

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

LUANA ESCOTÉ AZÊDO

MANGÁS, MANHWAS E MANHUAS:
o que são e seu potencial uso nas bibliotecas

São Paulo
2023

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

LUANA ESCOTÉ AZÊDO

MANGÁS, MANHWAS E MANHUAS:
o que são e seu potencial uso nas bibliotecas

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Comunicações e
Artes da Universidade de São Paulo,
Departamento de Informação e Cultura, para
obtenção do título de Bacharel em
Biblioteconomia.

Orientação: Profa. Dra. Giovana Deliberali
Maimone

São Paulo
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Azêdo, Luana Escoté

MANGÁS, MANHWAS E MANHUAS: o que são e seu potencial
uso nas bibliotecas / Luana Escoté Azêdo; orientadora,
Giovana Deliberali Maimone. - São Paulo, 2023.
128 p.: il. + Inclui glossário.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Informação e Cultura / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Histórias em quadrinhos. 2. Mangá. 3. Manhwa. 4.
Manhua. 5. Terminologia. I. Maimone, Giovana Deliberali .
II. Título.

741.5952

CDD 21.ed. -

Nome: Luana Escoté Azêdo

Título: MANGÁS, MANHWAS E MANHUAS: o que são e seu potencial uso nas bibliotecas

Aprovado em: 10 / 01 / 2023

Banca:

Nome: Giovana Deliberali Maimone

Instituição: Universidade de São Paulo

Nome: Asa Fujino

Instituição: Universidade de São Paulo

Nome: Marivalde Moacir Francelin

Instituição: Universidade de São Paulo

A todo bibliotecário otaku, nerd e geek que
sonha em trabalhar com histórias em quadrinhos.

RESUMO

AZÊDO, Luana Escoté. **Mangás, manhwas e manhuas:** o que são e seu potencial uso nas bibliotecas. 2023. 128 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Departamento de Informação e Cultura, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

Ainda há muito a se estudar sobre histórias em quadrinhos no Brasil, ainda mais quando levando-se em conta o preconceito por muito tempo relacionado aos estudos sobre HQs no país. Nos últimos anos, materiais e obras asiáticas estão cada vez mais globalizados, por isso, este trabalho busca conceituar os quadrinhos específicos do Japão (Mangás), Coreia do Sul (Manhwas) e China (Manhuas), sob o olhar dos profissionais da informação, para que bibliotecários e pesquisadores possam conhecer melhor estas obras. Através de uma revisão bibliográfica, apresenta-se a história dos três formatos, com foco em sua história contemporânea, em especial em como os conflitos ocorridos nesses países no último século definiram os formatos encontrados hoje. Continua-se analisando e categorizando características específicas das obras de cada país que possibilitam a diferenciação de sua produção. Ao longo dos anos, devido a forma como os países desenvolveram-se tecnologicamente, a produção focou-se nesta tipologia de interface, ocorrendo na Coreia do Sul a criação de um formato próprio de histórias em quadrinhos digitais, os *webtoons*. Assim, explica-se um pouco sobre as diferenças deste formato digital de histórias em quadrinhos para demonstrar o seu potencial. Então apresentam-se algumas das editoras que publicam estes materiais no Brasil e as principais plataformas de leitura de histórias em quadrinhos, originadas nesses países, buscando elaborar como estas funcionam, para mostrar um pouco sobre este mercado. Conclui-se que ainda há muito o que se estudar sobre o assunto, e que apesar de não ser viável que as plataformas sejam usados em bibliotecas, estas necessitam conhecer estes materiais e seu mercado para buscar incluí-los aos acervos, e possivelmente divulgá-los aos usuários interessados.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; História em quadrinho digital; Mangá, Manhwa; Manhwa; Plataforma de leitura digital; Gibiteca; Biblioteca; Terminologia; Arte; Imagem.

ABSTRACT

There is still a lot to study about comics in Brazil, even more so when taking into account the longstanding prejudice related to studies on comics in the country. In recent years, Asian materials and works are increasingly globalized, so this work seeks to conceptualize specific comics from Japan (Mangas), South Korea (Manhwas) and China (Manhuas), from the perspective of information professionals, so that librarians and researchers can get to know these works better. Through a bibliographic review, the history of the three formats is presented, focusing on their contemporary history, in particular on how the conflicts that occurred in these countries in the last century defined the formats found today. It continues to analyze and categorize specific characteristics of the works of each country that make possible the differentiation of their production. Over the years, due to the way countries have developed technologically, production has focused on this type of interface, with the creation of its own format for digital comics, webtoons, occurring in South Korea. Thus, a little is explained about the differences of this digital format of comics to demonstrate its potential. Then, some of the publishers that publish these materials in Brazil and the main platforms for reading comics, originating in these countries, are presented, seeking to elaborate how they work, to show a little about this market. It is concluded that there is still much to be studied on the subject, and that although it is not feasible for the platforms to be used in libraries, they need to know these materials and their market to seek to include them in the collections, and possibly disseminate them. them to interested users.

Keywords: Comics; Gigital Comic Book; Manga, Manhwa; Manhua; Digital Reading Platform; Gibiteca; Terminology; Art; Image.

LISTA DE SIGLAS

| | |
|-------|--------------------------------|
| DC | DC Comics |
| HQ | Histórias em quadrinhos |
| HQs | Histórias em quadrinhos |
| UNESP | Universidade Estadual Paulista |
| USP | Universidade de São Paulo |

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 – Composição dos quadrinhos | 14 |
| Figura 2 – Chojugiga | 24 |
| Figura 3 – Otsu-e, de homem cego espantando um cachorro..... | 25 |
| Figura 4 – Ukiyo-ê, cena de ano novo na frente de uma loja de quimonos (Matsuzakaya no zu), por Utagawa Kuniyoshi, de 1834 | 26 |
| Figura 5 – Ukiyo-ê, A Grande Onda de Kanagawa, por Katsushika Hokusai, em 1832 | 27 |
| Figura 6 – The Japan Punch, 1878 | 29 |
| Figura 7 – Tokyo Puck e Rakuten Puck | 30 |
| Figura 8 - Tobae | 31 |
| Figura 9 – Kisha Ryoko (viagem de trem), por Noboru Oshiro, em 1941 | 33 |
| Figura 10 – Sazae-san..... | 34 |
| Figura 11 – Osamu Tezuka e Astro Boy | 36 |
| Figura 12 – A princesa e o cavaleiro, sobrecapa da edição brasileira, reimpressa em 2021 | 37 |
| Figura 13 – Dois exemplos da coleção Guia Mangá..... | 39 |
| Figura 14 – Daehan Minbo, publicado em 1909 | 42 |
| Figura 15 – Meongteonguri Heotmulkyeogi, publicado em 1924 | 43 |
| Figura 16 – Manhwa Haengjin, publicado em 1948 | 44 |
| Figura 17 – Tirinha de Kim Song-Hwan, publicada em 1955 | 45 |
| Figura 18 – Museu recria as “lojas de aluguel”, Ttaengi's Comic Book Store | 48 |
| Figura 19 – Avengers: Eletric Rain | 52 |
| Figura 20 – Batman: Wayne Family Adventures | 53 |
| Figura 21 – The China Punch, 28 de maio de 1867 | 55 |
| Figura 22 – Puck, ou Shanghai Charivari, 1º de fevereiro de 1872 | 56 |
| Figura 23 – Drunken old farmer (1947) e New Epoch..... | 57 |
| Figura 24 – Modern Sketch, primeira edição, janeiro de 1934 | 58 |
| Figura 25 – Sanmao, por Zhang Leping | 59 |
| Figura 26 Lianhuanhua, exemplos com mulheres guerreiras e heroínas comunistas..... | 62 |
| Figura 27 – Livraria de empréstimo nas ruas de Hong Kong, em 1947..... | 64 |
| Figura 28 – Multidão lendo lianhuanhua em Xangai , 1951 | 65 |
| Figura 29 – Xinmanhuas, por Yan Kai em Huashu Dawang | 67 |
| Figura 30 – Yishan Li..... | 70 |

| | |
|--|----|
| Figura 31 – Assassin’s Creed: Dynasty | 72 |
| Figura 32 – Exemplo de Quadro, requadro e sarjeta | 73 |
| Figura 33 – Exemplo de diferentes tipos de balões | 74 |
| Figura 34 – Exemplo de diferentes tipos de onomatopeia | 75 |
| Figura 35 – Exemplo de diferentes tipos de onomatopeia e linha em movimento..... | 76 |
| Figura 36 – Exemplo de diferentes tipos de mangá, ordem de leitura e coloração | 78 |
| Figura 37 – Exemplo de página extra ao início de uma história | 79 |
| Figura 38 – Exemplo de tankobon..... | 80 |
| Figura 39 – Exemplo de bunkobon | 81 |
| Figura 40 – Exemplo de kanzenban | 81 |
| Figura 41 – Exemplo de mangá sobre vida escolar, Kaguya-sama: Love Is War..... | 82 |
| Figura 42 – Exemplo da ordem de leitura e coloração da página | 83 |
| Figura 43 – Exemplo parte de tela infinita, onde a largura é relativa a tela do celular .. | 84 |
| Figura 44 – Exemplo das unidades dramáticas nos quadros ou agrupamentos..... | 85 |
| Figura 45 – Exemplo da ordem de leitura e coloração da página | 86 |
| Figura 46 – Exemplo a versão impressa brasileira de Solo Leveling..... | 87 |
| Figura 47 – Exemplo dos detalhes característicos..... | 88 |
| Figura 48 – A criança, Lonia, tem 7 anos no início da história, mas as proporções tendem a ser um pouco exageradas nas crianças | 89 |
| Figura 49 – Exemplo de fundo, apelidado Castle-nim, o castelo já foi usado em diversas histórias..... | 90 |
| Figura 50 – A Bussiness Proposal, webtoon adaptado para drama | 90 |
| Figura 51 – True Beauty, um webtoon e drama que trata sobre as expectativas de beleza | 91 |
| Figura 52 – Exemplo de telas, como em jogos, aparecendo para o personagem | 92 |
| Figura 53 – Formato que reflete o impresso..... | 93 |
| Figura 54 – Formato adaptado para webtoon | 94 |
| Figura 55 – Ordem de leitura, da esquerda para a direita, formato que reflete o impresso | 95 |
| Figura 56 – Exemplo de um manhua histórico com temática de artes marciais e fantasia | 96 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|-----|
| Quadro 1 – Algumas plataformas de leitura disponíveis no Brasil | 104 |
|---|-----|

SUMÁRIO

| | |
|---|------------|
| 1 INTRODUÇÃO | 12 |
| 2 OBJETIVOS | 20 |
| 3 METODOLOGIA..... | 21 |
| 4 MANGÁS, MANHWAS E MAHUAS: tipologias artísticas..... | 23 |
| 4.1 A história em quadrinhos japoneses: Mangá..... | 23 |
| <i>4.1.1 Histórico.....</i> | <i>23</i> |
| 4.2 A história em quadrinhos coreana: o Manhwa e o Webtoon | 40 |
| <i>4.2.1 Histórico.....</i> | <i>41</i> |
| 4.3 A história em quadrinhos chinesa: Manhwa | 53 |
| <i>4.3.1 Histórico.....</i> | <i>54</i> |
| 5 A IMAGEM E A TERMINOLOGIA DE SUAS CARACTERÍSTICAS..... | 73 |
| <i>5.1 Categorias e análise dos mangás.....</i> | <i>77</i> |
| <i>5.2 Categorias e análise dos manhwás</i> | <i>82</i> |
| <i>5.3 Categorias e análise dos manhuas.....</i> | <i>92</i> |
| 6 A LEITURA: AS PLATAFORMAS DE LEITURA E O FORMATO DIGITAL DE PUBLICAÇÕES..... | 97 |
| <i>6.1 No Brasil</i> | <i>101</i> |
| 6.1.1 Editoras | 102 |
| 6.1.2 Plataformas de leitura disponíveis..... | 103 |
| 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 107 |
| 8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 110 |
| GLOSSÁRIO | 122 |

1 INTRODUÇÃO

Na universidade somos incentivados a pesquisar assuntos que nos interessam, ainda mais no início de uma carreira acadêmica ou de pesquisa que é a Graduação, mesmo que isso signifique buscar conexões entre paixões pessoais e nosso campo de estudo, mesmo que isso signifique trazer à tona assuntos até então pouco estudados em nossa área de atuação. Neste caso, isso leva à pergunta, como começamos a pesquisar um formato, um documento? No caso desta pesquisa, considerou-se como melhor campo de partida apresentar o histórico e principais características dos mangás, manhwas e manhuas, ou histórias em quadrinhos japonesas, coreanas e chinesas, respectivamente, buscando, assim, integrar um interesse pessoal com o meio acadêmico.

Antes de conceituar as tipologias mencionadas acima, são conceituadas as histórias em quadrinhos e sua importância.

A visão é o primeiro sentido a ser utilizado cada vez que o ser humano se depara com alguma coisa nova. Isso se deve à velocidade da luz, que rapidamente inunda os olhos com cores e formas capazes de proporcionar uma impressão inicial sobre determinado objeto. São essas imagens que seduzem ou repelem. Cientes disso, alguns meios de comunicação utilizam-se da força dessas representações para conquistar o receptor. Isso ocorre na televisão, no cinema e nas histórias em quadrinhos (CAPPELLARI, 2010, p. 221).

Histórias em quadrinhos servem para seduzir o leitor, influir sua imaginação, atrair, deslumbrar, cativar e fascinar, pois é assim que os meios de comunicação e a arte interagem com os seus espectadores, com encantamento e deslumbramento. Um bom roteiro pode ser necessário para sustentar a história, mas o desenho e a arte são o seu principal chamariz, pois é com a arte que o leitor mais se identifica. Ao longo dos anos, desde os seus primórdios, até agora, HQs, mantiveram o seu poder de fascinação (CAPPELLARI, 2010).

[...] ao longo da história das histórias em quadrinhos, a sedução sempre foi uma importante ferramenta de conquista de público. O modo como isso se deu sofreu uma série de transformações ao longo do tempo para se adaptar às expectativas de cada época e de seu consequente público leitor. Na modernidade e na pós-modernidade – analógica ou digital – buscar saber aquilo que melhor se encaixa ao imaginário social é o mais sábio a se fazer para ser bem sucedido. E os artistas costumam ser os primeiros a perceber mudanças na forma de pensar e agir de uma sociedade (CAPPELLARI, 2010, p. 227).

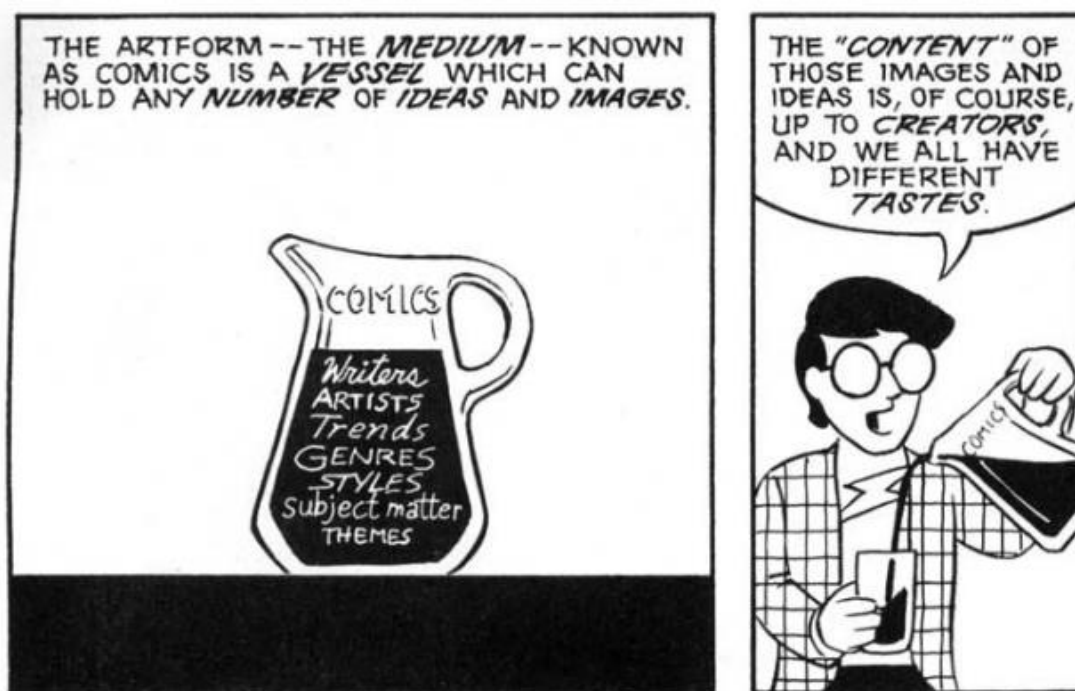
Mas o que é um *comic*? O que são HQs ou histórias em quadrinhos?

McCloud (1993) afirma que comics, ou histórias em quadrinhos referem-se ao suporte em si, não ao objeto final, obra completa, seja esta uma tirinha, quadrinhos de super-heróis ou mangá, é fácil visualizar **um** quadrinho.

É um equívoco afirmar categoricamente, mas, de maneira geral, quando se pensa em HQs, logo se remete a ideia de uma revista, ou um livro, que conta uma história sequencial através de desenhos separados por quadros. Daí surge a denominação em português de Histórias em Quadros, ou melhor, Histórias em Quadrinhos. Outra característica importante que define as HQs são os balões de fala e as onomatopeias, que mesclam a linguagem visual com a linguagem verbal. Essa é uma descrição das HQs provenientes de suas primeiras manifestações no início do século XX, após o avanço tecnológico dos meios de comunicação em massa e o aprimoramento das técnicas de xilogravura (TOMAZELI, 2017, p. 22).

Assim, histórias em quadrinhos são imagens sequenciais que representam a passagem do tempo, e que juntas formam uma tipologia artística, seja qual for seu estilo, qualidade ou assunto (MCCLLOUD, 1993). Seu potencial é ilimitado, apesar de ser constantemente limitado a sua aplicação na cultura popular ao redor do mundo. Histórias em quadrinhos são um idioma, cujo vocabulário é composto de infinitos símbolos visuais, onde o tempo é substituído pelo espaço, apesar do tempo fluir como o autor ou artista queira. Cria um universo onde imagens inertes representam todos os sentidos e emoções, em que certas combinações de linhas formam símbolos próprios e característicos do formato acompanhadas de palavras. E mesmo assim, é comum serem relegados à condição de não-arte, quando, na realidade, seu potencial é imenso, e acaba desperdiçado (MCCLLOUD, 2005).

Figura 1 – Composição dos quadrinhos



Fonte: McCloud, 1993, p. 6.

É como Vergueiro (2007) aponta,

As histórias em quadrinhos são um meio de comunicação de massa de grande penetração. No mundo inteiro, as publicações de histórias em quadrinhos são disponibilizadas ao público em grande variedade de títulos e gêneros, muitas vezes com tiragens bastante expansivas. Diariamente, milhões e milhões de exemplares de revistas de histórias em quadrinhos são avidamente consumidas por um público fiel e sempre ansioso por novidades. Apesar da concorrência de meios de comunicação cada vez mais abundantes e sofisticados ter tido como consequência a diminuição do impacto da produção quadrinhística nas diversas sociedades, é certo que os quadrinhos ainda representam parte significativa do mercado de entretenimento de massa, continuando a atrair um público considerável neste início de século, o que, inclusive, lhe valeu a denominação de 9ª arte. (p. 287).

Porém, mesmo com seu crescente reconhecimento, ainda falta muito a ser estudado quando tratamos do tema de histórias em quadrinhos, em especial quando levados em conta as diferenças agregadas à estas histórias em cada país onde são escritas e a cada vez que são traduzidas, exportadas e importadas. Os bibliotecários podem ter, talvez, um dos papéis de maior importância quanto ao seu reconhecimento e aceitação visto que são eles que possibilitam o tratamento e o acesso à estes materiais.

No mesmo trabalho Vergueiro (2007) destaca que o Brasil pode ser um exemplo ao inserir histórias em quadrinhos e gibitecas como parte das bibliotecas, mas isso vem

acompanhado da necessidade do bibliotecário conhecer o formato, para melhor compreender a seleção, coleta, aquisição, tratamento, disseminação e preservação desta tipologia documental. O problema talvez, como este trabalho vai demonstrar, é que pedir isso do bibliotecário não é simples, pois estas produções exigem conhecimento um tanto diferenciado, e como são disseminadas ao redor do mundo, significa familiarizar-se com diversas características e modos de escrita diferentes, referentes aos países produtores deste gênero dentro do grande universo das histórias em quadrinhos.

Até certo ponto, o Brasil, serve como exemplo, por ter um nome para bibliotecas de histórias em quadrinhos, as “Gibitecas” que incluem materiais de todo e qualquer país, mas, mesmo assim, certas práticas levam a questionamentos sobre como são realizadas atividades dentro destes espaços.

Primeiramente, o que são essas gibitecas? O termo em si é composto pela combinação dos termos “gibi” e “biblioteca”, um nome e prática brasileiro, sendo o Brasil, um dos poucos a criar uma nomenclatura para esses espaços com coleções de histórias em quadrinhos. Apesar da combinação, o nome não surge relacionado à bibliotecas, mas à associações de fãs e leitores de quadrinhos, ou seja, colecionadores que queriam criar espaços para ofertar suas revistas favoritas ao público, preservá-las para gerações futuras e disseminar o formato e o hábito de leitura de quadrinhos para também incentivar novos artistas.

Na década de 1980, foi criada a primeira gibiteca seguindo o modelo de coleta, armazenamento e disseminação de histórias em quadrinhos, a Gibiteca de Curitiba. A partir de então, o termo passou a ser usado por outras bibliotecas que fazem das HQs parte de seu serviço de informações (MARINO, 2018), seja como unidades de informação próprias ou seções das bibliotecas.

Durante um bom tempo, a Gibiteca de Curitiba constituiu uma iniciativa isolada, fruto do interesse de um grupo de idealistas e amantes das histórias em quadrinhos. Rapidamente, ela se tornou o ponto central de uma intensa atividade, indo muito além de uma coleção especializada. Em torno dela foi - e continua a ser realizado - um crescente número de exposições, cursos sobre quadrinhos e como fazê-los profissionalmente, palestras e atividades das mais variadas que buscam dar às histórias em quadrinhos um status privilegiado dentre os diversos meios de comunicação de massa (VERGUEIRO, 2017).

A Gibiteca Henfil foi a primeira a surgir dentro de um serviço de biblioteca pública, por iniciativa do Departamento de Bibliotecas Infanto-Juvenis da Secretaria de Cultura da cidade de São Paulo, e foi inaugurada em 1991. Seu acervo é o maior

disponível na cidade, quando se trata de histórias em quadrinhos, e possui um dos maiores índices de frequência das bibliotecas públicas de São Paulo; também promove eventos, cursos, exposições, palestras, debates e lançamentos de obras; é um ponto de encontro para leitores e associações quadrinistas.

Esse talvez seja o ponto mais interessante destes espaços, apesar dos problemas, não servem apenas para armazenar e disseminar, auxiliam na divulgação de obras e tornam-se centros de cultura e produção da área.

O grande problema é a luta pelo reconhecimento após anos sendo considerados materiais de segunda ou terceira categoria pela sociedade, situação em que pais e educadores consideravam o formato prejudicial para o desenvolvimento intelectual de crianças e jovens, dificultando sua entrada nas escolas; e nas universidades, não era visto como objeto de estudo científico pela maior parte dos pesquisadores. Essa oposição, preconceito e resistência foi a maior barreira para seu ingresso nos acervos de bibliotecas (VERGUEIRO, 2004)

Assim, a teoria por trás das gibitecas é interessante, mas o Brasil continua dando pouca ênfase às histórias em quadrinhos. Em muitos países, até universidades constroem bibliotecas de quadrinhos para que estas sejam estudadas e pesquisadas, o que ainda é um pouco incomum no Brasil, ainda que haja uma gibiteca na Biblioteca Pública da UNESP-Franca e a Escola de Comunicações e Artes da USP que possuem um acervo específico.

Porém, com o passar dos anos, vemos gerações mais jovens, de pesquisadores e bibliotecários, interessados e engajados, tal como é o intuito deste trabalho. Não vivemos mais em um momento onde qualquer forma de histórias em quadrinhos é menosprezada ou considerada literatura inferior. Talvez um pouco pela crescente popularidade em filmes de super-heróis, das editoras Marvel e DC, a popularização em massa de mangás, ou simplesmente porque com o tempo, seu público cresceu, em idade e em número. Mesmo os nomes não são tão pejorativos quanto eram antes, por exemplo, ser chamado de geek, não é mais um insulto, é uma referência a gostos por certos formatos de entretenimento.

Com o passar dos anos, pode-se comprovar que os meios de comunicação mais antigos, como o livro, fotografia, jornais e cinema, não desaparecem. Realmente, quando surge uma nova mídia, a antiga mídia se modifica e busca um novo espaço de veiculação. Os meios e as linguagens emergentes nascem a partir de meios mais antigos e os novos suportes apropriam-se das características dos antigos. No entanto, estes antigos suportes e suas linguagens se adaptam aos novos tempos, buscando ter novas finalidades (TOMAZELI, 2017, p. 17).

É isso que a experiência dos fãs nos mostra, um movimento para uma dualidade, ou hibridização dos quadrinhos, entre o impresso e o digital, com determinadas tipologias de quadrinhos impressas, mas com versões digitais ou não, e tipologias digitais com versões especiais impressas para colecionadores.

Por isso, além da importância do estudo de histórias em quadrinhos no geral, é importante tratar especificamente dos quadrinhos digitais. No início da década 90, quadrinhos digitais foram considerados todos aqueles que utilizavam o computador durante o processo de criação, assim, por essa definição, quase todas as obras publicadas atualmente seriam digitais devido ao seu processo de produção, mesmo que sua publicação seja inteiramente “analógica”. Hoje, o termo história em quadrinhos digital é utilizado quando se trata da destinação e veiculação da obra, não sobre a sua elaboração (MALLET, 2009). Por que é importante considerá-las? A resposta é simples, nos últimos anos é impossível falar sobre quadrinhos asiáticos, em especial coreanos e chineses sem falar em histórias em quadrinhos digitais, como será explicado mais à frente.

Considerando o cenário apresentado e a importância dos quadrinhos, este trabalho busca apresentar os HQs de três países asiáticos diferentes, mas muito interligados, tanto no âmbito histórico, quanto no dos quadrinhos, e como suas diferenças são representadas. Hoje, todo fã de quadrinhos, hoje, entende até certo ponto a importância do mercado asiático no mercado dos quadrinhos e na cultura pop, pois não só mangás e animes tornam-se comuns, e são encontrados em qualquer livraria, com mercadorias vendidas em todos os segmentos do comércio e diversas possibilidades são ofertadas em todo serviço de streaming, como também ganham cada vez mais espaço em tipologias produzidas na China e na Coreia do Sul, sejam dramas e filmes, ou histórias em quadrinhos.

Parte-se da questão: toda história em quadrinhos produzida na Ásia é mangá? Não, apesar dos nomes de outras versões serem baseados no formato japonês, e os três serem bem similares quanto à pronúncia, mangás, mahwas e manhuas podem ser, e são, muito diferentes.

Talvez um dos pontos mais estudados talvez sobre mangás e animes, é o processo de *scanlation* (onde grupos “escaneiam” e traduzem mangás e os distribuem gratuitamente) processo do qual todo fã se beneficia ou se beneficiou em algum momento. Essa prática não é o foco deste trabalho, e apesar de toda controvérsia ligada a ele, há algo que não se pode negar sobre os *sites* onde essas traduções são coletadas, isto é, a sua

abrangência. Eles trazem quadrinhos de diferentes países, muitas vezes, sem ao menos indicar essa diferença. Descobre-se sua origem ao abrir o quadrinho, prestando maior atenção a sua capa, nome de autores e mesmo aos títulos originais.

Por um olhar acadêmico, é curioso pensar que, enquanto fãs aprendem as diferenças e características entre as produções de cada país “sozinhos”, ao longo de sua experiência de leitura, pesquisadores e bibliotecários, ainda tem dificuldade em entender que nem toda história em quadrinhos oriental é um mangá. Ou mesmo sabem dessa diferença. Neste sentido, este trabalho se revela importante por demonstrar tais diferenças e possibilitar ao profissional da informação o auxílio no tratamento documentário. Por meio de uma simples observação baseada em experiência e interação foi possível notar um grande crescimento de traduções de materiais distribuídos por grupos de *scanlators*, cujo original não é o japonês, e que no âmbito de traduções originais, houve grande crescimento de publicações e de plataformas de leitura acessíveis no Brasil e no mundo. Plataformas de leitura, em versões para a web e aplicativos para celulares e tablets, pois quadrinhos asiáticos vêm crescendo em distribuição através do formato digital, não apenas do impresso, apesar de nem tudo ser publicado originalmente no ambiente virtual e de traduções em papel também existirem.

Assim, a partir dessa conceituação sobre a temática, como forma de introduzir estas obras à Biblioteconomia, pergunta-se: Como estes formatos são definidos? O que os profissionais da informação e bibliotecários devem conhecer para aprender a lidar com estes?

Com estas perguntas em mente, essa pesquisa busca definir e diferenciar MANGÁS, MANHWAS¹ e MANHUAS², quadrinhos japoneses, coreanos e chineses, além de apontar, suas respectivas histórias, e assim descobrir como surgiram as características que hoje as definem. Busca-se apresentar este tipo de material para bibliotecários e pesquisadores, com o intuito de demonstrar o seu potencial dentre bibliotecas e gibitecas. Através de um levantamento bibliográfico, fundamental para embasar argumentos teóricos e práticos, esta pesquisa realiza uma breve análise de algumas das plataformas mais utilizados no Brasil e no mundo. Considera-se fundamental que os profissionais da informação estejam cada vez mais preparados para trabalhar com materiais diversos e novos, considerando a crescente popularidade de diferentes mídias e formatos asiáticos, não apenas quadrinhos, como também músicas e séries de televisão.

¹ Manhwa é pronunciado com ênfase na última sílaba: main / ha.

