-mente-com-ausencia-de-pensamentos/#:~:text=O%20que%20significa%20Mushin%3F,livre%20de%20pensamentos%20e%20distrac%C3%A7%C3%B5es> . Acesso em: 27 fev.25

⁹ Budô é um termo que significa "caminho marcial" ou "caminho da guerra". É uma arte marcial de origem japonesa que combina artes marciais e espiritualidade. Fonte: Wikipedia, Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bud%C3%B4> . Acesso em: 27 fev.25

algo e encontrar harmonia dentro de si mesmo. Nesse sentido, a obra transcende a simples narrativa de um guerreiro e se torna uma profunda meditação sobre a existência, o ego e o sentido da busca humana por propósitos.

Durante o percurso da história, a violência não é retratada apenas como um meio de sobrevivência ou um instrumento de conquista, mas como um elemento central na jornada de autodescobrimento de Miyamoto Musashi. No início da narrativa, o protagonista encara a força como uma medida absoluta do valor de um guerreiro. Para ele, vencer adversários em combate significa afirmar sua existência e alcançar reconhecimento. Entretanto, conforme sua trajetória avança, essa visão começa a se transformar.

Os confrontos brutais não são apenas uma prova de habilidade, mas também uma fonte de questionamento filosófico. Musashi gradualmente percebe que a busca pela força não pode ser meramente física (Figura 7); a verdadeira maestria envolve o controle do próprio espírito e o entendimento do propósito por trás da espada. O vazio emocional e a solidão que acompanham sua senda guerreira reforçam esse dilema: afinal, de que serve ser o mais forte se a força resulta apenas em destruição e isolamento?

Figura 7: INOUE TAKEHIKO. **Questionamento.** Caneta Bico de Pena G. 22 out.1999. Recorte. 229mm x 305mm.



Fonte: *Vagabond*. Cap. 38. pag.15.

A figura do Sasaki Kojirō representa um contraponto essencial a essa questão. Ao contrário de Musashi, que inicialmente vê o combate como um meio de afirmação pessoal, Kojirō encara a espada com leveza e naturalidade. Sua relação com a luta não é fundamentada em um desejo de dominação ou reconhecimento, mas em uma conexão quase instintiva com a arte do duelo. Enquanto Musashi precisa lutar para encontrar um significado para sua existência, *Kojirō* simplesmente é a espada, sem precisar questioná-la. Esse contraste reforça um dos principais dilemas da obra: a força verdadeira está na técnica refinada ou na capacidade de compreender e transcender o próprio desejo de poder?

Ao final, sugere que a verdadeira força não reside apenas no ato de vencer batalhas, mas na capacidade de compreender o peso da própria violência. A espada não é um instrumento de destruição, mas um caminho para a sabedoria, e aqueles que não compreendem essa distinção estão fadados a viver eternamente no ciclo do conflito.

Contextualizando os personagens da narrativa, Miyamoto Musashi, como retratado em *Vagabond*, inicia sua jornada como um guerreiro impulsivo, movido pelo desejo de se tornar o mais forte. Sua visão sobre a espada, inicialmente limitada à ideia de vencer combates e esmagar adversários, reflete um jovem dominado por instintos primitivos, guiado pela crença de que a força bruta é o único caminho para a glória. Ele despreza qualquer coisa que não esteja relacionada à batalha e vê a violência como o meio absoluto de afirmação pessoal.

Conforme Musashi amadurece, sua postura se torna mais contemplativa, e ele abandona a ideia de que a supremacia no combate é seu único propósito. Sua busca pela perfeição na espada se entrelaça com uma busca interior: entender a si mesmo e o mundo ao seu redor. Esse processo de transformação o leva a uma percepção mais profunda do conceito de *mushin* – o estado mental de vazio e desapego, essencial para o verdadeiro domínio da espada. No final de sua jornada, ele não apenas se torna um mestre da técnica, mas também um sábio que compreende que a força verdadeira está no equilíbrio entre poder e sabedoria.

Portanto, ele não é apenas um espadachim excepcional, mas um personagem que simboliza a transição do guerreiro bruto para o pensador iluminado. Sua evolução reflete um dos principais ensinamentos do *budô*: a verdadeira maestria não está na destruição do outro, mas no domínio de si mesmo.

Por outro lado, Sasaki Kojirō surge como sua contraparte natural. Diferente do protagonista, não passa por uma transformação drástica ao longo da história; desde o início, é retratado como um gênio da espada, alguém que parece ter nascido para o combate. Sua relação

com a lâmina é quase instintiva, fluindo de forma natural, sem a necessidade de grandes reflexões ou questionamentos.

A principal característica de Kojirō, no entanto, é sua deficiência auditiva e sua incapacidade de se comunicar verbalmente. Longe de ser uma limitação, essa condição molda sua perspectiva única sobre o mundo e o combate. Sem a interferência do som, Kojirō desenvolve uma sensibilidade aguçada para os movimentos e intenções de seus oponentes. Sua percepção não depende de palavras ou provocações – ele sente o fluxo do combate de maneira pura e intuitiva, tornando-se um espadachim quase etéreo, cuja técnica parece transcender o esforço consciente. Como observado na figura 8, o personagem é alguém que possui o talento nato, um autodidata.

Figura 8: INOUE TAKEHIKO. **Amado por todas espadas.** Caneta Bico de Pena G. 15 fev.2005. Recorte. 229mm x 305mm.



Fonte: Vagabond. Cap. 171. pag.21.

Mesmo com seu sucesso aparente, a obra de Inoue sofre de um problema que é bastante comum entre as histórias de sucesso na indústria do mangá, a questão do hiato¹⁰ indefinido. Takehiko já mencionou em entrevistas que sentia um esgotamento criativo e físico ao trabalhar continuamente na obra. Por ser altamente detalhista e realista, exige muito artisticamente e narrativamente e o perfeccionismo do autor podem ter levado a um desgaste extremo. Além disso, existe uma incerteza do autor em relação a direção que a narrativa está tomando e se a mensagem estava sendo transmitida.

Ele sentiu que a história havia se tornado um fardo e que já não estava mais conseguindo criar com o mesmo entusiasmo de antes. Para ele, mais do que apenas contar a história de *Miyamoto Musashi*, era importante que a narrativa tivesse um significado maior.

Contudo, Inoue se dedicou a outros trabalhos, como *REAL*, um mangá sobre basquete e superação, além do filme *The First Slam Dunk*, que revitalizou sua obra clássica. Esses projetos tomaram seu tempo e atenção, reduzindo ainda mais as chances de um retorno imediato para a obra desta pesquisa.

Embora o hiato seja indefinido, o autor nunca declarou oficialmente que *Vagabond* está cancelado. Alguns fãs ainda têm esperança de que ele retome a história no futuro, mas até o momento, não há sinais concretos de uma continuação.

¹⁰ Hiato: é uma palavra que dá arrepios em qualquer fã de mangá. O termo é usado para publicações que estão pausadas por seus autores e, normalmente, estão relacionadas a problemas pessoais como doença, bloqueio criativo, morte, etc. Fonte: www.uol.com.br/splash/noticias/2024/09/09/lista-mangas-em-hiato-japao-Brasil.htm?cmpid=copiaecola. Acesso em: 27 fev.25

3. A INFLUÊNCIA DO MANGÁ NA ARTE BRASILEIRA

Historicamente podemos identificar a presença do mangá no Brasil, vindo com as primeiras famílias de imigrantes japonesas que chegavam ao Brasil para trabalhar, principalmente na zona rural, a partir de 1908, cuja imigração atinge o seu ápice entre 1908 e 1960, com maior concentração entre 1926 e 1935. Com o temor de ter a chamada “caboclicização” ou “acaboclamento” de seus filhos, estes imigrantes tomaram a iniciativa de construir escolas japonesas para manter o costume da língua primária, o japonês. O idioma também era falado nas residências, resultando em crianças sem conhecimento algum do português brasileiro, o que causava empecilhos quando estes chegavam às escolas brasileiras.

