

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FAALC - FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE ARTES VISUAIS BACHARELADO**

Paula Carolinne Barros da Costa Dias Coelho

**DESENHO AUTOBIOGRÁFICO: UM OLHAR À REPRESENTAÇÃO DOS
CORPOS NOS MANGÁS SHONEN**

Campo Grande/MS

2025

Paula Carolinne Barros da Costa Dias Coelho

DESENHO AUTOBIOGRÁFICO: UM OLHAR À REPRESENTAÇÃO DOS CORPOS
NOS MANGÁS SHONEN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para
o curso de Artes visuais - Bacharelado, da
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação -
FAALC, Universidade Federal de Mato Grosso do
Sul.

Profª. Drª Venise Paschoal de Melo

Campo Grande/MS

2025

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo a produção de desenhos a partir da observação crítica das formas de representação dos corpos de mulheres em mangás shonen, ou mangás “para meninos”, que são histórias em quadrinhos destinadas, majoritariamente, ao público masculino. O presente trabalho se dá pela minha necessidade em refletir sobre como os corpos das mulheres são representados neste tipo de linguagem, valendo de aportes de autoras feministas tais como: Teresa de Lauretis e Judith Butler para pensar criticamente como este meio pode interferir nos aspectos culturais, e consequentemente, comportamentais de jovens mulheres. Neste sentido, optei em olhar para a minha própria experiência, como mulher artista, que desde muito cedo lê este tipo de mangá, para então realizar uma produção artística nas linguagens do desenho e da manipulação digital, com a intencionalidade de produzir uma breve autobiografia inserida neste contexto.

Palavras-chave: feminismo. mangakás de mulheres. ilustração de personagens. representação do corpo de mulheres. shounen.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho partiu da minha necessidade de expor como o corpo das mulheres são representados nos mangás do tipo shonen, quadrinhos para meninos, onde as personagens femininas são tratadas como objeto de prazer ao olhar masculino. Desenhos de corpos em posições desconfortáveis, roupas erotizadas em personagens menores de idade, são exemplos de elementos muito comuns nestes mangás.

Partindo do pressuposto de que ao elaborar tais personagens, os autores/autoras passaram por um extenso processo de produção e criação, que, querendo ou não, fazem parte do pensamento, contexto e cultura desses artistas/mangakás, o intuito desse trabalho não é criticar a cultura adjacente, e sim, trazer luz ao extenso histórico de exposição de abusos e violência na representação dos corpos de mulheres nesse meio.

A intencionalidade da pesquisa, a partir da observação crítica das formas de representações do corpo das mulheres nos mangás, é a criação de desenhos autobiográficos, para pensar sobre a minha própria vivência, como mulher lésbica, que cresceu observando essas diversas maneiras de representação da mulher. Desta maneira, o trabalho teórico irá olhar criticamente e especificamente para mangás do gênero shonen, tais como: “Naruto” (1999) e “Highschool of the dead” (2006).

Uma observação crítica feita a partir de aportes de autoras feministas, como Teresa de Lauretis (1938) e Judith Butler (1956). O trabalho tem a intencionalidade de ser um modo de reflexão, sobre a minha experiência pessoal, sobre como tais mangás podem influenciar nos aspectos culturais de jovens mulheres, como eu. E neste propósito, foi produzido como resultado final, como poética experimental, desenhos autobiográficos, com o objetivo de pensar e representar visualmente como foi crescer assistindo / lendo esse tipo de mangá .

A estrutura do trabalho então será: capítulo 1 - Desenhos e modos de representação do corpo, onde será feita uma pequena introdução do que é o desenho, a gestualidade e os processos de produção e criação de um desenho.

Capítulo 2 - Mangás e História, é o contexto histórico dos mangás, introdução ao que são mangás shonen e sua problemática;

Capítulo 3 - Mangás e feminismo, é o processo de pensar nos mangás com senso crítico, utilizando como aporte escritoras feministas;

Capítulo 4 - Experimentação poética, é aqui que abordarei mais sobre os minha autobiografia, desenvolvimento artístico e processo de aprendizagem

Capítulo 5 - Considerações finais

-

1. MANGÁS E HISTÓRIA

A partir do ponto inicial de que o presente trabalho está , por parte, focado na análise dos corpos femininos nos mangás de gênero shonen, é de suma importância que iniciemos a pesquisa explicando o que é o mangá, e especificamente, mangá shounen, e como ele se caracteriza.

Em termos gerais, mangá é a designação de histórias em quadrinhos (ou HQ'S) japonesas, sendo estas um meio de entretenimento de massa, que abrange adultos jovens e crianças. Embora o termo “mangá” e seu contexto histórico tenha seu significado amplamente discutido, contendo diferentes entendimentos durante seu surgimento até os dias atuais, a palavra como conhecemos hoje surgiu no Japão por volta do início do século XX. Apesar disso, há registros que mostram que formas de expressão artísticas parecidas com o que atualmente conhecemos como histórias em quadrinhos japonesas, já existiam entre os séculos 12 e 13 no Japão. Diversas outras representações consideradas no estilo foram encontradas em cavernas budistas, tais como os pergaminhos *Chojugiga* (Figura 1), criados por um monge budista chamado Toba, e que já demonstravam um pouco do que hoje é representado visualmente nos mangás.

Figura 1 - Chojugiga



Fonte: Site explicativo do que é o pergaminho Chojugiga¹

¹ Disponível em <<https://artscape.jp/artscape/eng/ht/0712index.html>>

Este pergaminho trata-se de diversas sátiras de desenhos de animais meio humanoides, também conhecido como “*Animal Scrolls*” no inglês.

Para Suzuki e Steward:

Enquanto alguns historiadores consideram o começo os artefatos dos anos 80, (...) majoritariamente, a maioria considera os pergaminhos ilustrados do século 12, chamados de “Chojugiga”. Formalmente conhecido como *Choju-jinbutsu-giga* (ou: “Imagens engraçadas de feras, pássaros e humanos”) no início. (Suzuki e Steward, 2022. p 12, tradução própria).

Segundo Suzuki e Steward (2022), com o aumento de crianças com acesso à escola durante o período pós-guerra no Japão, é dito que as mídias exclusivamente voltadas ao público infanto-juvenil, surgiram por volta de 1877:

No início do século XX, emergiu no Japão uma consciência crescente de categorias de consumo, diferenciadas por gênero, sendo elas o Shōjo (para meninas) e o Shonen (para meninos. Revistas mensais voltadas para meninos começaram a aparecer primeiro.”(Suzuki e Steward, 2022. p 19).²

Mesmo com o contexto do surgimento dos mangás ainda ser , historicamente, inconsistente, porém, acredito ser importante que seja explicado para que possa elucidar o que é o mangá *Shounen*, bem como seu surgimento, sua importância na mídia e como esse meio retrata o corpo da mulher, de forma violenta, abusiva e negativa, em muitas das suas obras. Isso aparenta ser problemático, uma vez que, os mangás podem ser classificados como um meio de comunicação em massa extremamente acessível. É para este lugar que este trabalho irá apontar.

1.1 MANGÁS SHONEN

Após explicar seu contexto histórico, com o momento pós-segunda guerra mundial no Japão e o advento das tecnologias, surgiram as categorias de gênero em mangás, sendo o mais conhecido dentre eles os *Shonen*.

Os mangás *shonen* são revistas em quadrinhos que tem como público-alvo jovens garotos, que possuem em sua grande maioria autores/*mangakás* homens e

² “By the beginning of the twentieth century, a growing consciousness of gender-differentiated consumer categories of shōnen (boys) and Shōjo (girls) had emerged. Monthly magazines chiefly targeting boys (shōnen zasshi) started to appear first.” ((Suzuki e Steward, 2022. p 19).

que tem como característica a narrativa de jornadas heróicas, cujos jovens personagens, geralmente adolescentes ou crianças, passam por grandes transformações pessoais, acabam por descobrir grandes poderes ou passam por situações traumáticas, que desencadeiam habilidades especiais.