² Manhua é pronunciado com ênfase no último a, e com certa ênfase na divisão das sílabas: màn / huà.

Mangás já são um formato muito conhecido no Brasil, e vem sendo estudados e pesquisados por diferentes áreas desde o início de sua popularização no país, porém as versões similares nascidas na Coreia e na China ainda são pouco estudadas no país, e carregam sua própria história e características.

A partir de pesquisa inicial, notou-se certa ausência de pesquisas no ramo acadêmico, em especial no Brasil, apesar de existirem algumas pesquisas mais recentes focadas nos quadrinhos digitais, como também a falta de compreensão em relação às diferenças entre cada formato, mesmo com uma crescente presença destes no mercado. Assim, surgiu o desejo de pesquisar mais sobre esse assunto, e compreender como cada país criou sua própria versão de histórias em quadrinhos e como as bibliotecas estão preparadas para lidar com as mudanças que estes podem trazer. Ao final, deseja-se que este trabalho sirva como guia inicial de orientação para conhecimento e disseminação destes materiais em bibliotecas e gibitecas brasileiras, assim como inspiração para outros trabalhos mais aprofundados sobre o assunto.

2 OBJETIVOS

O objetivo geral desta pesquisa é apresentar um panorama da literatura de quadrinhos orientais, incluindo o formato já conhecido, o mangá, e outros dois cada vez mais populares, mahwa e manhua, tão similares e tão diferentes do primeiro. A crescente popularidade destes materiais, indica a importância e a necessidade de bibliotecários e profissionais da informação aprenderem mais sobre eles e como estes podem se beneficiar e complementar acervos de bibliotecas e gibitecas. Neste sentido, tem-se como objetivos específicos:

1. Definir, diferenciar, caracterizar e categorizar MANGÁS, MANHWAS e MANHUAS;
2. Fornecer um panorama sobre como funcionam as plataformas: quais são as principais, idiomas disponíveis e formas de acesso aos HQs.

Ao longo do seu desenvolvimento, o objetivo desta pesquisa evoluiu, este resultado final, busca, antes de tudo, servir como ponto de partida para pesquisas sobre histórias em quadrinhos, que possam aprofundar sobre questões específicas relacionadas à Biblioteconomia e à Ciência da Informação ou mesmo outros campos de pesquisa.

3 METODOLOGIA

Primeiramente, é realizada uma pesquisa bibliográfica, buscando referenciais que auxiliem na composição do corpo teórico da história dos quadrinhos japoneses, coreanos e chineses, assim como suas características, para compreender melhor as tipologias documentais até então pouco estudadas no Brasil. Buscaram-se livros e artigos em diferentes bases de dados, além de completar o material com sites dedicados ao assunto que não fazem parte da literatura científica. Parte dessa pesquisa também se refere a gibitecas, como instituições próprias ou parte de bibliotecas, para poder caracterizar esses espaços.

É importante especificar que muitos trabalhos utilizados e citados neste trabalho foram selecionados de forma ampla na etapa de pesquisa, e apenas após leitura e análise de seu conteúdo foram selecionados para compor a bibliografia da pesquisa, pois não há muita literatura científica dedicada ao assunto, ao menos em idiomas ocidentais. A literatura disponível é originada de diferentes campos de pesquisa dependendo do foco de cada trabalho.

Posteriormente, a pesquisa segue uma linha exploratória e descritiva, ou seja, tem como intuito definir um problema, para propor soluções, descrever fenômenos e definir e classificar fatos e variáveis. Sendo a pesquisa exploratória, aquela que busca explorar e investigar um novo conhecimento e a pesquisa descritiva busca descrever, registrar, analisar e interpretar a natureza e processo de certo fenômeno (SEMBAY; RODRIGUES, 2014). Ou seja, explora-se o universo dos mangás, manhwas e manhwas, seu histórico e suas principais características.

Também foi elaborado um pequeno levantamento de fontes das publicações destes quadrinhos no Brasil, incluindo editoras que trazem os quadrinhos em formato impresso e as plataformas de leitura disponíveis no país. Esse levantamento busca apontar quais os formatos mais comuns para publicação e apresentar as plataformas, seu país de origem ou idioma original, possíveis editoras originais relacionadas, os idiomas que traduzem, como é feito o acesso, se este é gratuito ou pago, por onde é possível acessar as plataformas, e qualquer outra característica interessante.

Quanto as imagens, estas foram selecionadas conforme a sua importância histórica ou pela coleção da autora. Cada imagem foi selecionada de acordo com o que esta deveria exemplificar ou ilustrar. Todas elas foram selecionadas por representar algo mencionado no texto, seja uma capa de uma Revista publicada no século XIX, ou uma obra atual que

representa alguma característica dos mangás, manhwas ou manhuas. Assim, apesar das histórias fazerem parte das lidas pela autora, e portanto representarem um pouco de seu gosto pessoal, foi priorizada a seleção de diferentes temáticas e estilos e o uso de capítulos gratuitos e oficiais disponíveis nas plataformas de leitura, para que estas não apenas ilustrassem o conteúdo escrito, mas também demonstrassem um pouco da diversidade de conteúdo e temáticas disponíveis.

Ao final do trabalho, foi compilado um Glossário de termos importantes mencionado ao longo do tratado relacionados à histórias em quadrinhos e, especificamente, mangás, manhwas e manhuas.

4 MANGÁS, MANHWAS E MAHUAS: tipologias artísticas

É muito comum que pesquisadores busquem as origens dos quadrinhos de um país em formas de arte existentes ao longo de sua história. Japão, China e Coreia não são diferentes, porém, é importante notar que o foco deste trabalho é a “história moderna”, o ponto em que a arte dos quadrinhos começou a se tomar e evoluir tal como são hoje.

Com isso em mente, essa seção tratará da definição, história e caracterização de mangás, mahwas e manhuas. Nomes que, na verdade, são mais usados por estrangeiros para caracterizar os quadrinhos destes países, como será explicado em seguida.

4.1 A história em quadrinhos japoneses: Mangá

O termo mangá foi usado pela primeira vez por Hokusai³, no século XIX, para nomear suas antologias de múltiplos desenhos feitos para seus discípulos e amadores da arte. A palavra é composta dos ideogramas Man e Ga, que combinados significam desenhos executados de forma rápida e suave, o termo passou a ser usado por outros artistas da época para referir-se a estas antologias e, no século XX, adquiriram o sentido de “histórias em quadrinhos”.

Pessoas nascidas antes da guerra entendiam estes materiais como quadrinhos satíricos ou de caráter crítico e político publicados na imprensa, referindo-se, assim, a publicações do período Edo e não HQs, que eram conhecidos como “*comics*”.

Foi o ocidente que adotou a palavra “mangá”, já abandonada pelo Japão, para referir-se a histórias em quadrinhos produzidas no Japão, que voltou a utilizar o termo com esta nova influência (KOYAMA-RICHARD, 2022).

Foram os que mais influenciaram as produções de seus países vizinhos, de modo que hoje, é possível apontar que foram eles que abriram e estão abrindo espaço para que outros formatos asiáticos circulem pelo mercado de histórias em quadrinhos mundial.

4.1.1 Histórico

Alguns pesquisadores consideram que o grande precursor do mangá foram as pinturas *E-Makimono*, rolos de papel onde eram pintados momentos históricos,

³ Katsushika Hokusai (1760-1849), foi um artista e gravurista japonês, famoso por pintar *ukiyo-e* durante o período Edo (Katsushika Hokusai, 2022).

desvendados conforme os pergaminhos eram abertos (HIRATA, 2012), confeccionados a partir do século XII por monges budistas, que retravam frequentemente lendas e eventos cotidianos. Um dos mais conhecidos, é o *Chojugiga*, ou “Caricaturas de animais antropomorfizados”, pintados pelo monge Kakuyu Toba (103-1140), a coleção mostra um lado humorístico e satírico dos pergaminhos budistas, sua importância é devido a forma como constrói a história, foi o primeiro a seguir ordem sequencial para contar a história (FLETCHER-SPEAR; JENSON-BENJAMIN, 2011).

Figura 2 – Chojugiga



Fonte: Choju-Giga, 2022.

Por séculos, estes pergaminhos estavam restritos aos monges que os criavam, o estilo passou a ser disseminado pelo povo através de amuletos budistas, ou *Otsu-E*, vendidos para viajantes, que passaram a apresentar temas seculares como demônios vestidos de monges e guerreiros e belas mulheres, com o tempo artesãos conseguiram produzir milhares utilizando padrões de papel e forma crua de pintura (HIRATA, 2012).

Figura 3 – Otsu-e, de homem cego espantando um cachorro



Fonte: Otsu-e, 2022,

No século XVII, novas técnicas de impressão surgem na Coreia e na China, e o Japão passa a produzir séries de gravuras e livros de histórias ilustradas para contribuir com a indústria do entretenimento, contribuindo com maior circulação de dinheiro no período Edo (1660-1867)⁴. A produção em massa tornou acessível para os cidadãos, os livretos ilustrados tornando a arte pictórica e os pergaminhos acessíveis apenas à parcela

⁴ O período Edo, também conhecido como Edo Bakufu ou Período Tokugawa ou Xogunato Tokugawa ou Idade da Paz Ininterrupta, ocorreu entre março de 1603 e maio de 1868. Neste período, o país foi governado pelos xoguns da família Tokugawa. Foi marcado pelo isolamento político-econômico e rígido controle interno. Foi uma ditadura militar feudal estabelecida por Tokugawa Iyasu, e governada por xoguns (grande general) da família Tokugawa (Xogunato Tokugawa, 2022). Chegou ao fim com a restauração Meiji, após o governo imperial recuperar sua autoridade, terminando as ditaduras feudais e dando início a modernização do Japão (Período Edo, 2022).

rica da população, senhores feudais e a classe religiosa. A produção para as classes populares era feita pelos artistas e comercializada pelos editores, utilizando técnicas de gravura em madeira para confeccionar *ukiyo-ê* ilustrações que retratavam o cotidiano da vida pública (HIRATA, 2012), os prazeres do “*red light district*”⁵, do que hoje é Tóquio, sempre mostravam, com humor e sátira, a cultura popular (FLETCHER-SPEAR; JENSON-BENJAMIN, 2011).

Figura 4 – Ukiyo-ê, cena de ano novo na frente de uma loja de quimonos (Matsuzakaya no zu), por Utagawa Kuniyoshi, de 1834



Fonte: UTAGAWA, 1834.

Foi um artista do gênero *ukiyo-ê* que utilizou, pela primeira vez, o termo *mangá*. Katsuchika Hokusai (1760-1849), mostrava em suas gravuras, o cotidiano das cidades japonesas, as classes sociais, a natureza e animais antropomorfizados, temas comuns do período (HIRATA, 2012). O nome foi usado pela primeira vez, em 1814, com a publicação *Edebon Hokusai manga* (Mangá de Hokusai para aprender a desenhar), que tinha 15 volumes e destinou-se aos aprendizes do artista e àqueles que desejavam aprender a desenhar. O nome não foi muito usado, até o final do século XIX, pois usavam-se diferentes termos em diferentes épocas para referir-se a diferentes estilos (KOYAMA-RICHARD, 2022).

⁵ Distrito da luz vermelha, ou distrito do prazer, são bairros com casas de prostituição, mas desse período, também eram centros culturais, onde cortesãs era treinadas nas artes, incluindo música, caligrafia e literatura clássica, para melhor atrair clientes das altas classes sociais (S.R., 2018).

Figura 5 – Ukiyo-ê, A Grande Onda de Kanagawa, por Katsushika Hokusai, em 1832



Fonte: HOKUSAI, 1832.

Outro artista, Shumboko Ōoka (1680-1763)⁶, também é considerado pioneiro por criar o que é considerado o primeiro livro de cartuns e o mais antigo livro do gênero no mundo, denominado *Toba-ê Sangokushi*.

Por muito tempo, o Japão passou por um período de isolamento devido às restrições impostas pela dinastia Tokugawa, em que as únicas influências estrangeiras vinham de seus vizinhos Coreia e China. Então, em 1854, esta situação muda com a visita de Matthew Calbraith Perry, que serviu como ponto de partida das relações comerciais com os Estados Unidos, Rússia, França e Inglaterra, marcando o fim do período Edo (HIRATA, 2012).

Nos anos seguintes, ocorre a Restauração Meiji (1868-1889)⁷, período em que os sistemas político, jurídico, territorial e econômico do Japão são renovados, apontando o nascimento de um Estado capitalista moderno, e deixando para trás o sistema feudal.

⁶ Artista de ukiyo-ê e pintor, conhecido por suas pinturas de pássaros e flores (Ōoka Shunboku, 2022).

⁷ A Restauração Meiji ou Meiji Ishin ou Revolução Meiji foi derrubada do Xogunato Tokugawa, representa a passagem do governo teocrático para o governo do Imperador Meiji (1852-1912). Foi a Restauração que

Com essa renovação, as cidades também mudam devido a maior presença de estrangeiros, deixam de ser as cidades retratadas nos *ukio-ê*, tornam-se presentes novas tecnologias e a ciência, surgem novas vestimentas, acessórios, parques e distrações; o ensino é reformulado; músicos passam a adotar instrumentos ocidentais; e claro que estas mudanças também acabam refletidas na arte e na imprensa.

Em 1861 havia surgido o primeiro jornal, em Nagasaki⁸, o *Nahasaki Shipping List and Advisor*, publicação bissemanal em inglês, logo seguida, em 1862, do primeiro jornal em japonês, *Kanpan Batavia Shinbun* (Publicação oficial do jornal da Batávia), que trazia notícias das Índias holandesas⁹. E apenas em 1871 e 1872, surgiram os primeiros grandes jornais cotidianos, o *Yokohama Mainichi Shinbun* e o *Tokyo Nichinichi Shinbun*, respectivamente.

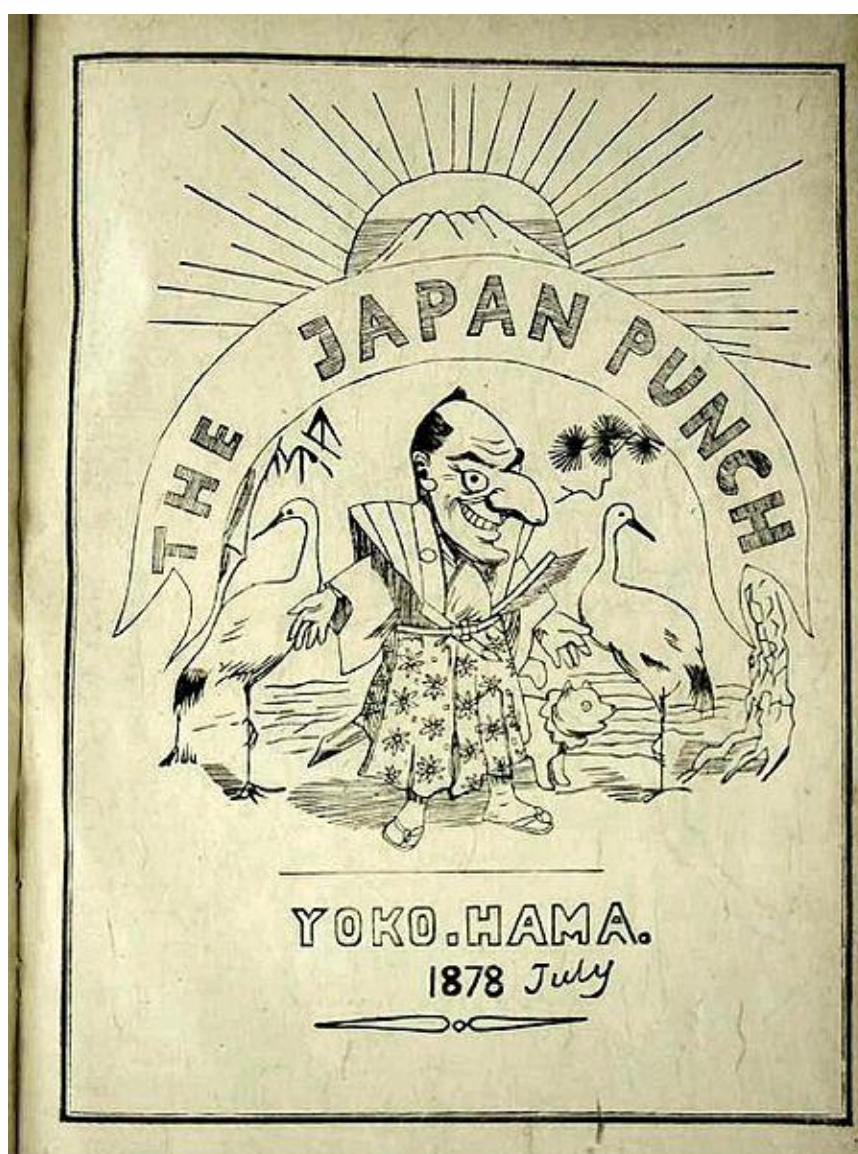
E logo surgem os primeiros artistas ocidentais, a influenciar a imprensa e a indústria das histórias em quadrinhos. O inglês Charles Wirgman (1832-1891)¹⁰, chega ao Japão como correspondente do *Illustrated London News* e após um ano, em 1861, funda a revista *The Japan Punch*, publicada em inglês e japonês até 1887. Nela apresentava diversos *ponchi-e*, ou caricaturas, cujo nome é derivado de “*punch*”, e tinha como tema a sociedade e costumes japoneses (KOYAMA-RICHARD, 2022).

tornou o Império do Japão a primeira nação asiática com um sistema moderno nação-estado. Marcou o início do Período Meiji (1868-1912) (Restauração Meiji, 2022).

⁸ A cidade é a atual capital e maior da cidade da Prefeitura de Nagasaki, na Ilha Kyushu, Japão. Entre os séculos XVI e XIX, foi um grande centro de influência colonial portuguesa no Japão, chegou a ser considerada a capital do catolicismo no país. Foi uma das cidades a experimentar um ataque nuclear, em 1945, durante a Segunda Guerra Mundial (Nagasaki, 2022).

⁹ Mais conhecidas como Índias Orientais Holandesas ou Índias Orientais Neerlandesas (1800-949), foi uma colônia de neerlandesas parte da Companhia Holandesa das Índias Orientais que abrangia todo o território da atual Indonésia. Em um momento foi uma das colônias mais importantes do Império Colonial Neerlandês, contribuindo muito para o destaque nos Países Baixos na história e colheita de dinheiro para o comércio entre os séculos XIX e XX. Começou a ser chamada de “Indonésia” em 1880, e apenas em 1945, nacionalistas indonésios declararam independência, que foi reconhecida pelos Países Baixos, no final da Guerra da Independência da Indonésia em 1949 (Índias Orientais Neerlandesas, 2022).

¹⁰ Artista e cartunista inglês, morou no Japão, de 1861, até a sua morte, em 1891 (Charles Wirgman, 2022).

Figura 6 – *The Japan Punch*, 1878

Fonte: Japan Punch, 2022.

A revista teve tanto sucesso que muitos artistas nipônicos demonstraram interesse pela produção de quadrinhos ocidentais, em especial europeus e estadunidenses. Tanto foi, que, o artista Kitazawa Yasuji (1876-1955)¹¹, também conhecido como Rakuten, aprende técnicas de ilustração ocidentais e as une com a ilustração japonesa para criar a primeira história em quadrinhos serializada em território japonês. Rakuten é quem retoma o uso do termo mangá para referir-se a histórias em quadrinhos (HIRATA, 2012), na época, buscando dar maior destaque ao gênero artístico das caricaturas. Em 1905 fundou seu próprio jornal, *Tokyo Puck*, o primeiro a ser publicado em cores, trazia caricaturas

¹¹ Foi mangaká e nihonga japonês, trabalhou durante o final da Era Meiji e início do Período Shōwa (Rakuten Kitazawa, 2022).

com explicações em inglês, chinês e japonês. Foi pioneiro ao adotar o formato de seis quadrinhos. Kitazawa era um grande crítico do mundo político em que vivia, mas nunca cedeu à pressão, mesmo quando sua revista era proibida, nunca deixou de retratar isso na edição seguinte. Tanto foi o seu sucesso, que lançou outras duas publicações, em 1912, o *Rakuten Puck* e o *Katei Puck*. Notando a falta de histórias em quadrinhos para crianças, abre, em 1914, a revista *Kodomo no tomo*.

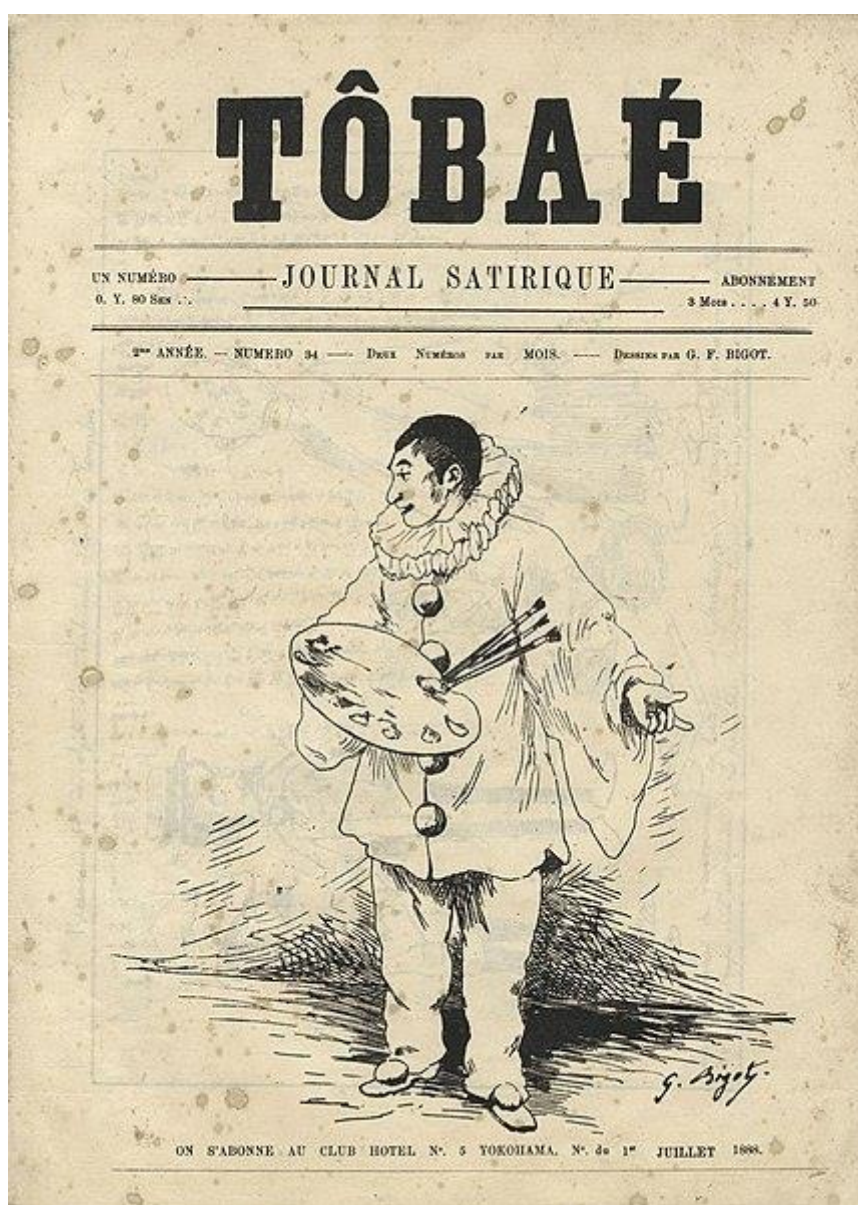
Após alguns anos repletos de viagens pelos Estados Unidos e Europa, retorna ao Japão e abre o *Rakuten Manga Studio*, em 1932.

Figura 7 – Tokyo Puck e Rakuten Puck



Fonte: ESCUDIER, 2019.

Também foi importante, o francês Georges Bigot (1860-1927), que apesar de desconhecido na França, deixou muitas caricaturas no Japão. Após ouvir histórias de conhecidos, apaixonou-se pela cultura japonesa e decide viajar para o país, para aprender a técnica de *ukiyo-e*, chegando em 1882 ao país e permanecendo até 1899. Lança a revista *Tobae*, em 1884. Pintava a vida cotidiana, mas também criticava a política, mesmo sofrendo censura, vivia do seu salário como cartunista, foi um dos primeiros a utilizar da divisão em quadros (KOYAMA-RICHARD, 2022).

Figura 8 - *Tobae*

Fonte: Tobae, 2022.

É importante mencionar estes influenciadores, pois com o influxo de arte e tradições ocidentais influenciaram a arte japonesa, especialmente as gerações mais novas, fascinadas pelo novo, sem deixar de lado seus próprios estilos e tradições, criando um estilo artístico híbrido. Aprendiam com os artistas ocidentais, mas aplicavam seus ideais e críticas ao estilo (BRENNER, 2007).

Mesmo quando os estilos de ilustração e desenhos animados tornaram-se mais ocidentalizados, imitando tiras de quadrinhos como The Yellow Kid e as novas ilustrações estilizadas da revista art déco de Paris e Nova York, a simplicidade do layout e a inventividade do ponto de vista derivado do Ukiyo-e e outros predecessores ilustrativos japoneses mantiveram as imagens distintamente

japonesas (Schodt 1983). Uma diferença notável das tradições cômicas ocidentais é a consciência de como um fundo afeta a imagem geral, especialmente ao decidir quando torná-lo particularmente detalhado para mostrar o lugar, e quando usar uma obliteração dramática de todo o fundo para definir a figura-chave em sequências de ação (BRENNER, 2007, p. 4, tradução nossa).

Com a mudança de período, para a era Taishō (1912-1926)¹², nasce um movimento “de novos representantes progressistas” do mangá, com nomes prestigiados, incluindo Okamoto Ippei (1886-1948), em suas fileiras. O cartunista trabalhou para o jornal popular *Asabi*, a partir de 1912, onde divulgava suas caricaturas; também ajudou a divulgar as primeiras *comic strips* americanas; e junto de Rakuten, também é considerado um dos pais da história do mangá moderno. Criou o termo *manga kisha* (“jornalista de mangá”) e formou, em 1915, a Associação dos Mangás de Tóquio, ou *Tokyo Manga Kai*, dissolvida em 1923, a *Nihon Manga Kai*, ou Associação Japonesa dos Mangás, ocupou seu lugar (KOYAMA-RICHARD, 2022).

A lei de “preservação da paz”, promulgada, em 1925, exerceu uma pesada censura sobre a imprensa. No início dos anos 1920, numerosas eram as publicações de tendência marxista, mas o liberalismo foi de curta duração e o governo tentou, com a nova legislação, retomar o controle absoluto da imprensa, que foi então amordaçada. Os que tentaram infringi-la foram severamente punidos. Todos os grandes jornais diários possuíam então sua própria revista de mangá, que doravante deveria limitar-se às histórias “politicamente corretas”. É também a época em que começaram a ser publicadas as primeiras revistas para crianças, das quais as mais importantes foram *Shōnen Kurabu* (Clube dos meninos) em 1914, *Shōjo Kurabu* (Clube das criancinhas) em 1926. Além dos mangás, essas publicações ofereciam principalmente literatura, narrativas ilustradas e alguns artigos pedagógicos (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 122).

Foi o início da conquista do público jovem, com a incorporação de mangás para crianças, revistas femininas e publicadas em volumes independentes, com no máximo dez páginas e impressas em papel espesso e sólido, eram histórias coloridas, mas não são mais encontradas. Também se popularizaram os mangás de aventura, sendo o mangá *Shōchan no bōoken*, o primeiro a fazer uso dos balões no Japão; e os mangás de viagens, em grande parte por causa das ferrovias que permitiam a circulação por todo o arquipélago, eram mangás lúdicos e pedagógicos, voltados às crianças, e não aos turistas (KOYAMA-RICHARD, 2022).

¹² Período entre julho de 1912 e dezembro de 1926, durante o reinado do Imperador Taishō, marcado por problemas políticos e econômicos para o país (Período Taishō, 2022).

Figura 9 – *Kisha Ryoko* (viagem de trem), por Noboru Oshiro, em 1941



Fonte: *Kisha Ryoko*, 2022.

Com a iminência da Segunda Guerra Mundial (1939-1945)¹³, mangás deixam de servir para divertir crianças e passam a ser usados como ferramenta de propaganda, fortalecendo o nacionalismo japonês (KOYAMA-RICHARD, 2022).

Como o militarismo idealista e o nacionalismo aumentaram em todo o país antes da eclosão da guerra, os quadrinhos que tinham sido originalmente uma voz de dissensão foram suprimidos por um governo cada vez mais tirânico. Artistas e editores foram ameaçados com uma variedade de punições por desobedecer a ideia do governo sobre o que seu trabalho deveria ser: patriótico, inspirador e unificador. O acordo era claro: ou trabalhar para o governo, produzindo propaganda em quadrinhos tanto para a frente doméstica quanto para a frente inimiga, ou ser pressionado a perder seu emprego, ser exilado ou mesmo preso. Alguns artistas simplesmente pararam de trabalhar durante a guerra, enquanto muitos outros cederam sob a pressão e trabalharam para a máquina de propaganda do governo. Outros ainda fugiram do país para continuar sua crítica de longe ou até mesmo para produzir quadrinhos de propaganda para os Aliados. O resultado foi uma queda devastadora na criatividade e variedade dos quadrinhos disponíveis no Japão, e a indústria de quadrinhos levou um bom tempo para se recuperar da amargura de tal opressão, já que os principais artistas tiveram que aceitar sua decisão de fugir ou abandonar seus ideais sob pressão (BRENNER, 2007, p. 5, tradução nossa)

¹³ Maior conflito militar da história, o Japão fez parte de Eixo, junto da Alemanha e Itália, com o intuito de assegurar seus próprios interesses expansionistas (Potências do Eixo, 2022).

Também marcam a cultura do país, os bombardeamentos de Hiroshima e Nagasaki. Até hoje, muitas temáticas comuns dos mangás podem ser traçadas desde a guerra e as bombas, e da análise do conflito entre homem e tecnologia e ameaça do apocalipse, também foram fortes as mensagens antiguerra nas publicações após esse período. Nota-se que artistas e produtores ainda optam por falar sobre a temática da guerra usando diferentes histórias e lugares, buscando não mostrar mencionar diretamente a Segunda Guerra Mundial, a não ser quando mostram civis inocentes (BRENNER, 2007).

