



A ESTÉTICA DO GROTESCO NA ARTE E NARRATIVA DE MANGÁS

Márcio dos Santos Rodrigues¹

THE AESTHETICS OF THE GROTESQUE IN THE ART
AND NARRATIVE OF MANGA

L'ESTHÉTIQUE DU GROTESQUE DANS L'ART
ET LA NARRATION DU MANGA

1 Doutorando em História pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Editor e tradutor. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5967484351850407>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4163-5865>. E-mail: marcio.strodrigues@gmail.com.

RESUMO

O artigo destaca a importância do grotesco como recurso artístico e narrativo nas expressões da cultura dos quadrinhos japoneses, reconhecendo que o tema é multifacetado. Autores como Maruo Suehiro, Kago Shintarou, Hino Hideshi e Ito Junji são discutidos em relação a essa estética, que vem sendo explorada há décadas pelos quadrinistas japoneses, tanto na produção de mangás populares quanto em obras mais experimentais e underground. O artigo também explora as manifestações do grotesco em várias tendências estéticas, como o Ero-Guro (erótico-grotesco), mostrando como esses repertórios podem ser usados para expressar temas complexos e subversivos, como sexualidade, violência e crítica social.

Palavras-chave: Grotesco. Quadrinhos japoneses (mangás). Estética.

ABSTRACT

The article highlights the importance of the grotesque as an artistic and narrative resource in the expressions of Japanese comic culture, recognizing that the theme is multifaceted. Authors such as Maruo Suehiro, Kago Shintarou, Hino Hideshi, and Ito Junji are discussed in relation to this aesthetic, which has been explored for decades by Japanese comic artists, both in the production of popular manga and in more experimental and underground works. The article also explores manifestations of the grotesque in various aesthetic trends, such as Ero-Guro (erotic-grotesque), showing how these repertoires can be used to express complex and subversive themes, such as sexuality, violence, and social critique.

Keywords: Grotesque. Japanese comics (Manga). Aesthetics.

RÉSUMÉ

Cet article met en évidence l'importance du grotesque en tant que ressource artistique et narrative dans les expressions de la culture de la bande dessinée japonaise, reconnaissant que le thème est multifacette. Des auteurs tels que Maruo Suehiro, Kago Shintarou, Hino Hideshi et Ito Junji sont discutés par rapport à cette esthétique, qui a été explorée depuis des décennies par les artistes de bande dessinée japonais, tant dans la production de mangas populaires que dans des œuvres plus expérimentales et underground. L'article explore également les manifestations du grotesque dans diverses tendances esthétiques, telles que l'Ero-Guro (érotique-grotesque), montrant comment ces répertoires peuvent être utilisés pour exprimer des thèmes complexes et subversifs, tels que la sexualité, la violence et la critique sociale.

Mots-clés: Grotesque. BD japonaise (Manga). Esthétique.

INTRODUÇÃO

Embora a estética do grotesco seja um elemento observável em muitas histórias em quadrinhos, desde produções do cenário independente até as das grandes editoras, e obras que recorre(ra)m a ela tenham se popularizado nas últimas décadas, ainda são raras as discussões sobre essa dimensão no campo da História². Poderíamos atribuir isso à inserção ainda tímida dos historiadores no âmbito dos *comics studies*³ ou mesmo à falta de familiaridade desses pesquisadores com expressões que dialogam com essa estética. O grotesco nos quadrinhos, em suas múltiplas dimensões, se evidencia em diferentes contextos e assume diversos propósitos, não se restringindo apenas ao gênero de horror⁴ ou à exploração do corpo humano de forma chocante. Por exemplo, dialoga com gêneros como o humor, para criar histórias absurdas e complexas. Em outras ocasiões, o grotesco pode ser utilizado para explorar temas e experiências entendidas como universais, embora sejam expressos culturalmente de forma distintas, como, por exemplo, a violência, a sexualidade e a loucura. Em alguns casos, produções em HQs⁵ que dialogam com essa estética servem também para evidenciar críticas

2 A estética do grotesco nos quadrinhos é um tema pouco explorado no meio acadêmico. Apesar de sua importância como recurso estilístico e narrativo, a discussão sobre o grotesco nas HQs ainda é incipiente, bastante pontual. A falta de uma base teórica consolidada para a análise dessa categoria ou forma estética nos quadrinhos se relacionaria à complexidade da própria definição do termo, bem como a sua relação com a estética e a cultura popular. Como estudos relevantes sobre essa temática destacamos o livro *The Horror Comics: Fiends, Freaks and Fantastic Creatures, 1940s-1980s*, escrito por William Schoell e publicado em 2014.

3 Isto é, o campo dos estudos dos quadrinhos.

4 Em relação ao grotesco, trata-se de uma estética que valoriza elementos estranhos, exagerados, desproporcionais. Essa estética se encontra em diversas formas de arte, incluindo a literatura, a pintura, a escultura e o cinema. É um conceito que tem origem nas artes visuais e se desenvolveu ao longo da história, especialmente no período da Renascença. Na pintura, figuras como Francisco de Goya e Hieronymus Bosch se valeram dessa estética para representar cenas lidas como macabras, enquanto em esculturas vemos obras como as gárgulas em catedrais medievais.

5 A partir deste momento utilizaremos também a sigla "HQs", a fim de evitar repetições excessivas.

sociais e políticas, como na representação de personagens marginalizados ou oprimidos.

A cultura japonesa possui uma expressiva tradição de terror e grotesco nos quadrinhos, os quais, por sua vez, dialogam com diferentes repertórios, desde lendas e mitos até temas futuristas contemporâneos⁶. Essa tradição se manifesta em obras que utilizam elementos do grotesco para especular sobre a natureza humana e a sociedade japonesa. Para tanto, autores expressam conceitos por meio da representação visual de cenários decadentes e corpos em fragmentação/decomposição. É o que se costuma ver, por exemplo, no trabalho de um grande nome do mangá⁷ de horror japonês, Hideshi Hino (日野日出志, Hino Hideshi, dentro do padrão de escrita de nomes japoneses)⁸.

Nascido em 19 de abril de 1946, em Qiqihar, antiga Manchúria, China, Hino se estabeleceu logo na infância no Japão⁹. Desde criança, manifestava interesse por mangás, principalmente pelos de Shigeru

6 É importante também mencionar que a presença do grotesco não é exclusiva desse tipo de mídia. Em outras formas de arte japonesa, como o teatro Kabuki e no cinema de terror, também é comum encontrar elementos grotescos. Isso demonstra como o grotesco faz parte do imaginário cultural japonês e como é uma expressão artística valorizada na sociedade japonesa.

