CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM ESTUDOS DE LINGUAGENS

ROGÉRIO PORTO RIBEIRO

PARATEXTOS DOS MANGÁS PUBLICADOS PELA EDITORA JBC:

Uma avaliação de leiturabilidade

Belo Horizonte

2024

ROGÉRIO PORTO RIBEIRO

PARATEXTOS DOS MANGÁS PUBLICADOS PELA EDITORA JBC:

Uma avaliação de leiturabilidade

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Estudos de Linguagens, do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET-MG, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Linha IV – Edição, Linguagem e Tecnologia

Orientadora: Profa. Dra. Paula Renata Melo Moreira

Belo Horizonte

2024

Ribeiro, Rogério Porto.
R484p Paratextos dos mangás publicados pela editora JBC : uma avaliação da leiturabilidade / Rogério Porto Ribeiro. – 2024.
121 f. : il.
Orientadora: Paula Renata Melo Moreira.

Dissertação (mestrado) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Belo Horizonte, 2024.
Bibliografia.

1. Mangá. 2. Edição (Editoração). 3. Paratexto. 4. Leitura. 5. Materialidade. I. Moreira, Paula Renata Melo. II. Título.

CDD: 741.5952

Ficha elaborada pela Biblioteca - *campus* Nova Suíça - CEFET-MG
Bibliotecária: Rosiane Maria Oliveira Gonçalves - CRB6-2660

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
COORDENAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS - NS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO Nº 2 / 2024 - POSLING (11.52.09)

Nº do Protocolo: 23062.005901/2024-44

Belo Horizonte-MG, 08 de fevereiro de 2024.

ROGÉRIO PORTO RIBEIRO

PARATEXTOS DOS MANGÁS PUBLICADOS PELA EDITORA JBC: Uma avaliação de leiturabilidade

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais em 01 de fevereiro de 2024, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens, aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof.ª Dr.ª Paula Renata Melo Moreira (Orientadora)
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Prof.ª Dr.ª Danielly Tahara Batistella
Doshisha University

Prof. Dr. Wagner José Moreira
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

(Assinado digitalmente em 18/02/2024 11:54)
PAULA RENATA MELO MOREIRA
PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO
DELTEC (11.55.08)
Matrícula: 2891737

(Assinado digitalmente em 08/02/2024 16:47)
WAGNER JOSE MOREIRA
PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO
DELTEC (11.55.08)
Matrícula: 1615162

(Assinado digitalmente em 07/03/2024 03:30)
DANIELLY TAHARA BATISTELLA
ASSINANTE EXTERNO
CPF: ###.###.930-##

Visualize o documento original em **https://sig.cefetmg.br/public/documentos/index.jsp** informando seu número: **2**, ano: **2024**, tipo: **ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO**, data de emissão: **08/02/2024** e o código de verificação: **46e8b917d6**

Dedico aos meus pais, que seguiram comigo em cada passo dessa jornada.

À Renata, minha mentora, e à Samara, Luiza e Taynara, amigas que estiveram presentes e foram importantes nas mais diversas camadas da minha vida e dos caminhos que levaram à pessoa que sou hoje e a este trabalho.

AGRADECIMENTOS

Antes de qualquer coisa, quero agradecer ao CEFET-MG por ser minha casa já há dez anos. É difícil expressar em palavras a profundidade da gratidão que eu sinto por tudo que esta instituição me proporcionou desde que eu integrei a quinta turma do curso de Letras. Agradeço muito ao POSLING pela estrutura, atenção e carinho durante todo o caminho e agora chegando ao fim do mestrado.

Agradeço também aos meus queridos colegas da célula de estudos de narrativas em quadrinhos do LLEME: Sabrina, Nathalie, Gabriel, Helena e Mhorgana. Obrigado por me proporcionarem um cantinho para debater esse universo que nós amamos tanto. Foram trocas sempre muito enriquecedoras.