O fim da guerra e consequente ocupação norte-americana no país acabou servindo de base para o mangá moderno, pois com a rendição do Japão, autoridades estadunidenses proibiram a publicação do mangá ‘publicitário’ e militarista desenvolvido durante a guerra. Com isso, o foco passou a ser a indústria de entretenimento (ESCUDIER, 2019).

Com o fim do conflito, muitos soldados desempregados passaram a percorrer o país fazendo apresentações de rua e representações de teatro chamadas *kamishibai*, muito apreciados pelas crianças, e locais onde muitos mangakas ou mangakás (artistas de mangás) iniciaram suas carreiras, ao desenhá-los.

As histórias em quadrinhos também renasceram com o fim da guerra. Tiras humorísticas e jornais satíricos voltaram a ser publicados, espaço no qual surge a primeira mulher mangaka, Hasegawa Machiko (1920-1992)¹⁴, a ser reconhecida por seu trabalho, ela cria *Sazae-san*, em 1946. Algumas revistas continuaram a ser publicadas ao longo do conflito, e outras retornam e novas surgem (KOYAMA-RICHARD, 2022).

Figura 10 – *Sazae-san*



Fonte: SILVA, 2016.

¹⁴ Mangaká, colecionadora de arte, artista e escritora japonesa (Machiko Hasegawa, 2022).

Neste período, surgem também os “livros vermelhos”, ou *akahon*, muito publicados em Osaka¹⁵, costumavam ter capas vermelhas e eram vendidos em lojas de brinquedos e bombons, por valor baixo (KOYAMA-RICHARD, 2022).

Esses quadrinhos eram baratos e nem sempre tinham a mesma qualidade que os primeiros criadores do pós-guerra achavam necessário para provar o valor do formato, mas a destruição da antiga estrutura da indústria de quadrinhos permitiu que muitos artistas jovens e inovadores entrassem na indústria e, assim, revigorassem a cena dos quadrinhos com ideias ambiciosas sobre o que o meio poderia realizar (BRENNER, 2007, p. 6, tradução nossa)

Na década de 1950, os “livros vermelhos” começaram a ficar mais caros, assim, leitores passaram a recorrer às *kashihon manga*, livrarias de empréstimo de mangás, existentes por todo o país. Surgem, também, as histórias serializadas, *story manga*, sob influência de Tezuka Osamu (1928-1989)¹⁶, considerado o avô dos quadrinhos japoneses.

Até a década de 1950, as forças de ocupação americanas, temendo o espírito de obediência e de sacrifício japonês baniram certas temáticas dos mangás, como histórias anteriores a Restauração Meiji, artes marciais, como judô, karatê e outros esportes de combate; incentivavam o uso de temas como beisebol e ficção científica. Mas depois de 1950, com a reconstrução do país após a Guerra, isso muda, e artistas são, novamente, livres para inspirar-se por qualquer momento histórico nacional ou internacional, surgindo muitas histórias para meninos sobre robôs, batalhas, aventuras, samurais e caubóis; para meninas, foram inspirados pelo passado e países estrangeiros; e para crianças, sempre muito coloridos e atraentes, traziam grande diversidade. Vale notar, que foi nesta década, que a indústria dos quadrinhos para meninas começou a ser dominada por mulheres.

Tezuka Osamu, além de um dos mangakás mais conhecidos do Japão, foi doutor em medicina, músico e grande conhecedor de insetos. Desde sua infância, amava mangás, comprava tantos quanto podia e os lia e relia, e também foi amante do cinema. Apesar de sempre ter sido grande artista, seguiu os passos de seus antepassados e cursou medicina em 1945, tornando-se mangaka apenas após se formar enquanto se preparava para o doutorado em Medicina (KOYAMA-RICHARD, 2022).

¹⁵ Cidade japonesa localizada na província de Osaka, ao sul da ilha de Honshu. Como foi fundada no período Edo, está entre as cidades mais antigas do país. É atualmente uma das maiores cidades do Japão (Osaka, 2022).

¹⁶ Também conhecido como ‘pai do mangá moderno’ e ‘Deus do Mangá’ (*Manga no Kamisama* em japonês) (Osamu Tezuka, 2022).

Figura 11 – Osamu Tezuka e *Astro Boy*



Fonte: Suki Desu, 2015.

Tezuka acreditava que o formato dos quadrinhos poderia ser usado de forma muito mais criativa do que já havia sido usada, e a relativa liberdade dos quadrinhos vermelhos permitiu que ele experimentasse a técnica. Ao contrário dos artistas influenciados por estilos de quadrinhos e ilustração tradicional, a principal influência de Tezuka veio do cinema. Ele cresceu absorvendo filmes como uma esponja, e ele foi particularmente atraído para os primeiros desenhos animados dos irmãos Fleischer-criadores de Betty Boop e Popeye the Sailor Man-e de Walt Disney (BRENNER, 2007, p. 6, tradução nossa)

A obra mais famosa que publicou, e, de acordo com o público, sua maior obra prima, é *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*, 1952-1968), que na verdade, não foi bem aceita na época em que foi publicada, foi queimada, e vaiada por influenciar nefastamente a juventude, mesmo que os adultos não entendessem os sentimentos que buscava expressar com animais falantes e robôs. *Astro Boy* alcançou ainda maior sucesso quando foi adaptado para a televisão.

Tezuka nunca escondeu a influência que a Disney, em especial Mickey Mouse teve sobre seu estilo, e buscou contribuir para a indústria de animação japonesa, acreditando no caráter internacional dos desenhos animados, e que estes eram melhor compreendidos que os mangás (KOYAMA-RICHARD, 2022). Porém, essa influência levou a criação de seu próprio estilo, combinado com aspectos tradicionais japoneses e o uso dramático dos espaços dos *ukiyo-e* (BRENNER, 2007).

Tezuka estava convencido de que o formato poderia ser usado para contar todo tipo de história, de aventura a comédia e dramas sérios. Ele começou contando histórias que apresentavam longos arcos de história e desenvolvimento de personagens em profundidade, prestando notável atenção à passagem do tempo (BRENNER, 2007, p. 7, tradução nossa)

Escreveu o primeiro *Shōjo* mangá (mangá para garotas)¹⁷, em 1953, “A princesa e o cavaleiro”, outras tentativas de alcançar esse público já haviam sido feitas, mas não da forma como ele conseguiu demonstrar sua forma de pensar e se expressar, algo que conseguiu devido a influências femininas em sua vida, desde a sua infância (KOYAMA-RICHARD, 2022).

Figura 12 – A princesa e o cavaleiro, sobrecapa da edição brasileira, reimpressa em 2021



Fonte: JBC, 2021.

Apesar de Tezuka ter sempre optado por expressar seu desejo pelo amor à vida, artistas ao redor buscavam criar mangás mais realistas, e ancorados pela sociedade em que viviam, mesmo que isso significasse demonstrar violência e sangue. Nasce, assim, o movimento de mangás *gekiga*,¹⁸ no final da década de 1950. O gênero fez sucesso também entre os intelectuais, que notaram a consistência da força e reflexão expressa por estas histórias, e buscavam estudá-las (KOYAMA-RICHARD, 2022).

Essas histórias, apelidadas de Gekiga ou imagens dramáticas, apelavam especificamente para os jovens agora muito velhos para os quadrinhos

¹⁷ Escrito como Shōjo, shojo, ou shoujo manga, é um mangá escrito com o público adolescente feminino em mente, normalmente entre as idades de 12 a 18 anos, assim, indica um público-alvo, não um gênero (Shōjo, 2022), e mesmo assim, não necessariamente indica os seus reais leitores ou leitoras.

¹⁸ Movimento de mangás para adultos, representava uma linha séria de mangás, que não necessariamente queriam ser vistos como mangás, mas “desenhos irresponsáveis”, designa, assim, trabalhos mais adultos dentro dos quadrinhos nipônicos (Gekiga, 2022).

shōnen¹⁹. Apresentando os homens como heróis em vez de meninos, esses quadrinhos contavam histórias adultas, deixando para trás a visão em preto e branco do mundo apresentado no mangá shōnen. Esses quadrinhos não evitavam violência, sexo ou crime, e abraçavam os anti-heróis como protagonistas (BRENNER, 2007, p. 8, tradução nossa)

Foi nesta época que as revistas de mangás ganharam maior frequência, expandindo o mercado editorial, e revistas que eram antes mensais tornam-se semanais. Sendo duas das mais importantes, *Shukan Shōnen Sunday* e *Shukan Shōnen Magazine*, lançadas em 1959, ambas revolucionaram o mercado, pois os mangakas precisavam trabalhar mais rápido e os jovens não precisavam mais utilizar de livrarias de empréstimo.

Uma das maiores mudanças da década de 1960, ocorreu em relação aos *shōjo* mangás, que ganharam seminários, mas principalmente, por passarem a ser escritos por mulheres. Até então, as histórias retratavam imagens idealizadas de mulheres vistas pelo ponto de vista dos homens que as escreviam, como jovens sensatas, esposas perfeitas e mães de família. Desenhistas colocaram seu talento como mangaká em práticas, ao evoluir esta visão, tornando-a realista, menos perfeita e mais acessível (KOYAMA-RICHARD, 2022).

A partir desta conclusão óbvia, mas não menos inspirada, um novo subgênero de mangá começou a surgir, e nos anos 1970 o mangá shōjo se tornou uma força própria. As novas criadoras femininas intuíram o que as leitoras queriam e criaram histórias de melodramas emocionantes, cenários elaborados e trajés com dramático e ainda com psicologia escura (BRENNER, 2007, p. 8, tradução nossa).

Sob a influência dos Jogos Olímpicos de Tóquio, em 1964, os esportes também se tornam uma das grandes temáticas dos mangás.

Ao longo da década de 1970, o mercado do mangá começa a assumir a configuração que vemos hoje (KOYAMA-RICHARD, 2022), sendo este, também, o momento em que mangás passam a ser exportados para certos países ocidentais, já devido em grande parte, a traduções feitas por fãs (BRENNER, 2007).

Apesar do mercado dos mangás alcançar o seu apogeu na década de 1990, na mesma década suas vendas entram em declínio no arquipélago, pois leitores não mais necessitam comprar os materiais por causa da popularidade de livrarias de segunda mão e de empréstimo, cafés de mangás e da internet, em especial os celulares.

¹⁹ *Shōnen*, *shounen* ou *shōnen* mangá, é um mangá escrito com o público adolescente masculino em mente, normalmente entre as idades de 12 a 18 anos, assim, indica um público-alvo, não um gênero (Shōnen, 2022), e mesmo assim, não necessariamente indica os seus reais leitores ou leitoras.

Mangás são parte intrínseca da vida e do cotidiano dos japoneses, é difícil encontrar quem não tenha tido convivência com o formato em algum momento de sua vida, incluindo intelectuais, eles podem ser encontrados em qualquer lugar, não apenas em livrarias. São um formato de mídia própria, e podem veicular toda e qualquer informação, o próprio Ministério da Educação utiliza deles para elaborar partes de manuais escolares, além de existirem também mangás pedagógicos ou educativos, que trazem como temática, literatura, história, biografias de personalidades importantes, história da arte, ciências, enfim, podem tratar sobre qualquer assunto de forma mais lúdica e atraente, seja para crianças ou adultos (KOYAMA-RICHARD, 2022). Mesmo os livros de Scott McCloud (1993; 2005) podem ser comparados a essa categoria, considerando que o artista transformou livros acadêmicos em histórias em quadrinhos. No Brasil, um bom exemplo é a coleção Guia Mangá, da editora Novatec, que trata de temáticas como Física, Eletricidade, Banco de Dados, Estatística, Cálculo, Universo, Relatividade, Números complexos, Fisiologia, entre outros (Editora Novatec, 2022).

Figura 13 – Dois exemplos da coleção Guia Mangá



Fonte: Editora Novatec, 2022.

Analisando os mangás de forma geral, muitos do ocidente acabam relacionando-os à violência, erotismo e horror, mesmo que representem apenas parte da produção. Em relação ao erotismo, este já estava presente em estampas desde o período Edo, assim como

ilustrações um tanto mórbidas e sangrentas. Sendo o *ecchi*²⁰, estilo que apresenta características eróticas, muito comum em todos os gêneros de mangás, de romance a ação. A violência é um ponto curioso, pois o Japão é considerado um dos países mais seguros do mundo, assim, a violência retratada nas páginas pode ser considerada um escape usado para aliviar estresse e satisfazer fantasias.

Quanto a sua produção, esta depende muito do trabalho em equipe e colaboração entre mangakas, seus assistentes e editores. Um bom editor pode determinar se a obra atinge sucesso ou não, é seu trabalho guiar os artistas e coordenar o projeto para que este possa se concentrar na produção da história, além de vender as histórias, para que estas não sejam descontinuadas. Ainda assim, mangakás tem muita liberdade quanto ao que desejam contar e como, escolhendo como preferem se expressar, a paginação das obras e a melhor forma de demonstrar seu talento (KOYAMA-RICHARD, 2022).

4.2 A história em quadrinhos coreana: o Manhwa e o Webtoon

Mas o que é manhwa²¹? Na Coreia, manhwa (만화) é o termo usado para tratar de qualquer história em quadrinho, sejam elas nacionais ou internacionais, mas como o termo mangá, manhwa passou a ser usado no ocidente para referir-se a histórias em quadrinhos coreanas (MUIRHEAD, 2018).

Além de manhwas, este tópico também tratará de *webtoons*, originalmente criado na Coreia do Sul, o termo *webtoon* é a junção dos termos “web” e “comic”, e utilizado para descrever histórias em quadrinhos digitais, que podem ou não aproveitar-se de efeitos hipermídia. É importante notar que eles nascem no formato digital, diferente de quadrinhos que são criados para o formato impresso, mas também distribuídos digitalmente com digitalizações (JEONG, 2020).

Ambos são manhwas, mas nem todo *webtoon* é manhwa, e nem todo manhwa é *webtoon*, isso porque manhwas impressos continuam existindo, e pois *webtoons* tendo sido reconhecido mundialmente e adotado por outros países como um formato de publicação.

²⁰ *Ecchi* ou *etchi*, traduzido como “obseno”, refere-se a relação sexual ou amostra de sexualidade, no caso de animes, mangás e jogos de videogame, é usado para indicar a sensualidade como importante tema da história, mas não explícitas ou censuradas, pois estas são chamadas de *hentai* (Ecchi, 2022).

²¹ Pronunciado com ênfase na última sílaba: main / ha.

Com o levantamento bibliográfico sobre sua história, busca explicar como ambos nasceram e como os manhwas levaram à criação dos *webtoons*, e que o digital é apenas uma das tipologias entre quadrinhos coreanos, que possui maior facilidade em ser exportado e globalizado na era digital em que vivemos.

4.2.1 Histórico

Se existe uma palavra que pode resumir a história dos quadrinhos nacionais e internacionais na Coreia do Sul é a censura. Presente nos diferentes governos dos séculos XIX e XX, artistas, editores e vendedores tiveram que conviver com esta e aprender a criar e distribuir quadrinhos apesar das restrições impostas.

Foi no século XIX, quando começou a ser construída a base para o manhwa moderno, e no Japão, são delineados os primeiros mangás, como vemos hoje. Com os primeiros tratados comerciais entre a Coreia e o Japão²² e o reconhecimento do Imperador japonês (1876) como seu soberano livre, o país passa por um período sob grande influência japonesa.

Em um primeiro momento, com a fluida relação entre os dois países, os coreanos copiaram o modelo japonês e surge, em 1883 o primeiro periódico, chamado de *Hanseongsunbo*, sendo que este e outros traziam notícias acompanhadas de muitas ilustrações. Também é publicado, em 1909, sob protetorado japonês o periódico *Daehan Minbo*, que tinha em sua primeira página o manhwa *Saphwa*, por Lee Do-Young, que criticava o apoio ao governo japonês. Em 1910, a ocupação japonesa²³ põe fim ao periódico e qualquer outra forma de expressão coreana (LENT, 2015).

²² O Tratado de Gangwa, Tratado de Amizade Japão-Coreia ou Tratado de Kanghwa foi estabelecido entre o Império do Japão e o Reino de Joseon (ou Dinastia Joseon, do período entre 1392 e 1897, foi a última dinastia da Coreia e a mais longa dinastia confucionista de sua história [Dinastia Joseon, 2022]) em 1876. Anteriormente, o país tinha passado por um grande período de isolamento, depois que a França e os Estados falharam em iniciar acordos econômicos, o Império japonês, utilizou da força para forçar a assinatura de tratados desiguais, abriu três pontos de comércio com o Japão, além de garantir aos japoneses extraterritorialidade. Foi o início de relações desiguais onde a Coreia era usada por potências imperiais, chegando a ser anexada pelo Japão (Tratado de Ganghwa, 2022).

²³ A ocupação japonesa da Coreia ocorre entre 1910, após o colapso do Império Coreano (dinastia Joseon), e dura até 1945, no final da Segunda Guerra, pelo Tratado Japão-Coreia, que na verdade nunca foi assinado pelo Imperador Gojong (governante coreano). Foi imposto um regime de terror, muitos eram forçados a trabalhar nos campos de trabalho forçados e em fábricas, além da imposição de leis suprimiram a cultura coreana e incentivaram uma assimilação forçada na cultura japonesa. Por um tempo, mesmo o idioma coreano foi banido, e literatura e canções nacionais proibidas (Ocupação japonesa da Coreia, 2022).

Figura 14 – *Daehan Minbo*, publicado em 1909



Fonte: Lee Do-Young, 2022.

Apenas em 1919, o governo japonês começaria a relaxar seu controle sobre a imprensa, permitindo o surgimento de novos manhwas, quando surgem premiações e concursos para fomentação do meio, onde aproveitam-se da diminuição da censura para converter o meio em uma arma para criticar o governo japonês.

Os anos 20 trouxeram os primeiros quadrinhos planejados, muitas vezes com história e arte elaborada por pessoas diferentes, tinham o intuito de dar voz ao povo. Uma das primeiras publicações do equivalente às tirinhas brasileiras, ocorreu através do jornal *Chosun Ilbo*, a série *Meongteonguri Heotmulkyeogi* (Os esforços em vão de um idiota), por Noh Su-Hyeong (LENT, 2015). Noh foi um exemplo de artista que abordava temas sociais e políticos de forma sutil, pois

[...] a censura aplicada pelo governo japonês diminuiria durante os anos 30 nos quadrinhos coreanos de tom político, embora vários jornais favoráveis ao governo de ocupação serializassem caricaturas colaborando na legitimação do regime (FERNÁNDEZ, 2018, p. 174, tradução nossa).

Figura 15 – *Meongteonguri Heotmulkyeogi*, publicado em 1924



Fonte: No Su-hyeon, 2022.

Foram publicadas diversas obras ao longo da década, mas logo a ocupação japonesa suspendeu e fechou jornais e revistas críticos a seu regime, o que levou a substituição de quadrinhos com mensagens políticas por mahwas infantis e humorísticos (LENT, 2015).

Isso pois, com a década de 30, e a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), a forte influência japonesa começa a diminuir, mesmo com o contínuo uso dos quadrinhos como propaganda, onde o mangá promove a coragem e o manhwa, a resistência (SIMÓN, 2012). Mesmo assim, este ainda era um período de perseguição da imprensa, com trabalhos queimados e artistas ameaçados, muitos dos quais não tiveram escolha a não ser trabalhar com a criação de propagandas japonesas (MUIRHEAD, 2018), seguindo a linha de produção dos próprios mangakás no Japão.

Com o fim da guerra, manhwas começam a ganhar maior foco, publicados em revistas dedicadas a eles, e não mais como parte de periódicos, com a primeira, editada em 1948, pelo artista Kim Yong Hwan, chamada *Manhwa Haengjin* (Manhwa em março). O novo meio abriu espaço para o florescimento de artistas e publicações, muitos

contribuindo durante a Guerra da Coreia (1950-1953)²⁴, criando quadrinhos de propaganda em favor dos militares e trazendo mensagens anticomunistas (FERNÁNDEZ, 2018). Sendo estas mensagens, grande influência da presença dos Estados Unidos na península (MUIRHEAD, 2018).

Figura 16 – *Manhwa Haengjin*, publicado em 1948



Fonte: Kim Yong-hwan, 2022.

Durante este período, além do manhwa bélico de propaganda, existia também o manhwa infantil, uma das poucas fontes de lazer, era uma forma de entretenimento barato, que auxiliou a instaurar a história em quadrinhos moderna no país, Simón (2012) aponta este como o momento em que o manhwa foi consolidado.

Surgem os *ttakji manhwa* (딱지만화), revistas de baixo custo, feitas com papel de baixa qualidade, com cerca de 20 páginas, trazendo histórias sobre os “exóticos” países do ocidente, publicadas em Busan²⁵. Permitiu o surgimento de novos autores e a diversificação do gênero, cada vez mais adaptado aos gostos dos leitores, mesmo sobre

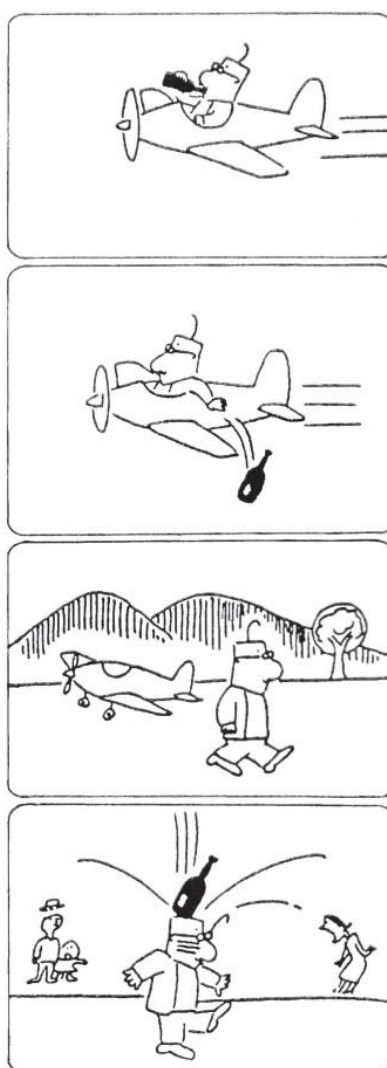
²⁴ Também conhecida como Guerra Coreana, ou Guerra de Libertação da Pátria (na Coreia do Norte), foi o conflito armado entre Norte e Sul, comunismo e capitalismo, durante a Guerra Fria, cujo resultado final foi a divisão do país. Tecnicamente, apesar de um armistício ter sido assinado em 1953, criando a Zona Desmilitarizada da Coreia, nenhum tratado de paz foi assinado, o que significa que os países ainda estão em guerra. Apenas em 2018, foram iniciadas negociações entre seus líderes para oficialmente encerrar o conflito (Guerra da Coreia, 2022).

²⁵ Hoje, Cidade Metropolitana de Busan, e anteriormente Pusan, é a segunda cidade mais populosa da Coreia do Sul. É o centro econômico, cultural e educacional do sudeste do país, com o porto mais movimentado do país e oitavo do mundo, também é a maior área industrial da Coreia do Sul (Busan, 2022).

controle da justiça e censura. Foi neste período que começaram a utilizar vinhetas e balões (SIMÓN, 2012).

Em 1955, popularizou-se tirinhas de quatro painéis, publicadas diariamente nos jornais da Coreia do Sul, realizadas até hoje. Esses desenhos são curiosos, por poderem ser caracterizados como quadrinhos políticos e histórias em quadrinhos, por trazerem título e o mesmo personagem recorrente. São publicadas na seção cultural ou social, verticalmente em uma coluna acompanhada de pequenos anúncios, que representam um dos espaços mais cobiçados e caros do jornal (LENT, 2015).

Figura 17 – Tirinha de Kim Song-Hwan²⁶, publicada em 1955



Fonte: LENT, 2015.

²⁶ Kim Seong-hwan (1932-2019), foi um artista e cartunista sul-coreano, muito conhecido por ter criado e perpetuado a história em quadrinhos de mais duração da Coreia. Também usou o pseudônimo Gobau, para evitar problemas com tropas norte-coreanas (Kim Seong-hwan, 2022).

O pós-guerra trouxe dificuldade para cartunistas, muitos não entendiam o seu propósito, e os salários eram muito baixos, fazendo com que desistissem da profissão. Mas foi também durante a década de 50 que surgiu o modelo de produção que perpetua, ao menos parcialmente, até hoje dominado por “fábricas de quadrinhos” e lojas de aluguel.

Para simplificar, a escrita e o desenho dos quadrinhos eram feitos por um mestre cartunista e aprendizes de estudante, que enviavam o produto acabado para uma impressora. Os distribuidores então entregaram os quadrinhos a milhares de lojas de aluguel em todo o país, onde os fãs os liam nas instalações ou os emprestavam por um dia ou dois, com várias taxas de aluguel. Sob este sistema, todos os quadrinhos resultantes de um determinado estúdio foram produzidos no estilo do mestre cartunista e creditados a ele (LENT, 2015, p. 84, tradução nossa).

Estúdios empregavam de 5 a 200 aprendizes, podendo ter estruturas bem organizadas em cartunistas, editores e líderes de times de 10 a 15 membros, sendo que os aprendizes trabalhavam pelo salário e experiência sob o mestre cartunista, com a esperança de, um dia, ter seu próprio estúdio.

No auge dos anos 60 e 70, essas fábricas produziam até 60 histórias em quadrinhos por dia, publicações estas, que em 1967, já representavam dois terços das publicações coreanas. Esse sistema de produção entrou em declínio na década de 90, junto com as lojas de aluguel (LENT, 2015).

A década de 60, também deu início a um longo período de censura de manhwas, e pirataria de mangás. O golpe de estado de Park Chung-hee em 1961²⁷, foi marcado pela censura sobre a criatividade e a imprensa, que levou ao monopólio da editora oficial *Habdong Munhwasa*, em 1966. Os gêneros mais publicados da época era manhwas infantis e novelas históricas, que possibilitaram uma reconstrução histórica coreana após a ocupação japonesa e a crítica sutil ao poder (SIMÓN, 2012).

Criado, em 1961, o *Hanguk Adong Manhwa Jayulwhoe* (Comitê coreano autorregulador de quadrinhos infantis), era composto por editores e cartunistas, e era regido por artistas e escritores que submetiam seus trabalhos ao escrutínio de cartunistas

²⁷ O Golpe de Estado de 16 de Maio de 1961 foi um golpe militar na Coreia do Sul, organizado por Park Chung-hee e seus aliados, constitui o Comitê Revolucionário Militar. O golpe pôs fim a Segunda República (1960-1961) e instalou o Conselho Supremo para a Reconstrução Nacional. Como resultado levou ao poder uma elite desenvolvimentista e estabeleceu os alicerces para a industrialização da Coreia do Sul, apesar de ser controverso pela supressão da democracia e liberdades civis (Golpe de Estado de 16 de Maio, 2022).

veteranos, como forma de melhorar a qualidade dos manhwas, e quando isso não era aprovado, editores, com apoio do governo, implementaram maior censura. Não satisfeitos com os resultados, em agosto de 1968, o governo cria seu próprio órgão regulador, *Hanguk Adong Manhwa Yuliwiwonwhoe*, para melhor controle de quais quadrinhos eram considerados prejudiciais à sociedade, pois estes eram vistos pelo governo como um dos males da sociedade (LENT, 2015). “Desde o governo, era incentivada a produção de obras anticomunistas e proibidos os conteúdos considerados inapropriados para a sociedade, como violência ou sexo” (FERNÁNDEZ, 2018, p. 177, tradução nossa).

A situação piorou na década de 70, quando começaram a surgir quadrinhos para o público adulto, com temáticas sobre violência e sexo. E mais uma lei é implementada, visando a proteção de crianças e adolescentes.

Mesmo com a morte do, então presidente, Park Chung-hee, em 1979, na década de 1980 surge um movimento de “purificação social”, organizado pelo *Korean Social Purification Committee*. Neste sentido, foram feitas prisões e acusações da violação da *Juvenile Protection Law*, e muitos editores perdiam suas autorizações, se publicassem qualquer material contendo crueldade, sensacionalismo e malícia, o que era censurado.

Contraditoriamente, foi a forte censura que levou a livre circulação de mangás pirateados.

[...] existiam mais de quinze mil lojas de aluguel de quadrinhos em meados da década de 1980, circulando mangás e livros criados em estúdios locais. Estranhamente, um adiamento do governo de 1987 que permitiu que os editores locais registrados nas autoridades imprimissem qualquer coisa que desejassem sem censura prévia, abriu as comportas para o mangá. Editores empenhados em fazer lucros rápidos resultaram em títulos ainda mais "vulgares" do que antes (LENT, 2015, p. 78, tradução nossa).

Figura 18 – Museu recria as “lojas de aluguel”, *Ttaengi's Comic Book Store*



Fonte: Korea Manhwa Museum, 2022.

Considera-se que os efeitos negativos do mangá não eram apenas morais, talvez o mais importante seja a ameaça que eles representavam para um mercado nacional de quadrinhos ainda em crescimento, ameaça essa, existente desde a década de 60, pois a popularidade dos mangás dificultava o crescimento dos mercados de quadrinhos coreanos, nacionais.

Nos anos 90,

[...] o Comitê de Ética para Livros, Revistas e Jornais Semanais e grupos cartunistas coreanos esforçavam-se rigorosamente para conter as importações japonesas carregadas de sexo e violência. O comitê continuou a censura prévia até 1992 (LENT, 2015, p. 79, tradução nossa).

Em 1992, o comitê experimentou deixar de lado a forte censura, ainda assim, o comitê não foi muito efetivo ao longo de sua existência, pois não possuía os funcionários para analisar os mais de sete mil quadrinhos por ano, que estavam sendo traduzidos e publicados.

Como forma de incentivar a leitura de manhwas no país, houve grande incentivo de boicote de mangás, através de seu conteúdo e lojas de aluguel. Tanta foi a pressão que,

em 1993, o governo estabeleceu uma lei que proibia a presença de lojas de aluguel a menos de duzentos metros de qualquer instituição de ensino, com efeito a partir de 1996.