7 Mangá (em japonês: 漫画) é um termo utilizado para se referir às HQs de origem japonesa. O termo é composto por dois ideogramas kanji, “man” (漫), que significa “informal” ou “descompromissado”, e “ga” (画), que significa “imagem” ou “desenho”. Mangás podem ser de vários gêneros, como romance, aventura, ficção científica, terror e comédia, sendo apreciados por pessoas de todas as idades em todo o mundo. O mangá é geralmente lido de “trás para frente”, da direita para a esquerda, correspondendo à forma tradicional de escrita japonesa. Para um maior aprofundamento sobre o caráter cultural dos quadrinhos japoneses, indicamos o livro de Paul Gravett, *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos* (2006).

8 Neste artigo, optamos por manter os nomes próprios no formato oriental, tal como no Japão. O pesquisador Rafael Machado Costa apontou em um vídeo intitulado “Nomes Japoneses e Imperialismo Cultural” que durante a ocupação dos EUA no Japão após a Segunda Guerra Mundial, houve uma tentativa de ocidentalizar a cultura japonesa e fazer com que os japoneses adotassem nomes próprios no formato ocidental. No entanto, isso não foi bem-sucedido devido à resistência japonesa em manter seus elementos culturais. Ver ILHA KAIJU. Nomes Japoneses e Imperialismo Cultural [vídeo online]. **Canal YouTube Ilha Kaiju**, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Goop2BkGzH4>. Acesso em: 15 mar. 2023.

9 Informações biográficas que podem ser consultadas em *The Art of Hideshi Hino* (2012) e nas orelhas de *O Garoto Verme* (2008).

Sugiura, e começou sua carreira nos anos 1970. Ao longo das décadas, ele produziu histórias perturbadoras que exploram temas como o grotesco, o sobrenatural, a morte e a violência, sempre permeados de aspectos culturais da sociedade japonesa. Um de seus trabalhos mais notáveis e que nos serve para diálogo neste artigo é *Dokumushi Kozou* (毒虫小僧), aqui traduzido como *O Garoto Verme* e publicado pela editora Zarabatana em 2008, sob o formato de álbum único. Originalmente lançado em 1975 pela editora japonesa Hibari Shobo (ひばり書房), a HQ se destaca pelos usos que faz do grotesco para explorar temas como a rejeição social e o abandono infantil, além de dialogar com diferentes repertórios, incluindo ocidentais.

O Garoto Verme nos apresenta a história de Sanpei, um menino solitário e incompreendido que sofre *bullying* na escola e é maltratado em casa por não se encaixar nos padrões considerados “normais”. Para enfrentar a rejeição, ele encontra conforto e companhia em seus animais de estimação que vivem em um local abandonado. Em certo dia, ele é picado por um verme vermelho desconhecido e a partir daí começa a sofrer uma transformação física e existencial, se tornando um verme igual ao que o picou. Ao longo da história, vemos o personagem buscar uma maneira de lidar com seu novo corpo e sua nova identidade.

A jornada que Sanpei faz pelos esgotos, pelos bairros decadentes da cidade e, em determinado momento, por área rural, nos mostra que ele, apesar da fisionomia, não é a figura mais grotesca da história. Num primeiro momento, a transformação o faz descobrir novos lugares e enfrentar perigosas situações. Se antes ele era rejeitado por ser um garoto disfuncional, agora é por sua aparência monstruosa e não resta a ele se tornar um ser violento, grotesco e aterrorizante. Ao final, diante de todo um cenário de violência que inclusive se volta contra o protagonista, cabe a ele se reconciliar com a sua condição. O uso de elementos grotescos é constante no mangá, e isso é uma marca registrada do autor em outros



FIGURA 1.

A transformação de Sanpei: Seu corpo humano se compara a um “casulo”, do qual um novo Sanpei, agora verme, emerge (HINO, 2008, p.82)

trabalhos¹⁰. Além disso, vemos uma clara inspiração (ou melhor, diálogo intercultural) que nos remete às histórias de Kafka.

Vendo a imagem (Fig.1), não há como não associar *O Garoto Verme* com *A metamorfose*. Na obra de Kafka, o personagem Gregor Samsa acorda um dia transformado em um inseto, enquanto em *O Garoto Verme*, Sanpei é picado por um verme e começa a se transformar em um. Ambos os personagens são rejeitados pelos outros e têm dificuldades para se adaptar à sua nova forma¹¹. Além de Franz Kafka, vemos tentativas de diálogo com Edgar Allan Poe. Pode-se interpretar isso como expressão dos processos de ocidentalização do Japão. Vale a pena, no entanto, reconhecer que, apesar dessas influências, *O Garoto Verme* é uma produção nipônica, com características próprias. É interessante notar como as influências da literatura ocidental podem ser vistas na obra de Hino, mas ao mesmo tempo é importante reconhecer que ela é produzida a partir de uma perspectiva que traz elementos culturais próprios e influências de outra tradição. Nesse sentido, compreender o contexto cultural japonês possibilitaria uma interpretação mais profunda e abrangente da obra, que leva em conta tanto as influências externas como as características próprias da cultura japonesa. A relação de Sanpei com os insetos/vermes, por exemplo, e a transformação que ele sofre ao longo da trama remetem a tradições culturais japonesas, como o uso do “mukade” (centopeia venenosa) em alguns rituais de iniciação e transformação ou mesmo em jogos ou brincadeiras. Segundo Linhart, em

10 É o que se pode ver nos trabalhos de Hideshi Hino publicados no Brasil. Além d'*O Garoto Verme*, temos “*Panorama do Inferno*”, editado pela editora Conrad em 2006, “*Oninbo e Os Vermes do Inferno*” nº 1 e 2 pela editora Zarabatana em 2009 e “*Serpente Vermelha*” pela mesma editora em 2007.

11 Uma diferença entre as obras, além de autorias, contextos e linguagens totalmente distintas, é que enquanto Gregor Samsa tenta encontrar uma maneira de voltar a ser humano, Sanpei aceita logo de início sua nova forma. O protagonista de *O Garoto Verme* aprende a aceitar e abraçar sua nova forma, e sua jornada o leva a conhecer realidades (nem sempre amistosas) para no final aceitar melhor a si mesmo. *A Metamorfose* é uma história mais sombria e opressiva, enquanto *O Garoto Verme* apresenta uma visão mais otimista ou reconciliadora ao final. Já a transformação de Gregor é retratada como algo irremediável e o final da história é trágico.

seu capítulo sobre o *Ken* (“jogo que desfrutou de grande popularidade no Japão, pelo menos, desde o início do século XVIII até a década de 1950, depois da qual sua popularidade declinou rapidamente”, mas manteve alguns traços no *Jan-ken*¹²), “os japoneses, ao importar este jogo da China, confundiram o caractere chinês da centopéia venenosa (*mukade*) com o da lesma inofensiva (*namekuji*)” (LINHART, p.41). A ambiguidade entre o “venenoso” e o “inocente” se encaixa perfeitamente na figura de Sanpei. Essa relação pode ser interpretada como uma metáfora para o processo de iniciação e transformação que Sanpei passa ao longo da trama¹³.