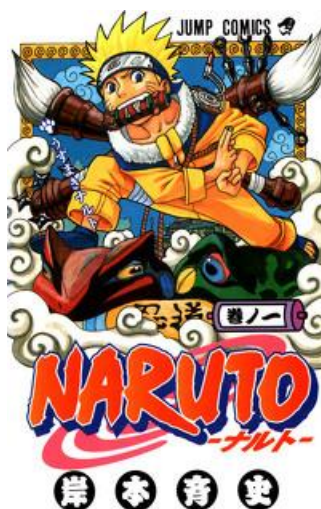
Em geral, as histórias do gênero *shonen* acompanham o crescimento e amadurecimento de um personagem jovem do gênero masculino. São histórias fortemente ligadas às cenas de ação e aventura. Apresentando um pouco mais em como se caracteriza um mangá *shonen*, de acordo com Drummond-Mathews (2010):

³Os mangás Shonen geralmente seguem um padrão de jornada heróica, onde os ciclos desse “herói” (...) são análogos a maioridade/ puberdade, iniciação ou retorno. O herói deixa seu lugar de familiaridade e se infiltra em um mundo de infamiliaridade e atravessa as barreiras do desconhecido. (...) O herói provavelmente sofrerá alguma situação traumática que trará consigo alguma benção ou poder, que ajudará esse personagem a vencer desafios ou salvar o mundo. (Drummond-Mathews, 2010, página 5).

Neste contexto, metaforicamente falando, o mangá denominado “Naruto” (1999) criado e ilustrado por Masashi Kishimoto, apresenta em seu cerne a definição do que é um mangá *Shonen*. O personagem principal, Naruto Uzumaki, sai em uma jornada para se tornar o líder oficial e ninja mais forte de sua aldeia. Em suas aventuras esse personagem geralmente é acompanhado por amigos, majoritariamente jovens da mesma idade, que ajudam o protagonista em sua jornada, como aliados nas lutas ou como apoio para essa jovem criança em sua aventura.

³ “Shonen manga typically follow the pattern of the heroic journey. The hero cycle (...) is analogous to the rites of passage or coming of age, separation, initiation, and return. The hero leaves a place of familiarity to cross a threshold or barriers into a world of unfamiliarity. (...) The hero will likely suffer some kind of nadir and atonement that will be followed by gaining boon, wisdom, power or a magical item that can be brought back upon the return to benefit the world”(Drummond-Mathews Angela, 2010).

Figura 2 - Naruto



Fonte: Site de vendas Amazon⁴

A imagem acima (Figura 2) é a capa do primeiro volume publicado do mangá em questão, que apresenta o personagem principal Naruto como destaque. O mangá é um dos mais vendidos do mundo e apresenta uma grande influência em jovens adultos e adolescentes. Segundo Mon e Kowalski (2022), isso ocorre pelo mangá romantizar e glorificar a cultura Japonesa:

Naruto metaforicamente atinge seu objetivo de ser o mais influente líder antes mesmo de fazê-lo na história: Na sociedade japonesa, Naruto se tornou o mangá mais vendido e amado antes mesmo de, na história, o personagem se tornar um Hokage (ninja mais forte). Isso acontece porque Naruto é um paradigma representativo do que é o gênero Shonen (...) tendo, sozinho, vendido mais de 153 milhões de cópias vendidas só no Japão”.(Mon e Kowalski, 2022, tradução própria, página 5). ⁵

Quando falamos sobre personagens femininas em mangás *shonen*, são geralmente representadas jovens garotas que servem de acompanhantes ou apoio moral

⁴ Disponível em: <<https://1nk.dev/AX0TM>>

⁵ “Naruto metaphorically achieves his in-story goal of being the most influential shinobi before actually doing so in the story: Within Japanese society, Naruto becomes the top-ranking manga in Japan before its protagonist lays claim to the title of Hokage. This is because Naruto is a representative paradigm in the shonen genre, a culturally-defining manga that cements itself in fans’ hearts as a romantic glorification of Japanese culture and its many mythical aspects, amassing 153 million copies sold in Japan alone.” (Mon e Kowalski, 2022).

para o personagem principal, são frágeis ou extremamente mal conduzidas no roteiro, mesmo que, na teoria, seu “poder” seja mais forte do que o personagem principal, quase sempre do gênero masculino. As personagens do gênero feminino são utilizadas como, por vezes, troféus ou apenas como pares românticos dos personagens masculinos, e nunca como parte importante para o desenrolar da história.

Um exemplo claro ocorre com Sakura (figura 3) personagem do gênero feminino de Naruto (1999), que é constantemente retratada como uma pessoa obcecada romanticamente por Sasuke (figura 4), o co-protagonista da série, sem nunca ser capaz de superar seu amor pelo personagem. Em algumas instâncias a personagem também é colocada em apuros, sem nunca “conseguir” fazer nada para se salvar, sempre necessitando da ajuda de Naruto ou de Sasuke, dois personagens masculinos. Mesmo que no enredo Sakura seja forte, o roteiro (ou autor) sempre coloca a figura da personagem de mulher retratada como vítima, fraca e indefesa, para que os personagens principais (masculinos), como Naruto, por exemplo, possam ter mais destaque no papel como protetor e “defensor”.

Figura 3 - Sakura



Fonte: 'Pin do site de imagens Pinterest

⁶Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/422281198680954/>>

Figura 4 - Sasuke



Fonte: Pin do aplicativo Pinterest de uma cena do mangá Naruto⁷

Em ambas as imagens os personagens são colocados em posição de ataque, com auras fortes e de presença significativa, embora isso seja real para Sasuke (figura 4), na trama o mesmo não ocorre com Sakura (figura 3).

Embora o gênero abarque e influencie uma grande gama de idades, as histórias em quadrinhos do gênero *shonen* possuem um sub-gênero chamado “*Harem*”, que, segundo M.Drummond (2010), as histórias, geralmente, tratam de jovens garotos rodeados de “lindas garotas”, que se encontram em situações e ambientes constrangedores, e que acabam por apresentar uma extrema erotização dessas personagens do gênero feminino.

Um exemplo da banalização do corpo da mulher pode ser observado no Mangá chamado “High school of the dead” ou “H.O.T.D” (2010), escrito e ilustrado por Daisuke Sato e Shouji Sato, que conta a história de um grupo de adolescentes

⁷Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/140806230122371/>>

que tenta sobreviver ao súbito estopim de um apocalipse zumbi, que acontece enquanto eles ainda estão na escola. Afastados de seus familiares, a história gira em torno de Takashi Komuro (figura 5), adolescente delinquente que tenta sobreviver em meio a este caos com sua amiga de infância e seus colegas de sala.

Figura 5 - Takashi Komuro



Fonte: Site da web⁸

A imagem acima é retirada de uma das cenas iniciais do mangá, onde temos ao centro o personagem principal Takashi Komuro, e seus colegas da escola que são de suma importância para a obra. Embora sutil, a imagem já nos mostra um pouco do que o mangá propõe a ser, com uma das personagens no canto superior direito, em uma posição um pouco reveladora com roupas (propositalmente) rasgadas e o semblante de confusa e assustada, com metade das pernas de fora. O mangá apresenta o clichê de apocalipse zumbi, e apresenta um enredo que à primeira vista parece envolvente e dramático, já que são só adolescentes tentando sobreviver nesse novo mundo caótico. Mas, o foco central da trama parece estar em sexualizar as personagens mulheres (figura 6).