A década de 80 também trouxe mudanças quanto ao formato dos manhwas, com o nascimento de “*comic magazines*”, que aumentavam a audiência de uma história com o lançamento de capítulos, que seriam, depois, reimpressos e vendidos em livrarias, e até 1995, vinte dessas revistas existiam. Além das revistas, os quadrinhos também passaram a ser caracterizados de acordo com grupos de audiência²⁸. As histórias resultantes desse novo formato eram similares, mas não cópias dos mangás.

A década de 90, foi a década de ouro para os manhwas.

O avanço dos quadrinhos e desenhos animados profissionalmente conta uma história semelhante de sucesso. Durante a década, sem dúvida por causa do forte apoio financeiro e moral do governo, quadrinhos e animação foram impulsionados por uma infra-estrutura intrincadamente projetada de associações e agências, um grande número de programas universitários, e uma grande variedade de atividades de apoio, como festivais, instituições e centros, livros e periódicos, e bibliotecas e museus. Por exemplo, agências que lidam com quadrinhos podem ser encontradas na Agência de Promoção de TI Coreana do Ministério da Cultura, Esportes e Turismo, e grupos de negócios de personagens sob duas outras agências ajudam a indústria de quadrinhos às vezes. A Korea Culture and Content Agency (KOCCA), criada em 1997, aloca anualmente US\$ 3 milhões para quadrinhos, premiando empresas com base em suas estratégias artísticas (LENT, 2015, p. 88, tradução nossa).

O país, reconhecendo o formato, inaugurou centros de exposições, museus, ruas e festivais em diferentes cidades (LENT, 2015), além da primeira biblioteca de manhwas na universidade, *ChungKang College of Cultural Industries*, ter sido inaugurada ainda em 1998 (FERNÁNDEZ, 2018). E hoje, como parte do desenvolvimento cultural do país, o próprio governo incentiva a produção de manhwas e desenhos animados.

Mesmo com a crise econômica entre 1997 e 1998²⁹, manhwas não deixaram de crescer, os quadrinhos serviam de distração para a situação econômica. Após a crise, surgiram novas, pequenas editoras para nutrir poucos títulos; aos poucos o mercado foi expandido para os manhwas e a imprensa independente, em que fãs produziam e publicavam materiais usados para se autoexpressar (LENT, 2015).

²⁸ Formato similar ao usado nos mangás, com mangás elaborados com certas faixas etárias em mente: *shounen* (para meninos), *shoujo* (para meninas), *seinen* (para homens), *josei* (para mulheres) e *kodomo* (para crianças).

²⁹ A crise financeira afetou todo o Sudeste e oriente asiático, começou na Tailândia, com o colapso de sua moeda que devido a sua dívida externa acabou afetando os países ao seu redor, como Japão, Indonésia, Coreia do Sul, Hong Kong, Laos, Malásia e Filipinas, sendo a Indonésia, Coreia do Sul e Tailândia os mais afetados (Crise financeira asiática de 1997, 2022).

Mudanças ainda maiores ocorreram nos anos 2000, em especial por causa do advento da internet. Desde os anos 90, a Coreia do Sul vinha incentivando a expansão das telecomunicações e da internet, hoje com uma das melhores infraestruturas do mundo, com 94% de sua população possuindo smartphones, e 96% de conexão com a internet (FERNÁNDEZ, 2018).

Não é surpresa que a maior mudança não tenha sido a evolução dos gêneros, em especial *Soonjung*, ou manhwa para meninas, ou os *Haksup* (estudo) manhwa, que apresentam um novo olhar sobre o ensino, mas uma mudança apenas possível com a internet, que

[...] abriu novos espaços para cartunistas estabelecidos, bem como para amadores, que teriam achado quase impossível ter seu trabalho impresso convencionalmente. O webzine Hacking começou a tendência dos quadrinhos online. Fundado em 1999 pela Haksan Publishing e algumas empresas startup de Internet, Hacking concentrou-se em novos talentos, mas, como com um número de seus sucessores, o serviço não durou (LENT, 2015, p. 91, tradução nossa).

É no meio digital que nascem os *webtoons*, onde a criação, consumo e distribuição de quadrinhos como conteúdo digital é facilitada, ainda mais com a praticidade que o smartphone trouxe.

[...] é difícil determinar o estágio histórico particular em que os *webtoons* coreanos estão situados, porque eles ainda estão se desenvolvendo de acordo com as condições globais e tecnológicas atuais. O que está claro é que essa nova forma de história em quadrinhos, impulsionada pelo desenvolvimento de tecnologias digitais, causou um grande impacto na indústria coreana de quadrinhos e também complicou a discussão sobre a globalização dos quadrinhos, que anteriormente limitava-se ao mangá japonês e aos quadrinhos americanos (JEONG, 2020, p. 72, tradução nossa).

As primeiras grandes plataformas³⁰, que existem até hoje, são Daum, criada em 2003, e hoje mais conhecida como Daum Kakao, ou mais especificamente Kakao Page³¹ em se tratando de quadrinhos, e Naver em 2004, cuja plataforma é a *LINE Webtoon*³². Ambas começaram distribuindo quadrinhos como um serviço grátis para atrair usuários,

³⁰ Assim como usamos o termo para falar de plataformas de streaming, também o utilizamos para falar de aplicativos e sites onde encontramos histórias em quadrinhos digitais, coreanas ou não, como será explicado mais a frente.

³¹ Nome pelo qual o site é conhecido onde os *webtoons* são publicados na Coreia do Sul: <https://page.kakao.com/>.

³² Na Coreia do Sul, mais conhecido pelo nome Naver, mesmo que seu nome “internacional” seja Webtoon: <https://comic.naver.com/index>.

e foi *Lezhin Comics*³³, que lançou, em 2013, o primeiro serviço pago, que mudou a percepção de que *webtoons* deveriam ser lidos de graça, o que impedia editoras e empresas menores de participar desse negócio (JEONG, 2020).

Webtoons tornaram-se muito difundidos, sendo que os mais populares tornam-se dramas³⁴, filmes, musicais e vídeo games. Também existem projetos para adaptação de manhwas clássicos para *webtoon*, permitindo que novas pessoas os conheçam (FERNÁNDEZ, 2018).

Mas a maior facilidade que o *webtoon* trouxe, foi para sua exportação.

[...] a indústria coreana de Webtoon iniciou sua expansão para o exterior em 2013, mostrando um aumento médio anual de 18,3% nas exportações de quadrinhos entre 2013 e 2015. Embora o sucesso dos webtoons coreanos no mercado global tenha sido prejudicado por vários fatores, incluindo pirataria, tradução, regulamentação e infraestrutura tecnológica, eles foram exportados não apenas para países do Leste Asiático, mas também para o Sudeste Asiático, Europa e América do Norte, forjando um público sólido em graus variados. Destaca-se também que a globalização da Webtoon envolve a exportação de conteúdos e artistas de mídia, bem como de plataformas e modelos de negócios, que ocorre por meio de interações com contextos culturais, econômicos e tecnológicos locais distintos. (JEONG, 2020, p. 72, tradução nossa).

Parte do motivo e grande incentivo do governo pela exportação, é que o mercado coreano é restrito, devido ao tamanho do país e sua população, o que serve de empecilho para expansão de indústrias de conteúdo. *Webtoons* podem ainda ser desconhecidos por muitos, mas sua presença global vem se mostrando crescente desde 2010, tornando-se o um modelo padrão para comercialização de quadrinhos digitais na China, Tailândia e Indonésia. E quanto ao Brasil, já em 2017, LINE desenvolvia parceria com a Telefônica Vivo (JEONG, 2020).

O potencial de crescimento dos webtoons pode ser imensurável à luz dos sistemas digitais globais e da cultura participativa dos fãs globais de Webtoon (Pham 67-69). Webtoons coreanos se espalharam com a estréia de portais e fornecedores móveis coreanos em outros países. Os fãs de webtoons contribuíram para introduzir webtoons populares da Coreia aos públicos locais. Webtoons foram oferecidos gratuitamente aos usuários da Internet na Coreia no início, e esta foi uma das causas importantes para a rápida disseminação de webtoons. Webtoons coreanos tornaram-se muito populares nos canais de serviços de redes sociais e aplicativos móveis em países estrangeiros que já existiam dramas coreanos e K-pop por há longo tempo. Deve-se notar que os fãs estrangeiros da Webtoon participaram ativamente da tradução e compartilhamento de webtoons com outros fãs, mesmo antes dos fornecedores coreanos de webtoons disponibilizarem oficialmente seus serviços nos

³³ Diferente dos anteriores, Lezhin mantém o mesmo nome em qualquer país: <https://www.lezhin.com/ko>

³⁴ Dramas, k-dramas, ou doramas são nomes dados a dramas de televisão, ou séries coreanas.

mercados estrangeiros de quadrinhos (JANG; SONG, 2017, p. 182, tradução nossa).

Assim como fãs de k-pop, fãs de *webtoons* promovem as histórias, além de criar derivados, como *fan-art*, *fan-toons* e *fan-fics*, existindo até um segmento de fãs que consomem essas criações mais do que os originais. A prática diz muito sobre a popularidade das obras e do formato, assim como o senso de comunidade criado online, com alguns exemplos em que fãs são conectados mundialmente (JANG; SONG, 2017).

Em 2012, foi criado o Tapas, com a ideia de ser um espaço onde artistas de todo o mundo pudessem fazer parte dessa indústria, sem precisar do papel ou de páginas na web. A maior parte dos materiais são manhwas ou seguem o seu estilo, e o idioma predominante do portal é o inglês, ou seja, *webtoons* coreanos são traduzidos de acordo com sua qualidade e potencial audiência. Com outro objetivo, a plataforma Tappytoon, busca apostar no público feminino.

Também é importante trazer alguns exemplos de parcerias globais. A Daum fez uma parceria com a Marvel Comics, em 2014, e lançaram em conjunto *Avengers: Electric Rain*³⁵, que adota o estilo *webtoon* e traz um personagem criado pelo artista coreano Ko Young Hun. E a LINE Webtoon, da Naver, em aliança com a POW! Entertainment realizaram o concurso em busca de novos talentos Superheroes Comics Contest (FERNÁNDEZ, 2018).

Figura 19 – *Avengers: Electric Rain*

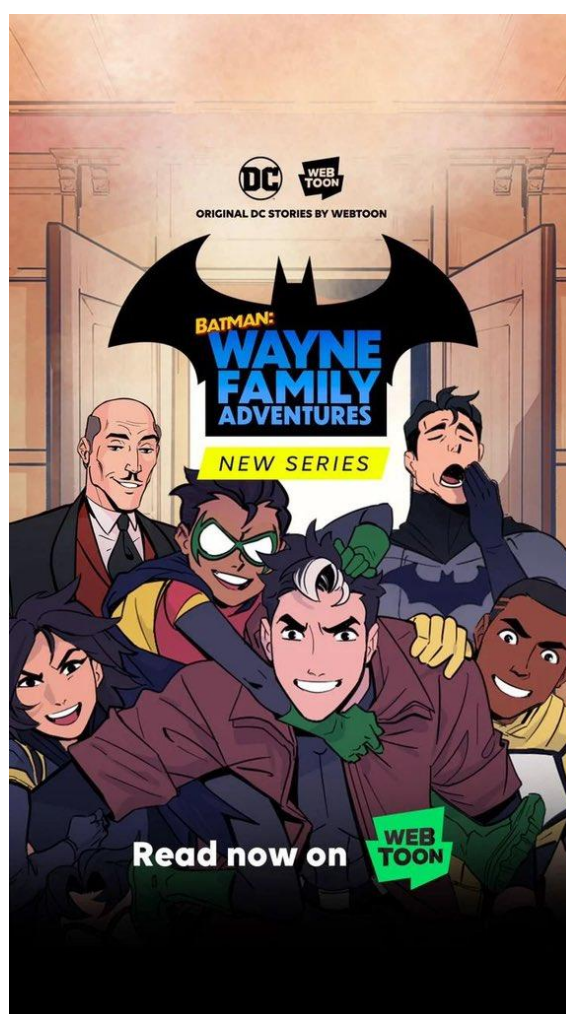


³⁵ O *webtoon* está disponível, em coreano, na página da Kakao, e em inglês, no aplicativo de leitura da Marvel, Marvel Unlimited.

Fonte: COLE, 2014.

Além dessa aliança, em setembro de 2021, a LINE publicou em conjunto com a DC Comics, *Batman: Wayne Family Adventures*, a primeira *webtoon* da DC, hoje com mais de 58 capítulos, e ainda lançando um novo toda semana. O quadrinho também ganhou repercussão, por adotar uma versão do Damian Wayne, que faz jus às suas raízes árabes ao invés de se parecer mais com o pai, Bruce Wayne, mas com sua mãe (MENESES, 2021).

Figura 20 – *Batman: Wayne Family Adventures*



Fonte: DC Brasil, Twitter, 2021.

4.3 A história em quadrinhos chinesa: Manhwa

Manhua³⁶ foi uma palavra emprestada do japonês, que, na verdade, é a tradução de “mangá”, usado pela primeira vez, para representar pinturas monocromáticas feitas pelo artista e escritor Feng Zikai, em 1925, com o intuito de distinguir seu trabalho de outras publicações ilustradas da época.

A própria etimologia da palavra serviu ao propósito desejado, sendo composta por *man* (漫), que se refere a algo improvisado, casual (CRESPI, 2020) e *hua* (画), a desenho, pintura, que combinados tornam-se “desenhos improvisados” (GANIKO, 2020).

Como manhwa, o termo passou a ser usado para referir-se a todo tipo de histórias em quadrinhos, mas foi adotado pelo ocidente para especificar quadrinhos produzidos na China, Taiwan e Hong Kong.

4.3.1 Histórico

Manhua pode ser considerado como toda a produção de histórias em quadrinhos chinesas, mas o país deu mais de um nome, dependendo do tipo, assunto, gênero e apresentação dos quadrinhos aos quais se refere, ao longo da história. Isso sem considerar o caráter geográfico, pois a história dos quadrinhos na China continental e em Hong Kong acabam se diferindo em diversos aspectos devido a certos momentos históricos dos últimos séculos.

Alguns autores acreditam que o manhua nasceu entre os séculos XIX e XX, mais especificamente, entre 1867 e 1927. Pois, em 1867, em Hong Kong, foi publicada a primeira revista satírica de quadrinhos, *The China Punch*, publicada em inglês e repleta de histórias políticas satíricas marcadas pelo humor e imagens. Essas histórias, são, para alguns, as mais importantes para o nascimento do manhua moderno, desenvolvido em meio a movimentos revolucionários e contra o imperialismo e a presença de estrangeiros na China do início do século XX (DE MASI; CHEN, 2010).

³⁶ Pronunciado com ênfase no último a, e com certa ênfase na divisão das sílabas: màn / huà.

Figura 21 – *The China Punch*, 28 de maio de 1867



Fonte: RUDI BUTT, 2010.

É importante marcar a presença dos periódicos e sua relação com o desenvolvimento histórico dos manhuas, em especial dos satíricos, pois o “manhua surgiu e floresceu em relação dinâmica com as revistas populares, ou huabao, que os hospedaram. Eles faziam parte da ecologia da mídia impressa da época, assim como os memes da internet de hoje são criaturas das mídias sociais digitais” (CRESPI, 2020, p. 2, tradução nossa).

O primeiro manhua apareceu em um jornal de Shangai, em 1903, o que levou outros importantes jornais chineses de grandes cidades a também publicarem quadrinhos e periódicos de quadrinhos.

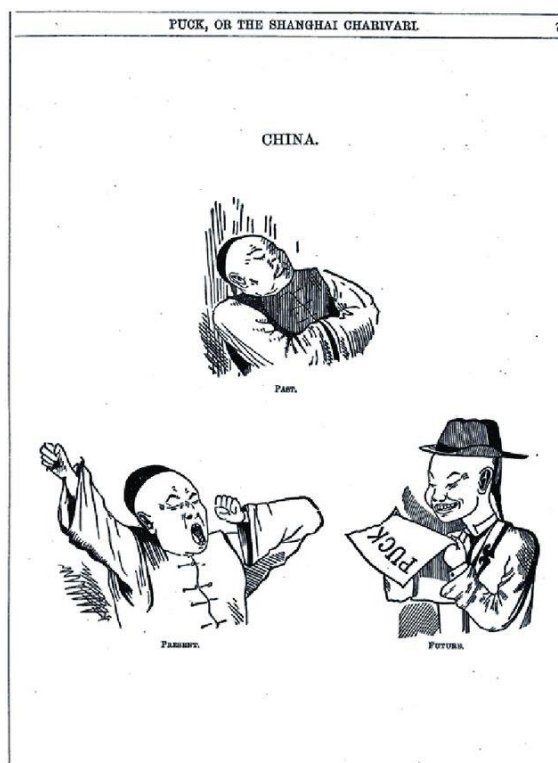
Alguns periódicos marcaram esse início, como *The Journal of Current Pictorial*, criado em 1905, pelo grupo de revolucionários, “Chinese Alliance”, que por sua natureza política chegou a ser banido e publicado em Hong Kong por alguns anos antes de ser fechado por causa da pressão do governo Qing³⁷ imposta sobre o governo colonial britânico (DE MASI; CHEN, 2010). Além destes, outros periódicos também foram importantes,

A China teve pelo menos três periódicos de tirinhas/humor durante seu período formativo de arte em quadrinhos: o *China Punch* (1867-1868, 1872-1876); o

³⁷ A Dinastia Qing ou Império do Grande Qing (1644-1912) foi a última dinastia imperial chinesa, durou 268 anos, com uma breve restauração fracassada em 1917 (Dinastia Qing, 2022).

Puck, ou o Shanghai Charivari (abril de 1871-novembro de 1872); e o Shanghai Puck (também conhecido como Bochen Huaji, ou Bochen's Comic Pictorial) (1919-1918). Como seus nomes testemunham, todos emularam o Punch britânico (1842-2002) ou o Puck dos Estados Unidos (1871-1918) (LENT, 2015, p. 41, tradução nossa).

Figura 22 – *Puck*, ou *Shanghai Charivari*, 1º de fevereiro de 1872



Fonte: WAGNER, 2011.

Esses manhuas retratavam problemas políticos da época, como colonialismo, imperialismo, militarismo, fraquezas da China e vitimização, muitos usando o inglês para que estrangeiros melhor entendessem o país sem que as autoridades suspeitassem das possíveis críticas ali expostas (LENT, 2015).

E em 1925, o artista e escritor Feng Zikai (1898-1975)³⁸, publica seu trabalho sob o nome “Zikai manhua”, como parte do periódico de Shanghai, *Literary Weekly*, editado por Zheng Zhenduo. O artista, tirou inspiração de estilos japoneses e chineses para criar seu próprio estilo, usado para expressar seu descontentamento com a então influência ocidental introduzida na China e no Japão. Já o editor, Zheng, queria diferenciar sua publicação daquelas que considerava populares, buscava criar uma revista com conteúdo textual, complementada com imagens simples, mas ricas, que refletiam elementos da elite

³⁸ Importante pintor, cartunista, artista, ensaísta e budista leigo na China, durante o século XX Feng Zikai, 2022).

cultural, diferenciando-se, assim, da vulgaridade, comercialismo e funcionalismo (CRESPI, 2020). Ao mesmo tempo,

Zikai Manhua era extremamente popular por causa de sua representação de "crianças amáveis e travessas" em um estilo original que combinava a técnica tradicional chinesa com configurações sociais contemporâneas, humor e mensagens religiosas (Hung 1990, 46-47). Ele também introduziu um novo gênero importante para a literatura de imagem chinesa moderna com suas tiras de quadrinhos literárias baseadas na melhor literatura chinesa moderna. Na década de 1930, ele passou de desenhos infantis idílicos para desenhos sociais, embora suas obras não fossem “efêmeras políticas” como as de seus contemporâneos (LENT, 2015, p. 44, tradução nossa).

Figura 23 – *Drunken old farmer* (1947) e *New Epoch*



Fonte: Feng Zikai, 2022.

Feng Zikai, não foi apenas um artista, ele ajudou as histórias em quadrinhos a receberem o respeito que mereciam, pois contribuía regularmente com publicações em revistas acadêmicas e influenciadoras ao longo da década de 1920, contribuindo, assim, com a teoria e técnica desse campo em crescimento através de seus livros e desenhos (LENT; YING, 2017).

Em 1927 surgiu o primeiro periódico com concentração de tirinhas, o Shanghai Manhuahui (*Shanghai comic and cartoon society*), que publicava pinturas, fotografias e ensaios, e foi considerado menos político que seus predecessores (LENT, 2015).

Entre 1928 e 1930, também foi importante *Shangai manhua*, ou *Shankai Sketch*, era uma pequena revista de oito páginas que combinava tirinhas, esboços e fotografias. Parte de sua importância deve-se aos talentos que por ali passaram, das conexões dos

editores com escritores e poetas, e ao modo como representava mulheres e a cidade, e as relações entre homens e mulheres. Com capas muitas vezes sensuais, retomando aspectos da arte grega antiga, e outras sensacionalistas e mesmo grotescas, ao mesmo tempo em que buscava mostrar os aspectos da vida cotidiana, como entretenimento, frustrações, as ruas da cidade, contraste entre ricos e pobres, entre outros. Foi nesta revista, onde Yu Feng (1916-2007), considerada a primeira cartunista na China, iniciou sua carreira, além de artista, também foi escritora e estilista (LENT; YING, 2017).

A década de 1930 foi de muito desenvolvimento para os manhuas, com mais de 20 revistas publicadas, apenas em Shanghai. Uma das mais importantes foi *Modern Sketch* tendo sua primeira edição publicada em 1934, e editada por Lu Shaofei (1903-1995), que fazia uso das cores e publicava tirinhas de mais de cem cartunistas chineses (LENT, 2015). O significado da capa de sua primeira edição (figura 26) era nunca se render (“yeild to no one”), e também o logo da revista. O foco da revista era criticar os problemas da sociedade, dos grandes aos pequenos, de todas as camadas sociais, não promover qualquer ideologia, mas explorar possíveis futuros, em busca de melhorar vidas. Além de tirinhas, *cartoons* e caricaturas, a revista experimentava com formatos inovadores, como fotografias, colagens, recortes, montagens de fotografias, esboços, arte infantil e xilogravuras. Cerca de um terço do seu conteúdo era composto por texto, piadas, peças de um ato, anedotas eróticas e canções satíricas (LENT; YING, 2017).

Figura 24 – *Modern Sketch*, primeira edição, janeiro de 1934



Fonte: Modern Sketch, 2022.

Junto de Feng Zikai, Zhang Leping (1910-1992) também foi um dos artistas mais importantes do período, possuindo uma das mais importantes e mais duradouras tirinhas, *Sanmao* (Three hairs), tendo seu início em 1935, no jornal diário *Xiaochenbao* (Small morning paper), em Shangai. Antes da Segunda Guerra Mundial, era uma história humorística, para o entretenimento, mas começou a retratar desigualdades sociais, quando voltou a ser publicada em 1945, depois de uma pausa de oito anos. Hoje, conhecida como *Sanmao Congjunji* (Sanmao se junta ao exército), ela representou a diferença entre a temática “divertida” das tirinhas da década de 1930 e os temas sérios e sociais iniciados em 1947. As tirinhas foram reimpressas muitas vezes em diferentes coleções, mas depois de 1949 passaram a serem usadas como instrumentos educacionais. Mesmo depois de mais de oitenta anos, ainda é uma das tirinhas mais famosas da China, tendo sido adaptada para filmes, musicais, peças teatrais e reimpressas em novos livros.

Revistas que são exclusivamente dedicadas a tirinhas e humor e as tiras que continham continuaram a ser uma parte vital do mundo editorial da China até o início do século XXI. Na fase inicial da guerra com o Japão, revistas de desenhos animados foram usadas para fins de propaganda e resistência (LENT, 2015, p. 46, tradução nossa).

Figura 25 – *Sanmao*, por Zhang Leping



Fonte: Zhang Leping, 2022.

Ao longo das décadas de 30 e 40, com as diversas guerras que ocorreram no período, cada vez mais, quadrinhos passaram a ser usados como armas publicitárias. Artistas já consagrados e novos, usavam sua arte para demonstrar sua indignação às lutas e com o governo, muitos sendo presos por desenhar a realidade ao seu redor. Artistas passaram a focar mais no realismo, unidade dos artistas chinesas, e fim da “vulgaridade”, o humor dando lugar a assuntos mais sérios, política e propaganda. Sendo o Japão um dos principais focos, devido à Guerra de Resistência³⁹, marcado pela sua brutalidade, muito expressada pelos artistas, às vezes de forma gráfica, sem sutilezas. As histórias do período eram nacionalistas, emocionais e idealistas (LENT; YING, 2017).

Após a Segunda Guerra Mundial, a China passa de preocupar-se com inimigos externos ao combate final entre conflito interno, com a Guerra Civil Chinesa (1945-1949)⁴⁰.

Os cartunistas certamente não careciam de assunto. Aqueles que haviam deixado a China durante os últimos anos da guerra voltaram para Xangai, e alguns começaram novas revistas. Eles enfrentaram muitas dificuldades, incluindo a falta de materiais e o controle opressivo do governo. (LENT; YING, 2017, p. 69, tradução nossa)

Em muitas cidades, artistas recorreram a exibições e publicações “subterrâneas” para mostrar o seu material. Alguns grupos chegaram a viajar pelo país com exibições, que eram menos monitoradas e controladas do que materiais impressos (LENT; YING, 2017).

Por isso, entre 1946 e 1949, muitos cartunistas que precisaram fugir da China durante a guerra⁴¹, voltaram e abriram novas revistas como resposta às restrições impostas pelo partido *Kuomintang*⁴². As revistas eram sobre como cartunistas ridicularizavam a

³⁹ Segunda Guerra Sino-Japonesa ou Guerra de Resistência contra a Agressão Japonesa, foi um conflito militar entre a República da China e o Império do Japão, entre 1937 e 1945. Com a ajuda da União Soviética e dos Estados Unidos, a China lutou contra a invasão japonesa. Apenas em 1941 o conflito de fundiu com outros da Segunda Guerra Mundial. Foi a maior guerra asiática do século XX, chamada de “holocausto asiático” devido às perdas civis chineses e militares de ambos os lados. Foi resultado da política imperialista japonesa, que buscava expandir sua influência política e militar para garantir acesso às reservas de matérias-primas, alimentos e trabalho (Segunda Guerra Sino-Japonesa, 2022).

⁴⁰ Série de conflitos entre forças chinesas nacionalistas, o Kuomintang ou Partido Nacional do Povo, e comunistas, o Partido Comunista Chinês. O conflito ocorria desde o fim da Dinastia Qing, em 1911, mas sua fase final ocorre após o final da guerra contra os japoneses e da Segunda Guerra Mundial. Com a vitória comunista, é proclamada a República Popular da China, em outubro de 1949, e o governo nacionalista foge para o Taiwan (Guerra Civil Chinesa, 2022).

⁴¹ Guerra Civil Chinesa, mencionada na Nota 41.

⁴² Kuomintang da China ou Partido Nacionalista Chinês dominou o governo entre 1928 e 1949 até a tomada de poder pelos comunistas. É o partido político que tem governado a República da China, conhecida como

guerra civil entre o partido e os partidos comunistas, a ditadura, perseguições, inflação e traidores nacionais.

Após o fim do conflito civil, no início do novo governo, entre 1949 e 1976, poucas revistas sobreviveram, sob a pressão do governo comunista (LENT, 2015). E mesmo assim, cartunistas tinham um papel importante para o novo governo, em auxiliar a reorganização, coletivização e especialização das comunidades da arte e da imprensa. Eles estavam encarregados de demonizar inimigos do Estado e do partido, além de contribuir com certas campanhas do governo.

Entre 1966 e 1976, durante a Revolução Cultural⁴³, o *manhua* foi usado como uma ferramenta de propaganda e educação. Apenas com o lançamento de reformas, em 1979, que uma nova fase dos quadrinhos foi iniciada, com o próprio Partido Comunista da China (PCC)⁴⁴ publicando histórias satíricas e humorísticas, as reformas também abririam espaço para a importação de quadrinhos internacionais, em especial, mangás (DE MASI; CHEN, 2010).

A revista com maior duração da temática, *Satire and Humor*, foi fundada em 1979, primeiro publicada a cada duas semanas, e, em 2005, passou a ser publicada semanalmente. Seu foco nunca foi a arte, mas sim notícias e política.

Os quadrinhos, seja em formato de livro, tiras ou revista de histórias em quadrinhos, têm seguido o caminho de tantos aspectos da cultura chinesa: o velho está rapidamente dando lugar ao novo, sem deliberação suficiente sobre a preservação do que é distintamente chinês. Com o enorme interesse do governo e o apoio dos quadrinhos e da animação no século XXI, a quantidade tende a substituir a qualidade e a comercialização, muitas vezes regras sobre considerações artísticas (LENT, 2015, p. 48, tradução nossa).

A história mostra como em seu início, o *manhua* referia-se a histórias em quadrinhos humorísticas e políticas, diferente do significado que a damos hoje, mais abrangente, mas isso não significa que essas eram as únicas publicações no mercado,

Taiwan, desde a década de 1970, isso é, até 2016, quando perdeu as eleições gerais. É um partido conservador parte da União Internacional Democrata (Kuomintang, 2022).

⁴³ A Revolução Cultural ou Grande Revolução Cultural Proletária foi um movimento sociopolítico chinês, entre 1966 e 1976, iniciado pelo Partido Comunista da China, com o objetivo de preservar o comunismo chinês, eliminando-se de elementos capitalistas e tradicionais da sociedade chinesa, reimpondo o Pensamento Mao Tsé-Tung como a ideologia do partido. Danificou a economia e cultura tradicional da China, além de causar algo entre centenas de milhares a 20 milhões de mortes, e perseguições. Em 1981, O Partido Comunista Chinês considerou a Revolução Cultural como o maior retrocesso ocorrido desde a fundação da República Popular da China em 1949 (Revolução Cultural Chinesa, 2022).

