



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE LETRAS E ARTES**  
**ESCOLA DE LETRAS**

**LEITURAS DE MARUO SUEHIRO: DE UMA ESCRITA PARA SEUS  
CORPOS**

**GUILHERME CONDE MOURA PEREIRA**

**RIO DE JANEIRO**

**2016**

**GUILHERME CONDE MOURA PEREIRA**

**LEITURAS DE MARUO SUEHIRO: DE UMA ESCRITA PARA SEUS CORPOS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Escola de Letras da  
Universidade Federal do Estado do Rio de  
Janeiro.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo dos Santos

**Rio de Janeiro**

**2016**



CENTRO DE LETRAS E ARTES - CLA - UNIRIO

ESCOLA DE LETRAS

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**GUILHERME CONDE MOURA PEREIRA**

**LEITURAS DE MARUO SUEHIRO: DE UMA ESCRITA PARA  
SEUS CORPOS**

Aprovada pela banca examinadora

Rio de Janeiro, 09 / 12 / 2016

---

Prof. Dr. Marcelo dos Santos (Orientador)

---

Profa. Dra. Luciana Paiva de Vilhena Leite



Okazaki Kyoko

*“Nem tudo no mundo é explicável, a área serrana de Shikoku não é cartesiana, entende? Se bem que Tóquio também não é. Vou lhe ensinar um exemplo de frase em português brasileiro. A cidade do Rio de Janeiro parece que também não é cartesiana.*

*Eles dizem assim:*

*O senhor compreende?*

*Não senhor, não compreendo!”*

*Oe Kenzaburo*

## **Agradecimentos**

Ao Prof. Dr. Marcelo dos Santos, pelas orientações nesse percurso muitas vezes mais indefinido do que definido. À Profª. Dra. Luciana Vilhena, por aceitar compor a banca e pelas inúmeras coisas que aprendi em suas muitas aulas. Ao Prof. Dr. Gustavo Naves Franco, pelos conselhos e anos de orientação na iniciação científica, desde o início da graduação. Aos demais professores da Escola de Letras, que contribuíram, cada um a sua maneira, para minha formação. E ao William, super secretário, pelas ajudas e conversas.

Aos três capixabas do meu coração. Kívia, pelas antigas conversas na hora do recreio e as eternas conversas pelas madrugadas, por me ensinar muito todos os dias e por ter me aproximado da literatura da forma mais bonita possível. Vinícius por me fazer falar, cuidar de mim, me ouvir e compartilhar uma infinidade de coisas, sempre. Nazario pelo caos.

Aos maravilhosos amigos que fiz na Unirio. Alex, pelos conselhos, cervejas, divergências e convergências. Vanessa, pelas conversas, lamentações e, claro, abraços. Rodrigo, pelas músicas, trilhas de novela e noites sem rumo. João Pedro, companheiro anarquista, pelas aparições surpresa e radicalismos. André, por toda serenidade, paciência e caronas.

A esse grupo de amigos espalhados pelo Brasil. Ander, Bruno, Dandan, Date, Davi, Dronto, Tara, C4, Luke, Nat e Tsu, por apoiarem minhas pequenas iniciativas, porque pode ser que um dia infelizmente.

Ao esforço dos scanlators, sem os quais a maioria desses mangás não seriam lidos fora do Japão.

Ao meu núcleo familiar duro: papai, mamãe e meu irmão Gustavo, por todas as travessias impossíveis. Às minhas duas avós que nunca me negaram abrigo, Hilda, em Cachoeiro, e a falecida Maria, no Rio.

E a Bárbara, amor, pelas noites, dias, conversas, carinhos, apoios, força e corpo, você ainda quer morar comigo?

## RESUMO

A proposta deste trabalho surge a partir do livro *O Império dos signos* de Roland Barthes. Através da percepção do ambiente japonês como uma outra ordenação dos signos, diferente da ocidental, um recuo dos significados, uma suspensão onde “texto e imagens, em seus entrelaçamentos, querem garantir a circulação, a troca destes significantes: o corpo, o rosto, a escrita.” (BARTHES, 2007: p. 5). Nesse sentido, serão analisados mangás de Maruo Suehiro, a fim de perceber como neles esse contato entre palavra, imagem e corpo estabelecem novas possibilidades para a combinação de significantes, gerando uma mutação e uma diferença dentro das esferas da linguagem e do simbólico.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1: Exemplo de Caligrafia. Fonte: <<http://seikoushodou.com/Shodou.htm>>....p.14
- Figura 2: *Chōjū-giga*. Fonte: <[http://akituya.gooside.com/choujyu\\_allall.htm](http://akituya.gooside.com/choujyu_allall.htm)>.....p.17
- Figura 3: fragmento e um rolo de *A História de Genji*.....p.17
- Figura 4: KITAGAWA, Utamaro. *Gravura Erótica*. Fonte: Metropolitan Museum of Art Database.....p.18
- Figura 5: Fragmento de *Ayako*. Fonte: TEZUKA, Osamu. *Ayako*.....p.27
- Figura 6: Fragmento de *Oyasumi PunPun*. Fonte: ASANO, Inio. *Oyasumi PunPun*..p.28
- Figura 7: Quadro final de “DDT for a Rotten War”. Fonte: MARUO, Suehiro. *DDT*, p. 76.....p.32
- Figura 8: Fonte: MARUO, Suehiro. *DDT*, p. 72.....p.33
- Figura 9: Fonte: MARUO, Suehiro. *DDT*, p. 70.....p.34
- Figura 10: USUI, Chisato. *Cosmos*.....p.37
- Figura 11: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p.19.....p.39
- Figura 12: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p. 22.....p.40
- Figura 13: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p. 17.....p.41
- Figura 14: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p. 18.....p.41
- Figura 15: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p. 120.....p.42
- Figura 16: Fonte: MARUO, Suehiro. *DDT*, p. 105.....p.44
- Figura 17: FONTE: MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*. p. 96-97.....p.46
- Figura 18: FONTE: MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*. p. 98.....p.46
- Figura 19: FONTE: MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*. p. 99.....p.47

- Figura 20: FONTE: MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*, p. 100.....p.48
- Figura 21: Fonte: MARUO, Suehiro. *The Laughing Vampire*, p. 6.....p.52
- Figura 22: Fonte. MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*, p. 122.....p.53
- Figura 23: Fonte. MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*, p. 124.....p.55
- Figura 24: Fonte. MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*, p. 128.....p.57
- Figura 25: Fonte: MARUO, Suehiro. *Ultra Gash Inferno*, p. 58.....p.60
- Figura 26: Fonte: MARUO, Suehiro. *Ultra Gash Inferno*, p. 60.....p.61
- Figura 27: Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 2*, p. 24.....p.63
- Figura 28: Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 2*, p. 148.....p.63
- Figura 29: Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 2*, p. 194.....p.64
- Figura 30: Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 2*, p. 193.....p.64
- Figura 31: Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 1*, p. 167.....p.65
- Figura 32: Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 2*, p. 71.....p.65

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1 – O QUE VEM D' <i>AQUELE LUGAR</i> .....	13
1.1 – Escritura e vazio de fala: a palavra nos limites do corpo.....	13
1.2 – Uma breve história dos mangás: linguagem e política.....	21
1.3 – O “Agora = Aqui”.....	25
CAPÍTULO 2 – O CORPO QUE ESCREVE.....	31
CAPÍTULO 3 – O CORPO ESCRITO.....	50
3.1 – Uma botânica.....	52
3.2 – Uma sintaxe.....	58
3.3 – Uma arquitetura.....	62
CONCLUSÃO.....	67
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
Anexo 1.....	73

## Introdução

Conheci Guilherme Nazario em novembro de 2012, logo depois de terminar meu último ano do ensino médio, em uma viagem a Vitória. Não nos falamos muito na ocasião. Em Janeiro de 2013, quando cheguei na UNIRIO para fazer minha matrícula no curso de Letras, encontrei Nazario, pela segunda vez na vida. Ele estava lá para se matricular no mesmo curso que eu, por acaso.

Não sei bem dos golpes do destino, mas nós dois saídos do sul do Espírito Santo, eu de Cachoeiro de Itapemirim e ele de Alegre, começamos juntos o curso de Letras na UNIRIO, no primeiro período de 2013, e nos tornamos grandes amigos. Foi através do contato com Nazario que o gosto pelos mangás se acendeu em mim – eu já possuía um grande interesse pelo pensamento e pela cultura japonesa, mas que era fruto das minhas leituras de literatura, especialmente de Yukio Mishima. A paixão pelos mangás começou por uma recomendação de leitura: *Steel Ball Run*. Depois vieram muitos outros títulos, meus gostos e escolhas foram criando rumos próprios e comecei a indicar também, para ele, títulos que descobria.

Por acasos e imprevistos da vida, Nazario teve que trancar, em 2014, o curso de Letras na UNIRIO e agora mora novamente no Espírito Santo. Eu continuei e comigo o nosso pequeno desejo de criar um pensamento teórico e crítico em torno dos mangás. Elaborei muitas proposições, algumas com abordagens um tanto quanto estruturalistas ou muito vinculadas ao que comumente se produz no ambiente acadêmico sobre o tema, como visões do mangá enquanto fenômeno de comunicação de massa ou mais voltadas para os estudos culturais.

Quando procurei o professor Marcelo dos Santos para me orientar em um Trabalho de Conclusão de Curso que tivesse como objeto de estudos os mangás, ele, ao aceitar, me recomendou a leitura de *O Império dos Signos*, de Roland Barthes. Foi com esse livro que as questões levantadas neste trabalho surgiram.

Imagino que a imagem mais representativa das propostas deste trabalho esteja no filme *Shara* (2003), de Kawase Naomi. Em uma interessante cena retrata-se o exercício da prática caligráfica, o *shodō*. Nesse plano a câmera viva de Kawase só se volta para o que está sendo escrito duas vezes, uma no início, quando se traçam as primeiras linhas, e outra no fim, quando os caracteres já estão escritos. Durante todo o processo, o foco

da ação, do plano, está no corpo do calígrafo que se debruça sobre o papel e em seus movimentos.

É este o questionamento que move a reflexão aqui: de que maneira é possível pensar um contato entre palavra, corpo e imagem? Como o corpo se mobiliza na escrita, a escrita no corpo, a imagem no corpo, a imagem na palavra, etc.? E de que forma se pode investigar isso através dos mangás?

Como objetos de investigação principais foram escolhidos os mangás de Maruo Suehiro, autor não muito popular, apesar de ter sido publicado algumas vezes fora do Japão, inclusive no Brasil. Paralelamente, surgem outros objetos que contribuem para o pensamento sobre as questões propostas.

O trabalho está dividido em três capítulos: “O que vem d’*aquela lugar*”, “O corpo que escreve” e “O corpo escrito”. O primeiro apresenta pressupostos, reflexões e conceitos que servem de base para as pesquisas e os estudos realizados. Inicialmente, investiga-se uma série de elementos culturais tradicionais do Japão – que Barthes chama de *aquela lugar* –, como os ideogramas, a caligrafia, as gravuras, as pinturas, o teatro de marionetes, percebendo neles essas tensões entre corpo, imagem e linguagem, que estabelecem uma lógica de signos diferente das ocidentais. Em seguida, são expostas algumas considerações e reflexões sobre a história dos mangás no Japão e suas particularidades enquanto histórias em quadrinhos. Por fim, apresentam-se algumas características de representações do tempo e do espaço nos mangás, partindo de colocações do pensador Katō Shūichi, e elencam-se conceitos que guiarão o trabalho nos dois capítulos seguintes. No segundo capítulo, a reflexão se dá sobre as tensões formadas entre o corpo, aquele que escreve, e a palavra, que é escrita, em diferentes manifestações. Já o terceiro investiga as representações do corpo, designado como escrito – visto que durante todo o trabalho procura-se estreitar os limites entre a escrita e a imagem –, e suas relações com a linguagem e com o simbólico. Os títulos de suas três partes: “Uma botânica”, “Uma sintaxe” e “Uma arquitetura” fazem referência aos aparatos conceituais e teóricos utilizados em cada uma delas.

No decorrer dos trabalhos algumas datas aparecem entre parentêses. No caso dos mangás elas indicam o ano de primeira publicação no Japão, no caso de textos e autores teóricos, críticos e de referência, indicam o ano da edição consultada. Além disso,

optou-se por escrever nomes japoneses em sua ordenação tradicional, ou seja, primeiro o sobrenome e depois o nome como, por exemplo, Maruo Suehiro.

Durante a realização do trabalho, montei um arquivo com páginas de mangá para servirem de material para estudo e pesquisa, com isso reuni mais de 1800 imagens, de mangás e autores variados. Obviamente, não foi possível integrar nem 10% desse material ao texto final.

Caso o leitor julgue necessário, o Anexo 1 do trabalho conta com as traduções das falas encontradas nos quadros e páginas utilizados ao longo do trabalho.

## 1 – O que vem d'*aquela* lugar

### 1.1 – Escritura e vazío de fala: a palavra nos limites do corpo

Em sua forma escrita, a língua japonesa conta com três sistemas principais — embora durante o século XX os caracteres latinos (ローマ字, *Rōmaji*) e algarismos indo-arábicos tenham sido absorvidos—, sendo dois silabários, o *hiragana* e o *katakana*, e um sistema de caracteres de origem chinesa conhecido como *kanji*.

Os *kanji* são ideogramas usados principalmente para elementos considerados centrais na língua, como morfemas lexicais. Alguns desses ideogramas possuem associações imagéticas claras com os signos aos quais estão atrelados, por exemplo, 木 (き, *ki*) e 一 (いち, *ichi*) são, respectivamente, os *kanjis* para “árvore” e “um, uma unidade”. Cada ideograma possui um número variado de leituras que se alternam de acordo com a função morfossintática que exercem. Assim os *kanji* 山 (やま, *yama*), que representaria “montanha”, e 火 (ひ, *hi*), que representaria “fogo”, ao serem combinados em 火山 (vulcão) não são lidos como quando encontrados separadamente, que seria algo como “hiyama”, mas como かざん (*kazan*).

Diante disso, o sistema dos *kanji* se mostra como um complexo de associações de significantes – utilizando o termo conforme proposto por Ferdinand de Saussure<sup>1</sup> –, no qual um ideograma, enquanto significante, aponta para diferentes significantes possíveis atrelados a determinados significados, e quando combinados entre si formam novos jogos. Em casos como o de 火山 (vulcão), a associação é clara, significantes (山, 火) atrelados a outros (やま, *yama*, e ひ, *hi*) que remetem a “montanha” e “fogo” são associados criando um novo (火山) que remete a mais um (かざん, *kazan*) atrelado ao significado “vulcão”.

---

<sup>1</sup> Caracterizado como a impressão psíquica de um som ou uma imagem, imagem acústica, que na dicotomia do Signo de Saussure se atrela a um conceito, o significado, de forma arbitrária. Os significantes acústicos, nessa perspectiva, são, ainda, marcados por seu caráter linear, já que se desenvolvem no tempo.