⁸ Disponível em <<https://chuodori.wordpress.com/2010/07/11/highschool-of-the-dead/>>

Figura 6 - Capa da primeira edição do mangá



Fonte: Site de vendas Amazon⁹

A figura apresenta Rei Miyamoto, personagem secundária-principal da obra, em roupas rasgadas e esfarrapadas, mini saia, com enfoques anatômicos desnecessários em partes do corpo, rosto corado para dar ao leitor um olhar de “inocência”. Com apenas a capa do primeiro volume, deixa evidente o foco do autor ao desenhar essas personagens: enquanto com Takashi Kumoro (figura 5), o personagem aparece no centro com a feição fechada e olhar penetrante, como um “perfeito” herói destemido, Rei Miyamoto (figura 6), é apresentada de forma totalmente fútil e sexualizada.

Na adaptação para anime do mangá, de H.O.T.D, há uma cena onde, na teoria, deveria apresentar uma fuga desses personagens do perigo iminente, os zumbis, porém, acabou virando um momento em que a personagem mulher “Rei

⁹ Disponível em < <https://www.amazon.com.br/Highschool-Dead-Vol-Daisuke-Sato/dp/031613225X>>

Miyamoto” é exposta em uma posição corporal bastante erotizada, na qual o personagem principal, atira apoiando-se sobre seu corpo (figura 7).

Figura 7 - Cena em que Takashi está em cima de Rei.



Fonte: Site de informações do mangá¹⁰

Por meio destas observações breves, se torna clara a banalização do corpo das mulheres nas histórias em quadrinhos japonesas. Especificamente nos mangás *Shonen*, a mulher é constantemente retratada a partir de um olhar *voyeurista*, que, segundo Teresa de Lauretis (1987, p. 21), o corpo e a imagem da mulher nas mídias serve única e exclusivamente para o “prazer” masculino.

¹⁰Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/highschool-of-the-dead/>>. Acesso em 03 de Julho de 2025.

3. OS MANGÁS E O FEMINISMO

Neste capítulo será utilizado brevemente do método de leitura de imagens da autora feminista Martine Joly (1943), para selecionar imagens retiradas dos mangás *shonen* selecionados: Naruto (1999), High school of the dead (2006), além de mangás breves menções a mangás como One piece (1997) e Nanatsu No Taisai (2012). Utilizando também de aportes de autoras feministas como Judith Butler (1956) e Teresa de Lauretis com a intencionalidade de observar mais criticamente as figuras selecionadas.

De acordo com a autora Martine Joly, uma boa análise de imagem se solidifica melhor pelos seus *objetivos*, para ela, uma análise por análise nada mais é do que vazia:

(...) uma boa análise define-se antes de mais pelos seus objetivos. Definir o objetivo de uma análise é indispensável para estabelecer os seus próprios instrumentos, não esquecendo que eles determinam em alto grau o objeto da análise e as duas conclusões.(...) a análise por si só não só não se justifica como não tem interesse. (Joly, Martine, 1994, página 54.)

Como já definido anteriormente, o objetivo dessa leitura de imagens é trazer à luz as problemáticas na representação do corpo e da mulher no mangá. Tomando como ponto de partida o mangá Naruto (1999), pode-se dizer que é uma leitura que, para a autora, exige “imaginação”.

Como já apontado em outros capítulos, a personagem Sakura do mangá Naruto (1999), é romanticamente obcecada pelo personagem Sasuke. Na figura 8, Sakura (representada no painel à direita acima), ao qual é o interesse romântico de Naruto, personagem esse que aparece de costas no terceiro painel, à esquerda. Pode-se notar, inclusive, que se é colocado em um chamado “painel apêndice”¹¹ na imagem ao qual aparece Sakura, sendo caracterizada como uma “linda garota” ao qual o personagem principal (Naruto) está interessado.

A linguagem visual e escrita apresentada é leve e descontraída, a personagem chega, pede, não tão educadamente, para que Naruto se desloque para que ela (Sakura) possa se sentar ao lado de Sasuke (figura 4).

Figura 8 - Cena descrita acima



Fonte: Site da Web¹²

Para Martine Joly (1943), análise de imagem se prende a contextos do que se pode e não se pode ser visto, o que a autora chama de “Presença/ausência” (1994, p. 58), que, nada mais é, do que o esforço de imaginar o que na figura pode-se ser visto de diferente. Pode-se dizer que, embora em seu cerne e imagem não tenha nada, visualmente exorbitante, como em outros mangás apresentados anteriormente (tendo como exemplo High school of the dead), a problemática dessa representação é bem sucinta: Uma jovem garota ao qual única e exclusivamente tem como objetivo servir de chacota/trampolim para que os personagens principais masculinos (Sasuke e Naruto), especificamente o personagem Sasuke (figura 4).

¹² Disponível em: <<https://narutonett360.webnode.page/manga-do-naruto/>>. Acesso em 03 de Julho de 2025.

Pode-se dizer que o que podemos ver visualmente como intenção do autor ao fazer esse painel, é talvez descontraída, mas, a longa análise, o que pode-se considerar a “Ausência” é apenas mais uma das milhares tentativas do autor em elevar a estima do personagem masculino Sasuke, enquanto diminui a afeição da personagem mulher Sakura. Já que a coloca como apenas interesse romântico de Naruto (figura 2) e na posição de uma garota agressiva e desinteressante, que só pensa, única e exclusivamente, em conquistar seu “amor”, Sasuke (figura 4).

Em seu livro “Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade” (1990) de Judith Butler (1956), a autora discorre sobre como o gênero não é algo que nascemos, que o “papel” de mulher ou homem é algo construído socialmente. Dito isso, pode-se dizer que, para o autor, Sakura está apenas “exercendo”, de acordo com a sociedade, seu “papel” de mulher na obra, de ser apenas um suporte de elevação de estima para com os personagens masculinos.

Seguindo adiante, selecionando imagens do mangá *High School of the dead* (2010), pode-se dizer que as figuras selecionadas são totalmente diferentes do mangá anterior.

Figura 9 - Takashi Kumoro e Shizuka Mirakawa.



Fonte: Site da web.¹³

¹³ Disponível em:

<<https://animereporter.wordpress.com/2014/06/10/high-school-of-the-dead-manga-review/>>. Acesso em 03 de julho de 2025.

A imagem selecionada (figura 10) apresenta centralmente dois personagens principais da trama: Takashi Kumoro (figura 5) e Shizuka Marikawa (figura 9) em uma posição um tanto quanto reveladora, ao qual a personagem está apenas de toalha, mostrando de forma reveladora seu corpo, agarrando Takashi.

É importante ressaltar que Shizuka é a única personagem realmente adulta da série, já que a personagem era a enfermeira da escola, ou seja, **todos** os outros personagens da trama são menores de idade. Para adicionar ainda mais ao contexto da imagem, a personagem feminina (Shizuka) é constantemente apresentada na obra como a típica personagem feminina que só serve de chacota, ou, trampolim de estrelato para os personagens masculinos da obra.

É interessante observar a maneira como a obra se dá continuidade, já que Shikuza é uma enfermeira, uma mulher estudada e que, embora ajude os outros personagens da trama com seus conhecimentos de enfermagem (pouco trabalhados), é constantemente ridicularizada na maneira como é representada pelo autor.

Figura 10 - Shizuka Marikawa



Martine Joly (1943) defende que, ao se comunicar com a imagem, o autor da obra busca dialogar com a “expectativa” do observador, ponto esse que dialoga diretamente com a noção de “contexto” de uma imagem: “Vemos, pois, que esta noção de expectativa está ligada à de *contexto*, que, por seu lado, se estende a diferentes momentos da obra: o da sua produção, aquele que se precedeu e o da sua receptividade” (Martine Joly (1943, p. 71).