⁴⁴ O Partido Comunista da China (PCCh) ou Partido Comunista Chinês é o único e o partido político fundador do governo da República Popular da China (RPC) [1949-]. É o líder da Frente Unida, composto por outros oito partidos menores autorizados. Foi fundado em 1921.

apenas que elas recebiam diferentes nomes. Os outros dois modelos mais importantes foram *Lianhuanhua* e *Xinmanhua*. Para falar um pouco destes outros, que são, talvez, os mais semelhantes ao manhuas populares de hoje, é preciso voltar ao início de cada um, para compreender suas diferenças. Lent (2015) resume bem essas diferenças.

Figura 26 *Lianhuanhua*, exemplos com mulheres guerreiras e heroínas comunistas



Fonte: CHEN, 2020.

Lianhuanhua (histórias ilustradas), é visto como o mais similar às histórias em quadrinhos que temos hoje. Eram pequenos, tinham cerca de 13 centímetros de altura, por 9 centímetros de largura, cada página continha uma ilustração e um parágrafo de descrição abaixo dessa, eles raramente utilizavam balões. Ao longo de sua história, foram usados para apoiar movimentos sociais e políticos, para educação e mobilização da população, e por isso sempre estiveram sobre controle restrito do governo (LENT, 2015).

Acredita-se que, como os manhuas humorísticos, eles surgiram entre o final do século XIX e início do século XX, mas não se tem certeza de qual foi o primeiro trabalho publicado. Inicialmente, foram usados para retratar eventos históricos e compilados em álbuns. Apenas em 1918, que pequenos editores começaram a contratar artistas para ilustrar histórias de óperas famosas em exibição em Shangai. Estes livros ilustrados eram

cópias das peças, retratando seus cenários, figurinos, objetos, gestos e maquiagem e também acompanhavam os calendários das performances.

Na década de 1920, tornou-se prática adicionar histórias e eventos sociais a estes livros. O primeiro título publicado foi *Xue Rengui zhengdong* (Xue Rengui going on an eastern expedition), ilustrado por Liu Boliang, cujo estilo tornou-se o padrão da tipologia. Foi em 1925, que o *lianhuanhuatuhua*, foi usado pela primeira vez, para descrever uma publicação da *World Book Company*, mas o termo logo perdeu o final “tuhua”. Acredita-se, também, que este formato foi uma resposta a publicação de histórias em quadrinhos ocidentais traduzidas para o chinês no país.

Durante a República da China, entre 1911 e 1949⁴⁵, dramas populares, ficção tradicional e filmes começaram a inspirar o estilo, podendo estes serem desenhados e impressos à noite, para estarem disponíveis na manhã seguinte.

Um elaborado sistema de distribuição estimulou os leitores de *lianhuanhua* nas décadas de 1920 e 1930. Como os pequenos livros eram considerados vulgares pelos intelectuais, a maioria das livrarias não os estocava. Em vez disso, os editores vendiam *lianhuanhua* para vendedores ambulantes (geralmente na rua Beigongyili, em Xangai), que, por sua vez, os alugavam para leitores de baixa renda. Todas as noites, os vendedores iam às pequenas editoras para comprar os dois novos volumes de cada série de quadrinhos emitida todos os dias em duas cópias impressas. Uma vez que vinte e quatro volumes de um seriado apareceram, as editoras os encadernavam e os colocavam em uma caixa para serem vendidos como livros de estilo antigo (LENT, 2015, p. 32, tradução nossa).

A produção era controlada por cerca de vinte pequenas editoras nos anos 20 e 30, dependendo da relação de produção mestre-aprendiz, sistema similar ao usado na Coreia e no Japão. Mestres deveriam terminar suas produções diariamente, possuindo um sistema parecido às linhas de produção para cumprir seus prazos. Neste período, onde filmes e peças teatrais também se tornaram fonte da maioria dos *lianhuanhua* produzidos rapidamente, atendendo, assim, àqueles que podiam ou não pagar para atender às peças.

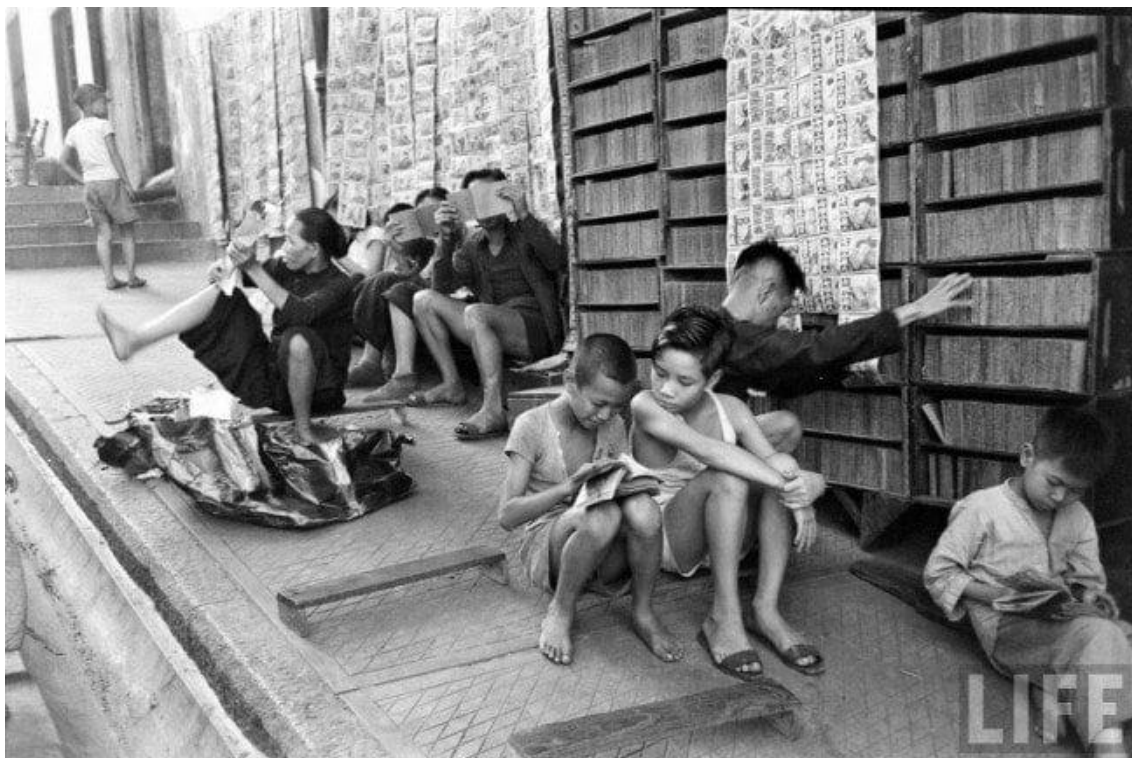
Durante a Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937-1945)⁴⁶, os partidos usaram essas imagens seriais para instigar o patriotismo e resistência aos invasores, mas cada um com diferentes propósitos, o partido *Kuomintang* (nacionalista), com propósitos didáticos e patrióticos, e o Partido Comunista, para a educação e doutrinação.

⁴⁵ Sucessora da Dinastia Qing, a República foi marcada pelo conflito entre os partidos do Kuomintang e pelo Exército Beiyang, que conseguir manter o controle do governo entre 1912 e 1949. Apesar da industrialização e modernização, houveram conflitos entre o governo nacionalista de Nanquim, o Partido Comunista da China, senhores de guerra remanescentes e o Japão (República da China (1912–1949), 2022).

⁴⁶ Mencionada na nota 40, página 59.

Mesmo assim, ao longo da década de 40, os *lianhuanhuas* eram um grande veículo educacional e de entretenimento; com mais de duas mil “barracas” de rua em Shangai dedicadas à sua venda, alcançando os mercados de Hong Kong, Singapura e da Indonésia.

Figura 27 – Livraria de empréstimo nas ruas de Hong Kong, em 1947



Fonte: HONG WRONG, 2014.

Com a vitória comunista em 1949, passaram a ser primariamente usados com fins políticos, e deveriam ser simples, legíveis e otimistas para atrair as massas. O Estado implementa sua própria imprensa em 1950, a *Popular Pictures Press* (Dazhong Tuhua Chubanshe), que no ano seguinte se juntaria com a *People's Art Press* (Renmin Meishu Chubanshe).

Com o intuito de incentivar a indústria membros do exército são enviados para trabalhar nas editoras de Shangai

Mudanças radicais foram feitas em relação a artistas e escritores, que passaram por "reformas do pensamento e doutrinação ideológica", e foram retreinados em aulas especiais de arte em 1951 e 1952, e/ ou foram recrutados por escolas de arte. Os artistas também foram dispensados da responsabilidade de escrever os textos; “o artista foi simplesmente presenteado com um conjunto de legendas para as quais as imagens deveriam ser fornecidas. Esta foi uma tentativa de profissionalizar a escrita e o desenho, potencialmente elevando o nível qualitativo de cada um. Ao mesmo tempo, pode ter tornado o controle

estatal do conteúdo textual mais eficiente” (Andrews 1997, 23) (LENT, 2015, p. 34, tradução nossa).

Ou seja, artistas passaram por um retreinamento artístico para poderem continuar produzindo, e melhor incentivando características nacionais, e, até a metade da década de 1950, isso mostrou resultado, com desenhos mais refinados, que melhor refletiam as características do país.

Foram realizadas grandes revisões de conteúdo, temáticas sobre deuses, fantasmas, reis, ministros, estudiosos e “belezas” foram deixados de lado, em favor de elogios ao partido, ao presidente Mao⁴⁷, ao socialismo, aos heróis da nova era, a camponeses e soldados. Com isso, os *lianhuanhuas* tornaram-se a maior arma de propaganda do PCC (Partido Comunista da China) e do Estado dos anos 50.

Figura 28 – Multidão lendo *lianhuanhua* em Xangai, 1951



Fonte: Lianhuanhua, 2022.

Com a Revolução Cultural⁴⁸, essas temáticas começaram a ser consideradas “feudalistas, capitalistas, e revisionistas”, fato que levou muitas a serem queimadas e artistas e editores a serem criticados e censurados.

Entre 1966 e 1970, realizaram-se poucas publicações, mas, em 1971, Zhou Enlai (1898-1976)⁴⁹ reuniu editores para incentivar o renascimento do mercado para suprir a

⁴⁷ Mao Tsé-Tung (1893-1976) ou Mao Zedong, foi o fundador e o primeiro presidente da República Popular da China, em 1949, e governou até a sua morte. Foi um político, teórico, líder comunista e revolucionário chinês. Maoísmo é o nome dado às suas contribuições ao marxismo-leninismo, estratégias militares e políticas comunistas (Mao Tsé-Tung, 2022).

⁴⁸ Mencionada na nota 44, página 60.

⁴⁹ Foi o primeiro Primeiro-ministro da China, e atuou como chefe de governo entre 1946 e 1976. Foi um dos líderes do Partido Comunista Chinês, muito próximo do Presidente Mao Zedong, foi muito importante

falta de “nutrição espiritual” geracional. Foi um período em que o Estado controlava tudo o que podia ser publicado. Usando o *lianhuanhua* como meio para criticar o partido e os inimigos do Estado e fazer elogios exagerados aos heróis da revolução, em tirinhas criticavam o povo e, usando ilustrações estáticas defendiam suas conquistas heroicas.

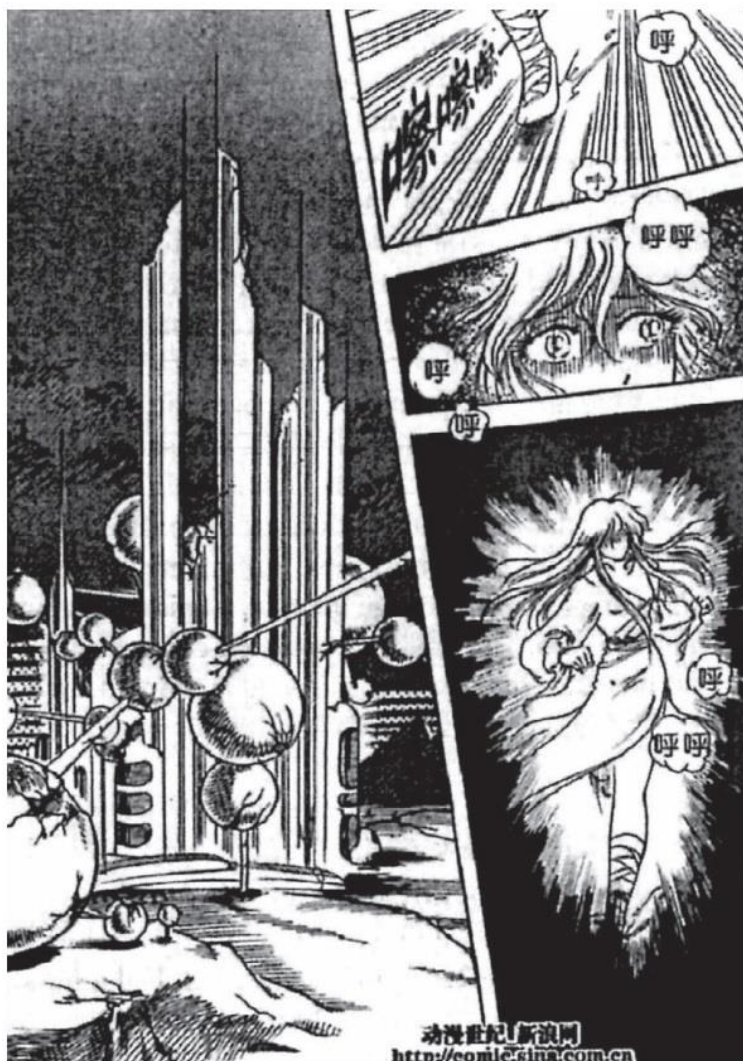
Após a morte do presidente Mao, em 1976, os *lianhuanhuas* foram reorganizados, artistas até então exilados retornaram aos seus estúdios, junto de novos artistas, e a propaganda foi substituída por mensagens sutis, com maior diversidade de estilo artístico; e o rígido controle é abandonado em 1979, com a ascensão de Deng Xiaoping (1904-1997)⁵⁰ ao poder. A popularidade dos livros em miniatura cresceu novamente.

O formato entrou em declínio na década de 1980, por diferentes fatores, como a entrada do mangá na China em 1984, a presença de séries de televisão e vídeos em cassete, a menor qualidade de materiais, ou a transferência da distribuição do governo para as próprias editoras. O que se sabe é que as histórias em quadrinhos e os *lianhuanhuas* deixam de ser hoje, tão diferentes, tendo o formato chinês adaptando seu estilo ao mercado internacional, sem perder seus elementos tradicionais.

para a ascensão e consolidação do PCC no poder. Também atuou como Ministro das Relações Exteriores da China entre 1949 e 1958, e defendeu uma coexistência pacífica após a Guerra da Coreia (Zhou Enlai, 2022).

⁵⁰ Foi o líder supremo da República Popular da China entre 1978 e 1992. Realizou diversas reformas econômicas no país, ganhando o apelido de “Arquiteto Chefe” da Reforma e Abertura, que deu início a uma nova era na China, introduzindo medidas para uma reforma econômica, sendo assim o responsável pela atual economia de mercado socialista do governo chinês (Deng Xiaoping, 2022).

Figura 29 – *Xinmanhuas*, por Yan Kai em *Huashu Dawang*



Fonte: LENT, 2015.

Por último, não é possível falar sobre *xinmanhuas*, sem falar sobre a presença de mangás na China, que começou na década de 80, quando ganharam muita popularidade. Os cartunistas mais velhos não gostavam do estilo dos mangás, acreditando que eles só prejudicavam o estilo chinês, porém, os artistas mais jovens haviam crescido lendo mangás pirateados e favoreciam este estilo mais moderno, voltado a ação, acreditando que ele refletia as mudanças culturais pelas quais a China estava passando, além de poder levar a um possível reconhecimento internacional em competições de mangás.

Com a década de 1990, as audiências mais jovens também possuíam novas preferências, dadas as influências ocidentais e japonesas de estilo de vida, moda e entretenimento, conforme buscavam desenvolver sua própria identidade. Mangás e

animes serviram de grande fonte de inspiração, o que levou a um aumento da indústria da pirataria.

Editores “piratas” empregavam diversos métodos para manter os preços dos mangás baixos, para assim atender aos públicos jovens, de baixa renda. Dividiam os livros em volumes menores e menos custosos, e construíram redes especializadas de livrarias para venda destes mangás em “barracas” ao redor do país. O ponto positivo desse crescimento foi o nascimento do gênero *xinmanhua*, uma “imitação” do mangá, que no início era desenhado por funcionários e estudantes sem treinamento artístico, que eram, acima de tudo, fãs. Escreviam histórias de ficção, romances fantásticos, e contos de fada, com estilo menos realista e mais “enfeitado” que o *lianhuanhua*.

Entre 1993 e 1994, editores japoneses realizaram diversas reclamações com o governo chinês sobre a pirataria, resultando no fechamento da editora de mais sucesso, *Sichuan Xiwang Shudian* (Sichuan Hope Bookstore), e “a proibição de Huashu Dawang, a subjugação da pirataria por um tempo, e, em 1995, a implementação do Projeto 5155” (LENT, 2015, p. 38, tradução nossa).

Este projeto levou à criação de editoras, publicação de quadrinhos e estabelecimento de revistas de *manhuas*, que se beneficiaram de investimentos do governo, podendo obter os direitos autorais para traduções oficiais de mangás. O projeto também incentivou a criação de novos originais, *xinmanhuas*, e permitiu que o governo tivesse certo controle sobre as publicações consideradas prejudiciais à moral chinesa e suas normas sociais

A prevalência de romances adolescentes e representações de sexo no mangá foram especialmente controversos e muitas vezes foram temas de atenção da mídia. Embora as leis antipornográficas levassem severas penalidades desde multas e prisões até a pena de morte, o mangá “de mau gosto”, através de canais subterrâneos e da Internet, continuou a prosperar na primeira década do século XXI. Particularmente preocupantes foram os mangás de *boy's love*⁵¹ (danmei, ou relacionamentos masculino-masculino) (LENT, 2015, p. 38, tradução nossa).

Ainda na década de 90, artistas começaram a se distanciar do mangá, e da violência e sexo ali retratados, recorrendo a criação de romances em tempos antigos, ao invés da China contemporânea, e encorajando estilos não-japoneses, sendo que alguns recorreram a Hong Kong e Taiwan para inspiração.

⁵¹ Boy's love (BL) ou yaoi, é um gênero com origem nos mangás japoneses, representa o romance homoafetivo entre dois homens. O gênero possui, na verdade, um público majoritariamente feminino (Yaoi, 2022).

Tão rápido quanto o Projeto 5155 mudou o panorama das histórias em quadrinhos chinesas, os anos 2000 trouxeram novas mudanças, como o declínio dos quadrinhos impressos, o fechamento de revistas até então financiadas pelo projeto, e uma nova leva de pirataria de mangás e manhuas de Taiwan e Hong Kong, que logo foi expandida, com o uso da internet.

Enquanto tudo isso estava acontecendo, novas plataformas para *xinmanhua* foram inauguradas, como revistas informativas. Iniciado em 1998, essas publicações semilegais coletaram materiais sobre mangá e anime de revistas impressas japonesas e da Internet e traduziram as informações para o chinês. Chew e Chen (2010, 183) relataram que, entre 1998 e 2006, estas revistas foram a principal fonte para o conteúdo *xinmanhua*, embora em quantidades limitadas (LENT, 2015, p. 39, tradução nossa).

A internet contribuiu com a diminuição de vendas de materiais impressos, e também se tornou um veículo para disseminação de manhuas. Os *xinmanhuas* conseguiram sobreviver através de páginas na web e fóruns, possibilitando que os artistas utilizassem ferramentas digitais, e acompanhassem diretamente seus trabalhos, interagindo com seus fãs. Quanto às temáticas, muitos artistas se inspiravam nas mudanças causadas pela modernização da sociedade.

Novamente, o estado optou por investir na indústria no início no século XXI, o que ocorreu para incentivar produções nacionais, mas também seguindo o exemplo coreano de investimento cultural, considerando os quadrinhos e laminações como um dos pilares da economia.

[...] em 2006, quando mais de vinte províncias designaram os quadrinhos e a animação como uma "nova indústria", nove cidades estabeleceram suas próprias bases de produção com políticas preferenciais e muitas extravagâncias de animação/quadrinhos, como festivais, competições, e conferências tinham ocorrido. Em 2012, pelo menos cem festivais anuais foram estabelecidos, juntamente com museus especiais, centros, parques temáticos, milhares de estúdios e centenas de programas educacionais e de treinamento. A maior parte da ênfase desses projetos foi dada à animação. Embora a quantidade de quadrinhos e animação fosse mais do que suficiente para atender à demanda do mercado, a qualidade do trabalho muitas vezes sofria por causa de trabalhos apressados, uma dependência excessiva de softwares e falta de boas técnicas narrativas (LENT, 2015, p. 41, tradução nossa).

Mesmo com os investimentos, essa indústria chinesa ainda é considerada nova e recente, quando comparada aos seus vizinhos.

Nos últimos anos, existe um certo crescimento de novos artistas no mercado, devido à internet, com alguns artistas sendo reconhecidos internacionalmente. Os

trabalhos variam, entre *xinmanhuas*, *webtoons*, alternativos e trabalhos “subterrâneos”, com diferentes estilos artísticos. E, pela primeira vez para o país, com uma grande presença feminina no mercado (LENT; YING, 2017).

Figura 30 – *Cutie B*, por Yishan Li



Fonte: Yishan Li, 2022.

Hoje as maiores empresas de quadrinhos são Beijing Heavycomics Culture & Media Co, Ltd., liderada por Quan Yingsheng, e Shenjie manhua gongsi, por Chen Weidong. Sendo a primeira um grande exemplo da hibridização das histórias em quadrinhos na China, mostrando que é possível criar *xinmanhua* e manhua que satisfazem quanto a sua arte e história.

Artistas possuem mais liberdade do que no passado, além de terem acesso a ferramentas modernas para criar histórias, mas a visão econômica de muitas editoras, preocupa alguns artistas que consideram que é uma forma de priorizar o lucro e a quantidade sobre a qualidade de um trabalho.

Em discurso, em 2014, o Presidente Xi Jinping (1953-)⁵² apontou que o processo de rejuvenescimento ou restauração da arte chinesa não vai deixar de ocorrer, mas as artes ainda precisariam ser mantidas e controladas. Aponta algumas características da atual indústria: vulgaridade da cultura popular, quantidade sobre qualidade, imitações, plágio, estereótipos e repetição, ostentação de riqueza como constantes problemas; a inconstância da cultura contemporânea; valorização do mercado das artes sobre o seu valor social; deveria manter certa visão conservadora e patriota; não apropriar-se de aspectos estrangeiros; Adotar e adaptar formatos artísticos estrangeiros apenas quando aceitos pela população; usar da importação do cinema e das artes como meio de incentivar o mercado nacional; necessidade de maior controle sobre novas formas artísticas (LENT; YING, 2017).

Alguns pontos parecem absurdos, especialmente sobre o controle das artes sob uma visão ocidental, porém outros possuem certa relevância. Para alguns quadrinhos digitais contemporâneos existe uma quantidade surpreendente de trabalhos que denotam a repetição de estereótipos, como por exemplo uma linha de romances que traz uma história em que a mulher é drogada por alguma amiga ou irmã e acaba dormindo com um homem rico, mas por algum motivo nenhum dos dois lembra direito do ocorrido e quando se encontram anos depois, não sabem quem o outro é, e eles se apaixonam novamente; com muito drama e manipulações até alcançarem o seu final feliz.

Ao mesmo tempo o governo incentivou o crescimento desta indústria, e a Coreia do Sul serve como exemplo para demonstrar como é importante, seja investindo em empresas, instituições de ensino ou festivais. Contudo, não compensa o bloqueio artístico.

O controle existe, incluindo censura, apesar de não ser tão constante quanto alguns acreditam, pois os artistas entendem o que é ou não permitido, os editores pedem por histórias com certas características e solicitam ainda modificações que muitas vezes não são seguidas. Culturalmente, faz parte da sociedade respeitar seus líderes e os mais velhos, além de lembrarem de um passado onde censura e punições eram atos comuns. Quando ocorre, é porque o conteúdo é considerado violento, sexualizado ou pornográfico ou conteúdos políticos sensíveis, e mesmo alguns valores em relação ao sexo já mudaram em relação às mudanças da sociedade. Há uma certa adaptabilidade ao tratar de problemas sociais, sem levar em conta a política (LENT; YING, 2017).

Quanto às histórias humorísticas e satíricas, estas sofrem maior repercussão,

⁵² Atual Presidente da República Popular da China, desde 2013, e Secretário-Geral do Partido Comunista da China (PCC), Presidente da Comissão Militar Central (CMC) desde 2012.

Não só as revistas de desenhos animados/humor falharam ou sofreram profundas quedas de circulação durante a última década, mas as colunas de tirinhas publicadas regularmente nos jornais também se tornaram quase extintas (LENT; YING, 2017, p. 145).

Hoje, cartunistas utilizam das redes sociais para divulgar suas mensagens, apesar do controle governamental sobre a internet. Tornaram-se parte da subcultura chinesa mensagens codificadas; então palavras são usadas com outros significados, ou usam-se imagens para substituir palavras, quando estas também são censuradas. Na China, é como uma própria arte, criar obras com significados escondidos.

Ao mesmo tempo, o próprio governo utiliza de histórias em quadrinhos e de animações como meio de educar, fazer propagandas e aumentar consciência social sobre alguma coisa, por exemplo, foram ferramentas utilizadas para incentivar o uso do controle de natalidade (LENT; YING, 2017).

E nesse cenário, a China acabou apostando também no mercado de quadrinhos digitais. Muitas das plataformas para leitura de quadrinhos hoje disponíveis no Brasil, são chineses, ou contém conteúdo traduzido do chinês, como Web Comics, Toomics e Mangatoon.

Um exemplo de parceria internacional, a Ubisoft, empresa criadora de *Assassin's Creed*, em parceria com a New Manhua, criou um *xinmanhua*, como uma forma de alcançar o mercado chinês, intitulada *Assassin's Creed: Dynasty*, em 2020.

Figura 31 – *Assassin's Creed: Dynasty*



Fonte: AHMAD, 2022.

5 A IMAGEM E A TERMINOLOGIA DE SUAS CARACTERÍSTICAS

Existem autores que reconhecem a primeira forma de escrita, em hieróglifos, como o ponto do qual desenvolveu-se não apenas a escrita, mas os quadrinhos também. Isso pois a característica mais básica das histórias em quadrinhos, em qualquer país, formato ou gênero, é a combinação de imagens e palavras, que, com elementos narrativos próprios, criam sua própria linguagem. São eles:

- a. **Quadro, requadro e sarjeta:** o quadro representa um recorte espaço-temporal da história retratada, o requadro é o elemento que envolve o quadro, e a sarjeta, ou elipse, é o espaço em branco entre os quadros e é a partir dela que o leitor visualiza o movimento entre as cenas;

Figura 32 – Exemplo de Quadro, requadro e sarjeta



Fonte: SPY x FAMILY, capítulo 1, p. 25 (SPYxFAMILY, 2021).

- b. **Balão:** ícone sinestésico que torna visível o som, assim, é utilizado para representar falas, pensamentos, texto e imagens, a forma como é desenhado possui seu próprio significado, demonstrando entonação da fala, sentimento ou pensamento;

Figura 33 – Exemplo de diferentes tipos de balões



Fonte: Twin Star Exorcists, capítulo 2, p. 12 (TWIN STAR EXORCISTS, 2021).

- c. **Onomatopeias e tipografia:** as onomatopeias representam todos os outros sons da história, ruídos, barulhos resultantes de ações, como passos, suspiros, por exemplo, também podem demonstrar passagem de tempo, e variações de tipografia auxiliam a demonstrar efeitos sonoros da palavra (BERNARDI, 2013).;

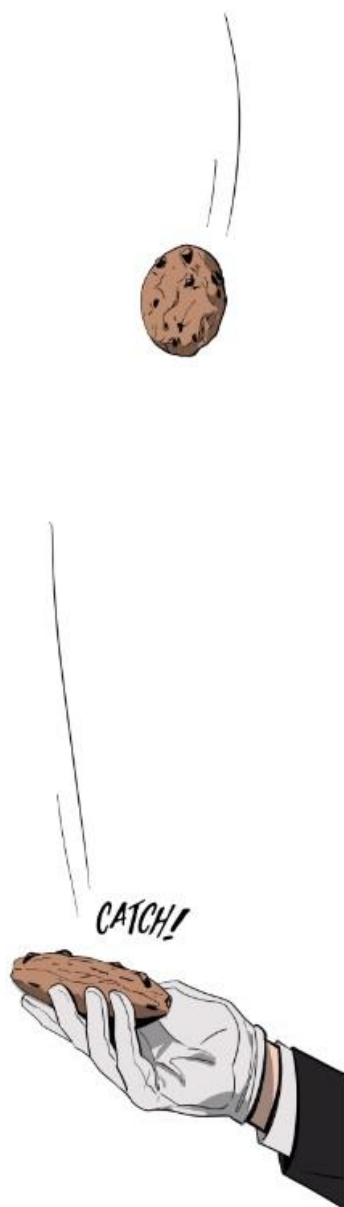
Figura 34 – Exemplo de diferentes tipos de onomatopeia



Fonte: Reborn as a Scholar, capítulo 1 (REBORN AS A SCHOLAR, 2021).

- d. **Linhas em movimento:** representam movimento, sem a mudança de quadro (BERNARDI, 2013).

Figura 35 – Exemplo de diferentes tipos de onomatopeia e linha em movimento



Fonte: Batman: Wayne Family Adventures, capítulo 2, (Webtoon, 2021).

Se, em um filme, cada imagem é vista independentemente em momentos temporais distintos, nos quadrinhos, as diversas imagens se apresentam simultaneamente em diferentes espaços da página, fornecendo ao leitor uma percepção global de conjunto. “O espaço é, para os quadrinhos, o que o tempo é para o filme.” (McCloud, 2005, p. 7) Tal disposição sequencial deve, contudo, ser indistintamente deliberada. Imagens dispostas acidentalmente ou sem intenção clara de sequencialidade por parte do autor não se enquadrariam na definição de quadrinhos segundo McCloud (MACHADO, 2016, p. 24).