Há casos onde o jogo dos *kanji* não é tão literal, o que possibilita a abertura para leituras diversas. Por exemplo, 皮肉 (ひにく, *hiniku*) que traduzido corresponderia à ironia, sarcasmo, cinismo, é formado pelos *kanji* 皮 (かわ, *kawa*), que remete a “pele”, “couro”, “casca”, e 肉 (にく, *niku*) que remete a “carne”. Essa associação entre significantes associados a “pele” e “carne” para formar um novo que, por sua vez, remete a “ironia”, possibilita jogos de leitura. Aqui temos uma nova ideia acerca da ironia: se, para o ocidente, ela está atrelada à linguagem, ao logos, o jogo dos *kanji* nos apresenta a uma visão dela em uma dimensão corpórea, da pele e da carne.

Essa penetração de questões corpóreas no território da linguagem colabora para ampliar ainda mais o jogo dos *kanji*, através do *shodō* (Figura 1) (書道, "Caminho da escritura"), que é a prática milenar da caligrafia.

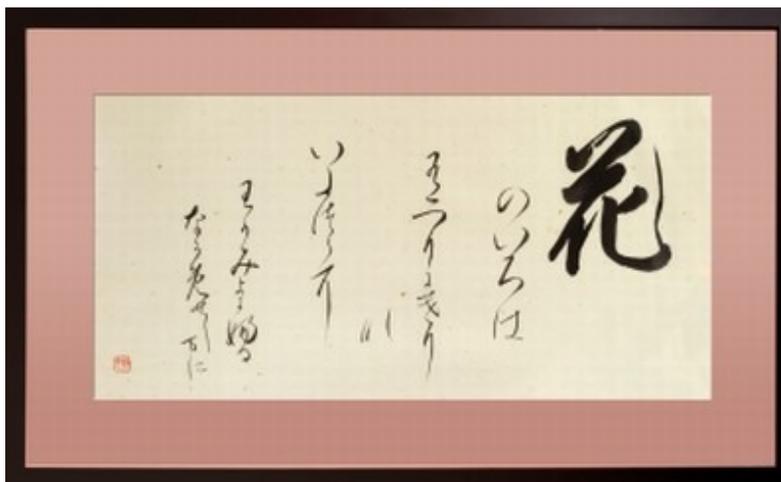


Figura 1: Exemplo de Caligrafia. Fonte: <<http://seikoushodou.com/Shodou.htm>>

Para Roland Barthes, em seu livro *O império dos signos*, escrito a partir de uma viagem ao Japão na década de 1970, o traço da caligrafia japonesa se comporta como um “acidente controlado” no qual o resultado final dá a ver, além de sua totalidade, toda construção dos *kanji*. De acordo com as falhas e as tonalidades, é possível perceber a ordem em que cada traço foi executado. O corpo é impresso no signo através do gesto. Essa penetração do corpo na escrita se mostra como elemento marcante da língua japonesa, que possibilita outras formas de organizações e classificações internas diferentes das ocidentais:

os signos ideográficos: logicamente inclassificáveis, pois escapam a uma ordem fonética arbitrária mas limitada, portanto memorável (o alfabeto) e no entanto classificados em dicionários, nos quais – admirável presença do corpo na escrita e na classificação — são o número e a ordem dos gestos necessários ao traçado do ideograma que determinam a tipologia dos signos. (BARTHES, 2007: p. 131)

É dessa forma que Barthes se propõe a ler o Japão, que ele chama de *aquele lugar*: um sistema simbólico inédito, conforme ele coloca, percorrido pelo jogo, o traço, o gesto e o corpo. Sua percepção passa não pela tentativa de entender aquele espaço através de sua visão ocidental pré-estabelecida, mas de perceber ali uma diferença, que organiza seus próprios funcionamentos diversos:

O que pode ser visado, na consideração do Oriente, não são outros símbolos, outra metafísica, outra sabedoria (embora esta apareça como bem desejável); é a possibilidade de uma diferença, de uma mutação, de uma revolução na propriedade dos sistemas simbólicos. (BARTHES, 2007: p. 8)

A proposição é, portanto, da ordem do contato, do se deixar iluminar por essa diferença, de se deixar colocar por ela em alguma posição, e, no caso do Japão, essa seria a da *escritura*:

O autor jamais, em nenhum sentido, fotografou o Japão. Seria antes o contrário: o Japão o iluminou com múltiplos clarões; ou ainda melhor: o Japão o colocou em situação de escritura. Essa situação é exatamente aquela em que se opera certo abalo da pessoa, uma revirada das antigas leituras, uma sacudida do sentido, dilacerado, extenuado até o seu vazio insubstituível, sem que o objeto cesse jamais de ser significativo, desejável. A escritura é, em suma e à sua maneira, um *satori*: o *satori* (o acontecimento Zen) é um abalo sísmico mais ou menos forte (nada solene) que faz vacilar o conhecimento, o sujeito: ele opera um vazio de fala. E é também um vazio de fala que constitui a escritura; é desse vazio que partem os traços com que o Zen, na isenção de todo sentido, escreve os jardins, os gestos, as casas, os buquês, os rostos, a violência. (BARTHES, 2007: p. 10, grifos no original)

Essa posição de *escritura* opera como um abalo, porque faz com que o sentido, precioso bem ocidental, escape. Isso constitui o que Barthes chama de *vazio de fala*, uma ausência de sentido diante de um império de signos, que é, na verdade, um império

dos significantes. O comportamento diante desse sistema simbólico inédito não pode ser, então, o de buscar naquela imensidão de significantes um sentido, mas de aplicar uma leitura que busque estabelecer e perceber jogos, e que também se dê de forma a adentrar o corpo, formando um erotismo, não por acaso Barthes relaciona a associação de significantes ao desejo.

E a associação dos jogos de significantes não se detém apenas na escrita e na caligrafia, o próprio Barthes procura expandir suas leituras para os mais variados pontos do Japão, como a culinária, as cidades, os escritórios, os rostos, os corpos. Mas um olhar sobre a própria arte japonesa já demonstra isso, a partir do momento em que suas formas tradicionais não operam com uma segmentação entre escrita e imagem, e sim com a contaminação, de levar ambas as coisas a um nível de significante, na qual a palavra se confunde com a imagem e a imagem com a palavra.

Durante os séculos XII e XIII, no Japão, são produzidos pelo monge Toba Sojo os *Chōjū-giga* (Figura 2), um conjunto de quatro rolos (*Emakimono*<sup>2</sup>) que contavam histórias satíricas narradas através de imagem. No mesmo período, *A história de Genji* (Figura 3) foi escrito por Murasaki Shikibu enquanto texto supostamente ficcional narrando situações cotidianas da nobreza japonesa. Em período próximo, tal obra também deu origem a inúmeros rolos que propunham narrar a história não só através do texto, mas também com a utilização de imagens. Nesse sentido, se movimentará uma outra ideia de literatura, contaminada por planos intersemióticos.

A constituição das narrativas imagéticas nos *Emakimono* se dá de forma contínua. Conforme o rolo é aberto, a narrativa se apresenta como uma sucessão de imagens justapostas, como se seguisse uma sintaxe própria da escrita, se tomarmos bases ocidentais. Enquanto o texto escrito no Japão era tradicionalmente na vertical, as narrativas de tais rolos seguiam horizontalmente.

---

<sup>2</sup> Forma tradicional na arte japonesa correspondente a rolos de papel ou seda dedicados a narrativas dos mais diversos tipos, como ficcionais, históricas, biográficas, militares, etc. O período de surgimento dos *emakimono* ainda é dúvida para os historiadores, há tanto quem aponte para o século VIII, quanto para os séculos XI e XII.



Figura 2: *Chōjū-giga*. Fonte: < [http://akituya.gooside.com/choujyu\\_allall.htm](http://akituya.gooside.com/choujyu_allall.htm)>



Figura 3: fragmento e um rolo de *A História de Genji*.

Assim se opera uma contaminação, que já pode integrar aquilo que Barthes chamou de sistema simbólico inédito, diferente em relação ao ocidental. Com a prática da caligrafia, o *shodō*, a palavra escrita não se diferencia da imagem e do corpo, ela se apresenta enquanto imagem, e seus traços, que remetem constantemente aos gestos do pincel, apontam para o corpo. Assim sendo, se constitui no sistema simbólico japonês uma prática escriturária, na qual a escrita se configura como extensão corporal, em

contraponto ao modelo de corpo convencional ocidental, que opera em uma separação em relação à escrita. Para isso, basta pensar na imprensa<sup>3</sup>.

Ainda nos *Emakimono*, as narrativas — que na tradição ocidental são apresentadas como próprias da palavra, da linguagem verbal, seja através da oralidade ou da língua escrita — se constituem através de um arranjo sintático de imagens.

Mais adiante, durante os séculos XVII a XIX, em uma cronologia da arte japonesa, surgem e se popularizam os *Ukiyo-e*, xilogravuras que estabelecem representações e narrativas da vida cotidiana japonesa, especialmente daquilo conhecido como *Ukiyo* (“mundo flutuante”) de Edo (correspondente à atual Tóquio), um distrito insular que contava com restaurantes, bordéis e teatros. Dessa forma, tais gravuras abordavam questões como o teatro *kabuki*, o sumô, a pornografia (*shunga*), viagens, lendas populares, militarismo etc. Muitos dos nomes conhecidos da arte tradicional japonesa aparecem nesse cenário, como Torii Kiyotada, Hishikawa Moronobu, Kitagawa Utamaro, e aqueles que são provavelmente os mais conhecidos: Katsushika Hokusai e Utagawa Hiroshige.



**Figura 4: KITAGAWA, Utamaro. Gravura Erótica. Fonte: Metropolitan Museum of Art Database.**

Ao se observar imagens do *Ukiyo-e*, como uma gravura *shunga* de Kitagawa (Figura 4), é possível perceber o estabelecimento de novas dimensões significantes. A constituição de tal gravura se dá com a sobreposição de camadas. Primeiro há uma

<sup>3</sup> Carlo Ginzburg (1989, p. 157-8), em seu ensaio “Sinais: Raízes de um paradigma indiciário” de 1979, aponta para o fato de que mesmo a inserção da imprensa no contexto chinês, de onde se origina a tradição caligráfica do *shodō*, não suprimiu a prática da caligrafia, diferentemente, por exemplo, do que aconteceu na Europa, onde a imprensa fez com que os textos manuscritos perdessem espaço.

camada monocromática. Sobreposto à camada monocromática está o único elemento constitutivo do cenário: um biombo que em si enquadra a ilustração dos galhos de uma cerejeira, ou seja, ao mesmo tempo em que aponta para um ambiente doméstico essa camada abre espaço também para a natureza e a exterioridade, isso se dá através do choque entre as duas imagens, o biombo e a cerejeira. A última camada, que se sobrepõe, constrói uma cena, o ato sexual entre um casal, seus corpos estão entrelaçados, quase como se estivessem amalgamados, o mesmo acontece com seus quimonos: a diferenciação entre os dois só se faz possível através dos padrões que estampam cada um.

Além do conteúdo ilustrativo, há, nos extremos da gravura, inscrições, palavras que, através de seus ideogramas e da caligrafia estilizada, se constituem também enquanto imagem, formando uma camada paralela na ilustração.

Dessa forma, a gravura de Kitagawa se compõe enquanto uma acumulação, amálgama, sobreposição de camadas significantes, uma tensão e simultaneidade entre a palavra e a imagem, dos corpos entre si e dos elementos significantes, como entre o biombo e a cerejeira.

É importante perceber que mesmo existindo um diálogo, uma tensão, entre a palavra escrita e a imagem, chegando ao ponto de a palavra se apresentar enquanto imagem, o lugar reservado à linguagem verbal é a margem, a extremidade da gravura.

Assim, se torna possível retornar ao pensamento de Barthes, quando ele se posiciona em situação de leitura do teatro *bunraku*, uma forma de teatro de bonecos. Sobre o funcionamento do espetáculo vale citar Barthes:

Os bonecos do Bunraku têm de um a dois metros de altura. São homenzinhos ou mulherzinhas com membros, mãos e boca móveis; cada boneco é movido por três homens visíveis, que o cercam, sustentam, acompanham: o mestre segura o alto do boneco e seu braço direito; ele tem o rosto descoberto, liso, claro, impassível, frio como “*uma cebola branca que acaba de ser lavada*” (Bashô); os dois ajudantes se vestem de preto, um pano esconde seus rostos; um deles, enluvado mas com o polegar descoberto, segura uma grande tesoura com fios, graças à qual ele move o braço e a mão esquerdos do boneco; o outro, rastejando, sustenta seu corpo, garante sua marcha. Esses homens evoluem ao longo de um fosso pouco profundo, que deixa seus corpos aparentes. O cenário fica atrás deles, como no teatro. Ao lado, um estrado acolhe os músicos e os recitantes; o papel destes é exprimir o

texto (como se espreme uma fruta); esse texto é meio falado, meio cantado; pontuado com grandes pancadas de plectro, pelos tocadores de *shamisen*, ele é ao mesmo tempo comedido e atirado, com violência e artifício. Suados e imóveis, os porta-vozes ficam sentados atrás de pequenas estantes que sustentam o grande escrito que vocalizam e do qual vemos, de longe, os caracteres verticais, quando eles viram uma página de seu libreto; um triângulo de tecido esticado, amarrado a seus ombros como uma pipa, emoldura seu rosto, que é submetido a todas as angústias da voz. (BARTHES, 2007: p. 63-4, grifos no original)

Barthes aponta que o *Bunraku* é constituído, então, por três escritas separadas, mas simultâneas: o gesto efetuado do boneco, o gesto efetivo dos seus manipuladores e o gesto vocal dos vociferantes.

É possível estabelecer pontos de contato entre o que Barthes aponta no *Bunraku* com o que foi escrito anteriormente sobre a gravura *Ukiyo-e*. Em primeiro lugar, há em ambos os casos uma valorização do processo e do ato em detrimento do produto final. No teatro os manipuladores estão à vista, seus gestos e corpos são visíveis, inclusive se posicionam à frente do cenário: o mesmo ocorre com a gravura, a sobreposição das camadas (a monocromática, o biombo/cerejeira, o ato sexual, e a escrita marginal) dá a ver o percurso de execução da imagem, os gestos e processos de sua produção. A preocupação não é de ocultar os estágios que levariam a um produto final mimético, mas de exibir e expor os gestos dos corpos envolvidos no ato de produção. Em seguida, é perceptível o lugar reservado à palavra nas duas manifestações: na gravura ela está nas margens, no *Bunraku* os vociferantes se posicionam na lateral do palco, ou seja, nos dois casos a palavra é posta, literalmente, de lado, continua presente, mas não é central. Há ainda a forma como a linguagem verbal é expressa. No caso da gravura a caligrafia faz com que as palavras sejam levadas ao nível significante de imagem, e expõe o corpo através dos traços que apontam para o gesto. Já no teatro, o gesto vocal expõe uma fala limitada, corpórea e visceral, é repleta de hesitações e descontinuada, ela não carrega sentido, carrega a si mesma, mais do que uma fala há um gesto vocal, a voz no nível dos significantes e do corpo.