Citando agora Teresa de Lauretis em seu livro “A tecnologia de gênero” (1994), ao qual a autora defende que o cinema é uma Tecnologia de gênero, ao qual a mulher está sempre acerca do olhar voyeurista do espectador. Seguindo adiante, essa “teoria” de que o cinema se classifica como uma tecnologia de gênero, Lauretis ressalta que a maneira como a imagem é vista depende também não apenas de como ela é construída, mas também de como ela é absorvida por cada pessoa. Neste sentido, ela define também o conceito de “plateia”:

(...) a idéia crucial é o conceito de plateia, que a teoria feminista estebeleceu como um conceito marcado pelo gênero; o que equivale dizer que as maneiras pelas quais cada pessoa é interpretada pelo filme (...) estão íntima e intencionalmente relacionadas ao gênero do espectador (Teresa de Lauretis, 1994, p. 221-222)

Tendo citado os dois conceitos, pode-se dizer a intencionalidade do autor ao criar essas personagens de forma ridicularizada, dependeu do seu contexto e da sua “plateia”. É de se entender que quando observado seu contexto e intencionalidade, se torna claro que o público alvo do autor são, majoritariamente, espectadores / leitores homens.

¹⁴ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/5699937024052401/>>. Acesso em 03 de julho de 2025.

4. EXPERIMENTAÇÃO POÉTICA

Tendo apresentado até aqui como as mulheres são representadas nesse meio, é essencial refletir como os mangás podem interferir na cultura e influenciar o comportamento dos e das jovens. Pude observar como as mulheres, e seus corpos, são tratadas, observadas e representadas nesses quadrinhos. Tais observações me fizeram pensar em minha própria experiência de vida, me levando a questionar como a sociedade arremessa as mulheres na vida real em um lugar de coadjuvantes. Na maior parte das vezes, a mulher é o ser risível que apenas existe em favor do homem.

Em uma analogia feita por Teresa de Lauretis em seu livro “A tecnologia do Gênero” (1987), a autora feminista explica que, raramente, quando postas em situações de identificação como mulheres, preferimos nos excluir e não nos representar, já que, ao fazermos, aceitamos o “carga” o “peso” de ser uma mulher na sociedade. Conforme a autora:

A maioria de nós - mulheres: aos homens isso não se aplica - provavelmente assinala o F e não o M ao preencher um formulário. Nunca nos ocorreria assinalar o M. Seria como enganarmos a nós mesmas, ou pior, como não existir, como nos apagar do mundo. (...) Isto porque, a partir do momento que assinalamos F num formulário, ingressamos oficialmente no sistema sexo-gênero, nas relações sociais de gênero (...) a partir daquele momento nós passamos a nos representar como mulheres (Lauretis, 1994,).

Como o enfoque do trabalho se dá pela própria minha vivência, como uma autobiografia, apresento alguns desenhos produzidos nas disciplinas do curso tais como: Arte e Tecnologias Contemporâneas e Desenho III para mostrar meu processo, bem como demonstrar que, pensar sobre o feminismo e olhar criticamente sobre as representações do corpo da mulher pela sociedade patriarcal sempre esteve presente em minhas experimentações poéticas, mesmo durante os primeiros anos do curso.

As experimentações apresentadas acima (Figuras 11 e 12) foram feitas para a disciplina de Arte e Tecnologias Contemporâneas, ministrada pela professora Venise Melo, onde o objetivo do trabalho era produzir um lambe-lambe a partir da colagem digital, que misturasse arte e tecnologia, podendo escolher o tema a ser

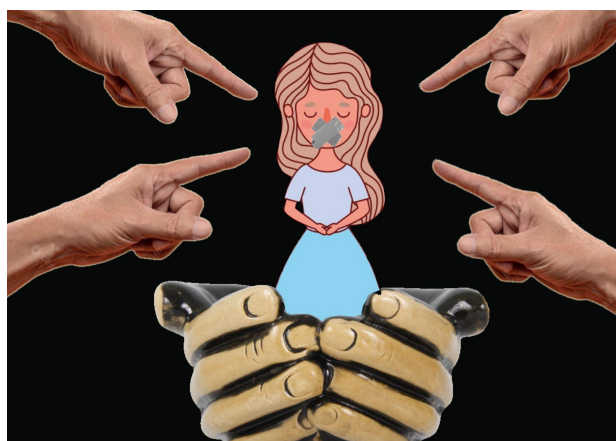
abordado. O tema escolhido por mim foi o corpo do gênero feminino, onde na primeira experimentação (figura 11) eu tentei representar por meio dessa colagem de uma estátua de gesso / mármore, introduzindo a esse corpo “rachaduras” e remendos, remetendo à constante busca pela perfeição estética que nós mulheres passamos na sociedade em busca da perfeição. Por esse motivo a figura não apresenta rosto: é como se a mulher fosse apenas um ser desprovido de identidade, só nos resta o corpo, que é observado e constantemente julgado.

Figura 11 - Experimentação da disciplina de Artes e tecnologias contemporâneas



Fonte: Composição da autora.

Figura 12 - Experimentação para a matéria de Arte e tecnologias contemporâneas



Na segunda experimentação (figura 12) a “personagem” se apresenta sustentada por duas mãos, como em oferta, com a boca tampada com fita e olhos fechados, a obra faz alusão a como o corpo e identidade das mulheres que está sempre à “mercê” dos homens, para que eles possam decidir sobre suas vidas. A produção desta imagem, em colagem digital, me leva novamente à fala da autora Teresa de Lauretis (1938) e para suas reflexões sobre como é se aceitar como mulher em uma sociedade patriarcal.

Em um ponto de vista pessoal, desde sempre me senti incomodada com a maneira em que, nós mulheres, somos apresentadas visualmente, na mídia e pela sociedade. No meu cotidiano, vejo como nos esportes, enquanto os homens vestem roupas confortáveis e adequadas, da mulher é sempre exigido, pela indústria da moda, o uso de roupas muito coladas e desnecessariamente curtas. O que me leva a acreditar que, no fim, para a sociedade patriarcal somos apenas um corpo.

Crescer lendo e assistindo mangás me trouxeram diversos momentos de “repúdios” particulares, e hoje em dia não consigo mais ler nem assistir nada relacionado ao gênero *shonen*, já que me traz lembranças de como eu me sentia muito incomodada vendo tais imagens. Eu cresci com a ideia de que a mulher era apenas um corpo, porém, idealizada a partir de seios e corpo que não existe na vida real, cresci inserida na romantização e objetificação das personagens representadas naqueles mangás. De certa forma, comecei a acreditar que eu era um paradoxo, já que nunca teria aquele corpo, e me culpava por isso, e também, por não gostar dos personagens do gênero masculino da trama.

4.1 EXPERIMENTAÇÕES INICIAIS

A minha experimentação poética vem desse lugar, das reflexões a respeito das influências geradas pelos mangás, pelas questões de gênero e da exposição dos corpos, visando a transformação. Desta forma, iniciei minha produção utilizando o software de desenho Clip Studio, tentei produzir, desenhos que

pudessem gerar a ideia de acontecimentos, representando, como foi crescer com aquela “ideia” do que é ser mulher e como fui me transformando ao longo do tempo.