Assim, entende-se uma história em quadrinhos como um meio de comunicação não vinculado a qualquer gênero narrativo, estilo artístico, formato ou tipo de suporte, é,

na realidade, uma mídia expansível, não limitada por restrições literárias, estilísticas ou materiais (MACHADO, 2016). Por isso tantas tipologias diferentes, de histórias em quadrinhos, tirinhas, *comcis* (a típica história de super-heróis), *graphic novels*, gibis, mangás, manhwas e manhuas, o que significa que quadrinhos digitais não substituem os quadrinhos impressos e nem vice e versa.

Cada história pode ser enquadrada em alguma tipologia por trazer certas características em comum em sua construção, e são as variações destas características que as diferem.

Então, quais são as características específicas de mangás, manhwas e manhuas?

5.1 Categorias e análise dos mangás

Os japoneses são muito bons em incorporar coisas do exterior, adicionando a isto, criando versões melhoradas, e depois vendendo novamente para o resto do mundo, como por exemplo o rádio transistor, curry, carros, etc. No que diz respeito aos quadrinhos, Eles pegaram as ideias básicas dos quadrinhos americanos, e a 'japonizaram', e criaram algo completamente novo, conhecido como mangá. Seu comprimento é muito maior do que as 32 páginas típicas de uma história em quadrinhos, e há dezenas de gêneros além de super-heróis e aventuras. Manga atinge um poder expressivo semelhante aos romances ou filmes. Na verdade, o Japão é um dos países com o menor número de cinemas do mundo, a indústria de mangá é muito mais poderosa do que a indústria cinematográfica (GARCÍA, 2010, p. 104, tradução nossa).

Conforme o mangá foi consolidado como mídia de comunicação, foi adaptado a formas específicas de publicação quanto à composição, qualidade e paginação. E um detalhe é que, enquanto o formato mais popular no Japão é pensado como barato e descartável, outros países têm certa dificuldade em pensar dessa forma, e investem muito mais, mesmo nas publicações mais simples.

De forma geral, mangás são lidos da direita para a esquerda, de cima para baixo (VERGARA, 2021), o que significa, que no Brasil, a leitura começa “pelo fim”, o que virou quase que uma piada na indústria editorial, pois as edições trariam páginas “comece por aqui” ou “esse é o final” explicando a forma ideal do material ser lido.

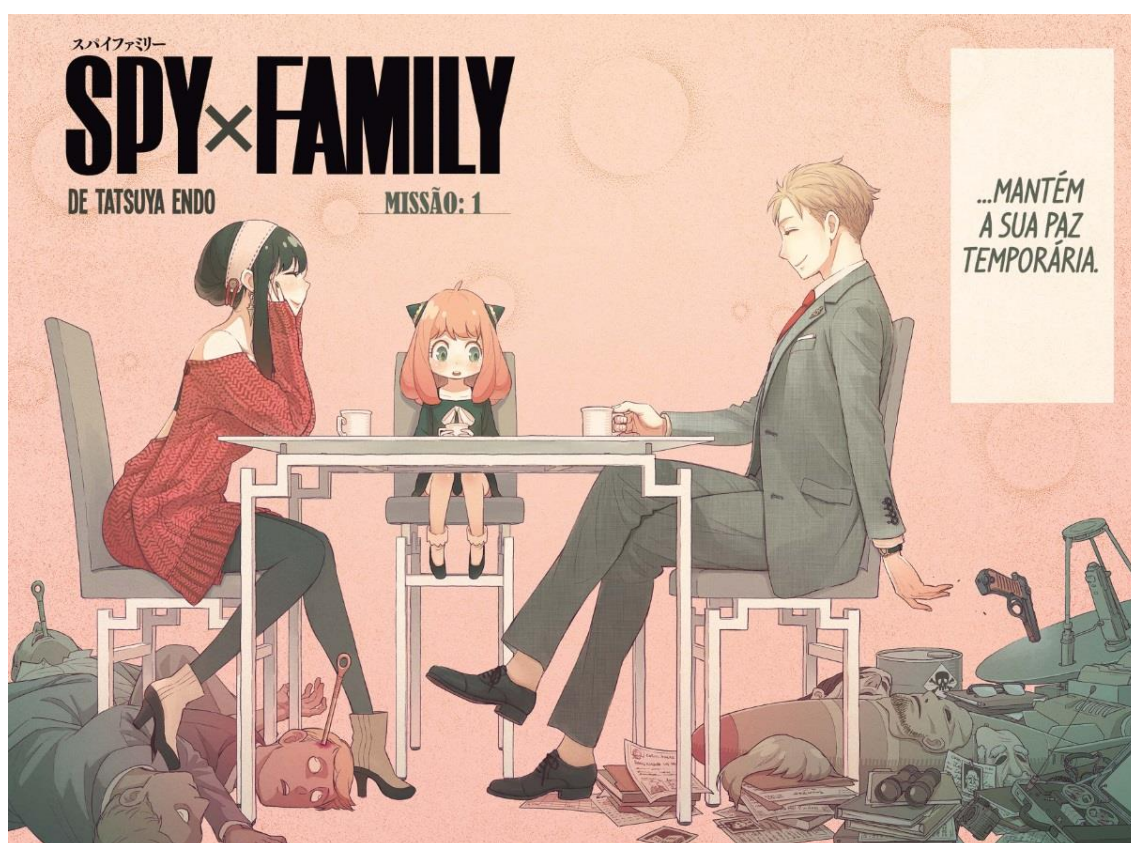
Figura 36 – Exemplo de diferentes tipos de mangá, ordem de leitura e coloração



Fonte: The Cost of a Broken Heart, capítulo 1, p. 21 (THE COST OF A BROKEN HEART, 2022).

São desenhados em preto e branco, podendo trazer detalhes coloridos, ou páginas especiais coloridas, impressos em papel reciclável e barato, todo o seu processo de produção foi elaborado pensando na eficiência e baixos custos (VERGARA, 2021).

Figura 37 – Exemplo de página extra ao início de uma história



Fonte: SPY x FAMILY, capítulo 1, p. 2 (SPYxFAMILY, 2021).

Capítulos de uma história costumam ser publicados, primeiramente, em revistas ou *mangazasshi*, que podem ser semanais, quinzenais, mensais, bimestrais, trimestrais e mesmo anuais, que são grandes revistas impressas em papel barato com cerca de vinte histórias, cada uma com 20-30 páginas. Devido ao seu preço baixo, são comparadas a jornais, mas, mesmo assim, possuem um mercado de segunda mão, pois não é voltada para o colecionamento, então ao invés de serem descartadas, são passadas para o próximo leitor, este com menos poder aquisitivo (GARCÍA, 2010). Hoje, essa publicação inicial também pode ocorrer online (OKAMURA; LIMA, 2019), um grande exemplo também acessível no Brasil é o Manga PLUS, porque os lançamentos na plataforma acompanham os lançamentos no Japão, quando histórias recentes.

Tankobon ou *tankoubon* é o formato mais comum, é um volume compilado com cerca de 200 páginas de uma história, e representa grande parte da renda das editoras (GARCÍA, 2010). Assim, após cerca de seis capítulos publicado, um volume é completado, no caso de lançamentos mensais, pode levar mais de seis meses para um *tankoubon* ser completado, ainda mais capas, retoques finais e elementos extras

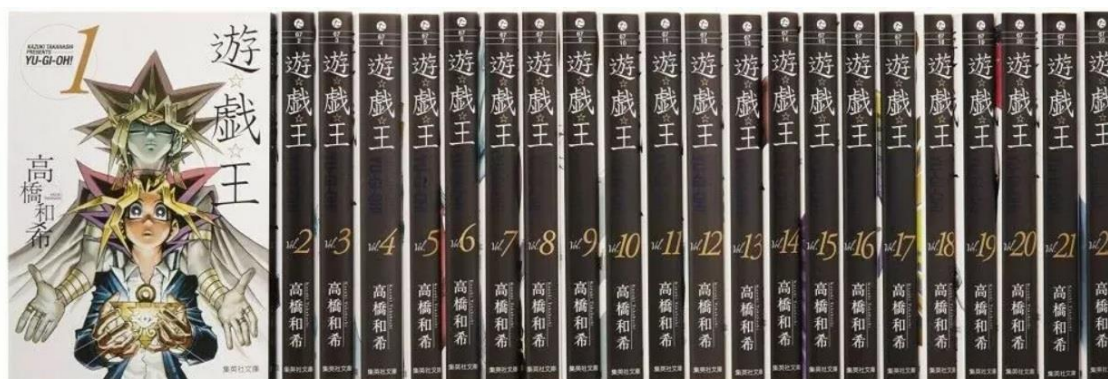
adicionados à publicação. No caso de publicações semanais, o volume é lançado mais rapidamente (OKAMURA; LIMA, 2019). Mede cerca de 13 cm por 18 cm (RIGHI, 2020).

Figura 38 – Exemplo de *tankobon*



Fonte: acervo da autora.

Um pouco menor do que o *tankobon*, o *bunkobon* é a versão de bolso ou brochura das histórias, e apenas as séries mais populares são publicadas no formato (GARCÍA, 2010). Essa versão costuma compilar dois volumes do *tankoubon*, mas com menos conteúdo extra (OKAMURA; LIMA, 2019). Costuma medir cerca de 10,5cm por 14,8 cm (RIGHI, 2020).

Figura 39 – Exemplo de *bunkobon*

Fonte: RIGHI, 2020.

O *shinsouban* é uma reimpressão com menos capítulos por volume, assim eles possuem menos páginas no total (OKAMURA; LIMA, 2019).

Além das edições acima mais comuns, existem as edições de luxo, como o *kanzenban*, uma edição completa com dimensões maior que o *tankobon*, papel de maior qualidade, capas redesenhadas, conteúdo extra e páginas coloridas, e compilam mais capítulos que o *tankouban* (OKAMURA; LIMA, 2019).

Figura 40 – Exemplo de *kanzenban*

Fonte: KURUMADA, 2016.

O *aizouban*, considerado como uma edição de colecionador de luxo, com capas redesenhadas pelo autor, conteúdo extra, páginas coloridas, e podem, muitas vezes, serem edições limitadas (OKAMURA; LIMA, 2019).

Os formatos acima não são os únicos, especialmente no Japão, mas são alguns dos mais comuns.

É difícil especificar gêneros e temáticas dos mangás, pois estes muitas vezes parecem infinitos, o que é interessante apontar, é que os quadrinhos buscam refletir o seu país, sua cultura e sua história. São comuns histórias sobre yokais, shinigamis, sobre a escola e o ensino médio, gangues de delinquentes, bullying etc. (OLIVEIRA, 2021).

Figura 41 – Exemplo de mangá sobre vida escolar, *Kaguya-sama: Love Is War*



Fonte: KAGUYA-SAMA: LOVE IS WAR, 2019.

As histórias mais populares têm grande foco em times ou grupos de pessoas, no crescimento e desenvolvimento das relações do protagonista, não apenas o seu objetivo final (VERGARA, 2021).

5.2 Categorias e análise dos manhwas

Quando seu histórico foi elaborado, entendeu-se que o manhwa impresso era, como o mangá, preto e branco, mas, focando nos *webtoons*, como são estes que estão

conquistando o mundo, devido ao seu formato digital, eles são coloridos e podem utilizar de recursos multimídia (VERGARA, 2021).

Assim como no ocidente, manhwas são escritos e lidos horizontalmente, da esquerda para a direita (VERGARA, 2021).

Figura 42 – Exemplo da ordem de leitura e coloração da página



Fonte: Unholy Blood, capítulo 1 (UNHOLY BLOOD, 2020).

Devido à sua natureza digital, a Webtoon não precisava seguir essa convenção tradicional, e os webtoonistas coreanos criaram uma nova maneira de criar sequências no ambiente da Internet, um formato de faixa vertical longa (80 a 200 cortes) para visualização de rolagem (Jin 2015). Desenhos coloridos, transições de painéis aceleradas e interações produtor-consumidor, entre outros, também começaram a caracterizar webtoons coreanos desse período e futuro. (JEONG, 2020, p. 79, tradução nossa).

Figura 43 – Exemplo parte de tela infinita, onde a largura é relativa a tela do celular



Fonte: Maybe Meant to Be, capítulo 3 (MAYBE MEANT TO BE, 2021).

Essa é, talvez, a principal característica do webtoon, seu comprimento “infinito”, formato que na verdade já havia sido comentado na literatura ocidental sobre histórias em quadrinhos, é o que McCloud chama de *The Infinite Canvas* ou Tela Infinita, pois diferente do impresso, o espaço digital permite maior liberdade possibilitando o uso de dimensões até então impossíveis no papel. E pela primeira vez, não há um limite para a

extensão de uma história em quadrinhos, pois é sempre possível avançar, mesmo que de pouco a pouco até alcançar o seu final com a ajuda da barra de rolagem (TOMAZELI, 2017).

Tomazeli (2017) identifica seis pontos ou características do formato:

- A. **Unidades dramáticas nos quadros ou agrupamentos:** considerando cada página de um HQ como uma unidade dramática de desenvolvimento de narrativa, o uso do *respiro* é comum, contribuindo para compor uma unidade dramática dos quadros, sozinhos ou aglomerados;

Figura 44 – Exemplo das unidades dramáticas nos quadros ou agrupamentos



Fonte: Return Survival, capítulo 1 (RETURN SURVIVAL, 2021).

- B. **Áreas de silêncio:** são utilizados grandes espaços vazios entre os quadros, para isolar determinadas cenas, para causar maior impacto, e para modificar o ritmo de leitura;

Figura 45 – Exemplo da ordem de leitura e coloração da página



Fonte: Teenage Mercenary, capítulo 1 (TEENAGE MERCENARY, 2021).

- C. **Utilização da largura de tela:** quadros raramente são alinhados horizontalmente, para melhor aproveitamento do espaço, os quadros podem ocupar toda a largura da tela;

- D. **Leitura verticalizada:** também chamada de *long strip* ou a tela infinita de McCloud;
- E. **Hipermídia:** possível uso de animações e trilhas sonoras;
- F. **Narrativas e tamanhos variados:** por não ser limitado por uma quantidade de páginas como o formato impresso, histórias e capítulos podem trazer variações de comprimento.

Ainda assim, mesmo sendo um formato digital, existem versões impressas, algumas são consideradas edições de colecionadores, outras, em especial em outros países que não a Coreia do Sul, são simplesmente traduções oficiais feitas por editoras do país respectivo.

Figura 46 – Exemplo a versão impressa brasileira de *Solo Leveling*



Fonte: acervo da autora.

Quanto a arte, manhwas costumam ter características distintas, os corpos dos personagens costumam ter proporções realísticas, a não ser as crianças, enquanto seus rostos permanecem exagerados. As roupas dos personagens costumam ser muito detalhadas, assim como os fundos (Manhwa, 2022).

Figura 47 – Exemplo dos detalhes característicos



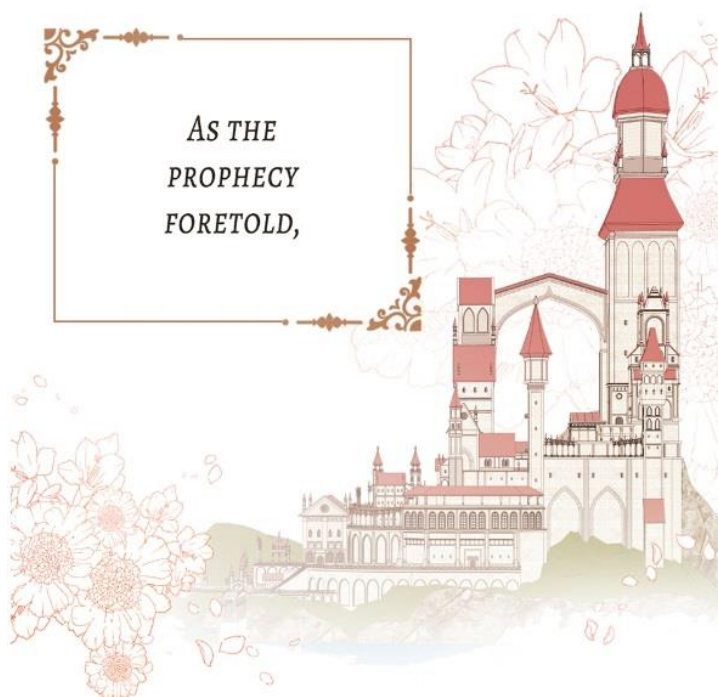
Fonte: The Villainess is a Marionette, capítulo 0 (THE VILLAINESS IS A MARIONETTE, 2021).

Figura 48 – A criança, Lônia, tem 7 anos no início da história, mas as proporções tendem a ser um pouco exageradas nas crianças



Fonte: The Male Lead's Little Lion Daughter, capítulo 1 (THE MALE LEAD'S LITTLE LION DAUGHTER, 2020).

Figura 49 – Exemplo de fundo, apelidado *Castle-nim*, o castelo já foi usado em diversas histórias



Fonte: I Am the Real One, capítulo 1 (I AM THE REAL ONE, 2020).

Na Coreia do Sul, a temática do cotidiano é muito comum, muitas vezes como parte de histórias de ação ou romance, muitos dos quais servem de inspiração para dramas de televisão ou filmes. Sendo os animes ainda pouco comuns (OLIVEIRA, 2021).

Figura 50 – *A Business Proposal*, webtoon adaptado para drama

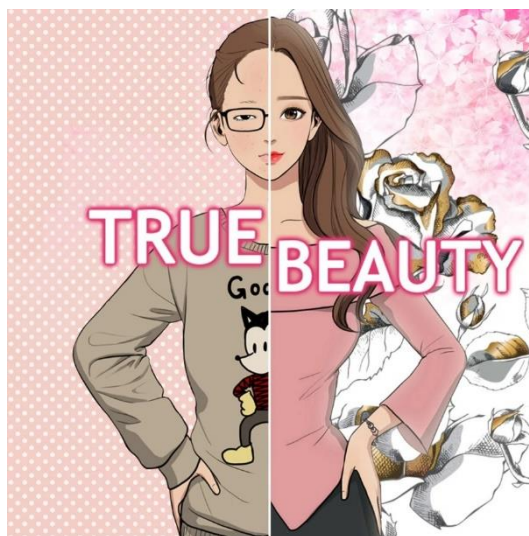


Fonte: A BUSINESS PROPOSAL, 2022; Business Proposal, 2022.

Além disso, pode-se dizer que a dinâmica de times e grupos não existe, ou não é a mesma encontrada nos mangás, pois aqui os personagens principais podem ter aliados ao longo de sua jornada, contudo esta é uma jornada individual. Por isso, são seus protagonistas carismáticos que conduzem a história (VERGARA, 2021).

Muitos manhwas mantêm suas raízes, buscando tratar de assuntos importantes, fazendo comentários sociais sobre a atual sociedade coreana (VERGARA, 2021).

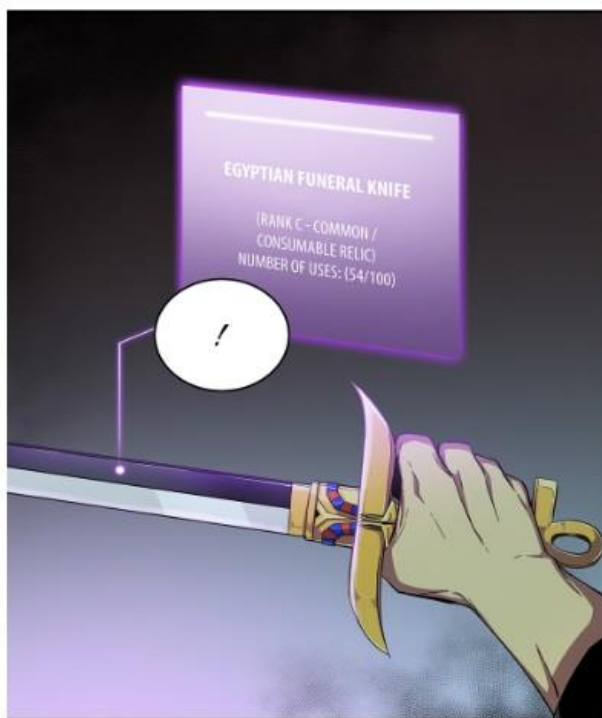
Figura 51 – *True Beauty*, um *webtoon* e drama que trata sobre as expectativas de beleza



Fonte: True Beauty, 2022.

Trazem um novo olhar sobre o *isekai* japonês, onde ao invés dos personagens serem transportados para outro mundo, as histórias se passam em um mundo não muito diferente do nosso, mas com características similares a jogos, não que o modelo mais tradicional não exista também. Um dos exemplos mais populares dos últimos anos é *Solo Leveling* (VERGARA, 2021), mas existem muitos outros.

Figura 52 – Exemplo de telas, como em jogos, aparecendo para o personagem



Fonte: Tomb Raider King, capítulo 7 (TOMB RAIDER KING, 2021).

5.3 Categorias e análise dos manhuas

Antes de mais nada, pode ser um pouco complicado falar das características dos manhuas, porque apesar de serem encontradas traduções, oficiais ou não, para diferentes idiomas, a literatura sobre o assunto é um pouco restrita.

Hoje em dia, são publicados digitalmente em cores, podem ser encontrados no formato cuja página reflete o impresso e como *long strip*, e às vezes um mesmo quadrinho pode ser publicado de ambas as maneiras.

Figura 53 – Formato que reflete o impresso



Fonte: Soul Land, capítulo 1, p. 20 (SOUL LAND, 2022).

Figura 54 – Formato adaptado para *webtoon*



Fonte: Soul Land, capítulo 2 (SOUL LAND, 2019).

O detalhe mais complicado, é que a direção da leitura muda, os manhuas escritos na China são lidos da esquerda para a direita, e os escritos no Taiwan e em Hong Kong, são lidos da direita para a esquerda, assim como os mangás (OLIVEIRA, 2021). Isso pode causar problemas quando não se sabe a origem da obra, especialmente por trazerem estilos artísticos similares.

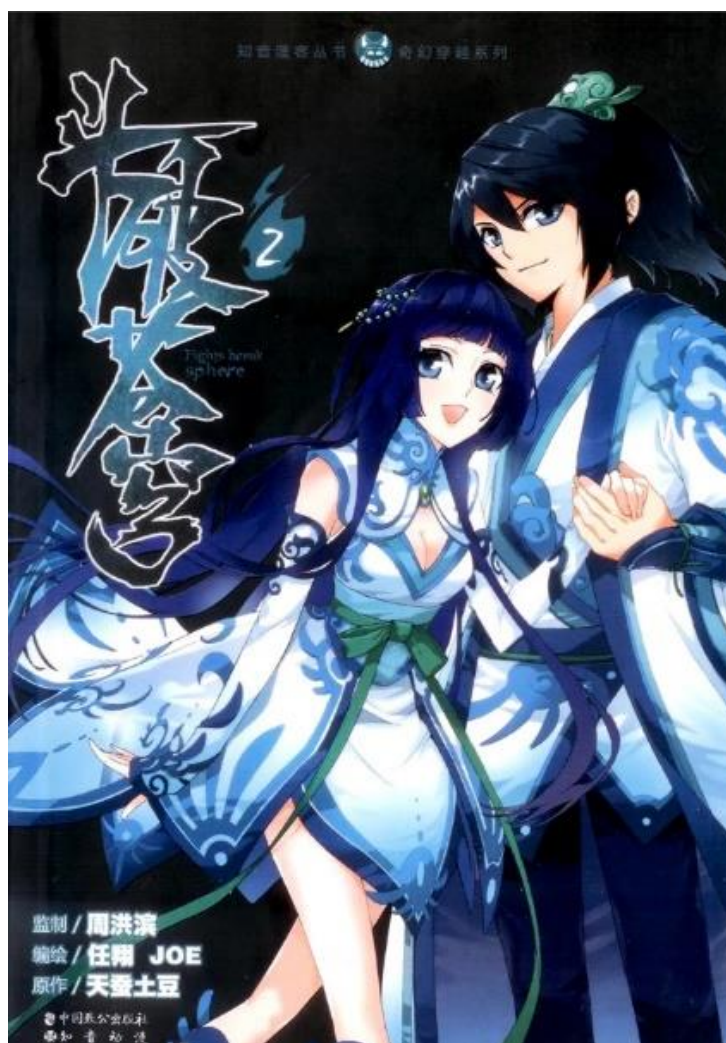
Figura 55 – Ordem de leitura, da esquerda para a direita, formato que reflete o impresso



Fonte: The Expensive Ex-wife of a Wealthy Family, capítulo 2 (THE EXPENSIVE EX-WIFE OF A WEALTHY FAMILY, 2022).

Seu estilo tende ser mais realista do que o dos mangás, mas necessitam de autorização para serem publicados, o que limita os criadores. E leva a uma quase dominação do mercado dos gêneros romance e aventuras históricas retratando mestres de artes marciais (OLIVEIRA, 2021).

Figura 56 – Exemplo de um manhua histórico com temática de artes marciais e fantasia



Fonte: Manhua, 2022.

6 A LEITURA: AS PLATAFORMAS DE LEITURA E O FORMATO DIGITAL DE PUBLICAÇÕES

Os objetivos deste trabalho buscaram contextualizar produções japoneses, coreanas e chinesas para poder então abrir uma discussão sobre histórias em quadrinhos digitais no contexto das bibliotecas. Vale notar, contudo, que este trabalho não buscou propor uma forma de integrar estes materiais à ambientes informacionais, e sim denotar a crescente importância dessa discussão ao apresentar um pouco das plataformas e editoras mais importantes do mercado atual.

Na Internet, há ansiedade em relação a uma nova postagem do capítulo seguinte de uma saga. Isso pode acontecer sem uma data certa, ou pode ser feito de períodos em períodos, religiosamente, ou nunca vir a ocorrer. A publicação depende do comprometimento do autor com o seu público leitor. No entanto, essa possibilidade de nunca haver uma nova edição também era possível no meio analógico, com histórias informais, produzidas de forma independente e bastante semelhantes a muitas que se encontram on-line atualmente. Um dos atrativos do cybercomics está no fato de que o leitor não precisa sair de casa para comprar as narrativas. Na maioria das vezes, porém, as histórias não precisam ser compradas: elas se encontram gratuitamente disponibilizadas no ciberespaço (CAPPELLARI, 2010, p. 225).

Podemos observar com as atuais plataformas uma situação facilitadora do acesso e leitura, mas ainda na década de 80, já surgiam os primeiros quadrinhos digitais, ou *webcomics*, ocidentais, com iniciativas nos Estados Unidos, Bélgica e Itália no final da década, e em 1990, o artista espanhol Pepe Moreno Casares lança, pela *DC Comics*, o quadrinho *Batman: Digital Justice*, inteiramente elaborado utilizando softwares de modelagem 3D e pintura digital. O maior impacto foi causado à produção de HQs, pois o desenvolvimento e aprimoramento da indústria gráfica facilitou o desenho, colorização e grande parte dos processos artísticos relacionados a produção das obras, especialmente a produção em massa (MALLET, 2009). Então pode-se dizer que as primeiras versões coreanas buscaram acompanhar, também, o desenvolvimento tecnológico do período, a diferença, é que muitos artistas orientais já passaram a pensar no meio digital como o seu suporte final, mas no ocidente o resultado final continuou e continua sendo o papel.

Ainda em 2006, McCloud já previa que as HQs passariam por três revoluções devido às tecnologias digitais, quanto sua criação, ou seja, o uso de ferramentas digitais, difusão, então seriam eventualmente distribuídos no formato digital, e evolução, assim, o nascimento de quadrinhos digitais, e tudo o que ele disse, é o que vemos hoje (KRENING, SILVA, SILVA, 2015).

No contexto contemporâneo, as HQs impressas ainda ocupam uma parcela significativa da relevância no que tange à produção e consumo de quadrinhos. Em contrapartida, os *webcomics* se apresentam como um mercado em crescimento e um vasto campo ainda a ser explorado por inteiro (FRANCO, 2008). Inseridos no âmbito das novas mídias, os quadrinhos adentram um cenário de linguagens híbridas que questiona as convenções de linguagem sobre as quais se construíram (LUIZ, 2013) e, sobretudo, questiona o modo como os quadrinhos condicionam o estabelecimento de relações sociais mediadas entre os indivíduos. Por ser um meio participativo, o ciberespaço torna as fronteiras entre emissor e receptor menos claras; muitas vezes, o público é convidado a interagir e a aderir à criação das narrativas (MURRAY, 2003), e os leitores podem passar a ser co-autores. Seguindo o sentido mais amplo da revolução digital, as histórias em quadrinhos vêm-se, juntamente com toda a indústria da mídia impressa, diante de um contexto de mudanças de paradigma (MACHADO, 2016, p. 48).

É importante também, nesse contexto diferenciar o quadrinho digital do quadrinho digitalizado, pois o segundo é publicado e então escaneado para então ser publicado digitalmente, por isso o termo *scanlation* à traduções de mangás e *scans* para referir-se a comic books, tirinhas, quadrinhos eróticos, etc. (MALLET, 2009, p. 59). Sendo esta uma grande mudança para o mercado, pois os próprios artistas também passaram a poder distribuir as suas próprias histórias, sem depender de editoras, abrindo espaço para novos artistas entrarem mais facilmente no mercado (TOMAZELI, 2017).

Plataformas de *webtoon*, por exemplo, tornaram-se um dos meios mais e eficientes e práticos para novos artistas entrarem no mercado dos quadrinhos, mesmo quando houve um declínio na indústria editorial sul coreana. Nas plataformas, criadores possuem os direitos das suas histórias e podem trocar de plataforma sempre que desejarem, e estas apoiam interações diretas entre os criadores e seu público. Não existem expectativas quanto a qualidade e experiências, pois também existem espaços para “criações amadoras”, o que levou a uma maior diversidade de gêneros, métodos de produção e experiência dos artistas. Webtoons são produzidos por indivíduos e mediados por plataformas sem custo algum, o que criou um novo modelo de produção na indústria, marcado pela competitividade, popularidade das histórias e maior individualidade (KIM; YU, 2019). E a popularização das obras coreanas expandiu esse mercado de produção a outros países e algumas características refletem o mercado do digital, que dá maior controle a autores e artistas do que a indústria editorial “impressa”.