Talvez a maior relevância ou mérito da obra *O Garoto Verme* seja como ela aborda, no contexto em que foi criada, tabus e questões sociais que eram pouco discutidas em outras produções da época. O *bullying*, a pressão social por uma carreira bem-sucedida (que pode ser observada no pai de Sanpei, tentando se enquadrar no padrão do “*salaryman*”¹⁴), e a busca por uma identidade própria em um mundo hostil são temas importantes explorados na obra. Hideshi Hino utiliza o grotesco como forma de questionar as normas e valores sociais, e de expor as fragilidades da condição humana.

12 Trecho original: *Ken is a game which enjoyed great popularity in Japan at least from the beginning of the eighteenth century until the 1950s, after which its popularity rapidly declined.1 Nowadays ken is mainly preserved in the form of jan-ken (paper, scissors, stone), a game played all over the world, which is generally used in Japan as a means to arrive at decisions similar to tossing up a coin in the West [...]* (LINHART, p.41)

13 O pesquisador Alexandre Linck em vídeo de seu canal Quadrinhos na Sarjeta relacionou as transformações pelas quais Sanpei passa com a ideia de devir. A ênfase do vídeo recai sobre a ideia de que nada é permanente e tudo está em constante mudança, o que pode ser visto na figura de Sanpei, que passa por uma transformação ao longo da trama, embora exista uma pressão para ele se adequar a um ponto ou caracterização fixas. QUADRINHOS NA SARJETA. O mangá nojento de HIDESHI HINO e a filosofia do devir. **Canal Quadrinhos na Sarjeta** (YouTube), 31 out. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G9x6QseCS00>. Último acesso em fevereiro de 2023.

14 O termo “*salaryman*” se refere a um trabalhador assalariado de escritório, geralmente empregado em grandes empresas. Também comumente descreve um estilo de vida e cultura de trabalho associados a esses trabalhadores, incluindo longas horas de trabalho, dedicação ao trabalho acima de tudo e um forte senso de hierarquia corporativa. Foi na década de 1960 e na década de 1970, período em que *O Garoto Verme* foi publicado que “a masculinidade do *salaryman* se consolidou como o ideal hegemônico” (DASGUPTA, 2013, p.23).

Com relação ao contexto, nota-se na obra de Hino uma crítica à dimensão corporativa da sociedade japonesa dos anos 1970. Nesse período, o país vivia um forte desenvolvimento econômico que colocava grande ênfase na competitividade e no sucesso financeiro, criando uma pressão social sobre os jovens para que eles se adequassem aos padrões estabelecidos pelo mercado de trabalho e se tornassem, quando adultos, “bons” funcionários corporativos. Essa pressão não apenas ditava o modo como os jovens deveriam se comportar no ambiente de trabalho, mas também influenciava suas escolhas pessoais e sua identidade. Muitos jovens se sentiam perdidos, sem saber como se encaixar nesse ambiente hostil e sem conseguir encontrar sua própria identidade em meio às pressões da sociedade. O grotesco, utilizado por Hino em sua obra, expõe a vulnerabilidade humana diante dessa pressão social para se adequar à normalidade.

A arte de Hino é cartunesca, com formas mais arredondadas, quase sempre associadas às produções destinadas a um público mais jovem, o que contrasta bastante com as cenas de violência e *gore* em *O Garoto Verde*. Tudo isso cria uma experiência estética interessante.

Os usos do grotesco e do horror na obra servem para chocar o leitor e fazê-lo refletir sobre a natureza humana e suas contradições, enquanto o autor utiliza recursos visuais para reforçar o clima de terror, como a representação de Sanpei como uma criatura grotesca, os cenários decadentes e corpos em decomposição (como observado na figura 3).

A jornada que Sanpei faz pelos esgotos e pelos bairros decadentes é uma forma de Hino confrontar o leitor com a realidade brutal e violenta da sociedade diante do diferente e do abjeto. As representações destacam a feiura e a podridão da sociedade em que Sanpei vive e, ao mesmo tempo, refletem as contradições humanas, como a busca pela sobrevivência em um ambiente hostil e a violência como forma de resistência. A representação visual de Sanpei como uma criatura grotesca pode ser vista como uma forma de marginalização e exclusão



FIGURA 2.

Representação de Sanpei, o garoto solitário que se transforma em um verme vermelho (2008, p.5).

social. Esse tipo de exclusão, que é acentuada pela representação visual, pode ser interpretado como uma forma de abjeção, tal como definido por Kristeva em “*Pouvoirs de l’horreur*” (1980), um ensaio sobre o conceito de abjeção na cultura e na psicanálise. Kristeva argumenta que a abjeção é uma condição fundamental da experiência humana, relacionada à nossa percepção de coisas que são consideradas impuras, repugnantes ou perturbadoras. Ela discute como essa ideia de abjeção, que é a repulsa que sentimos em relação a algo que viola as fronteiras entre o eu e o outro, entre o sujeito e o objeto. Ela argumenta que a literatura é uma forma de explorar e expressar a abjeção, que é uma parte inerente da condição humana. Ela menciona vários escritores, incluindo Céline, Baudelaire, Lautréamont, Kafka, Bataille e Sartre (1980, p.245), que abordaram a abjeção em suas obras. Kristeva sugere que a abjeção está enraizada na fragilidade das identidades e que a literatura é uma forma de explorar essa fragilidade e as fronteiras que a cercam¹⁵. Ela também sugere que a abjeção é fascinante e exerce um poder de atração sobre nós, mesmo que a repulsemos conscientemente.

Hino, como muitos outros autores de horror no Japão, exploram essa tradição e a direciona para as HQs. A ideia de terror e grotesco presente em sua obra é frequentemente utilizada como forma de explorar temas sociais e psicológicos considerados tabus. Além de Hino, essa expressão também se encontra nos trabalhos de Ito Junji (伊藤 潤二, em japonês, e Ito Junji, na ordem de escrita de sobrenomes orientais), Kago Shintarou (駕籠真太郎) e Maruo Suehiro. São autores cujas obras são altamente

15 Nas palavras de Kristeva, em uma tradução nossa: “Se observarmos de perto, toda a literatura é provavelmente uma versão desse apocalipse que parece ter suas raízes, independentemente das condições sócio-históricas, na fronteira frágil onde as identidades (sujeito/objeto, etc.) não são ou são apenas levemente - duplas, ambíguas, heterogêneas, animais, metamorfoseadas, alteradas, abjetas”. **Trecho original:** “A y regarder de près, toute littérature est probablement une version de cette apocalypse qui me paraît s’enraciner, quelles qu’en soient les conditions socio-historiques, dans la frontière fragile (« borderline ») où les identités (sujet/objet, etc.) ne sont pas ou ne sont qu’à peine — doubles, floues, hétérogènes, animales, métamorphosées, altérées, abjectes” (p.245).