Portanto, tanto no *Bunraku* quanto no *Ukiyo-e*, o elemento central é o corpo enquanto significante que emerge em um vazio de fala, onde se estabelece essa situação de *escritura*, seja através dos gestos de produção quanto através da dimensão corpórea

que a palavra assume. Para Barthes, essa posição de escritura opera um abalo, devido aos contatos que promove, que não destrói nada, mas gera uma totalidade dividida, onde “reina a *citação*, a pitada de escrita, o fragmento de código, pois nenhum dos promotores da representação pode atribuir à sua própria pessoa aquilo que ele nunca escreve sozinho.” (BARTHES, 2007: p. 71, grifos no original)

## 1.2 – Uma breve história dos mangás: linguagem e política

Esses elementos que formam o *sistema simbólico inédito* japonês — caracterizado pela constituição de um império de significantes, uma tensão entre o corpo e a palavra, uma posição de escritura, um *vazio de fala*, um conjunto de citações e fragmentos de código — emergiram com potencial político no século XX, principalmente no pós-segunda guerra, quando surgem e se popularizam as histórias em quadrinhos japonesas, os mangás. Com a ocupação estadunidense no país, no período que vai de 1945 até 1952, e no período de pós-ocupação, que compreende parte do ano de 1952 até o início da década de 1960, as literaturas e artes japonesas passaram por duros tempos de restrição<sup>4</sup>. Essa censura, entretanto, não se estendeu aos quadrinhos, o que acabou por criar uma função política para os mangás, como um espaço que correspondia a alguma liberdade criativa.

Os dois primeiros grandes nomes dos quadrinhos no Japão, que viriam a criar convenções e paradigmas até hoje em voga, foram Hasegawa Machiko, com seu *Sazae-san* iniciado em 1946, e Tezuka Osamu, com *Mighty Atom* (*Astro Boy* no ocidente) iniciado em 1951.

Entre os dois, aquele que obteve maior sucesso foi Tezuka, tendo publicado um enorme número de trabalhos, recebendo títulos como “pai dos mangás” e, até mesmo, “Deus dos mangás”. Muitos de seus quadrinhos são notórios como *MW* (1976-8), *Buddha* (1972-83), *Message to Adolf* (1983-5), *Black Jack* (1973-83) e *Phoenix* (1967-

---

<sup>4</sup> *Shōwa Genroku Rakugo Shinjū*, mangá publicado entre 2010 e 2016 por Kumota Haruko, explora esse período de censuras em um momento de sua narrativa, quando, durante a ocupação americana, a tradicional forma teatral do *Rakugo* — na qual um único ator, ajoelhado no centro do palco, narra e interpreta uma narrativa cômica ou erótica — foi perseguida e muitos de seus pontos de apresentação fechados.

88), voltados para o público adulto, mas até aqueles destinados às crianças carregam em si grande potencial, como, por exemplo, *Princess Knight* (1953-6).

Mesmo com um maior sucesso de Tezuka, o esforço político de Hasegawa Machiko é de extrema importância. Uma mulher de 26 anos começa a produzir seus quadrinhos de forma quase independente, em uma sociedade historicamente patriarcal, devastada pelos horrores do pós-guerra, de dois ataques nucleares e de uma ocupação militar estadunidense. Seu *Sazae-san* narra o cotidiano de uma mulher forte e livre, que normalmente toma a dianteira de sua família, indo contra o princípio neoconfucionista de *ryōsai kenbo* (algo como “boa esposa, mãe sábia”) muito comum no Japão militarista antes de 1945. Em determinado ponto, Sazae se assume como feminista e chega a se filiar a um grupo de libertação das mulheres. O mangá foi publicado de 1946 até 1974, a animação baseada nele continua sendo produzida até hoje e é uma das mais populares do país.

Ainda que a presença feminina nos mangás esteja marcada desde o início, sob a figura de Hasegawa Machiko, a participação de mulheres começou a ganhar verdadeira força a partir do ano de 1969 com um grupo formado por inúmeras autoras, o *Year 24 Group*. Desse coletivo destaco a figura de Ikeda Riyoko. Seu mangá *A Rosa de Versalhes* (1972-3) é mais um exemplo cuja narrativa se posiciona contra os princípios neoconfucionistas de submissão da mulher. O enredo, situado na França do século XVIII, se foca em Oscar, uma garota que, criada como menino e vivendo disfarçada, consegue assumir o posto de capitã da guarda real, encarregada pela proteção de Maria Antonieta.

Esses mangás, contudo, eram marcados por uma série de convenções de origem ocidentais, como, por exemplo, o estilo de enquadramento cinematográfico, que remete ao cinema clássico narrativo e com muitos traços de influências da *Disney*, de Tezuka, ou os elementos marcadamente francófilos das autoras do *Year 24 Group*.

A retomada potente dos elementos que constituem o sistema simbólico tradicional japonês no universo dos mangás se dará com o movimento dos *Gekiga*, termo que surge quase como equivalente ao inglês *graphic novel*. Os *Gekiga* se popularizam nas décadas de 60 e 70 indo contra duas tendências que surgiam: uma primeira que concebia os mangás como produtos para crianças, devido à grande quantidade de títulos destinados a tal público, e uma segunda, que começava a

transformar, cada vez mais, os quadrinhos em puras mercadorias, com padronizações de traço, narrativas e enquadramentos, o que resultaria no duro mercado editorial existente no Japão contemporâneo.

Assim sendo, muitas publicações marginais e independentes começaram a surgir por todo país. Além disso, nesse período se formou aquela que hoje é conhecida como “geração mangá”, constituída por jovens que liam os quadrinhos como uma forma de revolta, muito semelhante ao que acontecia com o *rock* e o movimento *hippie* no ocidente. A leitura de mangás, principalmente os alternativos, era muito comum entre estudantes universitários que se posicionavam contra a presença e ocupação estadunidense (formalizada através do Tratado de Cooperação Mútua e Segurança entre os Estados Unidos e o Japão), e a favor dos movimentos trabalhistas. Isso graças à aparição constante de publicações questionadoras, subversivas e polêmicas.

Ou seja, o que as publicações alternativas da “geração mangá” operam é algo comum em movimentos que se propõem enquanto forma de contracultura e de vanguarda em regiões fora da Europa: resistir ou confrontar as formas hegemônicas ocidentais resgatando elementos tradicionais da cultura local, criando uma tensão no contato entre os dois. Como os quadrinhos constituíam um forte elemento da cultura *pop* norte-americana, já não bastava usá-los apenas em seus moldes disseminados, porque seria uma forma de aceitar o imperialismo. Para resistir, era necessário transformar os quadrinhos por dentro.

O movimento *Gekiga* trouxe inúmeras contribuições para a transformação dos mangás, já que motivou o surgimento de narrativas e material gráfico mais sofisticados, com o resgate de elementos tradicionais japoneses como o *Ukiyo-e*, o *kabuki*, o *nô*, o *shodō*, além do aparecimento de revistas e movimentos que buscavam a experimentação dos quadrinhos como manifestação artística, como, por exemplo, a revista *Garo* (1964-2002). Os ecos desse período são percebidos até hoje, como com o movimento *Nouvelle Manga*, já no século XXI.

Mas, para além de sua função cultural e social, os mangás apresentam em si particularidades, mesmo quando comparados aos quadrinhos ocidentais, que apontam para as formas culturais japonesas já expostas e lidas anteriormente, como os *kanji*, o *shodō*, os *Emakimono*, o *Ukiyo-e* e o *Bunraku*.

A primeira questão a ser evidenciada chega a ser óbvia, não é exclusiva dos mangás, pois diz respeito aos elementos expostos por Will Eisner (2010) para propor os quadrinhos como forma de arte sequencial, já que são narrativas gráficas que contam com a união de imagem, palavra, progressão temporal e enquadramento. Ou seja, Eisner expõe como os quadrinhos trabalham com a movimentação de diferentes escritas simultâneas, uma verbal — composta pela palavra —, uma pictórica — as imagens e os enquadramentos — e uma narrativa — que se faz tanto no âmbito da palavra quanto no da imagem e na união dos dois.

No nível da contaminação entre a palavra e a imagem, Umberto Eco (1993), ao partir de uma análise semiótica de Steve Canyon, quadrinho de Milton Caniff, trabalha com a noção de uma “semântica” das histórias em quadrinhos, composta por uma iconografia própria do gênero, uma série de convenções, como os balões de fala, cuja forma como é desenhado aponta para diferentes situações, e “vários processos de *visualização da metáfora ou do símile*, como os que aparecem nas estorinhas humorísticas: ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar [...]” (ECO, 1993: p. 144, grifos no original). Mas, a parte mais interessante da argumentação de Eco encontra-se numa nota de pé de página, quando afirma que

antes de mais nada, a estória em quadrinhos emprega como *significantes* não só termos linguísticos mas também, [...] elementos iconográficos providos de significado unívoco. Em segundo lugar, do momento em que aparecem encerrados no *balloon*, os termos da linguagem comum assumem significados que frequentemente só são válidos no âmbito do código da estória em quadrinhos. (ECO, 1993: p. 145, grifos no original)

Dessa forma, Eco evidencia como no âmbito das histórias em quadrinhos, diante dos signos convencionados, a palavra é conduzida a um nível de significante junto com as imagens. Isso fica mais claro, quando ele investiga os recursos onomatopéicos:

Em muitos casos, trata-se de verdadeiras onomatopéias, já dotadas de significado em inglês, e que se transferem para outros países com pura função evocativa, perdendo a imediata conexão com o significado — tornando-se, de “signo” linguístico que eram, em equivalente visivo do ruído, e voltando a funcionar como “signo” no âmbito das convenções semânticas das histórias em quadrinhos. (ECO, 1993: p. 145)

Ou seja, mesmo que uma determinada onomatopéia perca seu significado ao ser importada de um contexto para outro, ela permanece em um nível de significância, que permitirá sua leitura dentro de um universo semântico dos códigos próprios das histórias em quadrinhos.

É exatamente nesse ponto que a argumentação de Eco parece deslizar, porque acredita na existência de um potencial de “significado unívoco” dos códigos e convenções dos quadrinhos, quase universal e comum para todas as regiões do planeta, embora exponha que os signos são levados a um nível de *significância* mais do que de *significação*.

Barthes (1990), em seu ensaio “O terceiro sentido”, distingue três níveis de sentido. O primeiro é o da informação, centrado na comunicação e na mensagem. O segundo é o nível simbólico, o da *significação*, é o *sentido óbvio*, onde atuam diferentes tipos de simbolismo. Já o terceiro, é o da *significância* — termo que toma emprestado de Julia Kristeva —, onde o significante se desprende do significado e se torna via de captação poética, é o *sentido obtuso*, aquele que abre o campo do sentido infinitamente, a ponto desse escapar.

Não parece que seja realmente possível pensar em uma semântica que estabelece “significados unívocos” no código dos quadrinhos (dos mangás, no caso deste trabalho), como propõe Eco, diante do que já foi apresentado acerca da matriz cultural japonesa. Em vez disso, aqui, procura-se pensar em uma associação/jogo de significantes em um nível sintático-espacial que possibilita diferentes leituras, em um campo mais *obtusos* do que *óbvio*, onde o significado e o sentido se desfazem e os significantes sempre apontam para outros significantes, seguindo a linha do pensamento de Barthes.

### 1.3 – O “Agora = Aqui”

Já em um nível narrativo, através da tensão entre palavra e imagem, os quadrinhos instauram uma propriedade que foge àquelas convencionalmente vistas como literárias: trata-se da simultaneidade. A literatura, que é tida como convencional<sup>5</sup>, está condicionada pela leitura do sintagma verbal, que não pode ser simultânea, é

<sup>5</sup> É importante ter em vista que, aqui, refere-se a um tipo específico de literatura ao qual chamo de convencional. Obviamente, durante a história literária muitas formas de experimentação apareceram como tentativas de subverter esse condicionamento ao sintagma verbal e sua linearidade. Refiro-me, no caso, a formas literárias que são condicionadas pelo sintagma.

sempre sucessiva. Já no caso dos quadrinhos, a união entre diferentes escritas permite que essa simultaneidade aconteça. Isso pode ser observado em um fragmento do mangá *Ayako* (1972-3) de Tezuka Osamu (Figura 5). Nesse caso, a palavra e a imagem são postas como escritas simultâneas, a palavra não descreve ou reforça a imagem, e vice-versa, elas criam seus próprios sintagmas narrativos paralelos, que, nesse caso, geram uma situação paradoxal e tensa, a palavra aponta para o desejo da mulher de matar Jirou, seu amante, enquanto a imagem expõe uma situação afetiva depois do ato sexual.

Embora esse tipo de simultaneidade também possa ser encontrado no cinema, nos quadrinhos há ainda um outro tipo, mais radical. Na medida em que os quadros representam instantes e eventos, seu encadeamento espacial é também temporal, uma sucessão, a página como um todo espacializa esse tempo, possibilita que diferentes pontos narrativos e instantes sejam vistos em conjunto, de forma simultânea. Will Eisner percebe isso, mas parece não se atentar para o potencial que essa característica carrega, já que encara essa questão como um problema a ser resolvido pragmaticamente através da técnica, onde o autor deve se valer de recursos para que o leitor não se “desvie” e leia o último quadro antes do primeiro, etc.

Essa espacialização temporal que faz com que se desmanchem distinções comuns entre passado, presente e futuro, possui um grande potencial a ser explorado. Um exemplo disso está em um fragmento do mangá *Oyasumi Punpun* (2007-13) (Figura 6), de Asano Inio. Autores mais tradicionais construiriam essa cena como uma página dupla, talvez visando algum impacto. Mas o recurso de repetição estática em quadros, adotado por Asano, cria uma tensão maior: a cena produz um desconforto que se estende junto ao silêncio (não há palavras, nem falas ou onomatopéias), exatamente porque o tempo está comprimido, espacializado, ele não tem duração definida, se funda como um *agora*, que comporta em si o tempo passado e o por vir. Nesse caso, o jogo estabelecido pela repetição dos quadros, significantes que apontam para um vazio de fala (ocupado apenas por dois corpos estáticos), se converte também em jogo com o tempo, onde o *agora* prevalece sobre a sucessão temporal.



Figura 5: Fragmento de *Ayako*. Fonte: TEZUKA, Osamu. *Ayako*. Nova Iorque: Vertical, 2010. (o sentido de leitura nesse caso é ocidental, da esquerda para a direita)



Figura 6: Fragmento de *Oyasumi PunPun*. Fonte: ASANO, Inio. *Oyasumi PunPun*.