Agradeço ao Marcílio e à Alessandra, meus amigos e contemporâneos nas duas etapas de CEFET. Obrigado por estarem comigo a cada semestre, e pelos papos "de corredor" mesmo que o nosso processo de comparecimento às aulas tenha se dado de forma online durante a pandemia de COVID-19. Vocês foram um alento e um porto seguro de normalidade durante esse tempo.

Ainda sobre o que o CEFET me deu, quero estender meu agradecimento às minhas irmãs: Samara, Luiza, Taynara e Gabrielli. Laços forjados nos fogos do curso de Letras são inquebráveis. Vocês são um presente na minha vida, base de quem sou hoje e responsáveis em grande parte por eu ter chegado até aqui. São dez anos de risos, lágrimas, abraços, confidências, vinho, natal fora de época, noites viradas juntos, por vezes festejando, mas muitas vezes correndo para dar conta de todos os trabalhos acadêmicos. Sou um oceano de gratidão por fazer parte de um grupo tão querido e talentoso. Que venham mais dez, vinte, cinquenta anos de amizade.

Agradeço muito aos meus pais. Meu pai, Ronaldo, cuja seriedade e profissionalismo ao longo de sua carreira me inspiram, sua flexibilidade, bom humor e companheirismo na relação com a nossa família são um exemplo para mim. Minha mãe, Adriana, é a doçura encarnada, sempre acreditando em mim até quando eu mesmo não acredito, me incentivando e sendo minha luz quando tudo parece perdido. Vocês são meus heróis.

Agradeço aos meus irmãos. Felipe, o mais velho, meu modelo desde que me entendo por gente, sempre disciplinado, dedicado, solícito e encorajador. Jean, o do meio, meu melhor amigo, confidente, parceiro para qualquer aventura – ou desventura. Camila, a caçula, minha princesa, por vezes minha protegida, muitas vezes minha protetora, minha aliada e por vezes minha rival, mas sempre minha amiga. Irmãos, sou grato a vocês e por vocês.

Agradeço ao Pedro por todas as noites viradas conversando sobre filosofia e sociologia. Muitas boas ideias vieram desses momentos. Agradeço à Letícia por ter feito parte dessa história e ter me apoiado tanto por oito anos.

Por fim, agradeço imensamente à Profa. Paula Renata Melo Moreira, minha mentora durante a construção deste trabalho e além. Sou muito grato por ter com quem contar nesse universo tão complexo e novo para mim.

Existem três coisas que não podem ser interrompidas: o sonho das pessoas, o fluxo do tempo e a vontade herdada. Enquanto as pessoas continuarem buscando o sentido da liberdade, tudo isso jamais deixará de existir!

Gol D. Roger (O rei dos piratas)