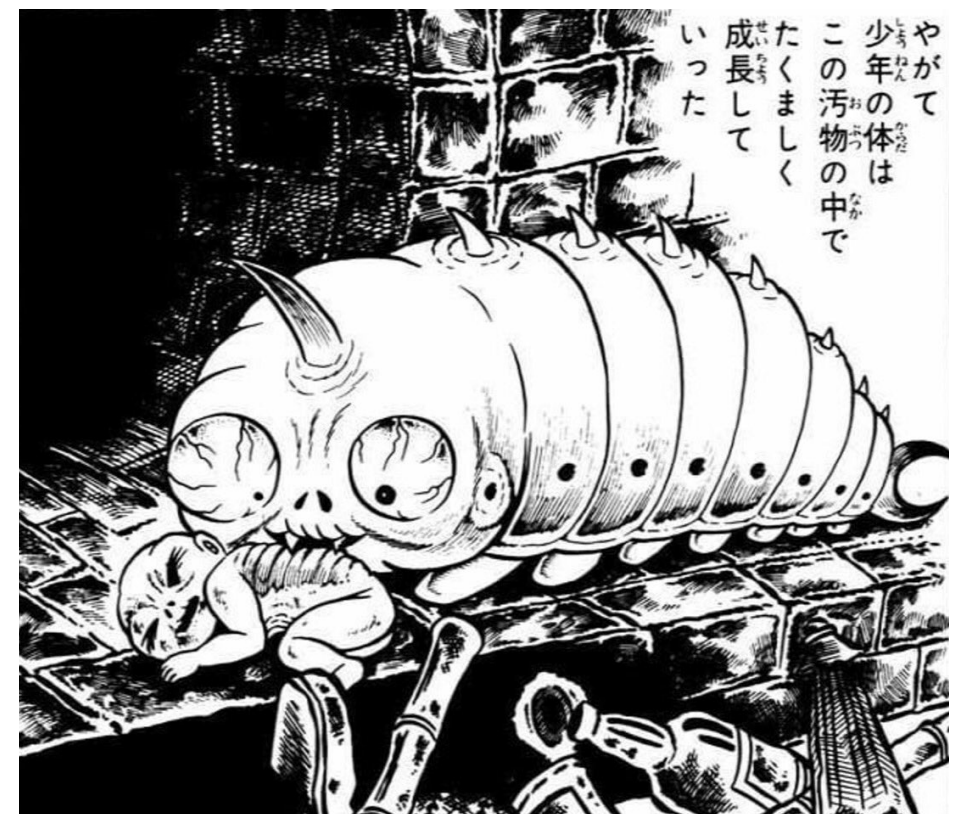


FIGURA 3.

O esgoto como cenário para a morte em O Garoto Verme (2008, p.120)

valorizadas pelos fãs do gênero em todo o mundo.

Começamos por Junji Ito. O que torna as obras deste autor, nascido em Nakatsugawa, província de Gifu, em 1963, um objeto de estudo interessante para a compreensão do grotesco nos quadrinhos é a forma como ele combina elementos visuais e formas narrativas para criar enredos assustadores. Suas histórias apresentam reviravoltas e surpresas, criando um senso de tensão constante que mantém os leitores envolvidos. Ito também explora temas como a transformação do corpo, a natureza da realidade e a loucura, usando essas transformações como uma metáfora para questões mais profundas sobre a natureza humana. Aqui no Brasil, esse mangaká tem sido publicado exaustivamente nos últimos anos, muito em razão da pressão de agentes internacionais e pelo fato de suas obras terem sido premiadas em cenários como França e Estados Unidos¹⁶. Um de seus trabalhos mais conhecidos entre os leitores brasileiros inclui *Uzumaki*, republicado recentemente pela Editora Devir¹⁷.

Em *Uzumaki*, Ito explora a obsessão na cultura japonesa com espirais, um tema que tem raízes muito profundas em rituais religiosos e costumes locais (TSUJI; MÜLLER, 2019, p. 80). Embora as espirais sejam geralmente associadas à sorte e boa fortuna entre os japoneses¹⁸, na obra elas são

16 No Brasil, Ito tem sido publicado atualmente por diversas editoras: DarkSide, Devir, JBC e Pipoca e Nanquim.

17 *Uzumaki* já havia sido publicado pela Conrad Editora em três volumes de julho a outubro de 2006, com o subtítulo “A espiral do horror”.

18 Vemos espirais, por exemplo, em outras produções como *Naruto* (ナルト), série de mangá criada pelo mangaká japonês Kishimoto Masashi. Publicada originalmente na revista *Weekly Shonen Jump* da editora Shueisha de 1999 a 2014, foi também adaptada em uma série de animação, diversos filmes e jogos eletrônicos. O personagem principal, Naruto Uzumaki, tem uma marca em forma de espiral em seu abdômen que simboliza a presença do chakra da raposa de nove caudas (isto é, um youkai, uma monstruosidade), que foi selada em seu corpo quando ele era um bebê. Naruto foi rejeitado e isolado por sua aldeia por ser o hospedeiro da raposa, considerada uma criatura perigosa e maligna. A marca em forma de espiral em seu abdômen é uma lembrança constante da sua condição de “monstro” aos olhos dos outros. No entanto, ao longo da série, Naruto luta para provar seu valor e se tornar um ninja respeitado, apesar da presença da raposa dentro dele. O sobrenome do protagonista, “Uzumaki”, pode ser traduzido como “espiral” em japonês, que é uma referência direta à marca em seu abdômen que simboliza a presença dessa monstruosidade.