Essa noção de *agora* será fundamental para este trabalho, junto com outra, a de *aqui*. Esses dois termos são utilizados pelo crítico literário e cultural japonês Katō Shūichi (2012), em seu livro *Tempo e Espaço na Cultura Japonesa*, de 2008, para refletir sobre as representações do tempo e do espaço em diversas manifestações da cultura japonesa. O livro é fruto de reflexões feitas pelo autor durante viagens a diferentes países como França, Canadá, Estados Unidos, México, China e, também, inúmeras regiões do próprio Japão, quando percebe que diversos aspectos das diferenças culturais entre eles se dão por conta de suas relações com o tempo e o espaço. As análises não partem de ideias rígidas e essencialistas sobre as diferentes culturas, mas o autor procura analisá-las como matrizes construídas historicamente. Dessa forma, Katō propõe uma série de leituras de elementos culturais japoneses a partir da percepção de

uma tendência dessa matriz de valorizar a parte em detrimento do todo, criando aquilo que ele chama de cultura do “agora = aqui”.

Até aqui, tentei traçar um percurso histórico e conceitual, a fim de apresentar um panorama que guiará este trabalho. Ideias como as de *escritura, escrita, vazão de fala, gesto, significância, jogo, fragmentos de códigos, aqui, agora, parte*, entre outras, constituirão as bases para estabelecer uma reflexão e uma discussão acerca da linguagem verbal. Uma reflexão que procura ser da ordem da diferença, da transformação e da mutação, de perceber através dos mangás uma outra forma de se pensar e discutir a palavra, em um ponto de tensão entre o corpo, a escrita e a imagem. Ou seja, não é uma tentativa de decifrar o Japão, ou criar uma ideia sobre ele, mas de procurar em suas manifestações culturais novos elementos para compor algum pensamento sobre as relações entre palavra, escrita, imagem e corpo.

Para isso, o trabalho se centrará na leitura e análise das produções de um autor de mangás (*mangaká*) específico, a fim de focar as discussões em questões pontuais, por conta dos próprios limites de um trabalho de conclusão de curso da graduação e reconhecendo que essas reflexões não se encerram nele e poderão ser ampliadas, revisitadas, transformadas. O autor em questão é Maruo Suehiro, nascido em Nagasaki em 1956, portanto 11 anos depois do bombardeio atômico estado-unidense à cidade. Durante a juventude, na década de 1970, abandonou a escola e se mudou para Tóquio com 15 anos, onde passou a trabalhar com encadernação. Durante esse período foi preso por roubar discos de *rock*. Com 17 anos, tentou publicar seu primeiro mangá na *Shonen Jump*, a revista de quadrinhos mais popular do Japão de onde saem os trabalhos de maior sucesso do ponto de vista quantitativo, mas foi recusado. Depois disso, passou alguns anos afastado dos mangás, mas voltou na década de 80 quando se ligou aos círculos originários do movimento *Gekiga*, sobretudo à revista *Garo*, com a qual contribuiu regularmente. Portanto, seus trabalhos estão atrelados a essa geração subversiva, que resgata elementos tradicionais da cultura japonesa e os tensiona com elementos da cultura *pop* ocidental, transformando a forma dos quadrinhos.

Seus mangás ficaram conhecidos por flutuarem entre o horror e o erotismo, compostos por imagens alucinantes, oníricas, de um certo surrealismo, combinadas com imagens violentas de corpos desmembrados, abertos, mortos, e comportamentos sexuais diversos e subversivos, gerando uma imagem de um Japão devastado e, de certa forma,

decadente. Mas esse tipo de afirmação feita de maneira generalizada parece extremamente reducionista, procurando enquadrar os mangás de Maruo em algum ponto fixo, sem explorar a potência de seus trabalhos. Este trabalho vai na direção de não enquadrar seus trabalhos, mas de através deles encontrar formas de discutir um meio de pensar sobre as questões da literatura, da língua, da escrita e do corpo.

## 2 – O Corpo que escreve

Em “DDT for a Rotten War”, presente em sua coletânea *DDT*, Maruo Suehiro traça uma espécie de autobiografia ficcional, uma explicação alucinada de por que são tão comuns imagens de insetos em seus trabalhos.

A narrativa, em resumo, acompanha o jovem Maruo em sua época de estudante, quando tinha como principal fonte de divertimento *pixar*<sup>6</sup> os banheiros da escola. Procurando radicalizar sua ação, ele resolve ir até o banheiro feminino para deixar seus pixos, mas lá é pego e acaba se jogando dentro da latrina da cabine, para escapar. Essa sua passagem pelo esgoto justificaria o motivo pelo qual tantos insetos aparecem em seus mangás: “E é por isso que larvas e moscas não param de sair de meus desenhos” (Figura 7).

Uma relação estreita entre a escrita e o corpo, mais especificamente entre a escrita/desenho e o corpo que escreve/desenha — sem esquecer que esta é a matriz dos *kanji* e do *shodō*, então uma diferenciação entre o desenho e a escrita é difícil, estão mais próximos que afastados, a caligrafia é uma forma de desenho e o desenho uma forma de escrita — surge nessa curta narrativa. Maruo apresenta a paixão como motivo pelo qual ele, que já era conhecido como bom desenhista pelos outros alunos, se dedicava a fazer desenhos simples e vulgares no banheiro da escola. Essa paixão está ligada ao corpo, alvo de tensões que interessam mais do que a técnica. O que propulsiona a escrita no banheiro é essa tensão corporal erótica de escrever em um espaço obscuro, que talvez seja a própria técnica do pixo (Figura 8).

A escrita do pixo se faz em um nível da significância e do corpo, muito mais do que de significação. Os traços que a compõe remetem ao gesto que a executa, marcado por seu caráter de transgressão e subversão, o ato é mais importante do que aquilo que

---

<sup>6</sup> Neste trabalho, em vez de pichar, e suas flexões, grafarei *pixar*, assim como *pixo*, para pichação, e *pixador*, e não usarei o itálico. Isso porque, é dessa forma que os membros desse movimento grafam, portanto o CH seria uma forma de higienizar e domesticar o termo em um ambiente institucional. Talvez essa seja a principal diferença entre o pixo e o grafite, mais recentemente. Embora tenham surgido em práticas similares, o primeiro se mantém marginal e o segundo segue em vias cada vez maiores de se institucionalizar. Este trabalho é institucional, o pixo não.

Vale lembrar, também, que a terminologia *pixo* é exclusiva do contexto brasileiro, estando ligada às práticas do movimento oriundo da cidade de São Paulo, que se espalhou pelo país — já que as *scans* utilizadas aqui são americanas, nelas está grafado *graffiti*. Como este trabalho está sendo produzido dentro de uma instituição brasileira, aproveita-se essa terminologia, visto que as práticas do jovem Maruo se aproximam muito mais daquilo que chamamos de *pixo* do que do que chamamos de grafite.

se escreve. Assim como no *shodō*, a linguagem se converte em erotismo através das marcas do pincel, que indicam para a ordem de sua execução, fazendo com que o significado do *kanji* escape diante do corpo que se mostra no jogo dos significantes. No pixo as marcas de tinta — seja através de spray, rolo, ou caneta, como no mangá de Maruo — junto com o espaço onde é escrito/inscrito apontam para o corpo transgressor, que invade o espaço obscuro de um banheiro, desafia a propriedade, ou coloca sua vida em risco no alto de um prédio.

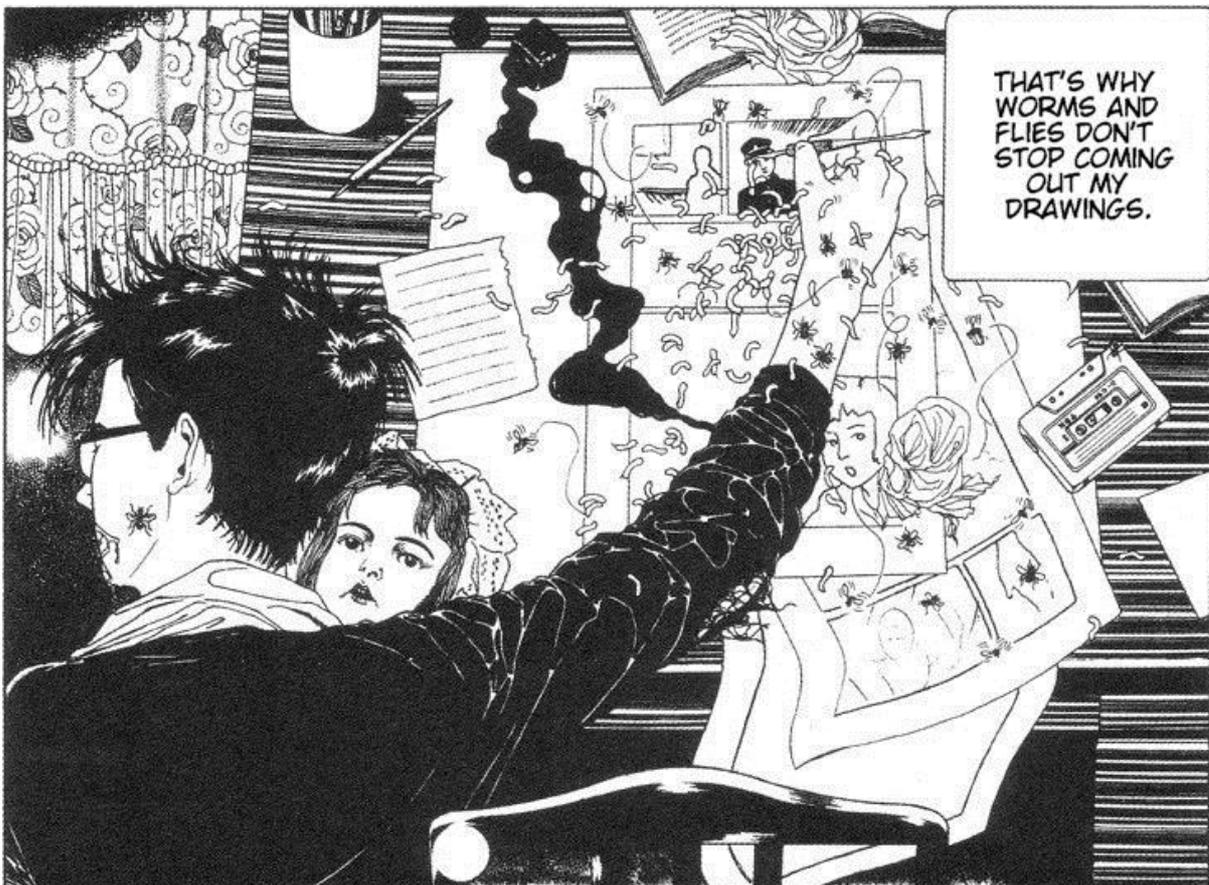


Figura 7: Quadro final de “DDT for a Rotten War”. Fonte: MARUO, Suehiro. *DDT*, p. 76.

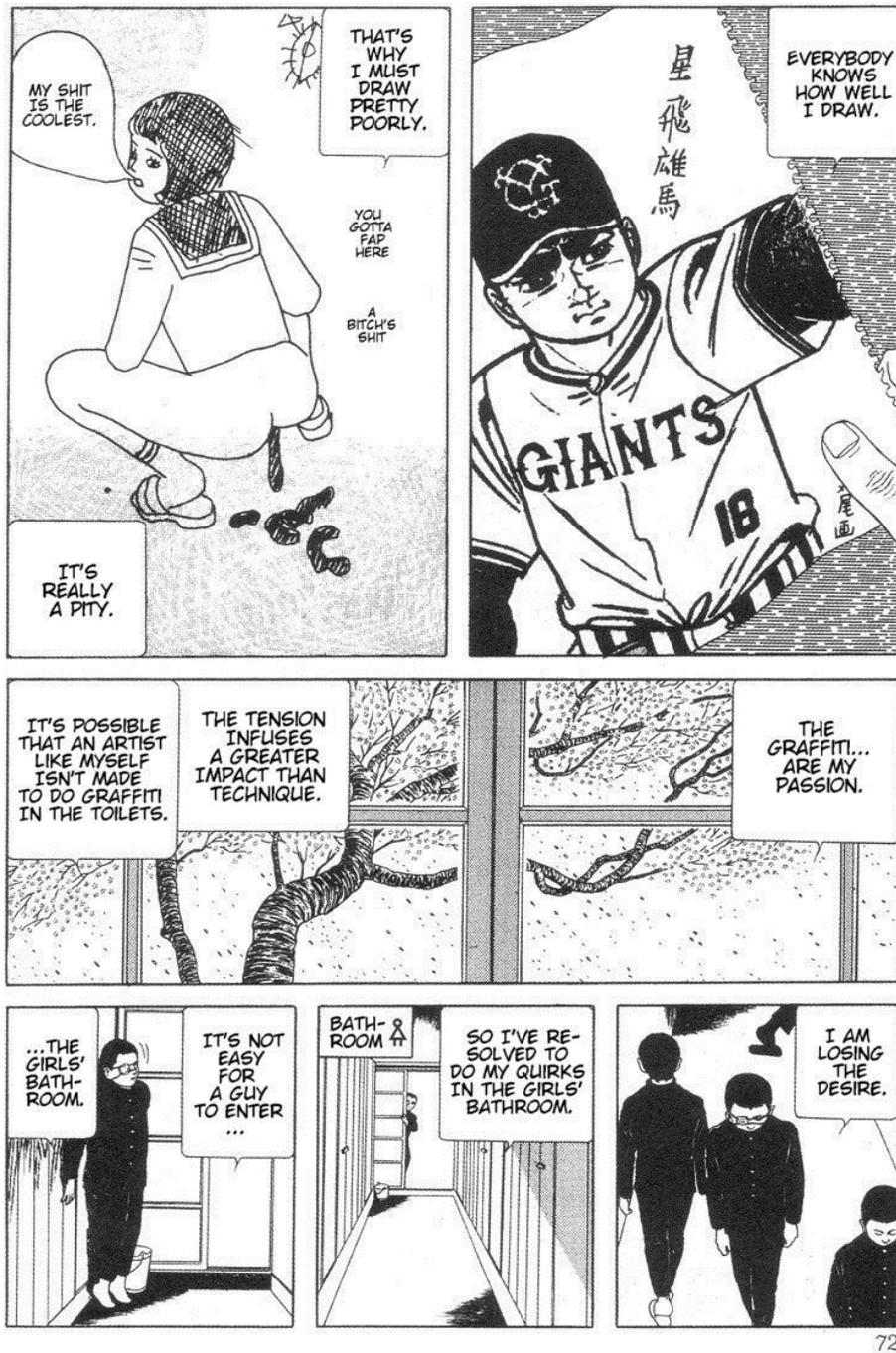


Figura 8: Fonte: MARUO, Suehiro. DDT, p. 72.



como uma violência, através das marcas deixadas por aqueles corpos transgressores e subversivos.

No mangá de Maruo, esse jogo escrito é representado nas paredes do banheiro (Figura 9), onde os diferentes significantes escritos dialogam entre si. Desenhos e palavras se encontram justapostos, sobrepostos, emaranhados, sem qualquer hierarquia, os desenhos são escritos e as palavras desenhadas. É um jogo fechado e erótico entre corpos subversivos, feito a partir de uma escrita.