RESUMO

Com raízes em artes sequenciais japonesas de séculos atrás, os mangás, histórias em quadrinhos japonesas, vêm se popularizando e conquistando leitores ao redor do mundo todo. Chegando ao Brasil na década de 1960, com um salto nos anos 1980, os mangás foram inicialmente trazidos para o país por iniciativa de imigrantes japoneses e seus descendentes. Posteriormente, surgiram editoras especializadas na publicação de títulos nipônicos no Brasil, como a JBC, Conrad, NewPOP, Panini etc., que trouxeram títulos já populares no Oriente, como *Dragon Ball* e *Os Cavaleiros do Zodíaco*. Tais publicações possuem suas próprias características materiais quanto ao formato, papel e paratextos. Observando essas características, desenvolvemos o presente trabalho, que busca investigar, dentro do catálogo da JBC, as diferenças e semelhanças entre os formatos publicados pela editora, com o objetivo propor uma análise acerca dos modos em que tais paratextos influenciam ou não na leiturabilidade, bem como quais paratextos seriam específicos da versão adaptada ao público brasileiro. Estabelecemos um recorte que abrange três títulos do catálogo da editora com todos os formatos de publicação com os quais ela trabalha: *Bakuman*, editado em *tankoubon*; *InuYasha*, tanto na versão em meio-*tanko* quanto a impressão em *wideban*, e *Os Cavaleiros do Zodíaco* em sua versão *kanzenban*. O presente trabalho realizou uma análise que buscou compreender quais são as características materiais definidoras e quais são os paratextos constituintes de cada um dos formatos de mangás publicados pela editora JBC, com o intuito de avaliar de que forma eles atendem a cada um dos fatores que determinam sua leiturabilidade, sendo: velocidade de leitura, compreensão da narrativa e manutenção do interesse do leitor. Fomos capazes de compreender que, apesar de existir um padrão mínimo de tratamento editorial para o estabelecimento da compreensão da obra, outros fatores determinantes da leiturabilidade variam bastante entre o corpus analisado. Por fim, ao refletirmos acerca da importância de se pesquisar paratextos e leiturabilidade em mangás, percebemos como tal empreendimento pode ser relevante na melhoria de alguns elementos que envolvem a relação entre o leitor e os mangás. Tais elementos são: 1) a compreensão dos leitores; 2) a acessibilidade; 3) o impacto na experiência do leitor. Em suma, a análise dos paratextos e leiturabilidade em mangás é crucial para compreender a forma como esses elementos influenciam a recepção e interpretação das obras, bem como para orientar a produção de mangás que sejam acessíveis e envolventes para o público.

Palavras-chave: Mangá; Edição; Paratextos; Leiturabilidade; Materialidade.

ABSTRACT

With roots in Japanese sequential arts from centuries ago, manga, Japanese comic books, have become popular and conquered readers around the world. Arriving in Brazil in the 1960s, gaining more popularity in the 1980s, manga were initially brought to the country on the initiative of Japanese immigrants and their descendants. Subsequently, publishers specialized in publishing Japanese titles emerged in Brazil, such as JBC, Conrad, NewPOP, Panini, etc., which brought titles already popular in the East, such as Dragon Ball and Knights of the Zodiac. Such publications have their own material characteristics regarding format, paper and paratexts. Observing these characteristics, we developed the present work, which seeks to investigate, within the JBC catalogue, the differences and similarities between the formats published by the publisher, with the aim of proposing an analysis of the ways in which such paratexts influence readability or not, as well as such as which paratexts would be specific to the version adapted to the Brazilian public. We established a cross-section that covers three titles from the publisher's catalog with all the publication formats it works with: Bakuman, published in tankoubon; InuYasha, both in the meio-tanko version and the wideban print, and Knights of the Zodiac in its kanzenban version. The present work carried out an analysis that sought to understand what are the defining material characteristics and what are the constituent paratexts of each of the manga formats published by JBC, with the aim of evaluating how they meet each of the factors that determine its readability, being: reading speed, understanding the narrative and maintaining the reader's interest. We were able to understand that, despite there being a minimum standard of editorial treatment to establish understanding of the work, other factors determining readability vary greatly between the analyzed corpus. Finally, when we reflect on the importance of researching paratexts and readability in manga, we realize how such an undertaking can be relevant in improving some elements that involve the relationship between the reader and the manga. These elements are: 1) readers' understanding; 2) accessibility; 3) the impact on the reader's experience. In short, the analysis of paratexts and readability in manga is crucial to understanding how these elements influence the reception and interpretation of works, as well as to guide the production of manga that are accessible and engaging for the public.