De acordo com Luyten (2012), uma outra explicação para esse fato, é que além da escola japonesa, as crianças possuíam outros elementos que as mantinham em contato permanente com a língua de seus pais, a exemplo dos livros e revistas de histórias em quadrinhos, com destaque para aqueles voltados para a educação, também chamados de *shogaku*, que abrangem a faixa etária dos 2 aos 12 anos.

Para além do papel educacional, o mangá também tinha função de um dispositivo para atualizar o idioma japonês, seja para as crianças quanto para os mais velhos, no sentido de que mantinham uma narrativa mais coloquial contendo gírias e outros termos mais culturais, reforçando e renovando o idioma dos imigrantes mais velhos, cuja língua primária gradualmente se afastava de suas origens geográficas.

Com o advento da tecnologia e com a globalização, o acesso para esses conteúdos se tornara muito mais fácil e intuitivo, onde, a busca por gêneros específicos, foi devidamente aumentada. Antes, o acesso à história em quadrinhos japonesas era bastante limitado, onde apenas uma parcela pequena da população, que possuía condições financeiras, poderia adquirir as cópias físicas, enquanto aqueles que não possuíam recursos econômicos suficientes, não tinham o acesso.

O advento da internet teve um papel importante na presença do mangá na cultura brasileira, pois com a conexão devido a globalização, foi possível uma tradução mais facilitada e também, a adaptação dos textos em *kanjis* para o português brasileiro. Devido a esse fato, a HQ japonesa foi disseminada entre a população como um todo, pois com a barreira linguística rompida, já não haviam mais os limitadores que dificultavam o acesso de conteúdos que estão presentes nas histórias. “Custou para os quadrinhos japoneses se firmarem no Brasil”, como afirma Barbosa (2005, p. 103).

Algo que também ajudou a popularizar o mangá no Brasil, foi o papel de grandes editoras com a tradução, publicação e venda desses artigos japoneses. De acordo com Ramos (2012), as publicações orientais só caíram no gosto do leitor daqui com a entrada da editora Conrad no segmento no final do ano 2000.

Esse mesmo autor explica que as duas revistas de estreia, *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*, repetiram nas bancas o sucesso que tinham nas versões animadas exibidas pela televisão aberta e pautaram outros lançamentos, tanto da editora Conrad quanto da JBC, que também entrou no mercado. Ainda de acordo com Ramos, “O mercado brasileiro começou então a ser invadido pelos mais variados títulos de mangá, como *One Piece*, *Vagabond*, *Inu-Yasha*, *Love Hina*, *Dark Angel* e tantos outros” (Nagado, 2007, p. 15).

Ressaltamos também a questão dos títulos de mangás publicados no Brasil e que são tratados de forma diferenciada, em comparação com os quadrinhos americanos, franceses, etc. Como é algo de origem japonesa, muito do seu conteúdo, por conta não somente das diferenças culturais, mas também da questão vocabular, não seria de fácil entendimento para o leitor que não estivesse familiarizado nesse universo. No trecho a seguir Faria explica:

[...] a partir de 2000 [...] quando a Conrad Editora trouxe ao Brasil os títulos *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*, os fãs ficaram exultantes: a leitura era feita no sentido oriental e as onomatopeias eram mantidas em japonês, pois faziam parte do desenho, dando início a uma nova era no mercado nacional de quadrinhos. (GUSMAN apud FARIA, 2007, p. 20).

O consumo de mangás influenciou significativamente a identidade cultural de muitos jovens brasileiros. A formação de grupos otaku — termo utilizado para designar fãs de animes e mangás — criou espaços de interação social onde há troca de conhecimento e experiências. A adesão ao cosplay, a participação em eventos temáticos e a disseminação de gírias e expressões originárias do japonês são exemplos de como essa influência se manifesta (FREITAS, 2021).

Atualmente pode-se dizer que os mangás e HQ's, disputam a preferência dos jovens, vencendo o que antes era hegemonia no mercado brasileiro, com os índices nas vendas de mangás subindo a cada ano.

O crescimento da indústria do mangá está diretamente ligado ao impacto das redes sociais, como Facebook, Instagram, Twitter e TikTok. Essas plataformas permitem que criadores de conteúdo compartilhem vídeos virais, promovendo tanto novos títulos quanto obras menos conhecidas. Através de algoritmos de recomendação personalizada, essas

publicações alcançam um público mais amplo, aumentando sua visibilidade dentro das comunidades digitais.

O sucesso dos desenhos animados na televisão despertou um maior interesse do público jovem em buscar outros materiais relacionados. Esse cenário levou ao surgimento das primeiras revistas brasileiras especializadas no tema, como *Herói*, *Animax* e *Anime Dô*, que abordavam tanto os programas exibidos na televisão quanto as novidades do mercado de animes no Japão. Por meio das publicações, grande parte do público infanto-juvenil descobriu que muitos dos desenhos que assistiam tinham origem em histórias em quadrinhos japonesas, o que abriu caminho para a comercialização do mangá no Brasil.

A popularização dos gibis japoneses no mercado brasileiro, foi impulsionada pela exibição dos “animes” – Definição de Desenhos animados japonese - em emissoras como a Rede Manchete e a Bandeirantes. O contato com a estética e a narrativa japonesa proporcionou aos jovens a oportunidade de explorar novas culturas e sair da rotina. Essa interação é fundamental para o desenvolvimento de crianças e adolescentes, pois estimula a criatividade e fortalece a socialização. Ao formar grupos com interesses em comum, esses jovens encontram um senso de pertencimento, tendo a arte como elemento unificador.

Torna-se importante mencionarmos o nome de Marcelo Cassaro, pela importância basilar do seu trabalho para a consolidação do mangá no Brasil, especialmente por seu papel como roteirista, editor e entusiasta da cultura pop japonesa. Foi um dos principais responsáveis por adaptar e popularizar o formato mangá entre os leitores brasileiros, tanto por meio de sua atuação na Editora Abril, com publicações como *Herói* e *Anime Club*, quanto pela criação de conteúdos nacionais inspirados no estilo japonês, como *Holy Avenger*.

Ele é um dos pioneiros na produção de quadrinhos brasileiros que tinham a influência direta das estéticas e narrativas inspiradas pelo mangá japonês. O mangá *Holy Avenger* (1999 – 2001), é um dos exemplos mais icônicos, sendo uma das primeiras obras de cartunistas brasileiros a alcançar sucesso e ganhar um público fiel.

Existe uma forte relação entre o Role-Playing Game (RPG) e o mangá no Brasil, algo evidenciado através de uma relação simbiótica que enriquece a produção cultural nacional. Essa conexão é perceptível tanto na adaptação de elementos narrativos quanto na formação de comunidades de fãs que transitam entre os dois universos.