Iniciei meu processo criativo me representando com cabelos estupidamente longos e lisos, corpos desnecessariamente mal proporcionados, olhar “inocente”, saias curtas, decotes, tudo isso fazia parte da mulher que eu achava que deveria ser o padrão. Em minhas primeiras experimentações (Figura 13), decidi abordar meu desenvolvimento, como se o desenho *me* representasse em meu crescimento, desde o ódio ao próprio cabelo cacheado, a aceitação à força de saias curtas, à evolução do “eu” presente.

Figura 13: Primeiro sketch de experimentação



Fonte: Composição da autora.

Na figura acima, foi utilizado o software de desenho Clip Studio Paint, ao qual, com a ajuda da mesa digitalizadora, realizei o desenho “base”. A ideia inicial do trabalho era fazer animações quadro a quadro utilizando de meios de animação ao qual eu tiraria xerox desses desenhos base, e faria as alterações pelo método tradicional de desenho, o método foi inspirado na artista Tala Schlossberg¹⁵.

¹⁵ <https://www.instagram.com/talasschlossberg/> < Site da artista no instagram
<https://www.instagram.com/reel/CxbNzZ7yCN2/?igsh=MXV3ejlteGU3N2t3NQ%3D%3D> < Vídeo
inspiração

A artista pega uma imagem de própria autoria, e, tirando diversas xerox dessa mesma imagem, ela faz alterações com tinta, utilizando de métodos tradicionais como pintura, nanquim. O vídeo está disponível no instagram da artista.

Como o plano foi produzir desenhos que dialogassem com a ideia de mudança e crescimento, tentei adicionar elementos que remetessem ao meu crescimento enquanto artista e mulher, ao ler e assistir esse tipo de mídia e a forma como as mulheres são retratadas nela. Por isso os desenhos (Figuras 14, 15, 16 e 17) possuem elementos específicos, como a cor rosa, que passa a ser verde, que remete ao “Verde lésbico”, termo utilizado para uma cor que “só lésbicas usam”, muito utilizado na web como forma de brincadeira. O vídeo está disponível no Youtube¹⁶.

¹⁶ <https://youtube.com/shorts/M-oTJISYK2I?si=Wvq4NmWDVVqQPdr2> < video experimental da autora

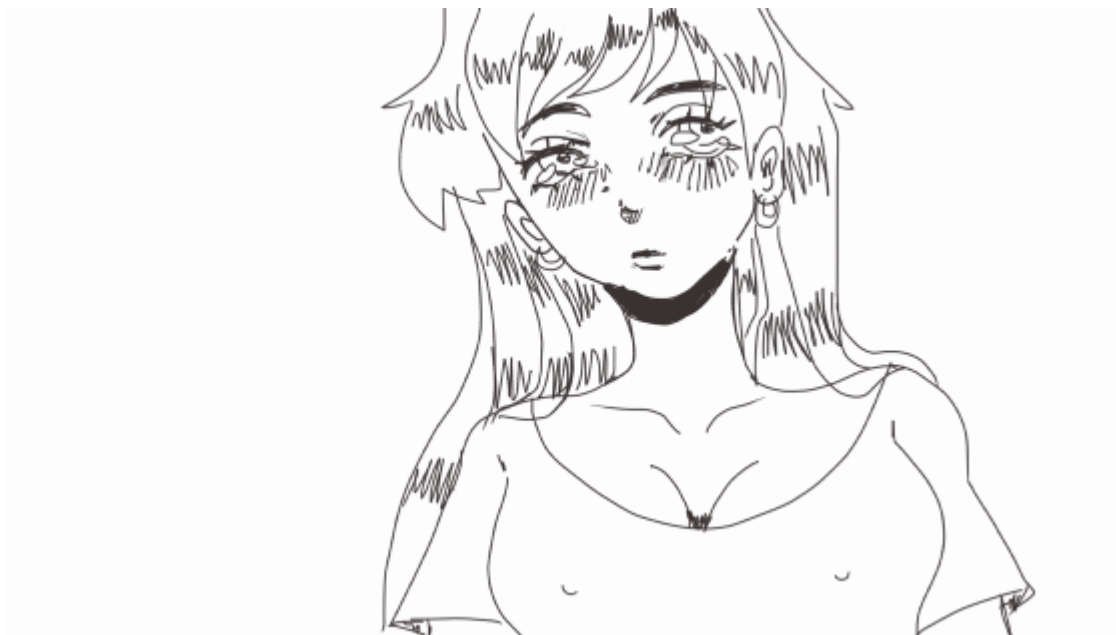
Figuras 14, 15, 16 e 17: Composições experimentais



Fonte: Composição da autora.

Como parte desse processo artístico, produzi para a pré-banca uma pequena animação quadro a quadro do que seria a ideia final do produto: nessa curta animação, embora não muito polida, a tentativa foi de transmitir a idéia de passagem de tempo, colocando uma mesma personagem com diferentes características. Embora a ideia inicial das cores tenha sido descartada no processo final, os desenhos ainda apresentam a mesma didática de crescimento e mudança, enquanto ainda tratam do assunto de sexualização.

Figura 18- Experimentação pré-banca 2024.



Fonte: experimentação da autora

A ideia a ser tratada é sobre como passamos por várias fases enquanto crescemos, somos todos uma só pessoa enquanto ao mesmo tempo tentamos ser outras completamente diferentes.

Em primeira instância, a experimentação não deu certo. Por enquanto, o método é um pouco difícil de ser realizado, pois me deparei com problemas de impressão, além de ser um pouco difícil de conseguir imprimir em um papel que tenha boa gramatura.

4.2 EXPERIMENTAÇÕES INICIAIS

Para o novo processo pós banca, a ideia foi a mesma: Passagem do tempo. Embora a exploração tenha tomado caminhos diferentes, pensar sobre como nós mulheres sempre somos forçadas a voltar ao mesmo local, sendo dessa forma colocadas pela sociedade ou por pressão pessoal, foquei na ideia de corpo e desenvolvimento. A ideia é parecida com as primeiras experimentações (figuras 13, 14, 15, 16 ,17 e 18) enquanto remete às obras feitas para a pré banca, porém a

proposta é ressignificada utilizando da idéia de “Zoom infinito”. Tendo como referência o livro “Zoom” (1995) do artista Hungaro Istvan Banyai, a premissa inicial era a produção de desenhos que se tornam outros desenhos ao olhar, gerando o efeito “zoom”.

Figura 19 - Capa do livro Zoom



Fonte: Site de compras Amazon.¹⁷

A premissa desse livro, embora infantil, é brincar com o observador na maneira com que ele folheia o livro, já que as imagens mudam a cada nova folha. O livro tem uma premissa lúdica, que não possui falas ou diálogos, mas que pode ser entendido de forma clara, e ser lido de trás para frente. Com essa referência em mente, comecei a criar os primeiros rascunhos no papel, tentando criar uma espécie de “narrativa” enquanto ainda me mantinha dentro do “tema”.

Repensando a temática teórica proposta, sobre a influência dos mangás na minha vida pessoal, acabei elaborando novos desenhos e nova narrativa, que teve como ponto de partida uma fotografia e minhas memórias de quando era criança (Figura 20). Pensando nisso, produzi um primeiro desenho para iniciar uma narrativa visual (Figura 21):

¹⁷ Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Zoom-Istvan-Banyai/dp/8585357363>>. Acesso em 04 de julho de 2025.

Figura 20 - Fotografia pessoal, de quando criança



Fonte: Fotografia tirada do celular da autora.

Figura 21 - Desenho que iniciou toda a narrativa visual



Fonte: Desenho autoral

Os desenhos iniciais produzidos (Figuras 22 a 29) foram apenas esboços, feitos em papel sulfite A4 a lápis, ainda sem finalização, servindo apenas de base para a narrativa iniciada e elaborar a sequência com “efeito zoom”.