Autores dividem os quadrinhos digitais em duas categorias: herdeiros e híbridos. Os herdeiros recebem esse nome, pois são próximas do meio impresso e ainda assim aproveitam-se da tecnologia, mantêm-se semelhantes quanto a diagramação, composição,

sombreamento e paginação, com a possível mudança do uso horizontal da página ao invés do vertical. E os híbridos buscam romper com paradigmas do meio impresso, assim, ao invés de reproduzir o impresso digitalmente, adaptam a diagramação, composição dos elementos e dimensões para adequarem-se aos monitores onde serão exibidos, podendo empregar elementos de animados e sonoros, além da possibilidade de escolher narrativas e anexar links interessantes (MALLET, 2009).

É interessante observar essas duas categorias, quanto aos quadrinhos aqui estudados, pois é fácil notar como mangás podem ser considerados herdeiros, manhwas, em especial *webtoons*, híbridos ao criarem uma tipologia feita para celulares, e manhuas um pouco de ambos, como existem aqueles cujas páginas refletem a configuração do impresso e outros que seguem o modelo do *webtoon*, ou ambos, em diferentes momentos.

Outros autores consideram que as diferença entre HQs digitais e impressos estão ligadas às experiências dos leitores com cada suporte, como se relacionam, seu ritmo de leitura e suas possibilidades de interação (MALLET, 2009).

Além de suas características, é preciso considerar os aparelhos e meios usados pelo leitor para acessar as obras, ou seja, smartphones, tablets e computadores. Nos últimos anos, é observada uma crescente popularização desses dispositivos, cada vez mais acessíveis em todo o mundo. Em alguns países já há uma preocupação com a transposição de HQs impressas para leitura em qualquer dispositivo para uma melhor experiência, considerando a possível fragmentação de páginas (PRESSER, 2020).

Fãs podem ter se “acostumado” a certo sofrimento, ao ler materiais simplesmente escaneados ou digitalizados, mas apensar do processo ser simples, pode causar certo desconforto conforme menor a tela, e mesmo em computadores, nem sempre é possível observar a página como um todo, como é a intenção original.

Em resposta a essa nova realidade, a fragmentação dos quadrinhos, ou separação dos quadros é a mais utilizada, contudo não é a única, pelo GooglePlay, os balões são automaticamente ampliados para melhor leitura. Até o momento, as soluções possuem fragilidades, ainda é difícil para os algoritmos reconhecerem todas as nuances dos quadrinhos, pois estes trazem variações próprias (PRESSER, 2020).

[...] Quadrinhos que são pensados para o formato papel utilizam critérios de diagramação para o aproveitamento da área útil destinada àquelas dimensões (pois existem impressos de vários formatos), que não se aplicam literalmente a tela do computador, necessitando uma nova forma de se elaborar para adequar-se às características desse novo suporte. Por exemplo, no computador, não existe a ação de ‘virar a página’. O que existe é a barra de rolagem, ou o

conceito da hipermídia, com um botão que faz um link para a próxima página. (TOMAZELI, 2017, p. 28)

Sejam impressos ou digitais, podemos ter o costume de pensar em histórias em quadrinhos como páginas retangulares verticais com dimensões A4 ou B5, no caso dos mangás, divididas em retângulos menores, mas este é um padrão imposto por editoras. A verdade é que não precisa haver padrão, seu formato pode ser variável, atendendo ao objetivo que o autor e/ou artista buscam expressar (TOMAZELI, 2017).

Por isso, na prática, um *webcomic* não retém a forma de um quadrinho impresso porque ele precisa, mas pela forma estar tão popularizada, o que alguns autores justificam o manutenção desse formato usando o *skeuomorphism* ou esqueumorfismo, fenômeno onde um design é derivado de um formato existente não por necessidade, mas para reproduzir a experiência, neste caso, de ler um quadrinho impresso, e consideram que o formato ao qual estamos acostumados já possui é associado a valor e status. E mesmo assim, sua produção nunca foi tão boa e eles nunca foram tão facilmente lidos, com o uso de tecnologias (RESHA, 2020).

Em muitos momentos, críticos recorrem aos argumentos afetivos e físicos para ressaltar as vantagens do impresso, porém a migração para o digital altera não necessariamente o conteúdo, mas novas possibilidades que permitem ir além do impresso. Os novos suportes de leitura agregam tecnologias desenvolvidas para o conforto e praticidade à leitura digital (EVANGELISTA, 2015, p. 74).

Hoje, encontramos plataformas de conteúdo de todo tipo de conteúdo, Netflix, HBO Max e Amazon Prime são exemplos de plataformas de streaming de filmes e séries, Spotify, Deezer e YouTube Music, com foco em música e podcasts, então este também foi o meio encontrado para publicação de histórias em quadrinhos digitais.

[...] plataformas de distribuição digital de quadrinhos já são encontradas na internet, funcionando com diversos tipos de pagamentos, tais como mensalidades ou compras únicas de títulos. Estas plataformas firmam contrato com editoras de quadrinhos tradicionais para ter o direito de distribuir legalmente suas publicações impressas digitalmente na internet, mas também abrem espaço para que quadrinistas independentes adicionem seus trabalhos ao catálogo de conteúdo, com possibilidade de monetização (PRESSER, 2020, p. 94)

Ainda em 1996, a Marvel, já lançava quadrinhos na internet com a Marvel CyberComics, substituída pela DotComics, que teve certo crescimento, porém não durou. E em 2007 cria a Marvel Digital Comics Unlimited, hoje Marvel Unlimited. A plataforma

começou com apenas 2,500 HQs disponíveis para assinantes e com lançamentos semanais, e hoje conta com mais de 29,000 quadrinhos disponíveis, e desde 2020, os lançamentos chegam à plataforma digital com três meses após seu lançamento oficial (MARVEL UNLIMITED, 2022).

E além de facilitador, a rede e estas plataformas permitiram uma ampliação do papel do fã de histórias em quadrinhos.

Enquanto antes a participação dele nas revistas era restrita a clubes de admiradores e a espaços de opinião selecionados, editados e publicados, a Internet permite uma amplificação das manifestações de apreço pelos comics. É comum a existência de “fóruns” a respeito das mais diversas narrativas, permitindo aos leitores ciberlocais específicos para debater suas preferências. Também existem sites e comunidades de fãs (em sites de relacionamento) exaltando seus quadrinhos preferidos, permitindo discussões e às vezes até enquetes sobre enredos e personagens. Algumas páginas oficiais de grandes indústrias dos quadrinhos permitem também um melhor relacionamento com o leitor, colhendo suas opiniões sobre algumas temáticas e até mesmo oferecendo prévias das próximas publicações (CAPPELLARI, 2010, p. 226).

Nas plataformas, isso é ainda mais facilitado, com seções para comentários e discussão abertas ao final de cada capítulo lido.

Como Johnston (2017) aponta, ao falar sobre ComiXology, uma das maiores plataformas de quadrinhos digitais do mundo,

[...] os quadrinhos digitais têm o potencial de alterar não apenas a maneira como os usuários interagem com o texto, mas a maneira como os autores escrevem e desenham para aproveitar a modalidade digital (Gustines 2012). O teórico de interface Matthew Kirschenbaum (2004) critica a suposição de que interface e conteúdo podem ser separados, sugerindo que os dois estão intrinsecamente conectados na experiência do usuário de um texto. Esse tipo de lógica é evidente na Visão Guiada da Comixology: a ideia de que a tecnologia digital pode se aproximar perfeitamente da experiência da leitura humana em um ambiente de impressão (p. 3, tradução nossa).

E além de recriar experiência em outro ambiente, o importante do que foi tratado até agora, é que histórias em quadrinhos digitais abrem espaço para maiores inovações (JOHNSTON, 2017), pois é isso que são as hipermídias e novos modelos e características das histórias, inovações a um modelo já existente.

6.1 No Brasil

No Brasil, de acordo com pesquisa desenvolvida pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), sobre o panorama do uso de tecnologias na informação no país, temos 242 milhões de smartphones ou 1,6 por habitante, considerando 214 milhões o número de habitantes no Brasil. O número sobe para 352 milhões de dispositivos portáteis quando também são considerados notebooks e tablets, e para 447 milhões de dispositivos digitais (computadores, notebooks, tablets e smartphones) para uso doméstico e corporativo. E no início de 2023, serão alcançados 216 milhões de computadores, sejam estes desktops, notebooks ou tablets, atingindo 1 computador por habitante (MEIRELLES, 2022), ao menos estatisticamente.

Então não é estranho que quadrinhos digitais sejam cada vez mais lidos pelos fãs, de maneira oficial ou não. Alguns anos atrás, não era nem possível encontrar a versão coreana, ou seja, a versão original, do aplicativo da Naver, Webtoon, no Brasil, no GooglePlay, e hoje, é possível encontrá-lo e instalá-lo, além da versão internacional que contém as obras nos idiomas que não o coreano.

A pergunta é como nós, como bibliotecários lidaremos com este formato, e o que bibliotecas precisam compreender para poder anexá-los ao seu acervo, mesmo que apenas em suas versões impressas, mesmo o mangá, que já vem adentrando suas coleções no Brasil há algumas décadas. Compreender um pouco mais sobre o atual mercado, é, então, imprescindível.

6.1.1 Editoras

Em se tratando de histórias em quadrinhos asiáticas, o mercado editorial brasileiro é um pouco restrito, ou seja, a maior parte das publicações é feita pelas mesmas editoras, apesar de muitas editoras terem publicado alguma história em algum momento de sua história.

As principais editoras são a JBC (*Japan Brazil Communication*), Panini, New Pop e Pipoca & Nanquim (BBM, 2022), as quatro, editoras especializadas em HQs, mas a JBC, tem foco na publicação de mangás, como seu nome sugere, a Panini possui um selo voltado para a publicação de *tankobon*, e a New Pop atende, além de publicar mangás e muitas histórias de Osamu Tezuka, atende a um mercado mais alternativo, publicando *light novels*, *boy's love*, *yuri* e *hentai* (PAH, 2019), é também a editora que atualmente traduz e publica manhwas e manhuas impressos no Brasil.

As pioneiras no mercado brasileiro foram a JBC, comprada este ano pela Companhia das Letras, e a Conrad, mas essa foi comprada em 2016 pela Ibep-Nacional e desde então não publica mais mangás, o que não apaga sua importância para o mercado brasileiros (PAH, 2019).

As editoras Abril, Alto Astral, Globo, L&PM, Mythos, Todavia e Zarabatana Books, e outras também publicaram mangás em algum momento desde a década de 90.

Além da New Pop, as editoras Conrad, Panini e Lumus também publicaram manwhas, considerando o mercado mais recente de *webtoons*, estas editoras publicaram histórias que seguem um formato similar aos mangás, também em preto e branco (MARIANA, 2016).

6.1.2 Plataformas de leitura disponíveis

Foram analisadas 15 plataformas para leitura de histórias em quadrinhos, anotadas no quadro a seguir. A única plataforma brasileira, Social Comics, foi separada, pois na verdade, não traz muitos quadrinhos asiáticos.

Foram analisados os idiomas das plataformas e dos quadrinhos ofertados, como o acesso é feito e quais são os tipos de valores ofertados, quais são as publicações ali disponíveis e os sistemas em que estão disponíveis.

Nem todas as plataformas ofertam conteúdo em português, por isso as que sim, possuem o campo “Idiomas” marcado de azul, e são apenas 4 de 15 plataformas de leitura.

Considera-se também que estas plataformas de manwhas e manhwas funcionam de forma similar quanto aos seus valores, sendo que grande parte, combina mais de uma forma. Podem ser gratuitos; funcionar por assinaturas mensais e anuais; permitir compras de capítulos por algum tipo de moeda própria do específica à plataforma, comprada em pacotes, assim é feita a compra unitária de capítulos; “emprestar” capítulos, mas que no caso é outra forma de compra por um segundo tipo de moeda da plataforma, mas neste caso o acesso é temporário; algumas histórias podem ser lidas um a um, onde um capítulo pode ser desbloqueado a cada 23h ou 24h; e uma única plataforma, WebComics, permite o desbloqueio de capítulos após a visualização de um anúncio.

Quadro 1 – Algumas plataformas de leitura disponíveis no Brasil

| Nome | Acesso | Idiomas | Valores | Publicação | Disponível para: | Observações |
|---|---------------------------|--|--|--|-----------------------|--|
| Plataforma de leitura brasileiro | | | | | | |
| Social Comics | Gratuito e por assinatura | português | Planos mensais a anuais | Editoras brasileiras | iOS; Android; Desktop | |
| Conteúdo majoritariamente japonês: mangás | | | | | | |
| Crunchyroll Manga | Assinatura | inglês; espanhol; português; francês; alemão; árabe; italiano; russo | Plano mensal | Maioria Japonesa | iOS; Android; Desktop | |
| Manga Plus | Gratuito | inglês; espanhol; francês; indonésio; português; russo; ... | Gratuito (temporário) | Da editora Shueisha | iOS; Android; Desktop | Espaço creators |
| Conteúdo majoritariamente coreano: <i>webtoon</i> | | | | | | |
| Lezhin | Gratuito, com compras | inglês; coreano; japonês | Compra; 1 por dia; | <i>Webtoons</i> coreanos | iOS; Android; Desktop | |
| Manta | Gratuito e por assinatura | inglês | Gratuito; Plano mensal; 1 por dia | <i>Webtoons</i> da Ridi Corporation | iOS; Android; Desktop | |
| Naver / Webtoon | Gratuito, com compras | inglês; chinês; coreano; tailandês; indonésio; espanhol; francês; alemão | Gratuito, compra de capítulos avançados; 1 por dia | Originais Naver; histórias originais e independentes | iOS; Android; Desktop | Fan translation; Canvas (para criadores) |
| Netcomics | Gratuito, com compras | inglês; japonês; chinês; coreano; espanhol; francês; alemão; indonésio; vietnamita | Gratuito Compra; 1 por dia | Coreia do Sul | iOS; Android; Desktop | Também estão disponíveis <i>novels</i> |
| Pocket Comics (Comico) | Gratuito, com compras | inglês; chinês; francês; alemão | Gratuito Compra; 1 por dia | Coreia do Sul; Japão; China/Taiwan | iOS; Android; Desktop | Alguns conteúdos não são acessíveis de qualquer país |
| Tapas | Gratuito, com compras | inglês; espanhol | Compra; 1 por dia | Webtoons, com alguns chineses e originais | iOS; Android; Desktop | Community (para criadores) |

| | | | | | | |
|--|---------------------------|---|--|--|-----------------------|---|
| Tappytoon | Gratuito, com compras | inglês; francês; alemão | Gratuito; Compra; 1 por dia | Coreia do Sul; China | iOS; Android; Desktop | Também estão disponíveis <i>novels</i> |
| Toomics | Gratuito e por assinatura | inglês; japonês; chinês; coreano; espanhol; italiano; alemão; francês português | Gratuito; Planos mensais a anuais | Japão; Coreia do Sul; China; Estados Unidos; ... | iOS; Android; Desktop | Apesar de mudar o idioma, há um site diferente para cada país |
| Conteúdo majoritariamente chinês: manhua | | | | | | |
| Bilibili Comics | Gratuito | inglês; chinês; indonésio; espanhol; francês | Gratuito | Manhuas | iOS; Android; Desktop | |
| INKR Comics | Gratuito | inglês | Gratuito, compra; empréstimo | Manhuas e mangás | iOS; Android; Desktop | |
| MangaToon | Gratuito, com compras | inglês; indonésio; vietnamita; espanhol; português; francês; japonês; chinês; árabe | Gratuito; Compra; Empréstimo | Manhuas; Originais | iOS; Android; Desktop | Story (espaço para criadores) |
| WebComics | Gratuito, com compras | inglês; chinês; indonésio | Gratuito; por anúncio; compra; 1 por dia | Manhuas; Originais | iOS; Android; Desktop | Originals (para criadores) |

Fonte: elaborado pela autora, com informações coletadas em novembro de 2022.

Em geral, todas as plataformas disponibilizam os primeiros capítulos de uma história de forma gratuita, possibilitando que leitores tenham uma ideia sobre a história antes de realizar qualquer compra. Nenhum deles se restringe a apenas um sistema operacional, mas parece que há certo incentivo para o uso dos aplicativos para smartphones e tablets, pois a visualização, no caso de webtoons pode ser mais confortável, além da praticidade já mencionada.

Sobre as duas plataformas que disponibilizam mangás, Crunchyroll, foi por muito tempo uma das poucas no mercado de tradução oficial de animes, principalmente de mangás. O mais interessante é a plataforma Manga Plus, iniciativa direta de uma editora japonesa, que disponibiliza os três primeiros e três últimos, ou mais recentes, capítulos das histórias traduzidas para os idiomas ali listados, com lançamentos simultâneos aos do

Japão, além disso, algumas obras são disponibilizadas na íntegra, contudo cada capítulo apenas pode ser lido uma vez.

Especificamente, Manta é o único entre coreanos que traz a possibilidade de assinar mensalmente o conteúdo. Webtoon e Tapas são os únicos da categoria a possuírem espaços para que autores e artistas publiquem diretamente as suas histórias, algumas das quais, as mais populares, podem ser aceitas para publicação na plataforma como originais. E a Webtoon é a única a fornecer um espaço onde os próprios leitores podem traduzir suas obras, o espaço “Fan Translation”, para que assim estas sejam lidas por outras pessoas, é neste espaço, onde encontram-se histórias em português na plataforma. E Netcomics e Tappytoon também ofertam *novels*, além dos *webtoons*, que são histórias como livros, ou seja, apenas escritas, mas publicadas por capítulo, manhwas.

Dentre as plataformas chinesas, MangaToon e Web Comics também possuem espaços para a publicação direta de obras originais por seus criadores.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que a histórias das três tipologias de HQs asiáticos - mangás, manhwas e manhuas - é complexa devido à dificuldade em definir seus inícios, considerando que costumam ser levados séculos, quando não milênios, da arte nestes países, como ponto de partida para o surgimento das histórias em quadrinhos. A história, as guerras e a política do último século foram o que não apenas marcaram, como também moldaram o formato dos HQs até o que os encontramos hoje. Os resultados, tendo certos aspectos positivos, como a criação de um adaptável formato, o *webtoon*, e negativos, como a ainda existente censura de conteúdo e temáticas na China.

Sobre os manhuas e a China, especificamente, é difícil desconfiar de certos aspectos do mercado atual, como a censura e o controle, mas ao mesmo tempo, certos pontos levantados sobre este mercado fazem sentido, apesar de provavelmente terem sido causados pelo próprio controle e censura. E é interessante pensar em como, apesar disso, os artistas e a indústria continuam produzindo e criando novas histórias, mesmo nessa ‘bolha’ do que é ou não permitido. E, apesar dos problemas, fãs e leitores encontram suas histórias favoritas, mesmo que talvez tenham opiniões divergentes quanto às melhores histórias e a qualidade dos materiais.

Também é possível pensar no quesito em que os três países sofreram e tiveram muitas perdas resultantes de guerras, e como eles se desenvolveram a partir disso. O Japão acaba de um lado por ter sido um oponente da China e da Coreia, o que de certa forma surpreende a popularidade do mangá nestes países, e talvez explica o incentivo de um mercado nacional coreano e chinês. A Coreia e a China, muito similares de certa forma, trilharam caminhos diferentes resultado da política de cada um desses países; um com grande incentivo à criatividade e outro com controle sobre esta.

É curioso, porém, notar que, quando procura-se a origem no país sede das plataformas de HQs da China, estas muitas vezes não são encontradas na própria China, mas em um dos países ao redor. Provavelmente em razão de possíveis restrições do próprio país, ou pelo desinteresse em expandir seu mercado mundialmente, o que está acontecendo, mesmo sem incentivo estatal.

E levando-se em consideração os últimos anos, é difícil não relacionar países como Coreia do Sul e China ao mercado da tecnologia, o que explica a facilidade com a qual ambos os países acabaram desenvolvendo o seu mercado de histórias em quadrinhos com foco no formato digital.

Para entender a atratividade dos quadrinhos digitais, acima de todas as características que estes trazem mencionadas, talvez a mais importantes sejam a mobilidade e praticidade. Não mais é preciso carregar peso ou se deslocar para conseguir a continuação de uma história, ao menos não constantemente, pois estas encontram-se na palma de nossas mãos. E claro, a internet facilita a globalização de qualquer formato midiático, sejam HQs asiáticos ou dramas e filmes.

Como foi dito no início deste trabalho, esta pesquisa evoluiu ao longo de seu desenvolvimento, pois há tanto o que falar sobre as tipologias aqui conceituadas, que apenas um trabalho não conseguiria aprofundar em muito, e considerando a falta de literatura sobre o assunto, acredita-se que esta pesquisa alcançou o objetivo de apresentar os materiais, criando um alicerce, para que outras pesquisas futuras. Seu potencial, pouco estudado em relação as bibliotecas e outras áreas do conhecimento.

Esta é uma nova realidade a qual precisamos considerar e nos preparar, para poder compreender a melhor forma de tratar estes materiais, pois ao mesmo tempo em que o formato e as plataformas de leitura facilitam o processo de leitura para os fãs, ele cria desafios para os profissionais da informação.

A implementação das plataformas diretamente nas bibliotecas e gibitecas pode ser inviável, considerando que estas foram construídas pensando na individualidade de cada leitor, não em múltiplos leitores, ou seja, seu processo de aquisição não foi pensada para bibliotecas, o que também dificulta sua organização e empréstimo. Diferente de e-books, os quais bibliotecas hoje conseguem criar plataformas e aplicativos para a sua aquisição e empréstimo, estas histórias em quadrinhos digitais, ao mesmo tempo que pertencem aos autores, não podem ser adquiridas a não ser tenham versões ou adaptações impressas, pois sua distribuição depende de uma plataforma específica. E mesmo se essa aquisição fosse possível, da mesma forma como acontece com os e-books, sua distribuição não poderia ser feita, necessariamente da mesma forma, pois o formato em si pode não ser compatível com os atuais sistemas disponíveis, um exemplo são bibliotecas que conseguem emprestar e-books através de empréstimo de leitores de livros, como o Kindle ou Kobo, um *webtoon* ou manhua, mesmo se compatíveis, perderiam conteúdo, pois estes leitores não costumam trazer cores.

Quanto a organização, existem diversos problemas, um muito comum é o fato que muitas bibliotecas e gibitecas não catalogam e indexam todos os capítulos ou edições de uma HQ; em se tratando de materiais digitais, precisam ser levados em conta questões de armazenamento e tecnologia para sua distribuição; e há toda uma questão sobre o

vocabulário e linguagem, pois não apenas HQ no geral compõe sua própria linguagem, como mangás, manhwas e manhuas possuem as suas próprias, em relação a gêneros e temáticas, alguns dos quais são gerais da literatura, como ação, aventura, terror e romance, mas outros específicos dos formatos e países, podendo alguns terem nomes específicos ao país, ou generalizados em específicos, alguns destes comentados ao longo do trabalho foram *shoujo*, *shounen*, *isekai*, *boy's love*, entre outros.

Também é impossível falar de obras digitais sem buscar entender como seria a melhor forma de realizar sua conservação e preservação para o futuro acesso.

E considerando que estas são obras originadas em países culturalmente muito diferentes do Brasil, seria interessante aprofundar essa relação do leitor com mangás, manhwas e manhuas, para entender o que é tão atrativo em histórias que retratam culturas tão diferentes da nossa, mesmo quando estas se passam em universos de fantasia. Sendo estas então, fontes de informação não convencionais sobre seus países de origem, que muito ensinam aos seus leitores.

O importante, é que como bibliotecários, precisamos aumentar nosso conhecimento sobre o tema, para saber o que indicar caso leitores busquem o conteúdo, ou caso possam estar interessados nestas tão curiosas plataformas de leitura, que também merecem estudo mais profundo. Precisamos conhecer, principalmente considerando a atual atratividade do mercado de produtos da cultura pop asiática.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A BUSINESS PROPOSAL. Coreia do Sul: Tapas Media, 2022. Disponível em: <https://tapas.io/series/a-business-proposal/info>. Acesso em: 24 nov. 2022.
- AHMAD, Daniel. [Sem Título]. In: VIEIRA, Douglas. Ubisoft anuncia HQ Assassin's Creed: Dynasty para a China. **Tec Mundo**. 2020. Imagem. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/179348-ubisoft-anuncia-hq-assassin-s-creeddynasty-para-a-china.htm>. Acesso em: 04 ago. 2022.
- BATMAN: Wayne Family Adventures. Coreia do Sul: Webtoon, n. 2, 2021. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/batman-wayne-familyadventures/list?title_no=3180. Acesso em: 24 nov. 2022.
- BBM. Editoras de mangás que atuam no Brasil. Biblioteca Brasileira de Mangás. 2022. Disponível em: <https://blogbbm.com/editora/#:~:text=A%20Conrad%20publicou%20um%20manhwa,supostamente%2C%20continuar%C3%A3o%20a%20publicar%20mang%C3%A1s>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- BERNARDI, Bianca Paneto. **Quadrinhos digitais: Uma análise das novas possibilidades**. 2013. 90f. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/18143/1/Bianca%20Paneto%20Bernardi.pdf>. Acesso em: 04 nov. 2022.
- BILIBILI COMICS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.bilibilicomics.com/>. Acesso em: 04 dez. 2022.
- BLOOM, Rhett; CRC PAYNE. Batman: Wayne Family Adventures. [2021-]. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/batman-wayne-family-adventures/list?title_no=3180&page=1. Acesso em: 05 jul. 2022.
- BRENNER, Robin E. **Understanding manga and anime**. Westport: Libraries Unlimited, 2007. 333 p.
- Busan. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Busan>. Acesso em: 13 nov. 2022.
- Business Proposal. In: Asin Wiki, 2022. Imagem. Disponível em: https://asianwiki.com/Business_Proposal. Acesso em: 24 nov. 2022.
- CAPPELLARI, Marcia Schmitt Veronezi. A transição dos quadrinhos dos átomos para os bits. **Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v.33, n.1, p. 221-235, jan./jun. 2010. Disponível em: <https://revistas.intercom.org.br/index.php/revistaintercom/article/view/154>. Acesso em: 04 nov. 2022.
- Charles Wirgman. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Wirgman. Acesso em: 12 nov. 2022.

CHEN, Minjie. Alumnus Donates Chinese Comic Books to the Cotsen Children's Library. **Cotsen Children's Library**, Princeton University. 2020. Imagem. Disponível em: <https://blogs.princeton.edu/cotsen/tag/lian-huan-hua/>. Acesso em: 03 ago. 2022.

Choju-Giga. In: The Physiological Society of Japan. 2022. Imagem. Disponível em: <http://int.physiology.jp/en/choju-giga/>. Acesso em: 03 ago. 2022.

COLE, Tyler. Avengers get a new member [video]. **Liberty Voice**, 2014. Imagem. Disponível em: <https://guardianlv.com/2014/12/avengers-get-a-new-member-video/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

CRESPI, John A. **Manhua Modernity: Chinese Culture and the Pictorial Turn**. Oakland: University of California Press, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1525/luminos.97>.

Crise financeira asiática de 1997. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Crise_financeira_asi%C3%A1tica_de_1997. Acesso em: 13 nov. 2022.

CRUNCHYROLL. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/comics/manga>. Acesso em: 04 dez. 2022.

DC Brasil. In: Twitter, 2021. Imagem. Disponível em: <https://twitter.com/dccbrasil/status/1435618894861983755>. Acesso em: 29 jul. 2022.

DE MAIS, Vincenzo; CHEN, Chwen Chwen. The Growth of Manhua in China: An Overview. **CMO Newsletter**. 2010. p. 7-10. Disponível em: <https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/41351/>. Acesso em: 05 jul. 2022.

Deng Xiaoping. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Deng_Xiaoping. Acesso em: 13 nov. 2022.

Dinastia Joseon. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dinastia_Joseon. Acesso em: 13 nov. 2022.

Dinastia Qing. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dinastia_Qing. Acesso em: 13 nov. 2022.

Ecchi. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ecchi>. Acesso em: 12 nov. 2022.

EDITORIA NOVATEC. Estude Matemática e Ciências com História em Quadrinhos!. 2022. Imagens. Disponível em: <https://novatec.com.br/manga.php>. Acesso em: 13 nov. 2022.

ESCUDIER, Elena Gil. El manga: de la tradición a la cultura de masas. In: **Meiji: el nacimiento del Japón universal**. Cádiz: Universidad de Cádiz; Casa Asia, 2019. p. 96-107. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=743285>. Acesso em: 03 ago. 2022.

EVANGELISTA, Eduardo. **Quadrinhos digitais**: potencializando a leitura. 2015. 158f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Design – Hipermídia Aplicada ao Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/159652>. Acesso em: 04 nov. 2022.

Feng Zikai. In: Lambiek: comiclopedia. 2022. Imagem. Disponível em: https://www.lambiek.net/artists/f/feng_zikai.htm. Acesso em: 01 ago. 2022.

Feng Zikai. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Feng_Zikai. Acesso em: 13 nov. 2022.

FERNÁNDEZ, Paula Alejandra. Del manhwa al webtoon: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de los cómics en Corea del Sur. In: EDUARDO, Daza Orozco Carlos; ANTONIO, Míguez Santa Cruz; LORENA, Meo Analía. **Narrativas visuales**: perspectivas y análisis desde iberoamérica. Bogotá D.C.; Fundación Universitaria San Mateo, 2018. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=735825>. Acesso em 05 jul. 2022.

FLETCHER-SPEAR, Kristin; JENSON-BENJAMIN, Merideth. **Library collections for teens**. Nova Iorque, Oxford: Neal-Schuman Publishers, VOYA Press, 2011. 199 p.

GANIKO, Priscila. As diferenças entre mangá, manhwa e manhwa. **Jovem Nerd**. 2020. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/direto-do-bunker/as-diferencas-entre-manga-manhua-e-manhwa/>. Acesso em: 26 jun. 2022.