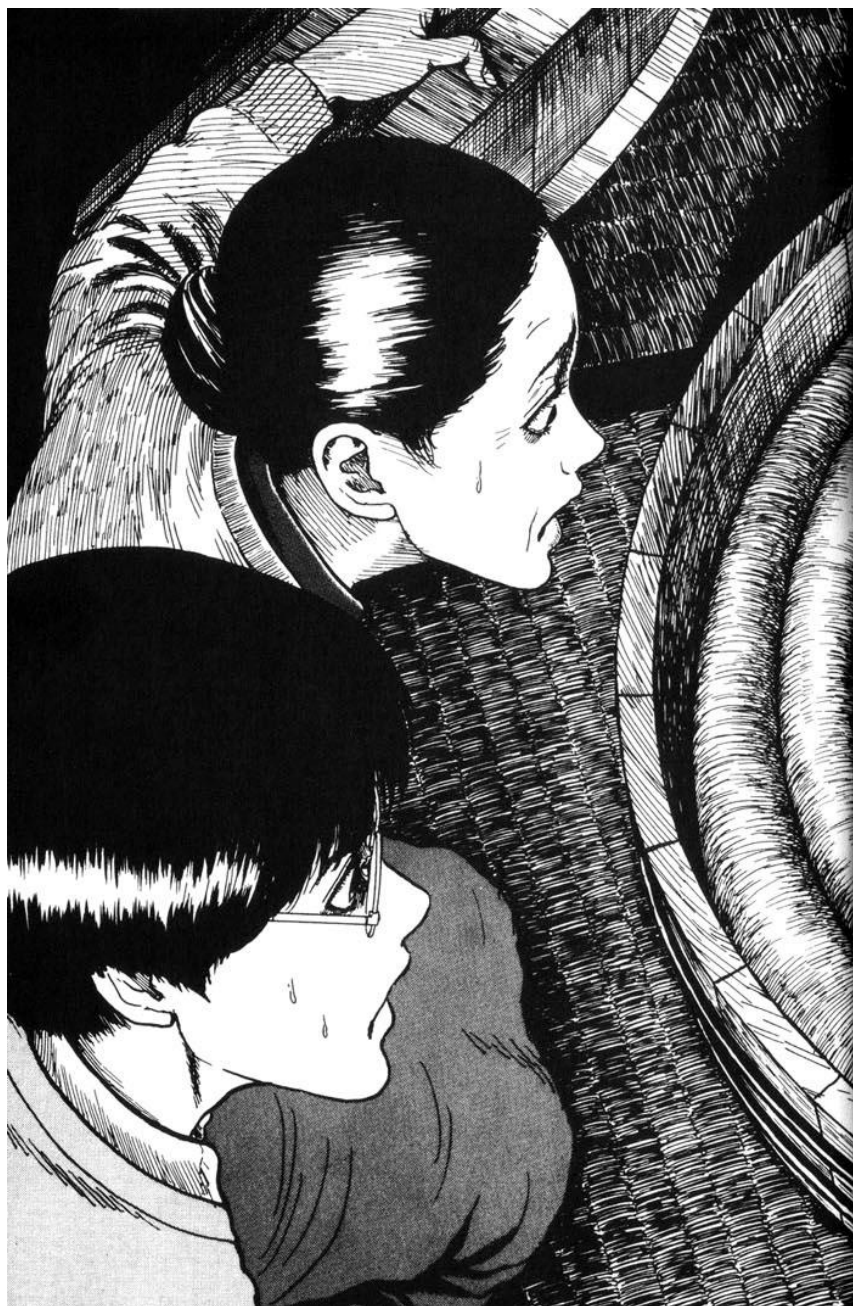


FIGURA 4.

A espiral como elemento grotesco em Uzumaki (p.40-41)

utilizadas por Ito para evocar medo nos leitores. A obra é uma história em quadrinhos de terror psicológico que se concentra em Kurouzu Cho, uma cidade japonesa amaldiçoada pela presença de padrões geométricos em forma de espirais. Em vez de simbolizar boa sorte, elas são um elemento que causa drásticas mudanças físicas e psicológicas em seus habitantes.

A escolha de Ito em usar um símbolo culturalmente positivo e transformá-lo em um elemento de terror em sua obra pode ser lida como uma estratégia narrativa para criar tensão. Além disso, essa subversão da cultura popular e dos símbolos tradicionais de seu país acaba sendo, em maior ou menor grau, consciente ou inconscientemente, uma forma de fazer com que o leitor questione suas próprias crenças e perspectivas. Ito mostra que, em vez de serem apenas símbolos inofensivos de sorte e fortuna, as espirais podem ter um lado sombrio e sinistro a ser explorado artisticamente para criar histórias de horror dentro de uma estética do grotesco.

Do ponto de vista estético, é uma obra que estabelece uma estreita ligação entre conteúdo e forma. Isso porque a maneira como o mangaká utiliza o desenho e a narrativa de forma “espiralada” para contar a história é fundamental para a atmosfera de terror que permeia a obra. O uso constante de espirais em diferentes tamanhos e formas, tanto no desenho quanto no enredo, gera desorientação e desconforto, fazendo com que nós, na condição de leitores, nos tornemos envolvidos pelo enredo de *Uzumaki*. Além disso, a escolha de Ito em utilizar um estilo de desenho detalhado e realista para representar as cenas grotescas e horripilantes da obra contribui para aumentar o impacto visual e emocional do horror.

Thierry Groensteen, um teórico das HQs, desenvolveu em seu *Système de la bande dessinée* a ideia de *arthrologie* (2006), que consiste em analisar a obra de arte dos quadrinhos como um todo, considerando tanto a forma quanto o conteúdo. É possível observar essa ideia na forma como *Uzumaki* lida com forma e conteúdo de forma estreita. Ito também utiliza uma abordagem narrativa que valoriza a experiência de leitura,



FIGURA 5.

a distorção do corpo como elemento grotesco (p.166)

criando uma atmosfera opressiva com suas espirais, repleta de tensão, que envolve o leitor e o conduz através de uma jornada psicológica intensa. A forma como ele manipula a sequência de quadros e as transições entre eles dentro dessa concepção de *arthrologie* cria fluidez e movimento, que contribui para a sensação de que a espiral se move dentro e ao redor da história. Deste modo, a utilização de espirais como elemento gráfico recorrente confere uma unidade visual à obra, criando uma dimensão estética que contribui para a compreensão e apreciação da obra como um todo. Outro aspecto interessante de *Uzumaki* é a maneira como o autor explora temas como a transformação do corpo, a natureza da realidade e suas tensões com a loucura. Suas histórias muitas vezes apresentam personagens que são transformados fisicamente de maneira grotesca e inquietante, e ele usa essas transformações como uma metáfora para explorar questões mais profundas sobre a natureza humana e a condição humana.

Grotesco e sexualidade

Outro ponto explorado por autores japoneses em torno da estética do grotesco dialoga com a dimensão da sexualidade. Aspecto importante da vida humana, a sexualidade foi e ainda é abordada de várias maneiras nas artes de forma geral. Muitos mangakás¹⁹ decidem explorá-la de forma perturbadora, o que contribui para evidenciar tabus da sociedade japonesa. É importante, antes de tudo, lembrar que a sexualidade no contexto japonês apresenta formas bastante distintas do entendimento ocidental. Em outras palavras, a cultura japonesa tem suas próprias normas e valores em relação à sexualidade, e, ao examinar determinadas representações em torno dela, devemos buscar compreendê-las em suas particularidades e diferenças culturais. É possível constatar que a

19 Mangakás são os artistas japoneses que criam mangás, que são quadrinhos japoneses.



FIGURA 6.

“O Sonho da Mulher do Pescador”, obra de arte japonesa criada em 1814 como uma xilogravura em um estilo chamado *ukiyo-e*. É uma das obras mais icônicas do período Edo no Japão. Disponível em https://data.ukiyo-e.org/bm/images/AN00583055_001_l.jpg

sexualidade aparece em alguns mangás e na cultura japonesa de modo geral associada ao grotesco. Diante disso, é importante tratar essa associação tendo em vista uma perspectiva cultural. Consideremos “O Sonho da Mulher do Pescador”, xilogravura erótica do gênero *ukiyo-e*²⁰.