Figuras 22 a 29 - Experimentações iniciais em papel A4



Fonte: Criação própria da autora.

Discutindo sobre a narrativa, foram criadas diversas ideias sobre o segmento do trabalho, ainda mantendo a mesma ideia de representação do corpo, tempo e

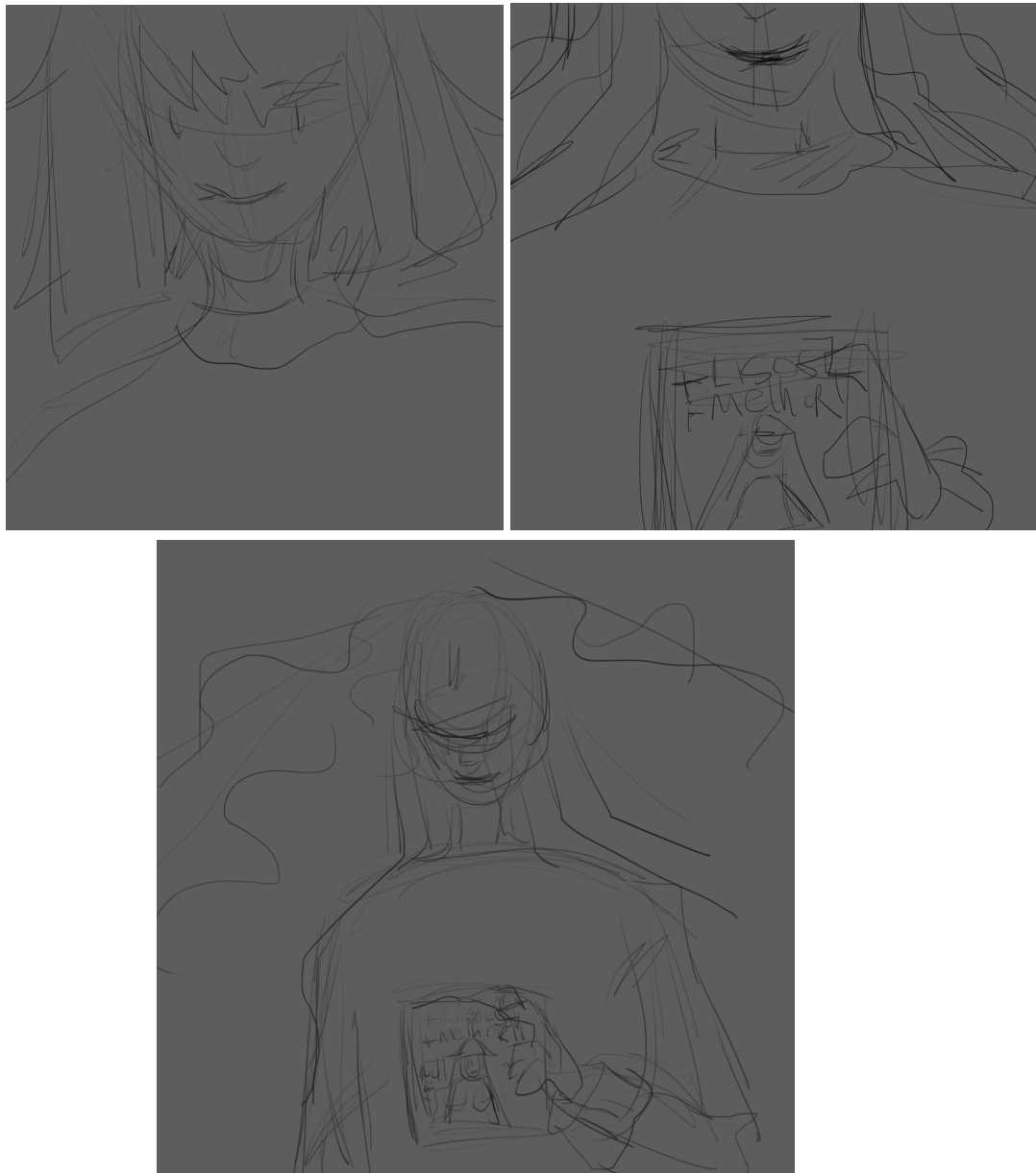
evolução, enquanto tentava dialogar com a forma de representação dos corpos de mulheres, como isso me afetou e me fez enxergar o corpo de outra mulher e o meu próprio por muito tempo durante o meu crescimento. Os desenhos foram novamente repensados, mas dessa vez, feitos digitalmente:

Figuras 30 a 33 - Experimentações iniciais no digital



Fonte: Experimentações da autora.

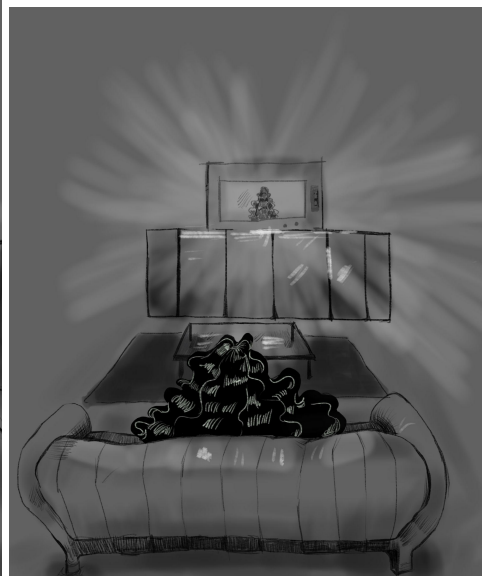
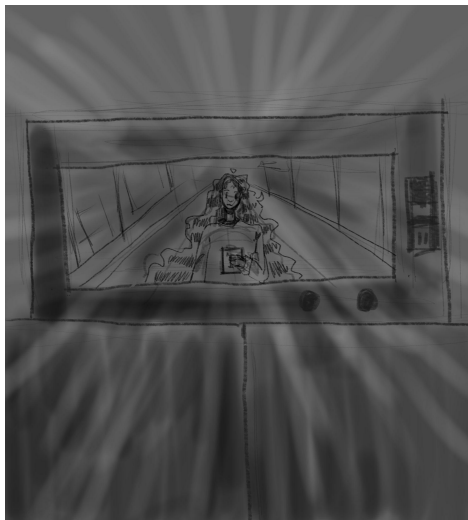
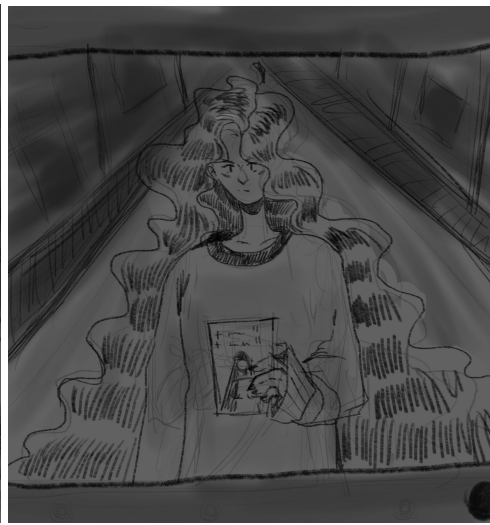
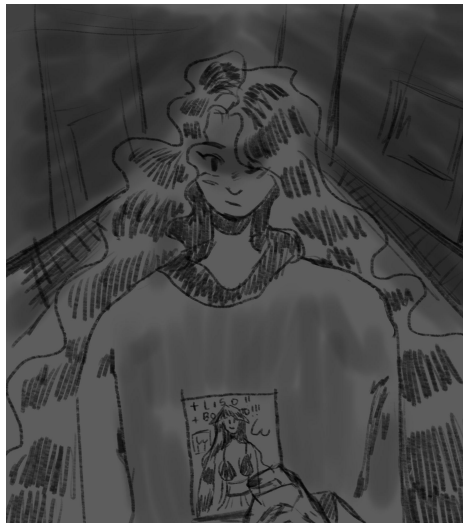
Figuras 34 a 36 - Experimentações iniciais no digital



Fonte: Experimentações da autora.