Esse processo de estratificação entre palavra, imagem e corpo pode ser sintetizado através de um termo proveniente da pintura chinesa. Trata-se do *izai fudesaki* (sentimento que existe na ponta do pincel), sobre o qual Katō Shūichi comenta:

Entre a escrita e a pintura, não há apenas uma relação paralela [...], também há uma relação mais direta. Trata-se do ‘vigor da pincelada’, considerada importante na caligrafia, e o movimento do pincel molhado com o nanquim forte ou fraco, por meio dos quais o calígrafo refletir-se-ia nos traçados variados produzidos = os mais variados sentimentos do pintor – nesse contexto, as linhas da caligrafia e da pintura se fundem e torna-se difícil distingui-las. É o chamado *izai fudesaki* (sentimento que existe na ponta do pincel) da teoria da pintura chinesa, mas que serve tanto para a caligrafia quanto para a pintura. (KATO, 2012: p. 228)

Dessa forma, é desfeita a frágil dicotomia entre mente e corpo, porque o sentimento se manifesta através do gesto corporal da pincelada, da escrita/desenho. Assim, os pixos do jovem Maruo no banheiro, mais do que significarem e/ou representarem, manifestam, através de seus traços, o desejo erótico que ele sentia pelo espaço obscuro.

Katō evidencia, ainda, como essa relação íntima da cultura tradicional chinesa — que ele mesmo demonstra participar da formação da matriz japonesa —, entre caligrafia e pintura, provoca uma estratificação entre os três níveis nos quais se insiste aqui, através de três funções classificadas na caligrafia. “A primeira, transmitir um sentido quando se lê” (KATO, 2012: p. 226), da dimensão do signo linguístico, aquele que ainda tem alguma pretensão de significar; “a segunda, o estado espiritual interno do calígrafo – a expressão do gênio, da sensibilidade e da determinação” (KATO, 2012: p. 226-7), remeteria ao corpo, como evidenciado pelo *izai fudesaki*; “a terceira, decorativa

ou da ordem do espaço pequeno limitado” (KATO, 2012: p. 227), corresponde à dimensão imagética.

Na caligrafia contemporânea, a ideia de conexão com o corpo permanece. Em um ambiente que já vivenciou a *action painting*, que trabalhava com pinceladas vigorosas e “acidentes controlados” em pinturas muitas vezes repletas de cores, a prática caligráfica contemporânea se destaca pela manutenção do jogo entre apenas dois tons, normalmente o preto e o branco, mas que pode encontrar variações, sempre mantendo uma dualidade: um espaço a ser desenhado em uma cor, e a marca gestual do pincel em outra.

O calígrafo Usui Chisato (2002), destaca que a caligrafia precisa incluir “em cada traço, tudo que for orgânico” (USUI, 2002: p. 21), ou seja, evidenciar em cada pincelada a presença do corpo que escreve/desenha. Talvez seja por essa importância de evidenciar o corpo, o *gesto vital*, o *orgânico*, em cada traço, que a opção seja feita por uma dualidade de tons, que contribui para o direcionamento da atenção para os gestos da escrita. Não há a distração das cores, há apenas o percurso do corpo que escreveu.

No cenário da caligrafia contemporânea há o interessante fenômeno da expansão dos limites também para os caracteres latinos. Por exemplo, um trabalho de Usui (Figura 10), com a palavra “cosmos”, apresenta o *shodō* não só como matéria fixada em uma tradição sino-japonesa, mas também como uma possibilidade de dar novas leituras para a escrita ocidental, atravessando-a com o corpo. Retira-se o signo de sua categoria apenas linguística, e o insere em uma dimensão imagética e corporal, os gestos podem ser recuperados pelas marcas da pincelada e pela tinta que escorre.

Para pensar as manifestações dessa entrada do corpo na palavra, através dos aspectos da caligrafia, nos mangás, como aspecto formal, para além de temática, como já vista em “DDT for a Rotten War”, é necessário pensar a tensão estabelecida entre a prática caligráfica e a prática tipográfica.



Figura 10: USUI, Chisato. *Cosmos*. Fonte: <[http://chisato-usui.com/atlier\\_en.html](http://chisato-usui.com/atlier_en.html)>

As experimentações com a tipografia permitiram, no âmbito da literatura europeia e americana, uma exploração da palavra em sua potencialidade para além do signo linguístico, mesmo em caracteres latinos. Insere-se, então, um pensamento em torno de suas possibilidades também como significante visual, uma nova dimensão, com a inserção de um *significante do significante*<sup>7</sup>. Dessa forma, a palavra adentra um campo que não comporta apenas uma relação entre significante e significado, mas também um jogo entre diferentes níveis de significante, de significância. Essas características já estavam anunciadas na matriz dos *kanji*, por exemplo. Não por acaso, os poetas concretos brasileiros se dedicaram ao estudo dos ideogramas das línguas do extremo-orientes<sup>8</sup>.

Nas histórias em quadrinhos, se pensarmos principalmente nos casos de títulos estado-unidenses, o principal ponto de trabalho tipográfico está nas onomatopéias. O esforço está em levá-las para um nível além do significante enquanto imagem sonora, fonética, como *bang* ou *pow*.

<sup>7</sup> Cf. AGUILAR, Gonzalo. O olhar excedido. In: SÜSSEKIND, Flora; GUIMARÃES, Júlio Castañon (Org.). **Sobre Augusto de Campos**. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa: 7Letras, 2004. De onde tomo de empréstimo a expressão.

<sup>8</sup> Por exemplo, o livro *Ideograma: lógica, poesia, linguagem*, sob organização de Haroldo de Campos que reúne ensaios reflexivos sobre as características do ideograma. CAMPOS, Haroldo (Org.). **Ideograma: lógica, poesia, linguagem**. São Paulo: Edusp, 1994

É nesse ponto das onomatopéias que parece se estabelecer nos mangás de Maruo Suehiro uma tensão entre a dimensão imagética da tipografia e a corporal-imagética da caligrafia. Como as onomatopéias nos mangás geralmente são desenhadas/escritas em algum dos dois silabários, o *hiragana* e, principalmente, o *katakana*, e não em *kanji*, o trabalho tipográfico auxilia na inserção de um nível imagético para o jogo dos significantes.

Em um aspecto de significante fonético, há nos mangás algumas onomatopéias convencionadas, como ドキドキ (*dokidoki*), para batidas do coração e カチカチ (*kachikachi*), para o som de relógio. Diante disso, de que forma se estabeleceria uma diferença no trabalho onomatopéico nos mangás diante de um contato com a prática caligráfica? É isso que se procurará investigar na análise de alguns casos específicos de trabalhos de Maruo Suehiro.

Em *Imomushi* (芋虫, uma tradução possível seria Lagarta), mangá adaptado de um conto de Edogawa Ranpo, narra-se a história de um veterano da primeira guerra mundial, o Sargento Sunaga, que retorna para casa desfigurado, como uma lagarta, sem braços, pernas, mudo, e fica sob os cuidados de sua jovem esposa (Figura 11).

A única maneira de o veterano se comunicar com sua esposa é através da escrita, mas de uma caligrafia oscilante, trêmula, porque escreve com a boca, de maneira que parece mobilizar todo seu corpo mutilado nesse esforço. O ponto que demonstra esse esforço de escrever com todo corpo (frágil) está no momento que, ao perguntar se sua esposa o odeia, ele baba e sua sobre o papel, integrando sua saliva e seu suor ao escrito. Demonstra que ainda a deseja, mesmo que ela o odeie, e todo esse desejo o mobiliza ao esforço da escrita frágil, através de outra forma de inserir o corpo na palavra, já que não tem voz, nem mãos (Figura 12).



Figura 11: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p.19.



Figura 12: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p. 22.

Mas essa inserção do corpo na dimensão da escrita não se dá apenas nesse elemento narrativo de *Imomushi*, ela se estende para um aspecto formal, aparente no minucioso trabalho de Maruo com as onomatopéias. Por exemplo, em uma das cenas iniciais, quando a esposa está voltando para casa, é possível ver/ler pequenas onomatopéias ドンドン (*dondon*) saindo do interior para o exterior e crescendo conforme ela se aproxima (Figura 13). Até que chega à origem do barulho, seu marido que golpeava o chão com a cabeça, e as onomatopéias já estão maiores e a cercam (Figura 14).

É visualmente claro que o trabalho aqui é de uma ordem diferente da caligrafia tradicional, está mais ligado a uma dimensão da tipografia, mas ainda assim não se trata de uma tipografia digital ou impressa, é uma *tipografia desenhada*. Os contornos trêmulos das onomatopéias são de uma imprecisão, um desconcerto, que remetem aos movimentos desajeitados do veterano de guerra, seus gestos. O desenho tipográfico de Maruo possui uma faceta de significante gestual. É possível acompanhar o vibrar da onomatopéia, o seu movimento, mesmo que não se conheça a imagem sonora sugerida por ドンドン. Estabelece-se uma cadeia de significantes formada pelo gesto, a imagem, os fonemas, o que cria um jogo de associações físicas atreladas ao acontecimento narrado.

Em um outro ponto da narrativa, a esposa irritada com seu marido fura, com os dedos, os olhos dele. A página criada na sequência dessa cena (Figura 15) ativa

elementos da caligrafia nas onomatopéias do mangá. Posicionada às margens, a escrita ultrapassa o próprio enquadramento, se configura como uma marca corporal inscrita por cima da página pronta, e seus gestos realizam um movimento para baixo, terminando em um traço que estabelece uma descontinuidade. O movimento marcado pelos gestos caligráficos acompanha o gesto da cabeça, representada em desenho parcialmente borrado, que grita de dor e pelas manchas brancas que escorrem de sua boca. A dimensão imagética integra à palavra uma dimensão corpórea ainda maior, na medida em que as manchas de sangue são desenhadas nos mesmos tons usados na onomatopéia, como se a palavra fosse escrita com sangue. Através disso, o grito de dor se apresenta como corpo, sangue, visceralidade e gesto.



Figura 13: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p. 17.



Figura 14: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p. 18.



Figura 15: Fonte: MARUO, Suehiro. *Imomushi*, p. 120.

Barthes, ao propor uma leitura para o *Bunraku*, destaca aspectos de uma voz vacilante e visceral, que pode ser assemelhada ao grito na página analisada:

(...) Na voz do recitante, vêm de fato reunir-se: a declamação exagerada, o *tremolo*, o tom superagudo, feminino, as entonações entrecortadas, os choros, os paroxismos da cólera, da queixa, da súplica, do espanto, o *páthos* indecente, toda a cozinha da emoção, elaborada abertamente no nível daquele corpo interno, visceral, do qual a laringe é o músculo mediador. Mas esse transbordamento só acontece segundo o próprio código do transbordamento: a voz se move apenas através de alguns signos descontínuos de tempestade; lançada para fora de um corpo imóvel, triangulado pela vestimenta, ligada ao livro que, de sua estante, o guia, cravada secamente pelas pancadas levemente defasadas (e por isso mesmo impertinentes) do tocador de *shamisen*, a substância vocal fica escrita, descontinuada, codificada, submetida a uma ironia (se tirarmos dessa palavra todo sentido cáustico); assim, o que a voz exterioriza, afinal de contas, não é o que ela carrega (os “sentimentos”), é ela mesma, sua própria prostituição; o significante, astuciosamente, apenas se revira, como uma luva. (BARTHES, 2007: p. 66-67, grifos no original)

Essa voz que se converte em escrita, através de sua visceralidade, e carrega a si mesma enquanto corpo, chega a ser literal nesse caso, onde se analisa um grito representado através da escrita, sendo a dimensão corpórea integrada através da caligrafia. O que se elabora é uma possibilidade de integrar a língua a essa dimensão de um corpo visceral e muscular, capaz de romper com o significado, carregando a si mesma enquanto potência.

Maruo Suehiro, em “Female Hell”, narrativa presente em sua coletânea *DDT*, apresenta uma outra possibilidade de tensão entre a palavra escrita e a palavra vocalizada em grito (Figura 16). Esse caso se diferencia do anterior, porque a escrita não se dá de forma caligráfica, e sim tipográfica.

A incorporação de uma dimensão corpórea à escrita, diante da condição tipográfica, se faz, em um primeiro nível, através do movimento descrito pelas palavras. As palavras, aqui escritas no silabário do *katakana*, partem da boca da garota e crescem, espalhando-se, em direção às margens do quadro, chegando a atravessar o enquadramento delimitado. Se o sintagma convencionalmente se estrutura, na dimensão espacial, enquanto linha contínua e/ou, na dimensão temporal, enquanto sucessão de signos, aqui ele sofre uma subversão, é espacializado em linhas múltiplas que irradiam

em direções variadas, o que gera uma simultaneidade, como se todas as palavras partissem ao mesmo tempo da boca da garota. O que se apresenta, portanto, é uma condição espaço-temporal de um grito, que irrompe, no *agora*, como um corpo, se espalhando por um *aqui*.



105

Figura 16: Fonte: MARUO, Suehiro. *DDT*, p. 105.

No nível do significante, enquanto imagem sonora, as palavras sugerem repetição fonéticas que se prolongam enquanto o grito durar — isso pode ser percebido através da variação progressiva do tamanho dos caracteres, que crescem conforme se distanciam da boca. Ou seja, são significantes que se apresentam enquanto parte do “agora = aqui”, sem qualquer indicação de começo ou fim, e desprovidos de significado: “... aahihihihihhi...”, “... hihhihhihhihhihhihhi...”, “...hahahahahaha...”, “... gurarararara...”, “... hohohohoho...”, “... hyaahahahahaha...”, “... oohohohoho...”.<sup>9</sup> As possibilidades de significação são desfeitas, a palavra encontra-se um nível de significância, no qual cada uma aponta para a outra, carregando a si mesmas.

No quadro inferior, os dois corpos representados são afetados diretamente pelo grito e reagem a ele obstruindo a visão, como se estivessem diante de uma luz forte, a moça virando o rosto e homem tapando os olhos. A o grito se faz corpóreo de forma que chega a violentar fisicamente outros corpos. Os dois quadros aqui não configuram uma sucessão temporal, mas constituem partes desse “agora = aqui”.

Enquanto Barthes observa que a voz no *Bunraku* se apresenta como corpo visceral, muscular e orgânico através de uma aproximação com os gestos, oscilações, descontinuidades de uma escrita, nas páginas de Maruo analisadas, o corpo penetra a escrita, na medida em que ela realiza movimentos, temporalidades e espacialidades próximos aos da voz. Em ambos os casos, a palavra carrega a si mesma, adquire uma dimensão corpórea, conforme os limites entre a voz e a escrita se estreitam.

Esses movimentos geradores de um sintagma subvertido na escrita de Maruo aparecem com novas configurações em uma série de trabalhos seus, em situações nas quais essa entrada do corpo na linguagem, que rompe com o significado, se desprende da própria voz, penetrando por outras partes do corpo. Para ilustrar esses casos é possível analisar uma série de quadros de sua narrativa “Natural Beauty”, presente em sua primeira coletânea *Rose Colored Monster* (1982), que explora uma espécie de orgia cerimonial.