Criada por Hokusai Katsushika (葛飾北斎), um artista plástico japonês, essa obra faz parte da coletânea *Kinoe no Komatsu* (喜能会之故真通), publicada em 1814. A gravura retrata uma mulher sendo estimulada sexualmente por dois polvos, os quais estão tocando seus seios, boca e vagina. Em que grau essa imagem poderia ser entendida como grotesca? Eis uma indagação que emerge diante da contemplação dessa representação. A classificação, decerto, repousa sobre distintas interpretações e perspectivas. Pois se, por um lado, determinados leitores podem julgar a imagem como grotesca, em virtude da representação explícita da mulher sendo estimulada em áreas sexualmente explícitas por polvos, o que poderia ser considerado chocante ou perturbador para algumas sensibilidades, por outro, há quem possa considerar a imagem em si apenas uma fantasia erótica, que não visa a outra coisa senão despertar o imaginário do espectador para o erotismo latente na obra.

A primeira questão que devemos nos perguntar é: o que significa essa imagem para a cultura japonesa, dentro das condições em que ela foi produzida (incluindo as de ordem cognitiva). O polvo é um animal presente na cultura japonesa, sendo inclusive um elemento importante da culinária do país²¹. A representação do polvo como elemento em um contexto de arte erótica é incomum e até mesmo chocante para

20 Termo utilizado para imagens produzidas usando técnicas de gravura em madeira.

21 Na mitologia Ainu, do povo indígena do norte do Japão, temos a figura do Akkorokamui, que é uma criatura lendária descrita como um polvo gigante vermelho com tentáculos longos e grossos (BANE, 2016, p.21). Acredita-se que o Akkorokamui é capaz de causar terremotos e tsunamis com seus tentáculos. Em uma gravura da série *Dai Nippon Bussan Zue* 大日本物産図会 (Produtos do Grande Japão, 1877), atribuída a Utagawa Hiroshige III, vemos pescadores lutando contra um polvo gigante em um barco (ver a gravura em <http://morimiya.net/online/ukiyo-e-syousai/ukiyo-e-images/hiroshige3/tako.jpg>.)

nós ocidentais²². Pode-se interpretar ainda essa gravura de Hokusai ainda como uma representação da relação entre o humano e o animal, colocada em termos culturalmente tão distintos dos nossos. A imagem tem complexidade de significados que vão além da sua aparência grotesca, e sua interpretação pode variar de acordo com o contexto cultural e histórico em que está inserida. A xilogravura de Hokusai pode ser interpretada como um exemplo da capacidade da arte de expressar múltiplos significados e sentidos, incluindo o erótico e o grotesco, o que nos faz pensar nas proposições colocadas por um filósofo e historiador da arte como Georges Didi-Huberman.

Em “*O que vemos, o que nos olha*” (1998), Didi-Huberman argumenta que a imagem é sempre uma construção, um produto da cultura e da história, e que sua interpretação dialoga com as ideologias e com o contexto em que é vista. Para os japoneses do período Edo, a figura de uma mulher sendo enlaçada por polvos pode estar associada mais à mitologia ou outros repertórios cognitivos do momento e que nos são desconhecidos, e não necessariamente ao grotesco ou ao erótico. Já para nós ocidentais, a interpretação da imagem como uma representação erótica ou grotesca acaba influenciada por filtros e tabus da nossa própria cultura e história. Se colocadas essas ideias aos problemas conceituais em torno do grotesco é possível inferir que a interpretação da imagem não é universal e que ela sempre expressa perspectivas culturais e anacrônicas de quem a vê.

No tocante à relação dos quadrinhos, sexualidade e o grotesco, podemos citar os trabalhos do mangaká Maruo Suehiro, nascido em

22 Em 1998, a TV aberta Bandeirantes causou espanto ao exibir *Urotsukidōji* (“A Lenda do Demônio”, em português), uma animação pornográfica japonesa repleta de cenas de violência, sexo explícito de natureza bestial e horror sobrenatural. Há uma cena de sexo com tentáculos gigantes que correspondem a representações fálicas, os quais saem destruindo tudo e todos no caminho na busca de penetrar orifícios. Trata-se de um elemento icônico em muitas obras de anime e mangá do gênero *Hentai* (palavra japonesa que significa “tarado” ou “pervertido”), que, com as devidas proporções, dialoga com a pintura icônica de Hokusai, na qual a esposa de um pescador é acariciada por vários polvos em um sonho erótico.

Nagasaki, Japão, em 28 de janeiro de 1956. Seu trabalho é muitas vezes classificado como “*Ero-Guro*”, um termo que combina “erotismo” e “grotesco”²³. Maruo é conhecido por explorar temas polêmicos em suas obras, incluindo a violência, o sadismo e deformidades.

Uma de suas obras mais conhecidas é *Shoujo Tsubaki* (少女椿, em japonês), publicada originalmente em 1984²⁴. Conhecida no ocidente como “*Mr. Arashi’s Amazing Freak Show*”²⁵, a obra conta a história de uma jovem órfã chamada Midori, vendida para um circo que apresenta pessoas com deformidades físicas e habilidades incomuns. Midori é forçada a trabalhar como assistente do palco e a suportar humilhações e até mesmo abusos sexuais dos membros do circo, incluindo o cruel e sádico Mr. Arashi. A narrativa em preto e branco é perturbadora, apresentando cenas de violência e crueldade extremas. Apesar disso, a obra também é notável por sua habilidade artística. Os desenhos detalhados e realistas de Maruo captam a atmosfera grotesca e surreal do circo, bem como as emoções complexas não apenas de Midori, mas de todos os personagens.

Shoujo Tsubaki é considerado um dos trabalhos mais emblemáticos do autor justamente por sua influência para a consolidação do gênero *Ero-Guro* nas HQs japonesas²⁶. A obra é recomendada apenas para leitores

23 Desenvolvendo melhor: “*Ero-Guro*” é uma expressão em japonês que se refere a um gênero de arte que combina elementos eróticos, grotescos e absurdos. Os kanji correspondentes são エロ・グロ. “Ero” (エロ) é uma abreviação de “erotikku” (エロティック), que significa erótico em japonês. “Guro” é uma abreviação de *Gurotesuku* (グロテスク), que significa grotesco em japonês. Juntos, esses elementos criam uma mistura única e muitas vezes perturbadora de elementos visuais, narrativos e temáticos em uma variedade de mídias, como mangás, animes, cinema, literatura e arte (YUMENO, 2021, s.p.).

24 O pesquisador brasileiro de quadrinhos Alexandre Linck teceu comentários sobre a obra em seu canal do YouTube em 2022. Ver QUADRINHOS NA SARJETA. Um Mangá Grotesco e o Pior Anime do Mundo: Midori Shōjo Tsubaki. [vídeo]. *Canal Quadrinhos na Sarjeta* (YouTube), 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oHj6dRsmu9A>. Acesso em: 01 mar. 2023.

25 Aqui consideramos a edição de 1992 da Blast.

26 Maruo é um dos principais representantes do movimento *Ero-Guro Nansensu*, que se popularizou no Japão na década de 1930 (YUMENO, 2021, s.p.), período em que



106

FIGURA 7.