Após os sketches iniciais digitais, feitos novamente no software Clip Studio Paint com a ajuda da mesa digitalizadora, serviram de base para o processo final com o início da renderização dos desenhos que se tornaram o “meio” do processo: (Figuras

Figuras 37 a 42 - “Meio processo”



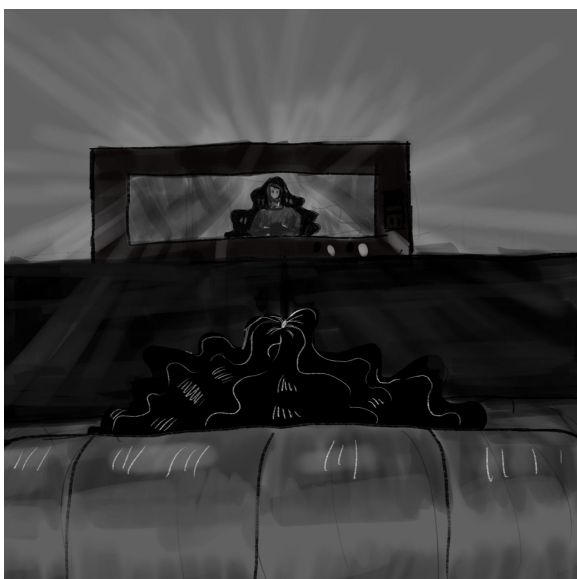
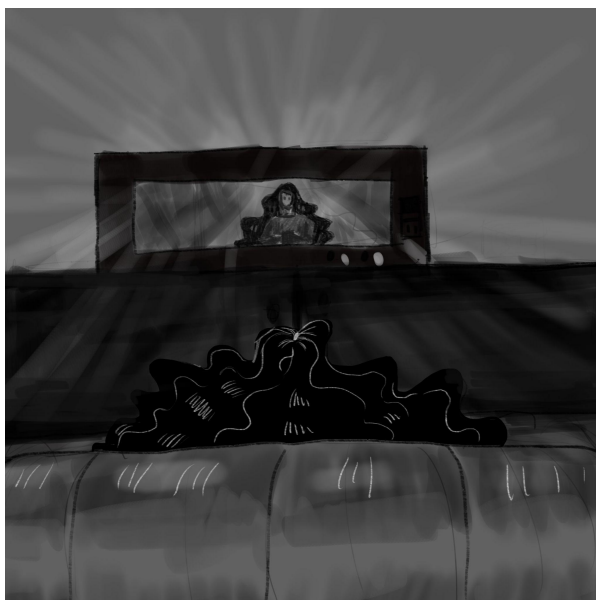
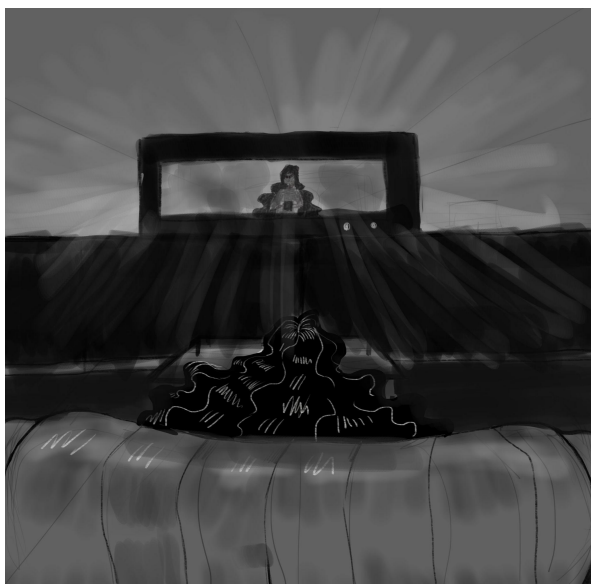
Fonte:Criações da autora.

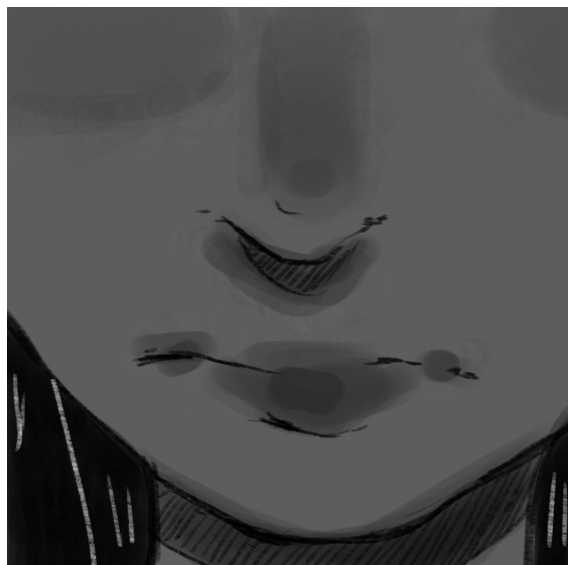
Seguindo a premissa, tendo como base o livro citado, o “Zoom” (1999), os desenhos foram finalizados com narrativa que segue uma ideia em ordem, podendo ser apresentada de várias maneiras, tanto no formato de uma animação quadro a quadro, quanto de fora impressa como uma tirinha de história em quadrinhos ou uma revista tipo fanzine.

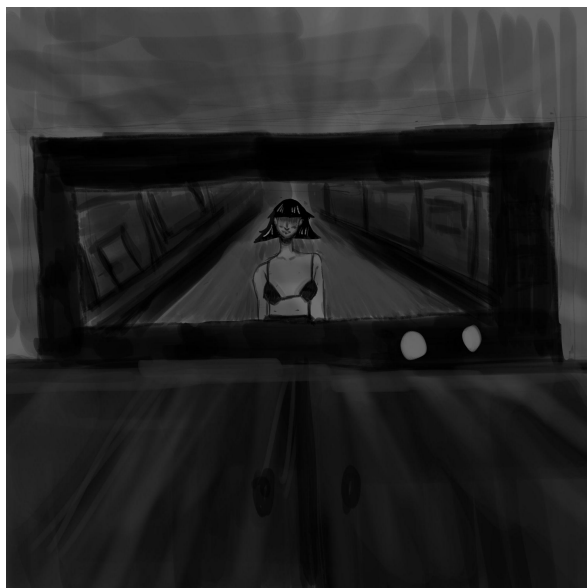
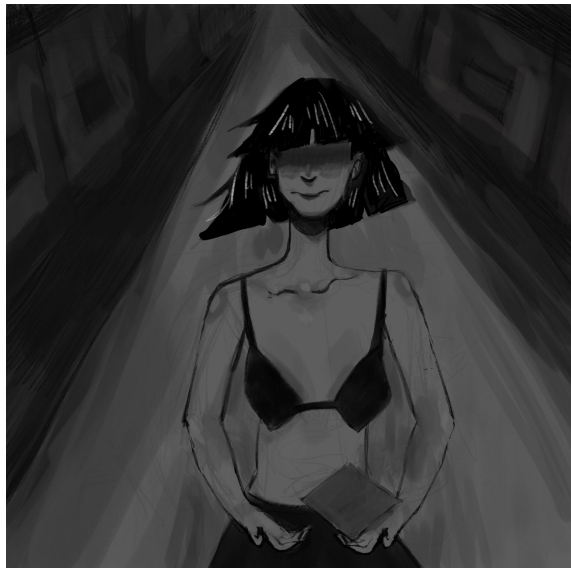
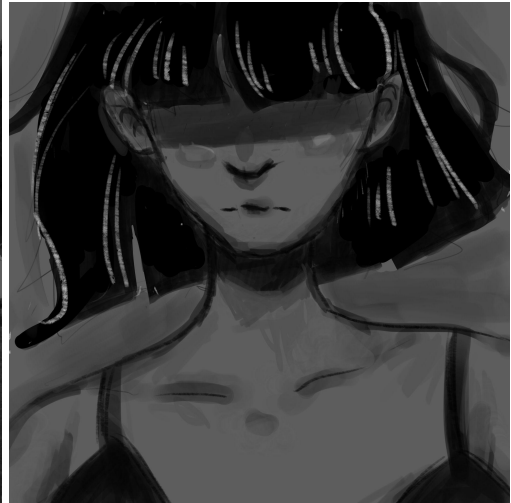
Embora de forma implícita, a ideia de corpo e sexualização se tornaram muito fortes no final do processo, trazendo a ideia de corpo como nós mulheres somos vistas, e enxergadas. No final dessas imagens, que quando colocadas em ordem produzem um sentido, a “personagem” se torna algo que se “espera”, algo que a sociedade vê. Quando falo sobre processo de crescimento, a ideia de me tornar algo que eu não queria ser para me adequar ao sistema, é muito forte. Ao observar obras como “High school of the dead” enquanto crescia, me fazia ter pensamentos distorcidos do que era o corpo da mulher.