Outro reflexo do impacto do mangá nos jovens brasileiros é o crescimento do interesse pelo idioma japonês. Dados do Instituto Japonês de Cultura apontam que o Brasil tem cerca de 26 mil estudantes de japonês, sendo um dos maiores públicos fora da Ásia, em grande parte devido ao interesse por animes e mangás (EINERD, 2023).

A influência do mangá também se estende ao campo educacional. O formato dinâmico e visualmente atrativo desses quadrinhos tem incentivado a leitura entre os jovens, contribuindo para o desenvolvimento da compreensão textual. Segundo um estudo realizado pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL), houve um aumento significativo na presença de mangás em bibliotecas públicas brasileiras, sendo uma das mídias mais acessadas por adolescentes (SOUZA, 2022).

A natureza do mangá possibilita o seu uso como ferramenta pedagógica em sala de aula, seja no ensino de história, ao abordar a cultura japonesa, seja na formação de um pensamento crítico a partir de temáticas sociais presentes em muitas dessas narrativas (COSTA, 2020). Também pode e deve ser utilizado nas aulas de artes visuais, com o foco no desenho, nas perspectivas lineares e cromáticas, nos estilos artísticos, na análise do discurso visual e na leitura imagética.

A relação entre RPG e mangá no Brasil também se manifesta na esfera acadêmica. Pesquisas têm explorado como ambas as mídias podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas, promovendo a interdisciplinaridade e o engajamento dos estudantes. O RPG, por exemplo, tem sido aplicado no ensino de história, permitindo que os alunos vivenciem contextos históricos de maneira imersiva, enquanto o mangá tem sido utilizado para abordar conteúdos matemáticos, favorecendo a relação professor-aluno e possibilitando novas abordagens educacionais (SILVA, 2023).

Podemos afirmar que essa interconexão entre RPG e mangá no Brasil reflete uma dinâmica cultural rica e de várias faces, onde narrativas visuais se entrelaçam, promovendo novas formas de expressão artística e também de aprendizado. Essa associação continua a evoluir, evidenciando o potencial dessas mídias em transcender fronteiras e enriquecer o panorama cultural brasileiro.

Diante do reconhecimento do impacto que os mangás exercem sobre a arte brasileira, torna-se essencial refletir sobre os principais fatores responsáveis por seu sucesso no país. Entre eles destacam-se a linguagem contemporânea e acessível, o estilo artístico diferenciado e a abordagem de temas variados – como questões políticas, sexuais, românticas e dramáticas – que ampliam o alcance dessas obras a diferentes faixas etárias e interesses.

Um dos elementos mais cativantes dos mangás reside na humanização de seus personagens. Ao contrário dos super-heróis tradicionais, que frequentemente são retratados como figuras invulneráveis, os protagonistas dos mangás apresentam fragilidades e dilemas pessoais, o que facilita a identificação do leitor com essas figuras. Esse vínculo emocional

permite que o público, especialmente os adolescentes, se projete no herói escolhido, refletindo seus próprios anseios e conflitos.

Outro aspecto relevante é a representatividade feminina nas narrativas. Enquanto, em muitas histórias em quadrinhos tradicionais, as mulheres são frequentemente objetificadas ou relegadas a papéis secundários, os mangás oferecem maior diversidade de perspectivas. Existem publicações voltadas especificamente para o público feminino (*shoujo*) ou que exploram temas de interesse desse grupo, conferindo voz e espaço às experiências das mulheres. Esse aspecto inclusivo reforça a ideia de que todos os leitores, independentemente de suas identidades ou interesses, têm lugar na sociedade, na arte e nas histórias narradas.

Essas características ajudam a explicar por que o público *otaku* no Brasil se mostra tão diversificado e coeso. Ao se reconhecerem nas obras e criarem laços em torno de interesses comuns, esses fãs desenvolveram uma subcultura própria, com espaços específicos de socialização e meios de comunicação que fortalecem ainda mais sua identidade coletiva.

Como toda história existente, os mangás também possuem categorias que auxiliam o leitor a buscar obras que seguem os mesmos gostos e padrões que abordam. Com tais características, destacamos o estilo do *Seinen*, (青年?), ou mangás *seinen* (青年漫画?), que são séries de mangá voltadas para o público masculino adulto. Em japonês, a palavra "seinen" significa "jovem", apesar de ser usada para descrever o público-alvo de revistas de mangás destinadas a homens de 20 a 50 anos, como *Weekly Manga Times* e *Weekly Manga Goraku*. Os principais gêneros de mangás *seinen* são: ação, fantasia, ficção científica, comédia e esportes. Seu equivalente feminino são os mangás *josei*, um estilo voltado para um público específico com uma idade acima dos 20 anos.

Os personagens dos *seinen* geralmente estão em torno dos 20 a 40 anos e passam por problemas típicos de sua faixa etária, tendo muitas histórias e se aprofundando em temas como negócios e política e que podem ser maçantes para os jovens. Além disso, passam até por complexas histórias de ficção científica que exigem conhecimento universitário para serem compreendidas. Os mangás mais maduros usam *kanji* de nível universitário. Outra característica deles é a liberdade das histórias, pois não há restrições.

A esse respeito, é importante destacar que o autor Akíla Gabriel, artista utilizado como objeto de estudo do presente trabalho, utiliza dessa liberdade, mas sem nunca sair do foco original. Ele cria intrigas, batalhas, coisas que podem ou não ter acontecido, mas sempre adiciona à história, um certo desenvolvimento humanitário para os personagens principais.

Ao refletirmos sobre o quanto de influência o mangá exerce sobre artistas brasileiros, devemos considerar também que o ser humano é movido por estímulos, em grande medida,

emanados através do contato visual, sendo este o primeiro contato humano com o mundo ao seu redor, em uma sociedade predominantemente visual. Assim sendo, podemos estabelecer que com tais características, as histórias feitas em quadrinhos ou animadas, tornam-se atrativas para várias camadas sociais e intervalos etáticos, apesar de atrair mais facilmente, uma parcela considerável da população mais jovem, da infância até a adolescência, sem excluir totalmente o público de maior idade, adultos e idosos.

3.1 O MANGAKÁ BRASILEIRO AKÍLA GABRIEL

Akíla Gabriel é um artista que atua como cartunista no mercado de HQs no Brasil, natural da cidade de Mauá, no interior do estado de São Paulo. De acordo com a entrevista que realizamos com o artista em março de 2025, podemos perceber que desde cedo já era notória sua preferência por mangás e animes, em detrimento de quadrinhos ou animações ocidentais. Por não possuir nenhum tipo de memória afetiva da sua infância relacionada com histórias de super heróis, ele nos diz que atualmente, toda sua preferência estética, visível em sua obra, vem de filmes blockbuster que fizeram muito sucesso e de algumas animações dos anos 2000.

Nessa mesma entrevista, ele informa que começou a se interessar por mangás quase no final da sua adolescência, em grande devido à sua infância ter sido mais vivenciada na rua brincando ou em casa desenhando. Percebe-se que já existia ali uma influência recebida através de desenhos ou filmes, algo que incentivava o artista a consumir conteúdos japoneses. Por predestinação ou coincidência, o mangaká já tinha experiência em desenvolver quadrinhos bem antes de ter algum contato com a mídia, pois adorava desenhar cenas sequenciais de ação, geralmente de personagens com os quais tinha contato assistindo pela televisão.