---

<sup>9</sup> Transcrições feitas por mim, em sentido anti-horário, partindo da linha que começa no canto superior esquerdo.

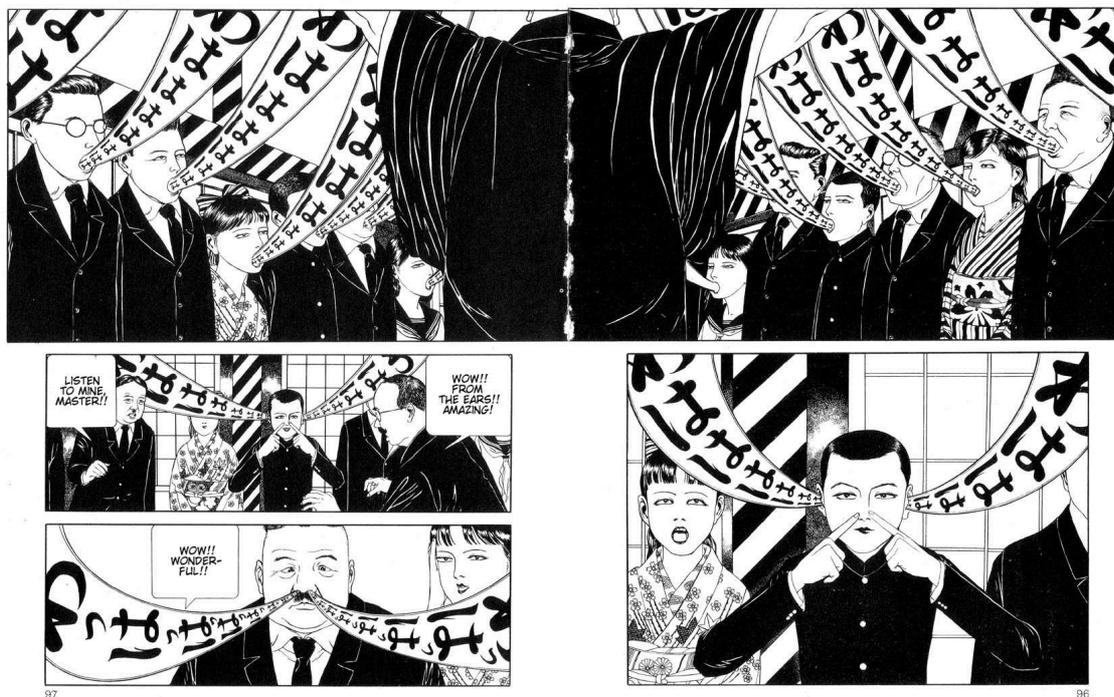


Figura 17: FONTE: MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*. p. 96-97



Figura 18: FONTE: MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*. p. 98.



**Figura 19:** FONTE: MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*. p. 99.

Em um primeiro momento, no longo quadro superior (Figura 17), os movimentos são semelhantes àqueles de “Female Hell” (Figura 16). Apesar de aqui o sintagma não ser subvertido irradiando das bocas, constituindo em cada pessoa uma linha, ele descreve o movimento que se assemelha à da tônica crescente do grito. A nível de signo ainda se reproduzem significantes desprovidos de significado “... wahahahahaha...”, parecendo se atrelar mais a risos do que a gritos. Mas é nos quadros seguintes que uma subversão diferente surge, quando a palavra corpórea começa a se espalhar partindo de narizes e ouvidos, não mais atreladas apenas ao aparelho fonador, aos músculos da voz, mas a todo corpo.

Na página seguinte (Figura 18), essa desarticulação da linguagem no corpo permanece, a risada aqui parte do ânus da garota. No quadro de baixo, o homem diz: “Ok, pessoal! Vamos tirar nossas roupas e rir do fundo de nossos corações”. Essa fala aponta para uma abertura do corpo em direção à palavra, retirar as roupas se abrindo para o ato sexual, o que permite “rir do fundo do coração”, ou seja, fazer com que o corpo todo se torne um aparelho de linguagem, mas de uma linguagem incapaz de significar, a risada.



Figura 20: FONTE: MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*. p. 100.

Isso é o que indica o quadro que representa uma garota que ri pela vulva (Figura 19) ou, então, a página final que retrata a cena da orgia (Figura 20), apresentando um amontoado de corpos em atos sexuais e, junto a eles, uma proliferação de escritas, de significantes desprovidos de significados, que apontam para vocalizações como risadas e gemidos, mas que não partem de bocas e sim do contato entre os corpos. Nesse quadro, a escrita se coloca como uma parte daquele conjuntos de corpos, é uma orgia de signos, ou uma orgia escrita.

Torna-se possível pensar essas questões através de proposições do filósofo Uno Kuniichi, fruto de suas leituras do pensamento de Antonin Artaud, onde a linguagem é encarada em um limiar entre o corpóreo e o incorpóreo, ela é “o corpo do pensamento, mas, em relação ao corpo orgânico, ela pertence ao incorpóreo” (UNO, 2012: p. 35). Uno observa em Artaud uma operação por cima desse limiar, como uma tentativa de desafiar a crueldade do pensamento através da palavra, de “arrancar ou comer a língua como linguagem e a língua como órgão situado na boca. De toda maneira, as palavras são concebidas em seu limite como pura vibração corporal e simultaneamente como puro objeto paralisado” (UNO, 2012: p. 35).

O que foi apresentado neste capítulo são exatamente tentativas de lançar a linguagem na direção do corpo orgânico, muscular e visceral, através da escrita, seja através da prática caligráfica ou da aproximação com os movimentos da voz e dos sons. O que se estabelece é uma proposição da palavra enquanto potência e vibração corporal, que desafia sua posição de incorpóreo corpo do pensamento, sendo que ele mesmo é posto em xeque, desarticula-se, seus significados e sentidos são rompidos. A língua cessa de significar e encontra novas possibilidades.

### 3 – O corpo escrito

Christine Greiner (2015), ao apresentar uma série de resultados de uma extensa pesquisa bibliográfica acerca de múltiplas leituras e manifestações do corpo no Japão, apresenta duas concepções do termo Hentai (変態). Uma, que não interessa especificamente a este trabalho, diz respeito a seu uso mais popular e corriqueiro contemporaneamente, em especial no ocidente, referindo-se a designação de animês e mangás de conteúdo pornográfico, tendo como base a ideia de perversão sexual<sup>10</sup>. Já a outra, com a qual se trabalhará aqui, tem suas origens na biologia significando algo como “matéria orgânica mutante”.

Essa concepção biológica se insere nos estudos sociológicos e culturais que investigam as transformações do Japão durante o século XX, em especial no entre-guerras – com a expansão imperialista do Japão pela Ásia e pelo Pacífico – e no pós-segunda guerra, como constituinte de uma bio-lógica da vida que converte o grotesco em erótico, em períodos de inserção cada vez maiores de medidas políticas de higienização, de controle do corpo e poder sobre a vida, em suma, de biopolítica/tanatopolítica<sup>11</sup>.

Essa mutação bio-lógica do corpo e das formas de vida se observa na medida em que o modelo de um corpo nacional e de essência japonesa, chamado de *kokutai*, típico do Japão militarista e imperialista – marcado pela valorização de corpos belos, saudáveis e fortes e uma higienização que perseguia leprosos e portadores de deficiências físicas, por exemplo – se converte nesse corpo mutante, *hentai*, com a proliferação de uma cultura erótica, grotesca e nonsense, o *ero-guro nansensu*<sup>12</sup> e o

<sup>10</sup> Sobre essa questão dos mangás e animês pornográficos, inseridos em uma lógica da subcultura *otaku* – vinculada a um desenvolvimento do consumo de animês, mangás e produtos relacionados –, há, em português, os trabalhos da portuguesa Ana Matilde Sousa, espalhados por inúmeros artigos e na sua dissertação de mestrado *Bukimi-Tan : sobre o conceito de Kawaii na produção artística contemporânea japonesa (um roteiro)*. 2012. Dissertação (Mestrado em Pintura) – Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2012.

<sup>11</sup> Greiner menciona especialmente os trabalhos de Mark Discroll e Akagami Yashitsuge sobre o surgimento e popularização de produtos culturais de conteúdo erótico e grotesco, que constituíram a chamada cultura *ero-guro nansensu*.

<sup>12</sup> Não por acaso, a coletânea de histórias *Ultra Gash Inerno* (1993), de Maruo Suehiro, foi publicada no Brasil sob o título de *Ero-guro: o erótico e grotesco de Suehiro Maruo*, pela editora Conrad, sendo que muitas dessas narrativas remetem diretamente para esse momento histórico de transformação, com a segunda guerra mundial e derrota do Japão e dos países do Eixo, em especial a última “A Cidade que sucumbe”. Mas talvez o seu trabalho que melhor aborde essas mutações bio-lógicas seja *Warau Kyuuketsuki* (1993), uma narrativa longa e serializada, também publicada no Brasil pela Conrad, em dois

crescimento da criminalidade, da marginalização, da delinquência juvenil, dos extremismos políticos. Essas transformações engendram uma espécie de corrupção do corpo normativo, nacional e militar, como processos mutacionais de plantas e bactérias, tornando-se, como aponta o botânico Minakata Kumagusu, uma “modalidade de transformação humana” (MINAKATA apud GREINER, 2015: p. 106).

Uma imagem dessas mutações do corpo pode ser pensada através do mangá, de Maruo Suehiro, *Warau Kyuuketsuki* (1998)<sup>13</sup>. O ambiente espaço-temporal apresentado é de um Japão devastado pela guerra (Figura 21), onde corpos e destroços se amontoam, como se toda a história sofresse um abalo, um atentado: “O que foi construído em milhares de anos foi destruído em apenas um dia”. A situação social retrata uma extrema miséria de um lado, e, do outro, uma classe alta abastada, mas marcada por perversões sexuais. Nesse cenário, começam a surgir fantasiosas imagens de gangues de vampiros, violentos e pervertidos. Ou seja, não se trata apenas de transformações sociais, ou de costumes, mas também biológicas, nas quais o humano passa para o estágio inumano e monstruoso do vampiro, criaturas noturnas que remetem a uma marginalização.

Uma questão se coloca: em que medida essas mutações bio-lógicas, dos corpos e formas de vida, representam também uma transformação na língua e no simbólico? Se o pensamento até aqui procurou traçar um caminho de aproximação entre corpo e língua, junto das tensões que isso provoca, seria coerente pensar que uma mutação dos corpos também acarretaria uma mutação dentro do simbólico. Dessa forma, será proposta aqui uma leitura das possibilidades de transformações simbólicas provocadas por esse corpo *hentai*, mutante, que se assemelha a movimentos das plantas e bactérias, dentro dos mangás de Maruo Suehiro, nesses corpos representados através de uma escrita/desenho.

---

volumes *O Vampiro que Ri e Paraíso – O Sorriso do vampiro*.

<sup>13</sup> Ver nota 11. Optou-se por usar o título original, já que a edição brasileira é dividida em dois volumes de títulos diferentes.



Figura 21: Fonte: MARUO, Suehiro. *The Laughing Vampire*, p. 6.

### 3.1 – Uma botânica

Em seu ensaio intitulado “A linguagem das flores”<sup>14</sup>, Georges Bataille (2003) elabora uma possível forma de investigar a potência simbólica das flores para além de uma simples decodificação de signos convencionados, levando em conta o que nelas há de não inteligível. Mais precisamente o que o ensaio mobiliza é uma proposição de leitura dessa linguagem das flores que incorpore ao simbólico uma dimensão de desejo. Bataille aplica uma tensão nas simbologias tradicionais, nas quais a flor seria associada ao amor por ser uma representação da beleza ideal, de uma perspectiva platônica, na medida em que está sempre próxima de sua ideia, de como *se deve ser*. Essa tensão forma-se, porque, para ele, essa relação não se dá pelas vias da aparência, do que é visível, mas sim através de uma relação erótica de desejo.

O que se coloca em relação às flores é que sua beleza está relacionada a elementos que a compõem de forma externa, em especial as pétalas. Se esses elementos são retirados, revela-se o órgão exposto, com uma aparência suja, sórdida e demoníaca. Então, o caráter erótico das flores, sua relação com o amor, estaria nesse fato ambivalente de que, para além da beleza, elas carregam em si algo de horrível e ameaçador.

<sup>14</sup> In: BATAILLE, Georges. *La Conjunción Sagrada*: Ensayos 1929-1939. Trad. Silvio Mattoni. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2003.

Em “Girl Comic – Blood and Roses”, curta narrativa de Maruo Suehiro presente na coletânea *Rose Colored Monster*, torna-se possível perceber como as transformações provocadas pelo corpo *hentai* no simbólico são semelhantes ao que Bataille percebe nessa linguagem das flores. O simbólico é transformado pela penetração do desejo, gerando uma espécie de pensamento corrompido, que opera através de associações difusas, nas quais um fundo extremamente lógico assume uma dimensão ilógica, o grotesco se converte em erótico, porque o conhecimento dos signos do mundo se abala pela presença do corpo desejante.



Figura 22: Fonte. MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*, p. 122.

O início (Figura 22) apresenta uma fórmula típica dos *shōjo manga* – mangás publicados em revistas que visam a um público feminino jovem, daí o título “Girl Comic” – da década de 1970 e 1980: uma garota narra um sonho, no qual está com o

rapaz por quem é apaixonada, um tipo de “príncipe encantado”, em um cenário que remete diretamente a um espaço aristocrático europeu, onde os dois se envolvem em uma dança e criam um laço de amor prometido (“Naquela noite, os dois se conectaram”).

O caráter melodramático, outro traço comum dos *shōjo manga*, acentua-se, já que a garota revela possuir uma grave doença cardíaca. Ela anuncia para sua irmã, a quem narra seu sonho, que não aguentará por muito tempo, e adiciona uma frase incompleta a esse pensamento: “Se eu pudesse pelo menos sobreviver até a próxima primavera...”. A imagem da primavera remete à proliferação das flores. Dentro desse gênero de mangás, elas representaram um motivo gráfico, as páginas normalmente eram cobertas de desenhos de rosas, acompanhadas de brilhos e bolhas luminosas, elementos que contribuíam para carregar as narrativas de um caráter belo e idealizado. Ou seja, desde o título e da primeira página, a narrativa já se indica como uma paródia.<sup>15</sup>

Esse caráter paródico de “Girl Comic – Blood and Roses” opera em uma perversão dos *shōjo manga*, onde o espaço idealizado e melodramático sofre uma transformação que o converte em espaço de violência e luxúria. Kousuke-san, o garoto com o qual a menina sonha, vai visitá-la e leva de presente um buquê de rosas. No momento em que recebe as rosas, a garota começa a demonstrar uma espécie de mutação (Figura 23). A sonhadora e frágil das primeiras páginas se transforma em uma figura vampiresca, que quer comer as flores porque elas são como sangue. Essa voracidade vampírica se mostra, em seguida, como um intenso desejo sexual, a garota se despe e coloca a mão do rapaz sobre seus seios, implorando pelo sexo.