A premissa do trabalho é a ideia de que sempre estamos observando o que somos do passado, presente e futuro. A ideia de que sempre acabamos voltando para aquele lugar de sexualização, ao mesmo tempo em que nos reerguemos e nos transformamos todos os dias. Segue os desenhos finalizados (Figuras 42 a 61):

Figuras 43 e 61- Processo final









Fonte: Desenhos de autoria própria

Para melhor observação das imagens e narrativa, os desenhos estarão disponíveis em uma pasta no drive, recomenda-se que a leitura seja feita da esquerda para a direita.

¹⁸Prosseguindo com a explicação, a narrativa que se inicia e termina com as mesmas imagens, é a ideia de que sempre estamos observando a nós mesmas no passado, ainda mais como mulheres. Nos é forçado a ideia de sempre nos auto avaliar criticamente, não para um crescimento próprio, e sim para auto julgamento a partir de um olhar que não é, propriamente dito, nosso.

¹⁸ Link da pasta no APP Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1sBKMtCTlbsJcjsQSSuXnV8_rlz3vwjkw?usp=sharing>

Como artista, crescer lendo e assistindo esse tipo de mídia, que antigamente já era de fácil acesso, me afetou como artista e mulher de diversas maneiras, que até hoje ainda me fazem questionar se o que eu sou é o aceitável, se ser uma mulher mais “livre” por assim dizer dessas amarras, é o certo. É desse lugar que o meu trabalho final tenta dialogar, é o “eu” que sempre observa e julga, o “eu” que observa o passado e aprende, e o “eu” que, por vezes, volta ao passado e se prende a ele, tentando ser algo que não sou.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de aprendizagem durante os últimos um ano e meio de criação do TCC e abordagem poética foram como uma grande porta de aprendizado para mim como mulher e artista. Os apontamentos teóricos da autora Teresa de Lauretis, me fizeram questionar e observar diversos estigmas sobre os corpos das mulheres, e conseqüentemente, sobre mim mesma.

Como mulher, eu nunca havia parado para pensar no quanto a simples ideia de indicar o nosso gênero como autora e artista é importante, como uma assinalada de “F” ou “M” em um questionário pode ser crucial. E descobrir isso me fez observar de forma diferente até mesmo autores e autoras de mangá, como o simples ato de se existirem autoras de manga mulheres já é um ato de coragem.

Para minhas experimentações poéticas, as autoras serviram como aportes fortes, quando Judith Butler observou e dissertou sobre o olhar voyeurista da sociedade para com o corpo da mulher nas mídias, me fez ter certeza de que eu queria que os corpos representados nos meus desenhos, fossem de mulheres, mesmo que em uma única personagem. Colocando a vista na própria ideia: a ideia de que somos apenas corpos para com o olhar da sociedade. Observar essas imagens nos mangás, extremamente sexualizadas e até por vezes de forma a colocar essas mulheres, essas personagens, em situações de humilhação, pode moldar a visão da jovem pessoa a qual essas mídias são designadas.

Durante o processo de criação da produção poética, me questionei diversas vezes se o que estava sendo apresentado no trabalho era relevante, se trazer luz a esse problema era de alguma forma importante de fato, com o processo relendo em mim mesma, lembrando como foi o meu próprio crescimento, e mostrando meu próprio processo, entendi o quão importante é trazer luz a esse assunto.

REFERÊNCIAS

JOLY MARTINE, **Introdução à análise da imagem** | Amazon.com.br. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Introdu%C3%A7%C3%A3o-An%C3%A1lise-Imagem-Martine-Joly/dp/8530804244>>. Acesso em: 27C jul. 2024.

HEMMANN, K. **Short Skirts and Superpowers: The Evolution of the Beautiful Fighting Girl**. U.S.-Japan Women's Journal, n. 47, p. 45–72, 2014.

HUYSSTEEN, J. VAN. Manga: A Critical Guide by Shige (CJ) Suzuki and Ronald Stewart. Journal of Literary Studies, v. 38, n. 4, 1 dez. 2022.

JOLY MARTINE, **Introdução à análise da imagem** | Amazon.com.br. Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Introdu%C3%A7%C3%A3o-An%C3%A1lise-Imagem-Martine-Joly/dp/8530804244>>. Acesso em: 27C jul. 2024.

PAULO, P.; MADUREIRA, S. **Criatividade e Processos de Criação**. [s.l: s.n.]. Disponível em:<<https://docente.ifsc.edu.br/ana.martins/MaterialDidatico/P%C3%B3s%20Gradua%C3%A7%C3%A3o%20em%20Gest%C3%A3o%20Educacional/CriatividadeeProcessosdeCria%C3%A7%C3%A3o-FaygaOstrower.pdf>>.

RAFAEL MACHADO COSTA. **Abstracionismo, montagem construtiva e militarismo na geração de Tagawa Suihou e do mangá pré-Segunda Guerra Mundial**. Revista Memorare, v. 7, n. 3, p. 139–139, 21 dez. 2020.

SILVA, B. C. O. DA; MAGALDI, C. A.; FREITAS, L. R. DE. **Pra lá de onde o gênero faz a curva: as mudanças no perfil do público leitor de mangás shoujo e shounen**. 9a Arte (São Paulo), p. e218636–e218636, 2023.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E CULTURA JAPONESA SIMONIA FUKUE NAKAGAWA. [s.l: s.n.]. Disponível

em:<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-10082016-101723/publico/2016_SimoniaFukueNakagawa_VCorr_V1.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2024.

CLAMP - Autores e Produção. Disponível em: <<https://editorajbc.com.br/perfil/clamp/>>. Acesso em: 29 jul. 2024.

Instagram. Disponível em:

<<https://www.instagram.com/reel/CxbNzZ7yCN2/?igsh=MXV3ejlteGU3N2t3NQ%3D%3D>>.

Acesso em: 29 jul. 2024.

PSICOLOGIA, U.; CRIADORA, V.; **VERSÃO, N. & PEDCEPÇÃO VMAL**. [s.l: s.n.].

Disponível em:

<https://monoskop.org/images/9/92/Arnheim_Rudolf_Arte_e_percepcao_visual.pdf>.