Era algo rotineiro para ele desenhar sempre essas sequências nas últimas páginas de seu caderno na escola. Um fato curioso é que o entrevistado destetava as aulas da disciplina Artes, o que parece ser uma ironia do destino, pois o mesmo acabou se tornando um artista na vida adulta. Esse desinteresse pelo ensino formal das artes visuais, levava-o a aproveitar o tempo de aula dessa matéria para praticar o seu hobby de desenho. Em determinado momento, enquanto folheava uma revista da Turma da Mônica, teve o que lhe pareceu ser uma pequena epifania ao pensar: “Caraca, isso que tenho feito para matar aula é algo importante.”

A partir desse contato, surgiu nele um interesse maior em desenvolver quadrinhos, porém, ainda optava por brincar com outras crianças ao invés de passar o tempo desenhando quadros sequenciais. Mas assim que chegou ao fim do primeiro ano do colegial, teve uma iniciativa e começou a consumir mangá, mais especificamente *Naruto Shippuden*¹¹, uma leitura que fez o artista se apaixonar e que o incentivou a ler mais obras. Em contrapartida, nunca conseguiu ler nenhum arco completo de revista de super heróis, caso passasse de cinco volumes.

A principal intenção que o fez optar pela profissão do *mangaká* ou cartunista no Brasil, foi especificamente, fazer quadrinhos. Em entrevista, ele afirmou que faria essa mesma escolha, não importando em qual país morasse, pois para ele o que vier além disso será considerado um

¹¹ *Naruto Shippuden* é a sequência direta da série de mangá clássica *Naruto*, segue após os acontecimentos do clássico. Fonte: Wikipedia, Disponível em: pt.wikipedia.org/wiki/Naruto. Acesso em: 19.mar.25

bônus, pois o único objetivo que possui quando começa um novo quadro é somente a sua finalização.

Akíla Gabriel foi bastante impactado pelas obras do *mangaká* japonês Takehiko Inoue. O artista brasileiro diz que foi influenciado em um nível que, se não tivesse tido contato com as obras do mestre Inoue, não seria nada do que é hoje, tanto como pessoa quanto como artista. Destaca que alguns pontos que o influenciaram foram as narrativas e as metáforas visuais, que moldaram o cartunista como um artista.

Ainda sobre as influências recebidas, após ter lido a obra *Vagabond*, Akíla Gabriel revela que a sua visão sobre qual o tipo de história está contando e a seriedade com a qual deve conta-la, mudou completamente. Percebeu que poderia dizer algo através dos personagens que criou e dos quadros da sua obra, tanto que por conta desse impacto, o trabalho *Forma ou Consciência*, foi refeito do zero e hoje em dia, a primeira versão se tornou um tipo de *Lost media*¹².

Como em todo meio artístico, a ocupação de *mangaká* também sofre desafios para alcançar um público maior, como no Brasil por exemplo. Mesmo sendo uma preocupação geral entre diversos trabalhadores da mesma área, o Akíla não sente necessidade de criar métodos novos para atrair mais leitores, desde que os mesmos consumam a sua obra, para ele já é suficiente. Uma das alternativas, é apresentar a obra *Forma ou Consciência* para outros colegas do ramo, que acabam por divulgar o seu trabalho com mais facilidade. Porém, mesmo com essa pequena solução, os problemas de quem publica no país permanecem os mesmos: a dependência de um algoritmo para alcançar público e a falta de interesse pela leitura por parte dos jovens, entre outros desafios.

Contextualizando, destacaremos a narrativa do autor sobre a sua obra, de acordo com a sinopse do volume 1, a saber:

“Em um mundo de pessoas com aspectos animais, cheio de perigos e violência, acompanhamos a história de uma mãe em busca de sua filha desaparecida. No caminho, ela conquistará aliados, mas, por conta de seu poder, também terá de lidar com inimigos formidáveis.” (Akíla Gabriel, 2025, Contracapa.)

O mangá *Forma ou Consciência*, de Akíla, é uma obra *seinen* com características dos gêneros de aventura, envolvendo ação, fantasia, mistério, *shoujo*, etc. Lançado em 2023, explora a

¹² *Lost media* é um termo que se refere a qualquer tipo de mídia que está perdida, inacessível ou indisponível ao público em geral. Pode-se incluir filmes, programas de tv, mangás, videogames, etc.

história em torno de uma mãe que está em busca de sua filha desaparecida, no contexto referencial da idade média, na Europa. Ocorre em um mundo com bastante semelhança ao Japão feudal.

As primeiras páginas nos trazem uma interpretação da clássica dinâmica entre predador e presa, representada pelo caçador (cobra) perseguindo sua vítima (coelho) por meio de imagens pictóricas. No entanto, o desfecho subverte as expectativas: em uma reviravolta, o coelho revela não estar sozinho, e, por ter subestimado sua presa, o caçador acaba sendo morto. Trate-se de um mundo divergente do nosso, habitado por demônios e humanos, poderes mágicos (elementais), uma divindade que caiu dos céus e foi corrompida e por fim, dois irmãos que definiram o destino do mundo através de suas ações.

A protagonista, Rinko Mizuchikami, que é uma mãe em busca de sua filha que até então está desaparecida. Com os poderes que obteve através de um contrato com um dos irmãos da história, tem como objetivo conseguir encontrar sua filha e recuperar suas memórias. Por outro lado, temos personagens cruciais da vila *Zoku*: o líder *Boru*, um bravo guerreiro que é amado por seus conterrâneos e que os lidera através de compaixão e bondade; *Hana*, uma das principais servas do chefe, guerreira que segue as regras ao pé da letra e que algumas vezes questiona de certas decisões; *Demetra*, o oposto da Hana, mercenária que luta por vontade própria e segue seus instintos; *Fumiko*, uma das crianças que se destaca por ser destemida e se define como sendo a mais forte; *Gon*, um garoto resgatado de um grupo de sequestradores e que mais tarde se torna amigo da Fumiko; Toshinori, um professor da vila, sábio, extremamente habilidoso com a espada e que também acata pedidos do chefe.

A narrativa dessa obra sugere um universo onde existem tipos denominados *tamatsu*¹³, um tipo diferente de humanos, com características de animais, mas que possuem a consciência de seus atos. Há também os *mosutsu*¹⁴, criaturas que são irracionais e só seguem instintos primitivos e predatórios. Existe medo e preocupação por parte dos humanos, devido a existência dessas criaturas que caçam por diversão, o que ocasiona no surgimento de preconceito por toda e qualquer pessoa que possua alguma característica que não seja “normal”. Devido a isso, foram criadas vilas e províncias dedicadas à proteção dessas pessoas. É importante ressaltar que a história se passa em um país inspirado no Japão, cujo nome é *Hanaki*.

¹³ *Tamatsu*: junção de *Tamashi* ou 魂 (alma) + *Dobutsu* ou 動物 (animal). Fonte: Forma ou Consciência, vol.1, pag.189

¹⁴ *Mosutsu*: junção de *Monsuta* ou モンスタ (monstro) + *Dobutsu* 動物 (animal). Fonte: Forma ou Consciência, vol.1, pag.190

Ao chegarmos ao último capítulo, do livro *Forma ou Consciência*, Vol.1, lançado durante esta pesquisa, fomos pegos de surpresa, pois, finalmente nos são mostradas algumas poucas cenas do passado da protagonista, no pacto que ela fez com o *kensu*¹⁵, um pouco antes de ser surpreendida por uma bruxa. Dando um corte de continuidade narrativa, é mostrada a reunião dos líderes das vilas que estão nos arredores de *Zoku*, quadros impactantes e onde há o uso de *sumi-e*, estão reunidos para decidir o destino da personagem e qual será seu papel na grande guerra que está por vir.