Keywords: Manga; Editing; Paratexts; Readability; Materiality.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Shōnen Jump 27
Figura 2. Seinen Jump 28
Figura 3. Mangá em formato wideban 29
Figura 4. Mangás em formato bunkoban 30
Figura 5. Mangás em formato aizouban 31
Figura 6. Gourmet em suas três edições 31
Figura 7. Balão de fala 53
Figura 8. Balão de pensamento ou sonho 53
Figura 9. Balão de grito 54
Figura 10. Balão de sussurro 55
Figura 11. Balão uníssono 55
Figura 12. Balão eletrônico 56
Figura 13. Página de InuYasha 60
Figura 14. Urusei Yatsura 66
Figura 15. Ranma ½ 66
Figura 16. 1ª Capa - tankoubon 72
Figura 17. Lombada - tankoubon 72
Figura 18. 4ª Capa - tankoubon 72
Figura 19. Detalhe capa InuYasha meio-tanko 73
Figura 20. 1ª Capa meio-tanko 74
Figura 21. Lombada meio-tanko 74
Figura 22. 4ª Capa meio-tanko 74
Figura 23. 1ª Capa - wideban 74
Figura 24. Lombada - wideban 74
Figura 25. 4ª Capa - wideban 74
Figura 26. 1º Capa (sobrecapa) - wideban 74
Figura 27. Lombada (sobrecapa) - wideban 74
Figura 28. 4ª Capa (sobrecapa) - wideban 74
Figura 29. Texto da capa - kanzenban 76
Figura 30. Texto quarta capa - kanzenban 76
Figura 31. 1ª Capa – kanzenban 76
Figura 32. Lombada - kanzenban 76
Figura 33. 4ª Capa - kanzenban 76
Figura 34. Anterrosto - tankoubon 77
Figura 35. Indicações editoriais - tankoubon 77
Figura 36. Página de rosto - tankoubon 78
Figura 37. Sumário - tankoubon 78
Figura 38. Anterrosto - meio-tanko 79
Figura 39. Indicações editoriais - meio-tanko 79
Figura 40. Página de rosto - meio-tanko 79
Figura 41. Resumo e índice - meio-tanko 79
Figura 42. Página de rosto - wideban 80
Figura 43. Sumário - wideban 80
Figura 44. Indicações editoriais - wideban 80
Figura 45. Anterrosto - kanzenban 81

Figura 46. Página de rosto - kanzenban 81
Figura 47. Indicações editoriais - kanzenban 81
Figura 48. Sumário - kanzenban 81
Figura 49. Nota do editor - tankoubon 83
Figura 50. Nota de tradução - tankoubon 83
Figura 51. Referência e nota do editor - kanzenban 83
Figura 52. Nota do editor - wideban 83
Figura 53. Onomatopeia traduzida - kanzenban 84
Figura 54. Onomatopeia - kanzenban 84
Figura 55. Onomatopeia - tankoubon 84
Figura 56. Onomatopeia - meio-tanko 84
Figura 57. Onomatopeias - wideban 85
Figura 58. Título de capítulo - meio-tanko 86
Figura 59. Título de capítulo - wideban 86
Figura 60. Título de capítulo - kanzenban 87
Figura 61. Storyboard 1 - tankoubon 89
Figura 62. Storyboard 2 - tankoubon 89
Figura 63. Publicidade - tankoubon 90
Figura 64. Guia de leitura - tankoubon 90
Figura 65. Aviso de sentido de leitura - meio-tanko 92
Figura 66. Entrevista - wideban 93
Figura 67. Guia de leitura - wideban 93
Figura 68. Introdução a InuYasha - wideban 93
Figura 69. Introdução a InuYasha 2 - wideban 94
Figura 70. Anterrosto - kanzenban 95
Figura 71. Capa interna - Esquema de montagem e colocação das armaduras - kanzenban 95
Figura 72. Esquema armadura de urso - kanzenban 96
Figura 73. Esquema armadura de leão menor - kanzenban 97
Figura 74. Esquema armadura de hidra - kanzenban 98
Figura 75. Bakuman - Capa japonesa 100
Figura 76. InuYasha - Capa Japonesa - wideban 100
Figura 77. Os Cavaleiros do Zodíaco - Capa japonesa 100
Figura 78. Bakuman – Detalhes do storyboard 101
Figura 79. InuYasha wideban - Detalhe da nota do editor 102
Figura 80. Bakuman - Detalhe da nota de tradução 102