GARCÍA, Héctor. **A Geek in Japan**: discovering the land of manga, anime, Zen, and the tea ceremony. Vermont: Tuttle Publishing, 2010. 160 p.

Gekiga. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Gekiga#:~:text=Gekiga%20\(%E5%8A%87%E7%94%BB%20lit.,um%20movimento%20mang%C3%A1s%20para%20adultos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Gekiga#:~:text=Gekiga%20(%E5%8A%87%E7%94%BB%20lit.,um%20movimento%20mang%C3%A1s%20para%20adultos). Acesso em: 12 nov. 2022.

Golpe de Estado de 16 de Maio. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Golpe_de_Estado_de_16_de_Maio#:~:text=O%20Golpe%20de%2016%20de,%C3%BAltimo%20no%20dia%20do%20golpe. Acesso em: 13 nov. 2022.

Guerra Civil Chinesa. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra_Civil_Chinesa. Acesso em: 15 nov. 2022.

Guerra da Coreia. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra_da_Coreia. Acesso em: 13 nov. 2022.

HENRIQUE, Kevin. Osamu Tezuka – tudo sobre o Deus do mangá. **Suki Desu**. 2015. Imagem. Disponível em: <https://skdesu.com/osamu-tezuka-o-deus-do-manga-2/>. Acesso em: 03 ago. 2022.

HIRATA, Tatiane. **Mangá: do Japão ao mundo pela prática midiática do scanlation**. 2012. 148f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Linguagens, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2012. Disponível em: <https://ri.ufmt.br/handle/1/550>. Acesso em: 01 ago. 2022.

HOKUSAI, Katsushika. As trinta e seis vistas do Monte Fuji: a grande onda de Kanagawa. **Jinsai.org**. 2022. Disponível em: <http://www.jinsai.org/pt-BR/wp-content/uploads/2019/11/01-A-Grande-Onda-de-Kanagawa.jpg>. Acesso em: 03 ago. 2022.

HONG WRONG. Readers at an outdoor rental, Hong Kong, 1947. In: MARTIN, R. Orion. Lianhuanhua: China's pulp comics. **The Comics Journal**. 2014. Imagem. Disponível em: <https://www.tcj.com/lianhuanhua-chinas-pulp-comics/>. Acesso em: 04 ago. 2022.

I AM THE REAL ONE. Coreia do Sul: Tapas Media, n. 1, 2020. Disponível em: <https://tapas.io/series/i-am-the-real-one/info>. Acesso em: 24 nov. 2022.

Índias Orientais Neerlandesas. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%8Dndias_Orientais_Neerlandesas. Acesso em: 12 nov. 2022.

INKR. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://comics.inkr.com/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

JANG; Wonho; SONG, Jung Eun. Webtoon as a new korean wave in the process of glocalization. **Kritika Kultura**, v. 29. 2017. p. 168-187. Disponível em: https://barnettcenter.osu.edu/sites/default/files/2019-08/webtoon_as_a_new_korean_wave.pdf. Acesso em: 04 nov. 2022.

Japan Punch. In: Wikipédia, 2022. Imagem. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Japan_Punch. Acesso em: 03 ago. 2022.

JBC. Material aprovado de A Princesa e o Cavaleiro. Notícias. 2021. Imagem. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/2021/09/04/material-aprovado-de-a-princesae-o-cavaleiro/>. Acesso em: 03 ago. 2021.

JEONG, Jaehyeon. Webtoons Go Viral?: The Globalization Processes of Korean Digital Comics. **Korea Journal**, v. 60, n. 1, 2020. p. 71-99. Disponível em: https://www.kci.go.kr/kciportal/landing/article.kci?arti_id=ART002571454#none. Acesso em: 05 jul. 2022.

JOHNSTON, Hannah. ComiXology and the Future of the Digital Comic Book. **The iJournal**, v. 2, n. 2, inverno, 2017. Disponível em: <https://theijournal.ca/index.php/ijournal/article/view/28126>. Acesso em: 04 nov. 2022.

KAGUYA-SAMA: LOVE IS WAR. São Francisco: Viz, v. 10, 2019. Disponível em: <https://www.viz.com/read/manga/kaguya-sama-love-is-war-volume-10/product/6019>. Acesso em: 24 nov. 2022.

Katsushika Hokusai. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Katsushika_Hokusai. Acesso em: 12 nov. 2022.

KIM, Ji-Hyeon; YU, Jun. Platformizing Webtoons: The Impact on Creative and Digital Labor in South Korea. **Social Media + Society**, v. 5, n. 4, 2019. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305119880174>. Acesso em: 04 nov. 2022.

Kim Seong-hwan. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Kim_Seong-hwan. Acesso em: 13 nov. 2022.

Kim Yong-hwan. In: Lambiek: comiclopedia. 2022. Imagem. Disponível em: https://www.lambiek.net/artists/k/kim_yong-hwan.htm. Acesso em: 29 jul. 2022.

Kisha Ryoko. In: Mandarake: Rulers of time. 2022. Imagem. Disponível em: <https://ekizo.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoEn.html?index=659244>. Acesso em: 03 ago. 2022.

Korea Manhwa Museum. In: Trippose, 2022. Imagem. Disponível em: <https://en.trippose.com/tour/korea-manhwa-museum>. Acesso em: 29 jul. 2022.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil anos de mangá**. São Paulo: Estação Liberdade, 2022. 272 p.

KRENING, Thiago da Silva; SILVA, Tânia Luisa Koltermann da; SILVA, Régio Pierre da. Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital. **9ª Arte**, v. 4, n. 2, 2º semestre, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/137019>. Acesso em: 04 nov. 2022.

Kuomintang. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Kuomintang>. Acesso em: 13 nov. 2022.

KURUMADA, Masami. Cavaleiros do Zodíaco - Saint Seiya Kanzenban - Vol. 1. São Paulo: JBC, 2016. Figura. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/cdz-saint-seiya-kanzenban/cavaleiros-do-zodiaco-saint-seiya-kanzenban-produto/>. Acesso em: 14 nov. 2022.

Lee Do-yeong. In: Lambiek: comiclopedia. 2022. Imagem. Disponível em: https://www.lambiek.net/artists/l/lee_do-yeong.htm. Acesso em: 29 jul. 2022.

LENT, John A. **Asian comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2015.

LENT, John A; YING, Xu. **Comics Art in China**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2017. 234 p.

LEZHIN COMICS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.lezhinus.com/en>. Acesso em: 04 dez. 2022.

Lianhuanhua. In: pt.frwiki.wiki. 2022. Imagem. Disponível em: <https://pt.frwiki.wiki/wiki/Lianhuanhua>. Acesso em: 04 ago. 2022.

MACHADO, Liandro Roger Memória. **À tela infinita... e além:** um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de PósGraduação em Comunicação, Fortaleza, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/21158>. Acesso em: 04 nov. 2022.

Machiko Hasegawa. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Machiko_Hasegawa. Acesso em: 12 nov. 2022.

MALLET, Thiago. **Os quadrinhos e a internet:** aspectos e experiências híbridas. 2009. 228f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/JSSS-7Z6EKT>. Acesso em: 04 nov. 2022.

MANGA PLUS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/updates>. Acesso em: 04 dez. 2022.

MANGATOON. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://mangatoon.mobi/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

Manhua. In: Battle Through the Heavens Wiki (Fandom), 2022. Imagem. Disponível em: <https://battle-through-the-heavens.fandom.com/wiki/Manhua>. Acesso em: 24 nov. 2022.

Manhwa. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Manhwa#Korean_manhwa_publishers. Acesso em: 02 nov. 2022.

MANTA. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://manta.net/en>. Acesso em: 04 dez. 2022.

Mao Tsé-Tung. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Mao_Tsé-Tung. Acesso em: 13 nov. 2022.

MARIANA. Manhwas – algumas obras publicadas no Brasil. **Brazil Korea**. 2016. Disponível em: <https://www.brazilkorea.com.br/manhwas-publicados-no-brasil/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

MARINO, Daniela dos Santos Domingues. **As gibitecas como polos fomentadores de cultura e de exercício da cidadania**. 2018. 148f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-26122018-165312/pt-br.php>. Acesso em: 25 jul. 2022.

MARVEL. Marvel Unlimited. 2022. Disponível em: <https://www.marvel.com/unlimited>. Acesso em: 23 out. 2022.

Marvel Unlimited. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Unlimited. Acesso em: 23 out. 2022.

MAYBE MEANT TO BE. Coreia do Sul: Webtoon, n. 3, 2021. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/maybe-meant-to-be/list?title_no=4208. Acesso em: 24 nov. 2022.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2005. 240 p.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics**: the invisible art. Nova Iorque: Kitchen Sink Press; Harper Collins, 1993. 216 p.

MEIRELLES, Fernando S. Panorama do Uso de TI no Brasil – 2022. **FGV**. 2022. Disponível em: <https://portal.fgv.br/artigos/panorama-uso-ti-brasil-2022>. Acesso em: 29 out. 2022.

MENESES, Cassiano. Batman: Wayne Family Adventures | Veja o primeiro episódio da webtoon. **Legado da DC**, 2021. Disponível em: <https://legadodadc.com.br/batman-wayne-family-adventures-veja-o-primeiro-episodio-da-webtoon/>. Acesso em: 25 jun. 2022.

Modern Sketch. In: Wikipédia. 2022. Imagem. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Modern_Sketch. Acesso em: 03 ago. 2022.

MUIRHEAD, Justin. History of manhwa comics. **HubPages**. 2018. Disponível em: <https://discover.hubpages.com/literature/History-of-Manhwa-Comics>. Acesso em: 05 jul. 2022.

Nagasaki. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Nagasaki>. Acesso em: 12 nov. 2022.

NETCOMICS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.netcomics.com/home>. Acesso em: 04 dez. 2022.

No Su-hyeon. In: Lambiek: comiclopedia. 2022. Imagem. Disponível em: <https://www.lambiek.net/artists/n/no-su-hyeon.htm>. Acesso em: 29 jul. 2022.

Ocupação japonesa na Coreia. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ocupa%C3%A7%C3%A3o_japonesa_da_Coreia. Acesso em: 13 nov. 2022.

OKAMURA, Taki; LIMA, Heila. Formatos de mangá no Japão! - Henshin Online 215. **Editora JBC**. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-J_oliBQhJc&ab_channel=EditoraJBC. Acesso em: 03 nov. 2022.

OLIVEIRA, Miguel. Quais as diferenças entre Mangá, Manhwa e Manhwa? **O Vício**, 2021. Disponível em: <https://ovicio.com.br/quais-as-diferencas-entre-manga-manhwa-e-manhwa/>. Acesso em: 03 nov. 2022.

Ōoka Shunboku. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/%C5%8Coka_Shunboku. Acesso em: 12 nov. 2022.

Osaka. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Osaka>. Acesso em: 12 nov. 2022.

Osamu Tezuka. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Osamu_Tezuka. Acesso em: 12 nov. 2022.

Otsu-e. In: Wikipédia, 2022. Imagem. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Otsu-e>. Acesso em: 03 de ago. 2022.

PAH. Guia básico sobre as editoras de mangás no Brasil. Chimichangas. 2019. Disponível em: <https://www.chimichangas.com.br/manga/guia-basico-sobre-as-editoras-de-mangas-no-brasil/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Partido Comunista da China. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Partido_Comunista_da_China#:~:text=O%20Partido%20Comunista%20da%20China,Popular%20da%20China%20\(RPC\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Partido_Comunista_da_China#:~:text=O%20Partido%20Comunista%20da%20China,Popular%20da%20China%20(RPC)). Acesso em: 13 nov. 2022.

Período Edo. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Per%C3%ADodo_Edo. Acesso em: 12 nov. 2022.

Período Taishō. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Per%C3%ADodo_Taish%C5%8D. Acesso em: 12 nov. 2022.

POCKET COMICS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.pocketcomics.com/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

Potências do Eixo. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pot%C3%A2ncias_do_Eixo. Acesso em: 12 nov. 2022.

PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso. **Mobile Comics**: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena. 2020. 175f. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/216598>. Acesso em: 04 nov. 2022.

Rakuten Kitazawa. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Rakuten_Kitazawa. Acesso em: 12 nov. 2022.

REBORN AS A SCHOLAR. Coreia do Sul: Tapas Media, n. 1, 2021. Disponível em: <https://tapas.io/series/reborn-as-a-scholar/info>. Acesso em: 24 nov. 2022.

República da China (1912–1949). In: Wikipédia, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Rep%C3%BAblica_da_China_\(1912%E2%80%931949\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Rep%C3%BAblica_da_China_(1912%E2%80%931949)). Acesso em: 13 nov. 2022.

RESHA, Adrienne. The Blue Age of Comic Books. **Inks: The Journal of the Comics Studies Society**. v. 4, n. 1, primavera, 2020. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/756729>. Acesso em: 04 nov. 2022.

Restauração Meiji. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Restaura%C3%A7%C3%A3o_Meiji. Acesso em: 12 nov. 2022.

RETURN SURVIVAL. Coreia do Sul: Copin Comics, n. 1, 2021. Disponível em: <https://copincomics.com/toon/301>. Acesso em: 24 nov. 2022.

Revolução Cultural Chinesa. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Revolu%C3%A7%C3%A3o_Cultural_Chinesa. Acesso em: 13 nov. 2022.

RIGHI, Bernardo. Conheça todos os formatos de mangás publicados. **Vida de Colecionador**, 2020. Disponível em: <https://vidadecolecionador.com.br/materias/conheca-todos-os-formatos-de-mangas-publicados/>. Acesso em: 14 nov. 2022.

RUDI BUTT. Cartoon paper and the Chinese cartoonist. Hong Kong's First, 2010. Imagem. Disponível em: <http://hongkongsfirst.blogspot.com/2010/09/cartoon-paperand-chinese-cartoonist.html>. Acesso em: 31 jul, 2022.

S.R. The red light districts of Japan. **Japan Experience**, 2018. Disponível em: <https://www.japan-experience.com/plan-your-trip/to-know/understanding-japan/the-red-light-districts-of-japan>. Acesso em: 12 nov. 2022.

Segunda Guerra Sino-Japonesa. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Segunda_Guerra_Sino-Japonesa. Acesso em: 13 nov. 2022.

SEMBAY, Marcio José; RODRIGUES, Rosângela Schwarz. Bibliotecas de polos de apoio presencial: análise do acervo e serviços. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, Florianópolis, v. 19, n. 2, p. 174-187, jul./dez., 2014.

Shōjo. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Djo>. Acesso em: 12 nov. 2022.

Shōnen. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dnen>. Acesso em: 12 nov. 2022.

SILVA, Valéria Fernandes da. Sazae-san completa 70 anos. Shoujo Café. 2016. Imagem. Disponível em: <http://www.shoujo-cafe.com/2016/04/sazae-san-completa-70-anos.html>. Acesso em: 03 ago. 2022.

SIMÓN, Esther Torres. Otras opciones con identidad propia: el Manhwa Coreano. **Puertas a la Lectura**, n. 24, 2012, jul. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026693>. Acesso em: 05 jul. 2022.

SOCIAL COMICS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.socialcomics.com.br/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

SOUL LAND. China: 腾讯动漫, n. 1, 2022. Disponível em: <https://ac.qq.com/Comic/comicInfo/id/512742>. Acesso em: 24 nov. 2022.

SOUL LAND. Shanghai: MangaToon, n. 2, 2019. Disponível em: https://mangatoon.mobi/en/soul-land?content_id=2242. Acesso em: 24 nov. 2022.

SPY×FAMILY. Tóquio: Shueisha, n. 1, 2021. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100151>. Acesso em: 24 nov. 2022.

TAPAS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://tapas.io/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

TAPPYTOON. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.tappytoon.com/en/comics/home>. Acesso em: 04 dez. 2022.

TEENAGE MERCENARY. Coreia do Sul: Webtoon, n. 1, 2021. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/action/teenage-mercenary/list?title_no=2677. Acesso em: 24 nov. 2022.

THE COST OF A BROKEN HEART. Coreia do Sul: Manta, n. 1, 2022. Disponível em: <https://manta.net/series/1748>. Acesso em: 24 nov. 2022.

THE EXPENSIVE EX-WIFE OF A WEALTHY FAMILY. Singapura: INKR, n. 2, 2022. Disponível em: <https://comics.inkr.com/title/944-the-expensive-ex-wife-of-a-wealthy-family>. Acesso em: 24 nov. 2022.

THE MALE LEAD'S LITTLE LION DAUGHTER. Coreia do Sul: Tapas Media, n. 1, 2021. Disponível em: <https://tapas.io/series/the-male-leads-little-lion-daughter/info>. Acesso em: 24 nov. 2022.

THE VILLAINESS IS A MARIONETTE. Coreia do Sul: Tapas Media, n. 0, 2021. Disponível em: <https://tapas.io/series/the-villainess-is-a-marionette/info>. Acesso em: 24 nov. 2022.

Tobae. In: Wikipédia, 2022. Imagem. Disponível em: <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Tobae.jpg>. Acesso em: 03 ago. 2022.

TOMAZELI, Yedda Carolina Piccoli. As histórias em quadrinhos e as mídias emergentes. 2017. 96f. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, 2017.

TOMB RAIDER KING. Coreia do Sul: Tapas Media, n. 7, 2021. Disponível em: <https://tapas.io/series/tomb-raider-king/info>. Acesso em: 24 nov. 2022.

TOOMICS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://toomics.com/por>. Acesso em: 04 dez. 2022.

Tratado de Ganghwa. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tratado_de_Ganghwa#:~:text=O%20Tratado%20de%20Ganghwa%2C%20tamb%C3%A9m,26%20de%20fevereiro%20de%201876.. Acesso em: 13 nov. 2022.

True Beauty. In: Fandom, 2022. Imagem. Disponível em: https://truebeauty.fandom.com/wiki/True_Beauty. Acesso em: 24 nov. 2022.

TWIN STAR EXORCISTS. Tóquio: Shueisha, n. 2, 2021. Disponível em: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100078>. Acesso em: 24 nov. 2022.

UNHOLY BLOOD. Coreia do Sul: Webtoon, n. 1, 2020. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/supernatural/unholy-blood/list?title_no=1262. Acesso em: 24 nov. 2022.

UTAGAWA, Kuniyoshi. New Year's scene in front of a kimono shop. Matsuzakaya no zu (The Matsuzakaya). Picture Book Gallery. 2022. Imagem. Disponível em: https://www.kodomo.go.jp/gallery/edoehon/era/index_e.html. Acesso em: 03 ago. 2022.

VERGARA, Vernieda. Manhwa vs manga: what's the difference? **Book Riot**, 2021. Disponível em: <https://bookriot.com/manhwa-vs-manga/>. Acesso em: 03 nov. 2022.

VERGUEIRO, Waldomiro. Gibitecas brasileiras: um espaço para sonhos. **Omelete**, 2017. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/gibitecas-brasileiras-um-espaco-para-sonhos>. Acesso em: 25 jul. 2022.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Serviços de informação e histórias em quadrinhos. In: Informação e contemporaneidade: perspectivas. In: Lara, Marilda Lopes Ginez (org). Fujino, Asa (org). Noronha, Daisy Pires (org). **Informação e contemporaneidade: perspectivas**. Recife, Néctar São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação/ECA/USP, 2007. p. 287-308. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/nucleos/colabori/documentos/Infoeducacao.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2022.

WAGNER, Rudolf G. China "Asleep" and "Awakening." A Study in Conceptualizing Asymmetry and Coping with It. **The Journal of Transcultural Studies**, v. 2, n. 1. p. 4-139. 2011. Disponível em: <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/transcultural/article/view/7315>. Acesso em: 31 jul. 2022.

WEBCOMICS. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.webcomicsapp.com/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

WEBTOON. [Sem Título]. 2022. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

Xi Jinping. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Xi_Jinping. Acesso em: 15 nov. 2022.

Xogunato Tokugawa. In: Wikipédia, 2022. Disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Xogunato_Tokugawa. Acesso em: 12 nov. 2022.

Yaoi. In: Wikipédia, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Yaoi>. Acesso em: 13 nov. 2022.

Yishan Li. In: Lambiek: comiclopedia. 2022. Imagem. Disponível em:
https://www.lambiek.net/artists/l/li_yishan.htm. Acesso em: 24 nov. 2022.

Zhang Leping. In: Lambiek: comiclopedia. 2022. Imagem. Disponível em:
<https://www.lambiek.net/artists/z/zhang-leping.htm>. Acesso em: 03 ago. 2022.

Zhou Enlai. In: Wikipédia, 2022. Disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Zhou_Enlai. Acesso em: 13 nov. 2022.

GLOSSÁRIO

ÁREA DE SILÊNCIO

É o espaço vazio entre quadros existente nos webtoons, utilizado para isolar cenas, causar impacto ou influenciar o ritmo da leitura.

BALÃO

Ícone sinestésico que torna visível o som, ou seja, é usado para representar falas, pensamentos, texto e imagem nas histórias em quadrinhos. A forma como é desenhado carrega seu próprio significado, demonstrando entonação, sentimento e pensamento.

BOY'S LOVE, BL OU YAOI

Nomes dados ao gênero de romance homoafetivo entre homens no Japão.

BUNKOBON

Formato de impressão e publicação de mangás. É visto como uma edição de bolso ou brochura, com dimensões de 10,5x14,8 centímetros.

CARTUM

Desenho humorístico, opinativo ou analítico, utilizado para criticar usando sátira e expondo situações com grafismo e humor.

CARTUNISTA

Artista especializado em cartuns.

DRAMA, K-DRAMA OU DORAMA

Termos usados para referir-se a dramas ou séries de televisão coreanas.

ECCHI OU ETCHI

Traduzido por obsceno, no contextos nos mangás, animes e jogos, é visto como um gênero marcado pela sensualidade, mas não explícita ou censurada.

GEKIGA

Movimento de mangás para adultos, que buscavam retratar um lado mais realista da sociedade, e por isso, marcado pela violência, sangue, crime e sexo.

GIBI

Termo brasileiro utilizado para referir-se a revistas em quadrinhos. Foi também o nome de uma história publicada em 1939, quando ainda significava moleque, negrinho, a popularização do termo tornou-o sinônimo de revista em quadrinho, especificamente histórias brasileiras como Turma da Mônica.

GIBITECA

O termo é surge da combinação dos termos gibi e biblioteca para referir-se a um espaço dedicado a coleção de histórias em quadrinhos, contribuindo para sua coleta, armazenamento e disseminação, e muitas vezes atuando como centros de cultura e produção.

GIRL'S LOVE, GL OU YURI

Nomes dados ao gênero de romance homoafetivo entre mulheres no Japão.

GRAPHIC NOVEL

Diferente de muitas histórias em quadrinhos, esta tipologia traz uma narrativa mais completa, desenvolvida como acontece com livros, assim, mesmo que faça parte de uma série ou coleção, o enredo de cada volume é desenvolvido separadamente.

HAKSUP

Gênero de manhwas escritos para o estudo.

HENTAI

Gênero japonês de histórias com conteúdo sexual explícito ou pornográfico.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (abreviado para HQ)

O termo refere-se a um suporte documental, definido por desenhos separados por quadros, ou seja, imagens sequenciais que denotam a passagem do tempo, é marcado pelo uso de balões de fala e onomatopeias. Representa a combinação da linguagem verbal com a linguagem visual.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS (ou *Webcomics*)

Inicialmente usado para indicar a forma de produção de histórias em quadrinhos, hoje refere-se a histórias criadas para o meio digital publicadas no mesmo, possibilitando maior liberdade quanto a diagramação, composição e dimensão das histórias. Também facilita o processo de publicação, permitindo a publicação direta pelo autor.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITALIZADAS

Termo utilizado para referir-se a histórias, que são publicadas em papel, e então são escaneadas e publicadas digitalmente.

ISEKAI

Gênero japonês onde personagens são transportados para outros mundo, também muito comum em manhwas e manhuas.

K-POP

Gênero musical pop coreano.

KANZEBAN

Formato de impressão e publicação de mangás, é uma edição de luxo, impressa em papel de melhor qualidade, com novas capas e conteúdo extra.

KASHIHON MANGA

Nome em japonês de livrarias de empréstimo ou lojas de aluguel de mangás.

LIANHUANHUA

O termo significa histórias ilustradas. Refere-se a livrinhos, antes publicados na China, Taiwan e Hong Kong, onde havia uma ilustração seguida de um parágrafo por página. Foram muito usados para apoiar movimentos sociais e políticos.

LIGHT NOVEL

Estilo literário com ilustrações voltado para jovens. Muitas, hoje, lançam capítulos semanais que depois são compilados em volumes.

LINHA EM MOVIMENTO

São linhas que representam o movimento sem que haja mudança de quadros em uma história em quadrinhos.

MANGÁ

Termo usado pelo ocidente para identificar histórias em quadrinhos produzidas no Japão, enquanto no Japão, é usado para referir-se a qualquer HQ, nacionais e internacionais. As histórias são ilustradas em preto e branco, e são lidos da direita para a esquerda. Seu significado remete a desenhos executados de forma rápida e suave, o termo era usado para indicar quadrinho quadrinhos humorísticos e satíricos, e ganhou novo significado quando foi adotado pelo ocidente.

MANGAKÁ

Nome dado a artistas de mangás.

MANGAZASSHI

São revistas onde são publicados capítulos de mangás, com certa periodicidade. Uma edição traz cerca de vinte histórias com 20-30 páginas cada uma.

MANHUA

Termo usado pelo ocidente para identificar histórias em quadrinhos produzidas na China, Taiwan e Hong Kong, enquanto nestes países, é usado para referir-se a qualquer HQ, nacionais e internacionais. Pode ou não ser colorido, a ordem de leitura muda, na China, é lido da esquerda para a direita e no Taiwan e em Hong Kong, da direita para a esquerda. Seu formato atual pode refletir o impresso ou dos webtoons.

MANHWA

Termo usado pelo ocidente para identificar histórias em quadrinhos produzidas na Coreia, enquanto na Coreia do Sul, é usado para referir-se a qualquer HQ, nacionais e

internacionais. Diferentes estilos podem trazer cores ou não, e são lidos da esquerda para a direita. Internacionalmente, foi muito popularizado pelo formato webtoon,

OSTU-E

Arte popular do século XVII no Japão. Amuletos budistas, vendidos a viajantes.

PINTURA E-MAKIMONO

Rolos de papel onde eram pintados momentos históricos desvendados conforme os pergaminhos eram abertos. Eram confeccionados por monges budistas a partir do século XII. Retravam lendas e momentos cotidianos do Japão.

PLATAFORMAS DE LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Podendo ser comparadas a serviços de streaming, mas servem para a leitura e acesso a histórias em quadrinhos, e estão disponíveis na web e como aplicativos. Muito comuns no mercado coreano e chinês para o acesso a *webtoons* e manhuas.

QUADRO

Representa um recorte de espaço temporal em uma história em quadrinhos.

REQUADRO

Elemento que envolve o quadro em uma história em quadrinhos.

SARJETA OU ELIPSE

É o espaço em branco entre quadros através do qual o leitor visualiza o movimento entre cenas, ou quadros, em uma história em quadrinhos.

SCANLATION

É o processo de tradução e distribuição de histórias em quadrinhos realizada por fãs, comumente ligado à histórias de origem asiática. Estas traduções costumam ser feitas por grupos colaborativos de fãs bem organizados, com funções definidas, muitos realizam traduções de ótima qualidade.

SCANLATOR

Nome dado ao fã que faz parte do processo de scanlation.

SHINIGAMI

Entidade sobrenatural da mitologia japonesa ligada a morte. Também entendido como o Deus da Morte.

SHŌJO, SHOJO OU SHOUJO

Gênero de mangás escrito para o público-alvo adolescente feminino, entre os 12 e 18 anos. Pode referir-se mais às características de uma história do que seus reais leitores.

SHŌNEN, SHOUNEN OU SHŌNEN

Gênero de mangás escrito para o público-alvo adolescente masculino, entre os 12 e 18 anos. Pode referir-se mais às características de uma história do que seus reais leitores.

SOONJUNG

Gênero de manhwas escrito para o público-alvo adolescente feminino.

TANKOBON

Formato comum para a impressão e publicação de mangás. É o formato mais utilizado, impresso em papel de baixa qualidade, visando o menor custo, possui cerca de 200 páginas, com oito a dez capítulos e conteúdo extra, e dimensões de 13x18 centímetros.

TELA INFINITA OU LONG STRIP

Teoricamente, uma tela digital não precisa ter fim, pois é sempre possível mover a barra de rolagem, por isso o nome tela infinita é utilizado no contexto de histórias em quadrinhos, pois a tela digital dá maior liberdade criativa ao artista do que o papel quanto às suas dimensões. No caso dos webtoons, refere-se a uma longa faixa vertical.

TIPOGRAFIA

Refere-se às fontes utilizadas no texto, cuja mudança pode demonstrar efeito sonoro ou de entonação.

TIRINHA

É uma história em quadrinhos curta, geralmente composta por apenas três ou quatro quadros.

TTAKJI MANHWA

Revistas de baixo custo, feitas com papel de baixa qualidade e cerca de 20 páginas sobre histórias dos países ocidentais, publicadas na Coreia na década de 190.

UKIYO-Ê

Ilustrações que utilizavam da xilogravura e da pintura para retratar o cotidiano do Período Edo (1660-1867) do Japão.

UNIDADE DRAMÁTICA OU AGRUPAMENTO

Termo usado para referir-se a uma página de uma história em quadrinho, ou ao agrupamento de quadros em um webtoon.

UNOMATOPEIA

Representa diferentes sons em uma história em quadrinhos, como ruídos e barulhos, por exemplo, o som de passos ou palmas.

WEBTOON

Termo formado pela junção das palavras “web” e “comic”, é um formato de história em quadrinho digital nascido na Coreia do Sul, que pode ou não se aproveitar da hipermídia.

São coloridos e diferenciados por serem compostos em uma longa faixa de imagens, aproveitando-se da ideia da tela infinita dos smartphones. Tornou-se um formato internacional, adotado por diversos outros países devido à sua praticidade.

XINMANHUA

Versão chinesa dos mangás, ou seja, histórias em quadrinho em preto e branco.

YOKAI

É um demônio ou espírito, parte de uma classe de criaturas do folclore japonês.