Quando descobrimos qual a decisão foi tomada, novamente somos tomados pela quebra de continuidade. Visualizamos a protagonista que estava em sono profundo foi acordada por uma velha, a qual chamou de bruxa, questiona quem seria essa idosa em sua frente, e prontamente a mesma responde, instigando a curiosidade da personagem principal. Afirmo saber o nome da heroína, o que mais tarde acaba sendo revelado, fechando o capítulo e o volume com o questionamento no ar, qual será o próximo passo? O que o destino reservou para ela?

¹⁵ *Kensu*: Um dos dois irmãos já citado anteriormente, este sendo o que possui a habilidade de barganhar poder em troca da alma daqueles que o procuram. Fonte: *Forma ou Consciência*, Vol.1

4. SOBRE AS OBRAS “*VAGABOND*” E “FORMA OU CONSCIÊNCIA”

Em uma análise comparativa entre a obra “*Vagabond*”, de Takehiko Inoue e “Forma ou Consciência”, de Akíla Gabriel, podemos identificar um diálogo profundo entre os dois artistas, tanto no aspecto estético quanto na abordagem filosófica. Embora cada autor possua uma identidade própria, há elementos recorrentes que evidenciam a presença de *Vagabond* como referência estruturante na obra Forma ou Consciência.

No que diz respeito à estetização, ambos os artistas compartilham uma abordagem detalhista e realista na construção de seus personagens e cenários. Em *Vagabond*, Inoue utiliza traços dinâmicos e expressivos, com um foco detalhado na anatomia humana e na fluidez do movimento, o que confere à obra uma sensação de vitalidade e de intensidade. De modo similar, o Akíla incorpora essa precisão técnica em suas ilustrações, explorando a estética, a anatomia de seus personagens e a ambientação com um grau de realismo que lembra bastante o trabalho de Inoue. Contudo, o mangaká brasileiro acrescenta uma paleta emocional mais sombria, intensificando os contrastes entre luz e sombra, o que confere à sua obra uma atmosfera introspectiva e melancólica.

É possível afirmar que no mangá do artista brasileiro há uma forte expressão pictórica, devida à técnica da pintura utilizada e ao modo como ele representa visualmente, cada frame nos capítulos de sua obra. Valendo-se desses recursos, o autor consegue transmitir emoções, mensagens, críticas sociais e beleza para o leitor.

Através da perspectiva metodológica do estudo comparativo entre as obras dos dois artistas analisadas no presente trabalho, buscamos indícios que nos permitam compreender e estabelecer paralelos entre seus trabalhos, com intuito de analisar semelhanças e diferenças, comprovar ou refutar teorias. Torna-se importante lembrar que, no processo de comparar, é fundamental identificar as semelhanças, o que permite organizar e relacionar um novo conceito com o conhecimento já existente. Por outro lado, o estabelecimento de diferenças nos permite diferenciar uma nova ideia de outras parecidas, com intuito de evitar ruídos e intrigas.

Considerando a evidente relação de influência que a obra *Vagabond*, de Takehiko Inoue, exerce sobre a produção artística de Akíla Gabriel, buscaremos destacar como certos elementos estéticos e temáticos são reinterpretados, adaptados ou ressignificados por Akíla em sua própria linguagem visual e narrativa, com o intuito de oferecer uma visão mais abrangente das conexões entre os dois artistas e da forma como o legado de Inoue é atualizado em um novo contexto.

O processo analítico utilizado será fundamentado em três eixos principais, delineado por Wellek e Warren (1949) em Teoria da Literatura, a partir dos quais será feita uma análise comparativa, a saber: estética visual; temática filosófica e perspectiva narrativa. Buscamos entender como os autores exploram as características formais e estilísticas que distinguem a literatura como uma arte.

O primeiro estudo será dirigido para a estética presente nas duas obras, seja na semelhança dos traços, dos ângulos, das perspectivas, entre outros. As figuras abaixo (9 e 10), tratam do primeiro eixo comparativo, em busca de imagens semelhantes e da análise entre as diferenças presentes nelas.

Figura 9: INOUE TAKEHIKO. *Musashi x 70 Yoshioka*. 2007. Caneta Bico de Pena G. Recorte. 229mm x 305mm.



Fonte: *Vagabond*. Cap. 233, p.14.

No contexto da figura 9, após derrotar os melhores espadachins da escola Yoshioka em duelo, Musashi foi ameaçado pelos membros remanescentes, após a humilhação e quebra da honra do clã, foi formado um grupo de samurais para darem um fim ao espadachim errante que causou esse declínio. Mesmo sendo tecnicamente impossível enfrentar a quantidade de guerreiros, o ego de Miyamoto era maior que o seu medo, afinal, se ele obtivesse a vitória seria finalmente reconhecido como o mais forte, o invencível sob o sol.

Figura 10: AKÍLA GABRIEL. *Disputa entre Fumiko e Gon*. 2024. hachuras e retículas com sumi-e. Recorte. 3780 x 4961mm.



Fonte: Forma ou Consciência. Vol.1. Cap.9. p.221.

Na figura 10, observa-se um dos momentos da disputa entre *Fumiko* e *Gon*, quando ambos estão lutando pelo título de “A mais forte de Zoku”, o mesmo que é designado para a personagem feminina. A expressão do personagem revela determinação e foco, sugerindo que não é apenas um confronto físico, mas sim uma luta por causa de ego e também de reafirmar sua posição para as colegas da heroína.

Ao analisarmos as duas imagens, podemos perceber que ambas capturam os momentos de ação em pleno movimento, utilizando linhas de velocidade e ângulos dinâmicos para reforçar a sensação de fluidez e impacto, os detalhes dos pés em movimento (especialmente na obra do brasileiro) é um recurso visual semelhante ao usado em *Vagabond*, que destaca a ação a partir de pequenos detalhes de ação corporal.

Os corpos dos personagens são exibidos com tensão e vigor, mostrando a força do embate. Essa atenção à postura corporal reforça a questão dramática da cena. Tanto no caso de *Inoue* quanto com *Akíla*, o uso de poses torcidas e diagonais, reforça a sensação de conflito e urgência. Em ambas as imagens, há o uso marcado de áreas de alto contraste entre o preto e branco para criar profundidade, a técnica de hachuras intensas para sombreamento, especialmente em áreas como as vestimentas e o fundo, criam uma atmosfera densa e dramática.

Os ângulos de visão em ambas as imagens têm uma qualidade quase cinematográfica, com enquadramentos que enfatizam um ataque rápido, os cortes diagonais entre os quadros sugerem continuidade e fluidez, guiando o olhar do leitor pela sequência da ação.

Também existe um outro exemplo sobre o qual podemos fazer essa análise. Nas figuras seguintes (11 e 12), podemos observar que o uso de expressividade emocional, é um elemento fundamental para a construção da empatia entre leitor e personagem. Ambos artistas utilizam técnicas visuais sofisticadas para transmitir emoções, porém, cada um aborda de modo diferente, o uso desse recurso em suas soluções estéticas.

Figura 11: INOUE TAKEHIKO. **Felicidade pela conquista.** 2001. Caneta Bico de Pena G. Recorte. 229mm x 305mm.