Parece haver dois vetores relacionados no corpo da garota nesse momento: a visão da morte, se aproximando de seu frágil corpo, que acaba, por sua vez, sofre essa mutação vampírica, uma conversão em corpo *hentai*, na qual os objetos e a forma de integrá-los ao seu corpo se confundem, não se fixam, ela quer comer as rosas, porque se assemelham ao sangue, ao mesmo tempo que quer se envolver sexualmente com o rapaz. Já não há diferença entre a flor e o humano, a fome e a libido, diante de seu corpo desejante que está prestes a morrer.

---

<sup>15</sup> O diretor contemporâneo Ikuhara Kunihiko tem um interessante conjunto de trabalhos de animação que opera diretamente com as convenções tradicionais dos *shōjo manga*, não de forma paródica como Maruo, e sim em um processo de desmontagem das fórmulas para criação de novas potências. Nesse sentido, entre seus trabalhos, destaca-se *Revolutionary Girl Utena* (1997), que opera exatamente com essas convenções comuns nas décadas de 1970 e 1980.

De certa forma, o que se observa é que a realização dos atos motivados pelo desejo da garota seriam um passo em direção a sua morte, uma aproximação entre Eros e Tânatos. É exatamente durante o ato sexual que a garota infarta e morre. Nesse momento, o rapaz foge desesperado. Durante sua fuga encontra a irmã mais nova de sua



Figura 23: Fonte. MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*, p. 124.

amante segurando uma faca. Ela o assassina brutalmente, esfaqueando-o enquanto grita repetidamente para que ele não abandone sua irmã.

É nesse ponto que o desejo opera uma convulsão no simbólico e na linguagem. As pulsões da garota morta ressurgem em sua irmã de uma maneira intensa e alucinada, direcionadas a tentar impedir a morte através da consumação da fome vampírica pelas rosas que lembram sangue (Figura 24). Seu delírio incestuoso faz com que a garota encare o simbólico sempre relacionado ao corpo humano. A associação que sua irmã havia feito entre as rosas e o sangue se torna literal, e o desejo pelas rosas é lido como desejo pelo sangue do rapaz, ela, então, junta-o em uma taça, bebe-o e despeja-o na boca do cadáver através de um beijo.

E o ponto alto da tensão entre o simbólico e o corpo desejante está no ato final. A garota associa o desejo pelas rosas por seu valor mais literal possível: o de órgão reprodutor das plantas. Com isso, ela entrega para sua irmã o órgão sexual mutilado de seu amante<sup>16</sup>. O erótico e o grotesco se unem. Forma-se o ponto mais representativo da paródia cáustica de Maruo, onde a rosa, símbolo do ideal, da pureza e da beleza nos *shōjo manga*, é substituída pelo pênis mutilado, ao mesmo tempo signo do desejo e da morte. “Girl Manga – Blood and Roses” se configura, então, como um *shōjo manga ero-guro*.

---

<sup>16</sup> Nessa mesma coletânea, *Rose Colored Monster*, há uma outra narrativa que apresenta a mutilação do órgão sexual masculino com elementos que a associam a um universo da botânica. Trata-se de “Our Eye Contact” que narra a vida de uma família rica, onde um casal de irmãos, que mantêm uma relação incestuosa entre si, descobre que sua mãe tem relações sexuais com o jardineiro. Eles arrancam o pênis do homem com a tesoura de jardinagem e colocam ao lado de sua mãe na cama. Nesse caso, a operação associativa entre o órgão humano e o vegetal parece menos tensa e mais ligada a uma perversidade do que a um delírio erótico. Por isso optou-se por não analisá-lo aqui, mantendo-se o foco sobre “Girl Comic – Blood and Roses”.

Parece difícil, também, dissociar esse ato de mutilação do órgão sexual da figura histórica da prostituta Abe Sada, que povoou o imaginário japonês durante o século XX, especialmente os movimentos *ero-guro nansensu*. Sada ficou conhecida por asfixiar até a morte seu amante e, em seguida, arrancar seu órgão sexual e carregá-lo consigo. Contudo, as questões em volta de sua figura são muitas e complexas, com variadas leituras e posicionamentos, e não estariam diretamente relacionadas às investigações deste trabalho.



Figura 24: Fonte. MARUO, Suehiro. *Rose Colored Monster*, p. 128.

Essa talvez seja uma mutação do corpo no simbólico. O ponto ambivalente no qual o delírio erótico convulsiona-o a ponto das associações mais simples, literais e lógicas se mostrarem como as mais absurdas e ilógicas, movidas mais pelo desejo – como Bataille percebe ao investigar as relações das flores com o amor – do que pelo estritamente simbólico e inteligível.

### 3.2 – Uma sintaxe

Ao se debruçar sobre uma série de textos antropológicos, que analisam diferentes rituais de comunidades espalhadas pelo mundo, o filósofo português José Gil (1997) desenvolve o conceito de *significante flutuante*. Estes seriam elementos fundamentais para o funcionamento de um sistema simbólico, na medida em que não possuem nenhum significado fixado operam como permutadores e mediadores entre os códigos. Eles constituem um ponto de indeterminação que permite o jogo e a movimentação dos signos.

O significante flutuante “designa sempre uma energia, uma força que é impossível ver significadas em códigos, visto que estes falam das coisas e das suas relações e não do que as torna possível” (GIL, 1997: p. 19). Ou seja, ele estaria em uma lógica de remeter sempre ao que não é inteligível, ao que foge das capacidades da significação, por isso estão atrelados a forças, energias e ao corpo, que operam sempre em uma transposição da cultura e da linguagem.

Para José Gil, é o corpo o espaço da permutação dos códigos, através do indeterminado do significante flutuante. Diz ele, ao analisar uma sessão de cura xamanística:

o corpo sozinho não significa, nada diz; apenas fala da língua dos outros (códigos) que nele se vêm inscrever.

No entanto, permite significar. Assim no transe joga-se uma cena dupla: a decodificação de um corpo «usado», «doente»; e a do renascer de um corpo novo, são, curado. A primeira, negativa, corresponde ao desbloqueamento do sentido, necessário à recodificação que se prepara: desbloqueamento obtido pela confusão levada ao extremo, dos códigos e línguas que tinham por emblema o corpo (...). Processo que corresponde à irrupção progressiva do corpo «tal e qual», do corpo incodificado (...).

Apenas sobre esta superfície de inscrição tornada assim virgem pode surgir o novo sentido. (GIL, 1997: p.24)

A forma de leitura de José Gil aponta que esse espaço de não significação do significante flutuante, do corpo, permite a criação de uma nova significação, de um novo sentido. Isso retorna quando, ao analisar as performances dos momos, atores que representam por gestos, argumenta que seus corpos desarticulados, que podem se reordenar de formas imprevistas, não falam, mas fazem falar, criam uma língua muda que permite a geração de sentido.

Nessa linha, o seu pensamento sobre o significante flutuante, gerador dessa língua muda, diferencia-se do conceito de *vazio de fala* de Barthes. O vazio de fala seria um estado de escritura proporcionado por um significante, por uma irrupção do corpo, que não só é vazio de significado, mas também arromba o sentido o interpendo, remetendo, então, a outros significantes igualmente esvaziados, em um jogo infinito de movimentos de significância. É isso que Barthes percebe no haikai, por exemplo, forma poética que só teria como comentário possível ou sua repetição ou um outro haikai, e assim sucessivamente.

Mas há, no pensamento de José Gil, elementos que funcionam nessa lógica de significância, ou seja, são significantes sem significado que remetem a outros significantes sem significado, são obtusos. O autor chama-os de resíduos do significante flutuante, são representados por talismãs usados em algumas comunidades como resultado de práticas ritualísticas, sempre ligadas ao corpo: fragmentos de unha, excrementos, sangue menstrual, saliva, etc.

A reflexão sobre essa “parte minúscula e inarticulada num todo – mas desligada por uma separação brusca –, este resíduo [que] nada simboliza (...) [e] apresenta-se apenas como o fim da própria evanescência da função simbólica” (GIL, 1997: p. 27) parece análoga àquela já apresentada, através de Katō Shūichi, de uma tendência da matriz cultural japonesa de valorizar a parte em relação ao todo.

Um dos objetos de análise de Katō, para a formulação de seu pensamento, é a sintaxe da língua japonesa. Diferentemente da língua portuguesa – e de muitas outras como inglês, francês, espanhol, etc –, que se estrutura sintaticamente em uma sequência sujeito-verbo-objeto, o japonês possui uma estrutura básica de ordenação sujeito-objeto-verbo, com o núcleo, o verbo, sendo o último elemento. Há ainda outros elementos que

podem compor a oração, sendo acessórios, e que podem ser inseridos em qualquer parte da ordenação sintática. É nesse ponto que ele começa a estruturar sua reflexão, ao perceber que há no japonês uma tendência de se manter o verbo sempre na posição final, inserindo todo termo acessório antes dele. Ou seja, se dá uma prioridade na ordenação ao que é acessório, parte, em detrimento do que é principal e fundamental, o todo.

José Gil deixa anunciada uma certa sintaxe ao falar que os gestos dos corpos dos momos desarticulam-se e rearticulam-se compondo “frases”. Isso será investigado na leitura de uma pequena cena de Maruo Suehiro: a possibilidade de se pensar em uma sintaxe dos corpos que valorize essas partes residuais em detrimento do corpo por inteiro, o todo, o significante flutuante, mas não na direção de uma geração de significações e sentidos e sim em uma que aponte para um vazio de fala, para uma significância.

“Receita para uma sopa de merda”, presente na coletânea *Ero-guro: o erótico e grotesco de Suehiro Maruo*, narra a relação de três adolescentes, dois garotos e uma garota, que se envolvem em uma sequência de atos sexuais, que variam por inúmeras parafilias, incluindo a coprofagia e a urofagia, como sugere o título. O desfecho, no qual os três estão envolvidos no ato sexual dentro de um carrinho que desliza por trilhos cujo final é um precipício, dessa jornada sexual é uma espécie de orgia suicida. A cena a ser investigada é a abertura dessa narrativa, quando a garota insere um olho de vaca em sua vagina (Figura 25).



Figura 25: Fonte: MARUO, Suehiro. *Ultra Gash Inferno*, p. 58.

Nesse caso, o olho de vaca é um fragmento de corpo deslocado inserido de maneira acessória no corpo da garota. Trata-se de uma parte desarticulada que se rearticula em um outro espaço, em um outro sintagma corporal. Quando solto ele é um resíduo que remete ao seu todo original, mas, quando é reordenado sintaticamente em outra superfície, passa a remeter, também, para esse novo corpo mutante.

Mas ele não apenas se incorpora ao todo, como se faz a parte mais importante, em torno da qual todo ato sexual vai se desenvolver, quando a garota desafia um dos rapazes a retirar o olho usando apenas a sua boca. Para o outro, resta apenas procurar no todo do corpo dela uma parte que se assemelhe àquele resíduo rearticulado, então ele começa a lamber um dos olhos da garota (Figura 26).

Os olhos se tornam partes que regem toda essa ação corporal, mas elas não geram um sentido ou um significado, são apenas parte de uma brincadeira sexual, seu fim é o corpo. Diante disso, não há possibilidade de linguagem para os garotos que não seja a daqueles sons vocálicos viscerais, representados pelos movimentos das onomatopéias, já tratados anteriormente. Surge um vazio de fala, preenchido apenas por aqueles corpos, significantes flutuantes, na cena.



Figura 26: Fonte: MARUO, Suehiro. *Ultra Gash Inferno*, p. 60.

### 3.3 – Uma arquitetura

O *tatemashi* (建増し) é um tipo de construção arquitetônica, comum no Japão, que consiste em uma extensão de um prédio ou casa, conforme as necessidades de seus moradores. Depois de construído não é visto como anexo, mas como parte constitutiva da construção anterior. O *tatemashi* de uma casa pode continuar infinitamente enquanto for possível, ele é sempre fruto de uma necessidade do momento, ou seja, a construção só abarca o que é necessário naquele “agora = aqui”, caso seja preciso, ela cresce.

Katō Shūichi destaca que o *tatemashi* não é só um pensamento para construções domésticas, mas também pode representar o modelo urbanização das grandes cidades japonesas. Segundo ele, há duas características sobre as percepções tradicionais do espaço no Japão que podem ser percebidas diante desse modelo:

A primeira, a preferência por “espaços pequenos”, é a recusa da “simetria” esquerda/direita e em cima/embaixo. E pode-se dizer, em outras palavras, que a segunda é o gosto pela “assimetria”. No cenário do sistema *tatemashi* há a tendência de pensamento que vai dos detalhes para o todo, e não do todo para os detalhes.

(...) A característica do espaço dentro da cultura japonesa não é apenas a ausência da “simetria”, é a tendência em se esquivar, consciente, e quase sistemicamente, da “simetria propositada”. (KATO, 2012: p. 195)

O simétrico sempre percebe suas partes como subjugadas ao todo, porque é a partir da necessidade de simetria dele que elas são constituídas, portanto, um pensamento que inverta essa lógica, que condicione o todo às suas partes, tende a uma assimetria sistêmica.

Esse movimento infinito do *tatemashi* – de um infinito conceitual, claro, não há um espaço infinito para construções, muito menos no Japão – possibilita que cada uma das partes do espaço esteja ligada a uma temporalidade diferente, quando foi contruída. Cada uma das partes do todo aponta para um “agora = aqui” diferente, a assimetria não é só espacial, mas também temporal, já que o todo é formado por temporalidades variadas.

Maruo Suehiro possui uma técnica recorrente em seus mangás que poderia ser caracterizada como um *tatemashi dos corpos*. Trata-se do uso de apenas um quadro para

representar diferentes temporalidades de um movimento, a partir da multiplicação de suas partes. Alguns quadros de *Warau Kyuuketsuki* podem servir como ilustração para essa técnica.



Figura 27: Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 2*, p. 24.

Um recurso comum nos mangás de Maruo é a multiplicação dos olhos quando o desenho representa movimentos bruscos da cabeça, risos e gritos (Figura 27). Nesses casos, os olhos a mais posicionados em diferentes partes do rosto, ou até mesmo fora dele, sugerem suas próprias posições em diferentes momentos. É interessante como essa sobreposição temporal cria rostos assimétricos, monstruosos, desfigurados pelo tempo, onde muitas vezes não só o posicionamento dos olhos é diferente, mas também a quantidade presente em cada lado do rosto (Figura 28).



Figura 28: Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 2*, p. 148.

O que promove a representação do movimento nesses casos é a multiplicação das partes, não recursos gráficos de representação de dinamismo, como múltiplas linhas retas e/ou uma sequência de quadros, tanto que muitas vezes eles nem sequer estão sugeridos. Há casos nos quais a presença de um espaço maior nem se faz necessária, sendo o movimento representado apenas com a multiplicação das partes (Figura 29).