O circo de horrores de *Shoujo Tsubaki* (1992, p.106)

adultos, do ponto de vista etário, devido à sua narrativa violenta e imagens sexualmente desconcertantes, com representações visuais de cenas de tortura e mutilações. Da mesma forma que se via no *freak shows* do “mundo real”, na realidade fictícia do circo de Mr. Arashi, as pessoas com deformidades físicas são exploradas e abusadas para entreter a plateia. A narrativa faz críticas contundentes sobre a maneira como os circos de horrores eram usados para reforçar a exclusão social e a discriminação contra pessoas com deficiências ou habilidades incomuns. Além disso, a obra também apresenta uma reflexão sobre a relação entre o voyeurismo e o fetichismo em torno das deformidades físicas.

No circo de Mr. Arashi, a plateia é constantemente retratada olhando e tocando as deformidades dos artistas, muitas vezes de maneira objetificante e sexualizada, vendo-os como objetos de desejo em vez de seres humanos completos. Isso reflete a maneira como os *freak shows* eram vistos como uma forma de explorar as diferenças e desejos “anormais” do público, expondo as contradições da cultura dominante. *Shoujo Tsubaki* questiona essas normas sociais, explorando o conceito de grotesco até as últimas consequências, fazendo dele um mecanismo para carnavalizar e subverter o *status quo*. Assim, no mundo ficcional do circo, a deformidade física é vista como algo exótico e incomum, mas ao mesmo tempo normalizado como parte da atração circense, perpetuando a exploração dos fracos pelos fortes. Nesse ponto, a ideia de carnavalização, tal como explorada na teoria de Bakhtin, funciona para desafiar as normas sociais através da inversão dos papéis sociais. O que é anormal se torna normalizado. No mundo ficcional do circo, a deformidade física é vista como algo exótico e incomum, mas ao mesmo tempo é normalizada como parte da atração circense.

a sociedade japonesa passou por uma série de transformações políticas, sociais e culturais. Esse movimento artístico-literário se caracterizava pela exibição de temas sexuais, violência extrema e grotesco. Ao expor tabus da sociedade japonesa, o movimento **Ero-Guro Nansensu** questionou as normas sociais e os valores tradicionais, promovendo uma crítica social. (PALACIOS; AGUILAR; LARDÍN, 2018; BUCKLEY, 2009, p. 131).



47

FIGURA 8.

Performance grotesca do Circo de Horrores de Mr. Arashi (1992, p.47)

A imagem de Arashi saindo da garrafa (Fig.8) seria, em nosso entendimento, grotesca por causa das proporções exageradas do personagem em relação ao objeto. A forma como Maruo conduz a sequência produz um estranhamento desconfortante no observador. Além disso, a própria imagem de uma figura saindo desse objeto equivale a uma violação das leis naturais e, portanto, corresponde a uma representação do grotesco. No contexto do circo de horrores, uma performance como essa mostra como o grotesco desafia as convenções da beleza e da normalidade, buscando provocar uma reação visceral no público.

Vale lembrar ainda um componente hiperbólico relacionado ao sexo que Maruo explora em diálogo com o escritor francês Georges Bataille, uma de suas influências. A influência de Bataille na obra do mangaká se relaciona à forma como ambos exploram o erotismo como uma força poderosa e complexa, que pode levar à transcendência, mas também pode estar ligada à violência e à morte, desafiando as normas sociais através da transgressão e do grotesco. Em “*O Erotismo*” (2017), Bataille apresentou uma perspectiva radical sobre o papel do erotismo na vida humana. Para o escritor, o erotismo não é apenas uma expressão de desejo sexual, mas uma forma de transcender os limites da existência individual e mergulhar no mundo do desconhecido e do proibido. Bataille acreditava que a busca pelo erotismo era uma forma de transcender a individualidade e experimentar uma conexão maior com o mundo ao nosso redor. Ele argumentou que o erotismo é uma das poucas experiências que podem nos levar além dos limites da existência individual, permitindo que nos entreguemos a forças que nos ultrapassam e que escapam do controle humano. No entanto, Bataille acredita que o erotismo inextricavelmente se relaciona à violência e à morte, argumentando que “o domínio do erotismo é o domínio da violência, o domínio da violação” (2017, p. 40). Para ele, o erotismo está enraizado na subjugação e no controle do outro, o que implica uma relação de poder que pode levar à violência e à coerção

(2017, p.13). Essa visão o escritor francês relaciona-a à ideia de Maruo sobre o grotesco como expressão da transgressão, que desafia normas e valores da sociedade, tornando visível o marginalizado e o rejeitado.

Maruo usa o grotesco em sua arte para explorar as margens da sociedade japonesa, desafiando as normas e valores convencionais, desafiando o leitor a olhar além das aparências e do filtro de suas crenças e valores. Ao transcender os contornos de seu país, Maruo nos convida a fazer o mesmo, explorando as possibilidades do erotismo e da violência de uma forma explícita. Seu trabalho é uma crítica à hipocrisia que muitas vezes acompanha as normas sociais e uma provocação para que a sociedade na qual se insere, a japonesa, olhe para além das convenções morais²⁷. Maruo utiliza a arte como uma ferramenta para a transgressão, o que o torna um artista controverso e, ao mesmo tempo, inspirador.

Outro autor que exemplifica como os mangás exploram temas complexos e desafiam as normas convencionadas tanto na arte quanto na sociedade em geral é Kago Shintarou, nascido em 1969 em Tóquio. As imagens grotescas de Kago²⁸ não apenas chocam e incomodam, assim como as de Maruo, mas também convidam o leitor a questionar suas próprias percepções do corpo, da identidade e da sexualidade, caracterizando-se como um dos traços distintivos do seu trabalho. Ao retratar corpos fragmentados e disfuncionais, o mangaká subverte a ideia tradicional de que o corpo humano é um objeto belo e harmonioso, apresentando-o como algo estranho e até mesmo perturbador.

As imagens da figura 9, do artbook *SHISHI RUIRUI* de Kago (2020),

27 Embora ele possa não estar sempre ciente dessa influência cultural em seu imaginário, como expressou em uma entrevista, seus trabalhos exploram as margens da sociedade japonesa e subvertem as normas convencionais, incluindo as de ordem moral, sexual e comportamental.

28 Figura também importante do gênero *Ero-Guro*. Em trabalhos de caráter mais erótico de Kago vemos explorações sobre o que é considerado aceitável ou rejeitável na sociedade japonesa. Geralmente os corpos representados pelo mangaká são desconstruídos e reconfigurados, de modo a produzir uma experiência visual desconfortável e aterradora, e, ao mesmo tempo, convidativa.



FIGURA 9.

Imagens do artbook SHISHI RUIRUI de Kago (2020).

são dotadas de uma profundidade simbólica que, conscientemente ou não, as elevam a uma crítica contundente das normas estéticas impostas. Tais normas, frequentemente apresentadas de forma restritiva e idealizadas em relação ao corpo humano, em particular do feminino, são desconstruídas pela fragmentação dos corpos retratados nas figuras. Essa fragmentação, por sua vez, reflete a desarticulação da identidade que frequentemente ocorre na sociedade contemporânea, algo que pode ser visto em diversos trabalhos de Kago. As imagens, da forma como as vemos, expressam um sentimento de desorientação e alienação ao apresentar corpos que desafiam os limites entre o real e o imaginário, o natural e o sobrenatural.