Fonte: *Vagabond*. Cap.109. p.13.

Musashi se desafia a escalar uma montanha para entender em qual nível de força ele se encontra, isso sem nenhum tipo de auxílio, seja de equipamento ou algum companheiro de viagem. Ao fazer essa jornada até o topo da montanha, o samurai faz uma reflexão de que cada montanha pode ser considerada um oponente formidável, sendo a montanha que conseguira chegar ao final, a sua atual posição. Ao perceber essa relação filosófica de como cada uma das

colinas é um objetivo a ser alcançado, havendo até outras com o dobro do tamanho, ele sorrir, pois, para ele, foi um ponto de virada onde encontrara uma meta a seguir.

Figura 12: AKÍLA GABRIEL. *Felicidade em forma de promessa*. 2024. Hachura e retículas de sumi-e. Recorte. 3780x4961.



Fonte: Forma ou Consciência. Vol.1. Cap.10. p. 278.

O trecho do mangá do Akíla acima ilustrado, refere-se a uma situação onde os dois personagens infanto-juvenil, estão a relaxar após o momento de tensão que passaram no capítulo anterior. Mostra também como a *Fumiko* deseja conhecer mais sobre o Gon e que deseja do personagem mais sinceridade de suas emoções, no caso, um choro verdadeiro e que resulta da felicidade.

No mangá, a representação do sorriso vai além de uma simples expressão de alegria, ela carrega camadas de significado que refletem a motivação e o estado emocional do personagem. Ao analisarmos os dois quadros em questão, percebemos como Akíla Gabriel utiliza a linguagem visual para transmitir emoções complexas em situações distintas. Como no primeiro quadro, o sorriso do personagem está diretamente associado à realização pessoal e à satisfação por alcançar um objetivo. Esse sorriso carrega um tom de alívio e conquista, evidenciado pela postura relaxada e pelo brilho sutil no olhar, que sugere uma sensação de dever cumprido. O enquadramento mais aberto pode reforçar a ideia de libertação e plenitude, permitindo que o leitor sinta o peso emocional desse momento de vitória.

Já no segundo quadro, o sorriso assume um significado mais simbólico e emocionalmente carregado. Ao fazer uma promessa a um amigo, a personagem esboça um sorriso que expressa determinação e esperança em um futuro onde a alegria será compartilhada entre os dois. A composição da cena, possivelmente com um foco mais próximo ao rosto com expressão de compromisso, destaca a sinceridade do momento. O contraste entre luz e sombra foi utilizado para sublinhar a dualidade emocional, que apesar da leveza do sorriso, há um significado relacionado à promessa e à expectativa de um momento futuro.

Esses dois exemplos demonstram como ambos *mangakás* exploram a expressividade do sorriso para comunicar diferentes camadas emocionais. Enquanto o primeiro representa uma alegria por uma conquista pessoal, o segundo evoca um compromisso emocional mais profundo, reforçando os laços interpessoais e a esperança de uma alegria compartilhada no futuro.

Para o segundo eixo de comparação, procedemos uma busca por semelhanças ou diferenças na temática filosófica, com uma abordagem que analisa e discute questões específicas, com o intuito encontrar algo que se assemelha ou se diferencia do pensamento zen budista, estoicismo, positivismo, entre outros que estão presentes em *Vagabond*, que acabou por influenciar a obra *Forma ou Consciência*. Nas figuras 13 e 14 estão exemplificadas a presença dessas filosofias.

Contextualizando, a figura 13 fala um pouco sobre uma espiral, a qual a obra induz o leitor a denominar como a “Espirai da Morte”, que no caso é um ciclo interminável de violência e morte, onde o Musashi vive em busca do prestígio de ser o mais forte. A "espiral" representa o ciclo repetitivo de luta e morte, no qual cada vitória conduz a novos confrontos, perpetuando a violência sem um verdadeiro fim ou satisfação. O protagonista, movido inicialmente por um desejo incontrolável de poder, acaba preso nesse ciclo, onde cada oponente derrotado gera mais questionamentos internos em vez de respostas. Essa metáfora dialoga com a filosofia do *Bushidô* e as reflexões existenciais do personagem. Conforme a história avança, *Takezou*¹⁶ percebe que a busca incessante pela força física leva ao isolamento e à perda de humanidade.

¹⁶ *Takezou* ou *Shimen Takezou* era o nome que Miyamoto utilizava durante o começo da história, até a sua captura no começo da história, onde após isso ele adotou um novo nome para se desassociar de seu passado.

Figura 13: INOUE TAKEHIKO. *Fim da Espiral da Morte*. 23 jun.2006. Caneta Bico de Pena G. Recorte. 229mm x 305mm



Fonte: *Vagabond*. cap. 204. pag.3.

Dando continuidade, a figura 14 traz um conceito de questionamento, não sobre esse ciclo sem fim de batalha e morte, mas se haverá algum futuro onde não fará mais sentido a necessidade de guerras para termos esses pequenos momentos de paz, onde não há preocupações com o que irá acontecer no futuro, mas sim, viver o presente, algo que poucas pessoas fazem. Na cena, dois professores da pequena escola do vilarejo *Zoku*, *Toshinori* o espadachim e a professora de história *Kuroi*, estão aproveitando o tempo livre para descansar e refletir sobre alguns tópicos, e um dos mais destacados é o tópico sobre não precisar ferir ninguém para ter a paz ou até o pensamento de que um dia não será necessário batalhar. Ao chegar próximo do fim da conversa, *Toshinori* acaba comentando uma visão romântica de como a batalha sempre estará presente para ambos, porém, para as crianças (futura geração), não haverá mais necessidade de guerras ou mortes.

Figura 14: AKÍLA GABRIEL. **Desejo pela Paz.** 30 dez.23. Hachura e retículas de sumi-e. Recorte. 3780x4961



Fonte: Forma ou Consciência. Vol.1. Cap.8. p.195.

Finalizando, chegamos ao terceiro e último eixo comparativo entre semelhanças ou diferença, que destaca a questão da perspectiva narrativa, através de uma análise sobre quem narra a história, como a narrativa é estruturada e como os leitores têm acesso aos pensamentos e emoções dos personagens. Por ainda estar em lançamento, na obra de Akíla Gabriel, Forma ou consciência, serão analisados nesse último momento, dois quadros diferentes, mas semelhantes no modo como contam a história. Podemos ver que nas figuras 15 e 16, mesmo sendo divergentes na ideia principal, existem pontos semelhantes.

Figura 15: INOUE TAKEHIKO. **Um velho contando uma história.** 03 set.2009. Caneta Bico de Pena G. Recorte. 229mm x 305mm.



Fonte: *Vagabond*, Cap.276. p. 3.

A cena ilustrada na figura acima, acontece em um momento bem mais avançado na história de *Vagabond*, onde vemos um homem idoso em uma ponte contando a história do protagonista *Musashi*. Aparentemente a população da cidade próxima sente interesse pelos contos que são espalhados facilmente de boca a boca. A impressão que esse trecho transmite é de que toda a narrativa daquele mangá estava sendo contada através de um senhor, o mesmo senhor que tem uma influência relativa na história, o personagem *Hon'iden Matahachi*.¹⁷

¹⁷ O *Hon'iden Matahachi* é o amigo de infância de *Miyamoto Musashi*, por ter uma personalidade medrosa e covarde não participava de nenhuma batalha e geralmente faz tudo por interesse próprio. Por ser um mentiroso nato, conseguiu viver às custas de mentiras e golpes, mesmo se arrependendo várias vezes acabava sempre por repetir os mesmos erros.