**Figura 29:** Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki* – Vol. 2, p. 194.

Essas representações não são exclusividade de movimento bruscos, podem indicar, também, algum que seja mais lento, criando um rastro temporal (Figura 30). Além disso, as multiplicações não são restritas apenas a porções menores, como olhos e boca, mas se manifestam também em partes maiores, como a cabeça, as pernas e os braços (Figura 31).



**Figura 30:** Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki* – Vol. 2, p. 193.

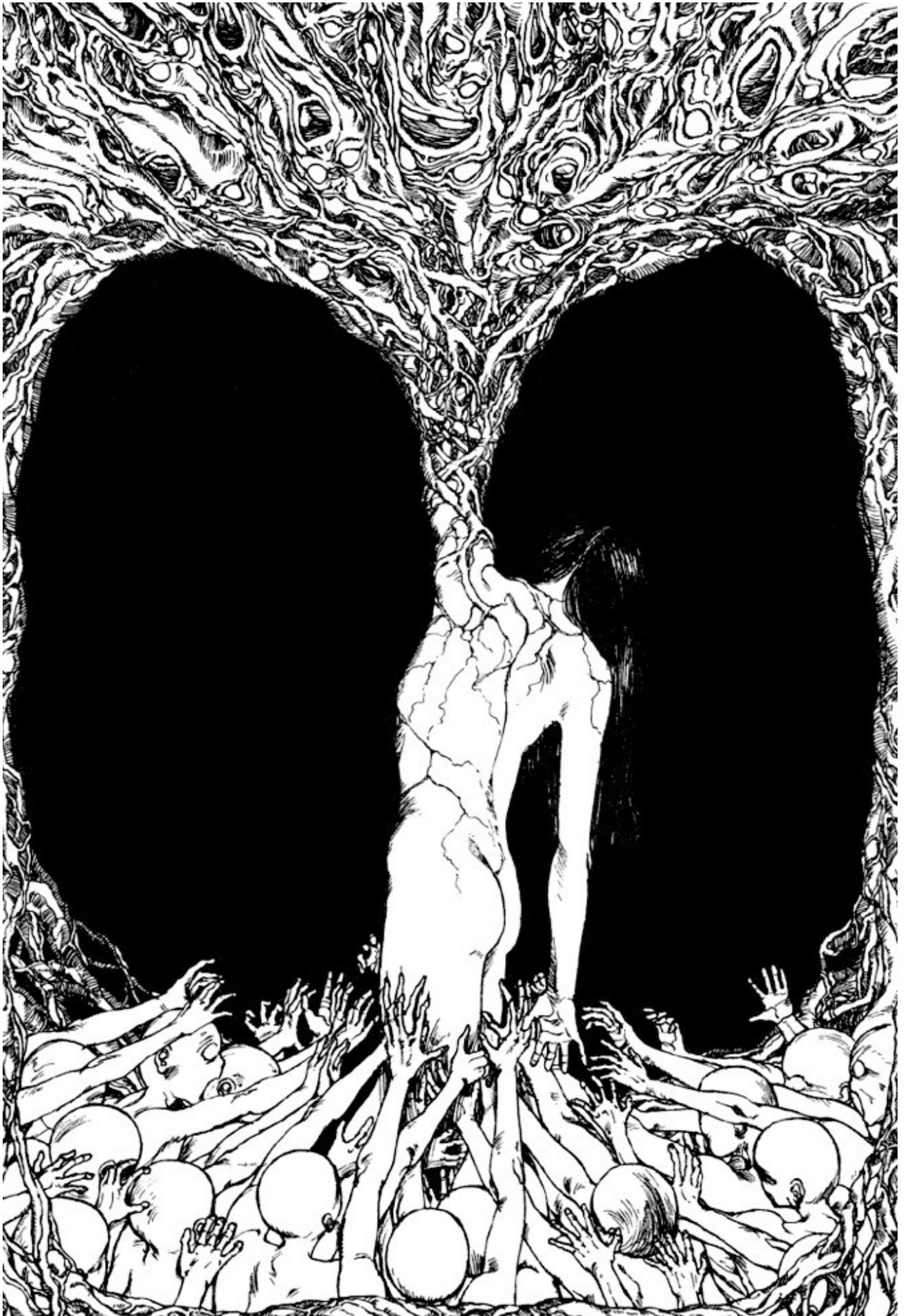


**Figura 31:** Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 1*, p. 167.

Esse *tatemashi* do corpo abala a própria estrutura da representação antropomórfica, na medida em que a desarticula, movimenta e multiplica suas partes. Não é mais o corpo antropomórfico que está em cena, mas sua mutação, suas transformações temporais incorporadas. O *tatemashi* não significa a passagem do tempo e sim sua inscrição no espaço ou no corpo, o abalo e a alucinação que ele provoca na representação e na sintaxe corporal (Figura 32).



**Figura 32:** Fonte: MARUO, Suehiro, *Warau Kyuuketsuki – Vol. 2*, p. 71.



## Conclusão

A posição de escritura, indicada por Barthes em *O Império dos Signos*, corresponde a um abalo na subjetividade, nos sentidos e significados estabelecidos, nas relações simbólicas, relaciona-se ao movimento de iluminação do zen, o Satori, conforme estabelece um vazio de fala.

Dessa forma, o que se procurou investigar nessa série de elementos e, principalmente, nos mangás de Maruo Suehiro é uma potência das imagens e do corpo de ativarem essa posição de escritura desafiando a linguagem e suas capacidades de geração de sentidos e significados convencionais. Nesses casos, a dimensão imagética opera como via de estreitamento entre a linguagem e o corpo, tornando difusas as suas fronteiras, através da caligrafia, do gesto, dos movimentos da escrita, das discontinuidades e oscilações da fala, das subversões da representação antropomórfica, etc. Essa tensão entre imagem, palavra e corpo gera uma proliferação dos significantes, faz com que os sentidos e significados se percam, estabelecendo uma situação simbólica de significância mais do que de significação.

Se a linguagem é o corpo e a matéria do pensamento, um abalo nela também afeta às convenções e lógicas do próprio pensamento. Esse contato com manifestações desse sistema simbólico inédito que nos abre a uma posição de escritura gera uma mutação no corpo do pensamento que encontra novas possibilidades. Torna-se possível uma transformação na matéria de nossos sentidos e significados convencionados, estabelecidos e dominantes, através de uma penetração do corpo, seu erotismo, desejos, forças e afetos.

Diante de um império mais obtuso do que óbvio, somos capazes de perceber novas formas de vida. Se levadas em consideração as proposições de Ludwig Wittgenstein (1999), em *Investigações Filosóficas*, as interações geradas pelos jogos de linguagem são criadoras de formas de vida, que podem se limitar segundo as suas regras. Mas, para Wittgenstein, até mesmo os limites impostos na linguagem, aqueles que determinam se uma fala faz ou não sentido, podem se integrar à lógica do jogo, criando uma nova situação na qual o objetivo seja transpor tais limites. Dessa forma, essa geração de um “arrombamento do sentido”, como sugere Barthes, nesse império

dos signos, é uma força criadora de formas de vida que vislumbram sempre sua transposição para além dos limites que tentam se impor.

Com isso, os mangás de Maruo Suehiro são radicais para além de uma subversão temática, com abordagens de perversões sexuais, tabus e violência explícita. Eles tocam um movimento subversivo direto na materialidade da língua e do corpo, através dos variados recursos expostos ao longo deste trabalho: a caligrafia, a tipografia desenhada, as combinações corporais imprevistas, o tatemashi, o jogo entre o desejo e o simbólico. Abrem-se novas possibilidades, novos caminhos com o estabelecimento de um pensamento mutante, que não pode ser esquematizado em convenções simbólicas e não se curva diante do que é estabelecido. Com todo o corpo se abala o pensamento.

## Referências Bibliográficas

AGUILAR, Gonzalo. O olhar excedido. In: SÜSSEKIND, Flora; GUIMARÃES, Júlio Castañon (Org.). **Sobre Augusto de Campos**. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa: 7Letras, 2004.

ASANO, Inio. **Oyasumi Punpun**. Vol. 1-13. Tóquio: Shogakuka, 2013.

BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**. Trad. Izidoro Blikstein. 15 ed., São Paulo: Cultrix, 2003.

BARTHES, Roland. “Os Surrealistas não atingiram o corpo”. In: \_\_\_\_\_. **O Grão da Voz**. Trad. Mario Laranjeira. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2004. p. 344-347.

BARTHES, Roland. **O Império dos Signos**. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

BARTHES, Roland. **O Óbvio e o Obtuso: Ensaio crítico III**. Trad. Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BATAILLE, Georges. *La Conjuración Sagrada: Ensayos 1929-1939*. Trad. Silvio Mattoni. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2003.

BELL, Julian. **Uma Nova História da Arte**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.

CAMPOS, Haroldo (Org.). **Ideograma: lógica, poesia, linguagem**. São Paulo: Edusp, 1994.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Trad. Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. Quarta Edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

GIL, José. **Metamorfoses do Corpo**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

GRAVETT, Paul. **Manga: Sixty Years of Japanese Comics**. NY: Harper Design, 2004.

GREINER, Christine. **Leituras do Corpo no Japão**. e suas diásporas. São Paulo: n-1 Edições, 2015.

GUINZBURG, Carlo. "Sinais: Raízes de um paradigma indiciário". In: \_\_\_\_\_. **Mitos, emblemas, sinais : morfologia e historia**. São Paulo : Companhia das Letras : Ed. Schwarcz, 1989.

KATO, Shuichi. **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa**. Tra. Neide Nagae e Fernando Chamas. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KAWASE, Naomi; NAGASAWA, Yoshiya. **Sharasôju**. [Filme]. Produção de Yoshiya Nagasawa, Direção de Naomi Kawase. Tóquio, RealProduct, 2003. 100 min.

LUYTEN, Sonia Bide. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2012.

MARUO, Suehiro. **Barairo no Kaibutsu**. Tóquio: Seirindo, 1982.

MARUO, Suehiro. **DDT**. Tóquio: Seirindo, 1983.

MARUO, Suehiro. **Ero-Guro: o erótico-grotesco de Suehiro Maruo**. Trad. Drik Sada, São Paulo: Conrad, 2005.

MARUO, Suehiro. **O Vampiro que Ri**. Trad. Drik Sada, São Paulo: Conrad, 2004.

MARUO, Suehiro. **Paraíso**: o sorriso do vampiro. Trad. Drik Sada, São Paulo: Conrad, 2006.

MARUO, Suehiro. **Paraiso: Warau Kyūketsuki 2**. Tóquio: Akita Shoten, 2004.

MARUO, Suehiro. **Paranoia Star**. Tóquio: Akita Shoten, 1994.

MARUO, Suehiro. **Shōjo Tsubaki**. Tóquio: Seirindo, 1984.

MARUO, Suehiro. **Warau Kyūketsuki**. Tóquio: Akita Shoten, 2000.

MORAES, Eliane Robert. **O Corpo Impossível**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

OLIVEIRA, Roberto T.; WAINER, João. **Pixo**. [Filme]. Produção de Roberto T. Oliveira, Direção de João Wainer e Roberto T. de Oliveira. São Paulo, Sindicato Paralelo Filmes, 2010. 61 min.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. Trad. Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Tokyo: Kodansha, 1986.

SHAMOON, Deborah. "Revolutionary romance: The Rose of Versailles and the transformation of shojo manga." **Mechademia: An Annual Forum for Anime, Manga, and Fan Arts**. 2007.

SOUSA, Ana Matilde. **Bukimi-Tan: sobre o conceito de Kawaii na produção artística contemporânea japonesa (um roteiro)**. 2012. Dissertação (Mestrado em Pintura) – Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2012.

TEZUKA, Osamu. **Ayako**. Nova Iorque: Vertical, 2010.

THORN, Matt "Introduction". In: **Four Shôjo Stories**. Viz Communications, 1996.

UNO, Kuniichi. **A gênese de um corpo desconhecido**. 2ª Ed. São Paulo: n-1 Edições, 2012.

USUI, Chisato. "Desenhando a palavra". Trad. Constança Hertz. **Poesia Sempre**, Rio de Janeiro. Número 17, Ano 10, p. 21-22, 2002.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

## ANEXO 1

As traduções a seguir são referentes aos quadros e páginas presentes no corpo deste trabalho. Os fragmentos de textos estão na ordem de leitura de cada caso.

### **Figura 5:**

"Eu quero te matar...!"

"Isso soa um pouquinho forçado."

"Você já teve muitas chances de fazer isso."

"..."

"Você é... tão desesperado"

"Prefiro que diga que não tenho nada a perder."

"Me entreguei à pátria, quatro ano atrás..."

"E, então, os americanos chegaram, me entreguei de novo, dessa vez para sobreviver..."

"virtude, honra, modéstia, orgulho, tudo foi por água abaixo."

### **Figura 7:**

“E é por isso que larvas e moscas não param de sair de meus desenhos.”

### **Figura 8:**

"Tudo mundo sabe que desenho bem."

"Por isso tenho que desenhar muito mal."

(Nos pixos: "Você vai bater punheta aqui", "Merda de puta", "Minha merda é a melhor")

"É mesmo uma pena."

"O pixo... é minha paixão."

"A tensão tem mais impacto que a técnica."

"É possível que um artista como eu não seja feito pra pixar banheiros."

"Tô perdendo o desejo."

"Então, decidi pixar o banheiro das meninas."

(Na plaqueta: "Banheiro")

"Não é fácil pra um cara entrar..."

"...no banheiro das meninas."

**Figura 11:**

"Não faça birra assim."

**Figura 12:**

Os quadros como um todo: "Você me odeia agora?"

**Figura 13:**

"Estou indo!"

"Aposto que você está com fome."

"Você estava esperando por isso, certo?"

**Figura 17:**

"Wow!! Pelas orelhas!! Incrível!!"

"Ouça o meu, mestre!!"

"Wow!! Maravilhoso!!"

**Figura 18:**

"Que tal isso, mestre?"

“Ok, pessoal! Vamos tirar nossas roupas e rir do fundo de nossos corações!!”

**Figura 21:**

“O que foi construído ao longo de milhares de anos foi destruído em apenas um dia”

**Figura 22:**

"Dancei tanto, senti que minhas pernas se quebrariam"

"Naquela noite, os dois se conectaram."

"Mas para Kousuke-san foi a primeira vez..."

"Primeira vez..."

**Figura 23:**

"Obrigado por essas lindas rosas!"

"Elas são como sangue. Quero comê-las"

"Onde está a Yuki-chan?!"

"Acho que ela está tentando ser boazinha..."

"Mitsuhide-san, nós ainda não fizemos aquilo... Nem uma única vez!"

"Mitsuhide-san, eu vou morrer de qualquer forma então..."

"Por favor"

"Por favor"

**Figura 24:**

"Irmãzinha, não morra!!"

"Aqui, beba o sangue dele e sorria de novo..."

"Olha!!! Aqui está aquilo que você tanto queria..."

"Sangue e rosas..."

**Figura 25:**

"Não é lindo?"

"É um olho de vaca."

**Figura 26:**

"Deixa isso comigo!"