As reflexões que as imagens de Kago provocam transcendem as fronteiras entre o humano e o não-humano, o normal e o anormal, o belo e o grotesco. São imagens que deixam uma marca indelével em nossas mentes, transmitem desconforto e estranhamento ao leitor. Acreditamos que seja possível relacioná-las à teoria do abjeto de Kristeva, tendo em vista que imagens como as de Kago são capazes de desconcertar e ameaçar pressupostos supostamente consolidados sobre identidade e corporeidade. Kristeva argumenta que o abjeto é aquilo que é expelido do corpo, mas que ainda mantém uma dependência com ele (1980). Essa noção de abjeto inclui tudo aquilo que ameaça a integridade e a ordem do corpo, tais como fluidos corporais, excrementos, restos mortais, e, no terreno ficcional, monstros e seres híbridos. Para Kristeva, o abjeto é uma fronteira que separa o corpo humano do mundo exterior, mas que também o conecta a ele (1980, p.245). Ao explorar o abjeto em sua obra, Kago cria imagens que colocam em crise a identidade de seus/suas personagens. Nesse sentido, o que temos aqui em Kago são corpos fragmentados que podem ser vistos como representações do abjeto descrito por Kristeva. Ao expor em muitos de seus trabalhos vísceras, os órgãos internos e as deformidades físicas de seus personagens, Kago revela a fragilidade e a imperfeição do corpo humano, que muitas vezes é ocultada ou negada na

contemporaneidade. Fica evidenciado que para o autor o corpo humano é um território complexo e multifacetado que pode ser explorado e redefinido de diferentes maneiras, inclusive grotescas.

Abrindo em vez de concluir

Ao longo do artigo, foram abordadas diversas questões referentes ao grotesco nos quadrinhos japoneses. Foram discutidos os principais elementos estilísticos que caracterizam essa estética nos mangás, como a deformação corporal, a violência gráfica e a ênfase em detalhes repulsivos. Também foram explorados os possíveis significados culturais e psicológicos por trás desses elementos, como a crítica social, a expressão de traumas e a busca por catarse. Por fim, o artigo destacou a importância do grotesco como um recurso artístico e narrativo no contexto da cultura pop japonesa, tanto no Japão quanto no resto do mundo.

No entanto, é importante ressaltar que a intenção do artigo não foi esgotar o assunto, mas sim tratar dos temas de forma profunda, mostrando a complexidade e versatilidade nas HQs. Ademais, é fundamental reconhecer que o grotesco nos mangás é um tema multifacetado e que pode ser interpretado de maneiras diferentes por diferentes leitores e criadores. Embora possa ser considerado perturbador ou ofensivo por algumas pessoas, é inegável que o grotesco faz parte da dimensão estética e cultural de autores que buscamos apresentar como expressivos. A partir daqui, fica o convite para que os leitores deste artigo dialoguem ainda mais nesse universo, explorando as múltiplas facetas e abordagens do grotesco nas HQs desse país.

O grotesco é uma ferramenta para os criadores de quadrinhos, permitindo a construção de temas e ideias que de outra forma poderiam ser difíceis de transmitir. Com sua variedade de formas e funções, o grotesco pode ser um elemento fundamental na criação de histórias impactantes, que desafiam as expectativas do público e expandem os

limites da linguagem visual dos quadrinhos japoneses.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 2010.

BANE, Theresa. **Encyclopedia of Beasts and Monsters in Myth, Legend and Folklore**. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2016.

BATAILLE, GEORGE. **O erotismo**. Tradução Fernando Scheibe. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

BUCKLEY, Sandra. **The Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture**. London: Routledge, 2009.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Tradução de Guy Reynaud. 5ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982. p. 147).

DASGUPTA, Romit. **Re-reading the Salaryman in Japan: Crafting Masculinities**. 1. ed. Nova York: Routledge, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. **Système de la bande dessinée**. Paris: Presses Universitaires de France, 2006.

HINO, Hideshi. **O Garoto Verme**. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2008.

ILHA KAIJU. Nomes Japoneses e Imperialismo Cultural [vídeo online]. **Canal YouTube Ilha Kaiju**, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Goop2BkGzH4>. Acesso em: 15 mar. 2023.

ITO, Junji. **Uzumaki**: Deluxe Edition. San Francisco: Viz Media, 2013.

KAGO, Shintaro. Shishi Ruirui **SHINTARO KAGO Artbook 1**. ed. Tóquio: Shoen Shinsha, 2020.

KRISTEVA, Julia. **Pouvoirs de l'horreur, essai sur l'abjection**. Paris : Éd. du Seuil, 1980.

LINHART, Sepp. Rituality in the ken game. MARTINEZ, D. P.; VAN BREMEN, Jan (Orgs.). **Ceremony and Ritual in Japan: Religious Practices in an Industrialized Society**. London and NY: Taylor & Francis, 1995, p.21-66.

MARUO, Suehiro. **Mr Arashi's Amazing Freak Show**. New York: Blast, 1992.

PALACIOS, Jesús; AGUILAR, Daniel; LARDÍN, Rubén. **Ero-Guro: horror y erotismo en la cultura popular japonesa**. Gijón, Satori Ediciones, 2018.

QUADRINHOS NA SARJETA. O mangá nojento de HIDESHI HINO e a filosofia do devir. **Canal Quadrinhos na Sarjeta** (YouTube), 31 out. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=G9x6QseCS00>. Último acesso em fevereiro de 2023.

QUADRINHOS NA SARJETA. Um Mangá Grotesco e o Pior Anime

do Mundo: Midori Shōjo Tsubaki. [vídeo]. **Canal Quadrinhos na Sarjeta** (YouTube), 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oHj6dRsmu9A>. Acesso em: 07 mar. 2023.

SCHOELL, William. **The Horror Comics: Fiends, Freaks and Fantastic Creatures, 1940s-1980s**. 1. ed. Jefferson: McFarland & Company, 2014.

SHAIL, Robert; HOLLAND, Samantha; GERRARD, Steven (Org.). **Gender and Contemporary Horror in Comics, Games and Transmedia**. Abingdon: Routledge, 2019.

TSUJI, K.; MÜLLER, S. C. **Spirals and Vortices: In Culture, Nature, and Science**. Cham: Springer International Publishing, 2019.

YUMENO, Kyûsaku. Shôjo **Jigoku**: o inferno das garotas. Tradução de Felipe Medeiros. Ilustrações de Daniél Silvestre. São Paulo: Urso, 2021.

Data de submissão: 15/03/2023

Data de aceite: 13/05/2023

Data de publicação: 15/06/2013