Figura 16: AKÍLA GABRIEL. **O olhar desolado da guerra.** 10 fev.23. Hachura e retículas de sumi-e. Recorte. 3780x4961.



Fonte: Forma ou Consciência. Vol.1. Cap.4. p.58.

A figura 16 apresenta um dos contextos de origem para a história do mangá brasileiro e gira em torno dos dois irmãos, *Kensu* e *Kouki* (uma temática bastante comum em outras mídias como os jogos *League of Legends*, *Overwatch*, entre outros). A narrativa desse frame aparenta ser contada por outro personagem, *Boru*, a protagonista que até o momento estava sem as suas memórias. Ao serem analisadas, podemos perceber que na primeira imagem é adotado um foco externo com traços de narrador observador, apresentando a história de forma mais visual e contextual. Já na segunda figura, é algo mais interno e introspectivo, com um narrador que mergulha na psique do personagem.

O uso de caixas de texto em primeira pessoa destaca o conflito interno de *Kensu*, tornando sua visão de mundo mais acessível ao leitor. Ambas as narrativas exploram a história de um indivíduo diante da violência, mas enquanto *Vagabond* convida à reflexão silenciosa através da história contada pelo idoso, o autor Akíla Gabriel conduz o leitor por meio de uma narrativa mais verbalizada e intensa, com uma base de origem para a obra.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença marcante da estética japonesa, ajudando a dar nova visualidade às artes visuais do Brasil, está presente em vários segmentos culturais, a exemplo da moda, cinemas, culinária, artes visuais, e de modo especial, nos mangás e animes, cuja influência na cultura brasileira, é objeto de estudo desse trabalho.

Nessa perspectiva, foi realizada uma análise sobre como a estética japonesa do mangá influencia a arte brasileira, destacando como exemplo, a produção de Akíla Gabriel, com o intuito de compreender de que maneira os elementos visuais, temáticos e narrativos do mangá japonês, são reinterpretados e ressignificados na sua obra.

Através de uma análise comparativa entre as obras “*Vagabond*”, de Inoue Takehiko e “*Forma ou Consciência*”, de Akíla Gabriel, podemos observar no trabalho do artista brasileiro, a marcante influência derivada do mangá *Vagabond*. São obras que se destacam por seu detalhamento minucioso e realismo expressivo, elementos que conferem profundidade emocional aos personagens e dinamismo às cenas, um estilo de narrativa que foi desenhado por Inoue, e que estão presentes na obra *Forma ou Consciência*, produzida no Brasil por um artista brasileiro.

Ao analisarmos a sua obra, podemos observar como o *mangaká* Akíla Gabriel dialoga diretamente com essa estética japonesa, adotando um traço refinado aos moldes de Takehiko e sua especial preocupação em traduzir emoções complexas por meio das expressões faciais e da composição visual.

Para além do aspecto da visualidade, a pesquisa também investigou os temas filosóficos presentes em *Vagabond*, como a busca por identidade, o conflito interno dos personagens e a transitoriedade da vida, que são reinterpretados na HQ brasileira. Enquanto no lado japonês, existe uma exploração da jornada do autoconhecimento de *Musashi*, que acontece um contexto feudal da história japonesa, quando retornamos para o lado brasileiro, percebemos que houve uma adaptação dessa perspectiva para os ideais do autor, na jornada de *Rinko Mizuchikami*, para reaver suas memórias e também encontrar sua filha que está até então desaparecida, no contexto de uma Europa medieval.

É notável a capacidade do Akíla Gabriel em ressignificar questões como essas em um novo contexto cultural narrativo. No que diz respeito à perspectiva narrativa, ambas as obras deste estudo compartilham uma abordagem mais introspectiva e com aspectos não-lineares, onde podemos ver como o fluxo de consciência dos personagens e o uso do silêncio visual, desempenham uma função central na construção dos enredos. Akíla, impactado pela estrutura narrativa de *Vagabond*, utilizou-se da fragmentação temporal e da questão de alternância de

ação e contemplação para assim chegar a um aprofundamento das dimensões psicológicas de seus personagens. Uma técnica bastante comum para ampliar a experiência que o leitor pode ter, permitindo uma imersão característica nas emoções e conflitos internos que permeiam a história.

A pesquisa revelou também que a obra *Forma ou Consciência*, não se limita a uma mera reprodução ou cópia da estética do mangá japonês, mas utiliza como referência uma construção de linguagem visual própria. Após o contato com *Vagabond*, o Gabriel fez uma combinação entre referências orientais com as suas sensibilidades, e a partir disso, foi criado um “híbrido” artístico que evidencia uma circulação global dessa estética, mostrando como é possível adaptá-la para novas obras.

Por tais motivos, reafirmamos a importância de investigações entre as artes visuais de culturas distintas. São ações que podem nos ajudar a compreender, como uma HQ, produzida do outro lado do planeta, consegue ultrapassar as barreiras geográficas e culturais, e influenciar na produção de mangás brasileiros, produzindo reinterpretações com novas narrativas. O estudo pode contribuir também para debates acadêmicos, ao evidenciar a influência da estética do mangá japonês e sua capacidade de moldar novas produções de artes visuais em outras tradições culturais, a exemplo do Brasil. Destacamos também que a sua condição de autodidata, revelada pelo artista em entrevista, aponta para questões importantíssimas a serem consideradas, quando pensamos no ensino das artes visuais.

Concluimos que o presente estudo traz à tona a importância de compreendermos as trocas culturais entre a arte contemporânea e a sua presença no mangá produzido no Brasil. Como já abordado, a capacidade da estética presente nessas obras tende a combinar visuais detalhados, uma profundidade de pensamentos filosóficos e formas específicas de narrar a história. No caso da produção do Akíla Gabriel, bastante inspirada pela obra de Inoue Takehiko, podemos perceber como essas influências podem ser ressignificadas de maneira original, contribuindo para o enriquecimento do cenário artístico do mangá brasileiro.

Pelo exposto, consideramos esse trabalho como sendo um contributo ao processo de ensino e de aprendizagem em artes visuais, ao produzir conhecimentos a respeito da leitura de imagens artísticas na produção dos mangás brasileiros, ao tempo em que desejamos que o resultado dessa pesquisa, possa incentivar futuras investigações sobre as relações entre a estética das HQ's japonesas e a arte brasileira, aprofundando mais o entendimento a respeito dos processos de intercâmbio cultural nas artes visuais.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. S. **Yoga e nihonga: a arte japonesa e a identidade nacional.** *Hon no Mushi- Estudos multidisciplinares japoneses*, v. 3, n. 5, p. 138-150, 2018.
- AMARAL, A.; CARLOS, G. S. **Caracterizando o “estilo mangá” no contexto brasileiro: hibridização cultural na Turma da Mônica Jovem.** *Vozes e Diálogo*, v. 12, n. 01, 2013.
- ARISTÓTELES. **Poética.** Trad. Eudoro de Souza. 4. ed. São Paulo: *Abril Cultural*, 1979.
- BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte.** 4ª ed., São Paulo: *Perspectiva*, 2001.
- BARBOSA, A. **Quadrinhos japoneses: uma perspectiva histórica e ficcional.** In. LUYTEN, S. B. (org.). *Cultura pop japonesa*, São Paulo, Hedra, 2005.
- BAXANDALL, M. **Padrões de intenção.** A explicação histórica dos quadros. São Paulo: *Editora Schwarcz Ltda.* 2006.
- BORGES, V.P. **Grandezas e misérias da biografia.** In: PINSKY, Carla Bassanezi. (Org.) *Fontes históricas.* São Paulo: *Ed. Contexto.* 2014. Pp. 203-233.
- CHINEN, N. **Linguagem Mangá Conceitos Básicos.** São Paulo: *Criativo Mercado Editorial*, 2015.
- COSTA, M. S. **Mangá como ferramenta educacional no ensino médio.** Recife: *UFPE*, 2020.
- FARIA, M. L. de. **Comunicação pósmoderna nas imagens dos mangás.** Dissertação (Mestrado), Faculdade de meio de comunicação social. Porto Alegre: *Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul*, 2007.
- FREITAS, A. R. **Cultura Otaku no Brasil: Identidade e Consumo.** São Paulo: *Estúdio Editorial*, 2021.
- GONÇALVES, R. R. S.; VILLANOVA, J. **Diferencial estético entre comics e mangás: por que o mangá parece mais próximo da realidade?** *Caderno Intersaberes*, v. 12, n. 38, p. 132-141, 2023.
- GRAVETT, P. **Manga: Sixty Years of Japanese Comics.** London: *Laurence King Publishing*, 2004.
- GUSMAN, S. **Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos.** In: LUYTEN, S. B. *Cultura pop japonesa.* São Paulo: Hedra, 2005. Cap. 7, p. 79-84.
- INAZAWA, J. **Zen and the Way of the Sword: Arming the Samurai Psyche.** Oxford: *Oxford University Press*, 2001.

INAZO, N. **Bushido: The Soul of Japan**. Tokyo: *Kodansha International*, 2002.

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, 2005.

JUNIOR, A.B.G; JUNQUEIRA, M.L. **Desvendando o Mangá Nacional: reprodução ou hibridização? Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil**. 2005. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Sociologia, *Universidade Federal de Pernambuco*, Recife, 2005.

KINSELLA, S. **Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society**. London: *Routledge*, 2000.

LEHMANN, T. **Manga: Masters of the Art**. New York: *Harper*, 2005. LOVE, I.

"**Takehiko Inoue: The True to Life Manga Artist**". 2022, *TheCollector*.

Disponível em: <https://www.thecollector.com/who-is-takehiko-inoue-manga-artist/>. Acesso em 09 out. 2024

LUYTEN, S. B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000. 250 p. ISBN 85-87328-17-4.

NAGADO, A. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. O banquete**. Diálogos. São Paulo: *Abril Cultural*. Acesso em: 31 jan. 2025., 1972

PANOFISKY, E. **Significado nas artes visuais**, Ed. *Perspectiva S.A.*, São Paulo, SP, 2009

PLATÃO. **A República**. Trad. Enrico Corvisieri. São Paulo: *Martins Fontes*, 2006.

POMPERMAYER, G. A. **Os mangás de Takehiko Inoue e as tendências autobiográficas nos quadrinhos - parte 1 de 3**. 2018. *Otaku Pós-Moderno*. Disponível em: <https://otakuposmoderno.wordpress.com/2018/09/27/os-mangas-de-takehiko-inoue-e-as-tendencias-autobiograficas-nos-quadrinhos-parte-1-de-3>. Acesso em 09 out. 2024.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora *Contexto*, 2010.

SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Tokyo: *Kodansha*, 1983.

SILVA, J. **Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares do começo do século XXI**. *Academia.edu*, 2023. Disponível em: https://www.academia.edu/90744744/Publica%C3%A7%C3%B5es_de_RPG_no_Brasil_aspetos_profissionais_e_vernaculares_do_come%C3%A7o_do_s%C3%A9culo_XXI. Acesso em: 28 mar. 2025

SOUZA, P. **Mangás nas Bibliotecas Públicas Brasileiras: Um estudo de caso.** Maceió: UFAL, 2022.

TEZUKA, O. **A Vida de Osamu Tezuka: O Deus do Mangá.** Tokyo: *Asahi Shimbun*, 2009.

WELLEK, R; WARREN, A. **Teoria da literatura e metodologia dos estudos literários.** São Paulo: *Martins Fontes*, 2003.

YOSHIKAWA, E. **Musashi.** Trad. Charles S. Terry. Tokyo: *Kodansha International*, 1995.

APÊNDICE

ENTREVISTA

NOME DO ENTREVISTADO: _____

Sexo____; Idade____; Profissão _____

NOME DO ENTREVISTADOR: _____

TIPO DE ENTREVISTA: SEMI-ESTRUTURADA.

DURAÇÃO: _____

LOCAL DA ENTREVISTA: _____

DATA DA ENTREVISTA: ____/____/____

DATA DA DEVOLUÇÃO/AUTORIZAÇÃO: ____/____/____

APRESENTAÇÃO

Esta entrevista faz parte dos procedimentos metodológicos da pesquisa que estamos realizando, intitulada **A ESTÉTICA JAPONESA DO MANGÁ E SUA INFLUÊNCIA NA ARTE BRASILEIRA: EM DESTAQUE, A OBRA DE AKÍLA GABRIEL**

Pretendemos ouvir o seu pensamento afim de ampliarmos o conhecimento sobre a sua trajetória de vida, seu trabalho, sua formação, e sobre acontecimentos importantes vivenciados por você no ambiente artístico, que possam ter influenciado sua arte.

Acreditamos que conhecer a respeito da sua experiência como produtor de artes visuais, pode nos ajudar a identificar as possíveis contribuições estéticas e educativas da sua produção artística.

Solicitamos a sua autorização para gravarmos a entrevista, como forma fidedigna das informações que você pode nos dar, e salientar que a sua pessoa será eticamente resguardada independente das informações dadas.

Às _____horas, estamos iniciando uma entrevista com Akíla Gabriel.

QUESTIONÁRIO

- 1) Akíla Gabriel, qual o local do seu nascimento e qual a sua formação escolar e artística?
- 2) Gostaríamos que você nos contasse um pouco sobre a sua trajetória no mundo dos mangás. Desde quando começou a desenhar mangás e como foi esse início?

- 3) Quais as suas intenções ao optar pela profissão de mangaká aqui no Brasil? Houve algo ou algum momento específico que fez você seguir esse caminho?
- 4) Falando sobre as influências recebidas, como a obra de Takehiko Inoue impactou seu estilo e na sua forma de contar histórias?
- 5) Sabemos que a obra *Vagabond* tem uma estética marcante. Como esse estilo influenciou na construção do seu mangá **Forma ou Consciência**?
- 6) Quais os principais desafios enfrentados para que sua obra alcance um público maior no Brasil? Nesse sentido, o que tem funcionado ou o que ainda precisa melhorar nesse cenário?
- 7) Como o mangá é visto pela cultura jovem brasileira? Você percebe que há preconceitos ou vê mudanças positivas acontecendo nesse sentido?
- 8) Pensando em incentivar mais jovens a se interessarem, tanto pelo mangá japonês quanto pelo mangá brasileiro, quais caminhos ou estratégias você sugeriria a esse público?
- 9) Como você vê a importância do estilo mangá na educação brasileira e a sua presença nas escolas do ensino fundamental e médio?
- 10) Você tem algo a nos dizer a respeito do tema em destaque, ainda não abordado nessa entrevista?