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Formatos de publicação de mangás 33

SUMÁRIO

UM TRABALHO NASCIDO NOS ANOS 1990 14

Pessoa do discurso 20

Organização do trabalho 21

1. CONCEITOS E TERMOS ADOTADOS PELO PRESENTE TRABALHO 23

1.1. A história dos desenhos divertidos, formatos de publicação e mangás no Brasil 23

1.2. O códice e o tankoubon 36

1.3. Epitextos, peritextos e paratextos 39

1.4. Leiturabilidade e como avaliá-la 45

1.5. Leitura de imagens 46

1.6. Semiótica segundo Saussure 49

1.6.1. Recurso semiótico 51

1.7. Balões de fala, pensamento e além 52

1.8. A gramática das histórias em quadrinhos 57

1.8.1. A popularização das Histórias em Quadrinhos 57

1.8.2. Histórias em Quadrinhos como linguagem 58

1.8.3. O surgimento da "gramática" da Arte Sequencial 59

1.9. O leitor implícito do mangá shōnen 62

2. CONTEXTUALIZANDO O OBJETO E APRESENTANDO OS DADOS COLETADOS 64

2.1. A JBC e os mangás escolhidos para análise 64

2.1.1. Bakuman 65

2.1.2. InuYasha 66

2.1.3. Os Cavaleiros do Zodíaco 67

2.2. Características e paratextos presentes no corpus 68

2.2.1. Realização material dos objetos 68

2.2.2. Primeiras capas, lombadas e quartas capas 72

2.2.3. Sumário, segundas e terceiras capas 77

2.2.4. Notas, onomatopeias e títulos de capítulos 82

2.2.5. Materiais extras 88

2.2.6. Sobre a origem dos paratextos 99

3. RELACIONANDO OS DADOS COLETADOS À LEITURABILIDADE 103

3.1. Dados e a velocidade de leitura 104

3.2. Dados e a manutenção do interesse do leitor 106
3.3. Dados e a compreensão das obras 109
3.4. Uma síntese do que apreendemos e compreendemos até aqui 111
CONSIDERAÇÕES FINAIS 114
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 118

UM TRABALHO NASCIDO NOS ANOS 1990

O presente trabalho é resultado de uma paixão nascida nos anos 1990, em vários fins de tarde na frente de um aparelho televisor CRT sintonizado na antiga TV Manchete. A programação poderia variar entre *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Yu Yu Hakusho* ou *Shurato*, mas certamente seria uma das várias animações japonesas, os famigerados *animes*, que faziam parte da grade de programação da emissora. Tratava-se de uma era em que a geração que crescia na referida década não seria impactada somente pelos super-heróis americanos, mas pelas diversas aventuras de adolescentes japoneses salvando o mundo das forças do mal, apoiados pelo poder da amizade.

O que começou como uma fixação por essas animações evoluiu para a descoberta de que essas narrativas eram originalmente histórias em quadrinhos, mas quadrinhos diferentes, chamados de mangás. Quando, já no início dos anos 2000, enfim tivemos a oportunidade de colocar as mãos sobre o primeiro volume de *Dragon Ball*, publicado à época pela Editora Conrad, não tínhamos a mínima noção de que a história da publicação de mangás no Brasil, que levaria àquele momento, tinha início com a migração japonesa para o país.

Segundo Sonia Luyten (1995), o Brasil é pioneiro na introdução e popularização de mangás em todo o continente americano, o que, claro, tem a ver com a imigração japonesa, mas tendo em vista que imigrações similares aconteceriam em outros países por volta da mesma época, a autora destaca alguns fatores que explicariam o cenário que possibilitou a inserção e o crescimento do mangá no Brasil da forma como conhecemos.

> O Brasil é um dos poucos lugares no mundo onde não existe um sentimento coletivo adverso aos japoneses. Isso talvez pode ser explicado por três motivos: 1) nunca houve uma guerra de agressão como aconteceu no Extremo Oriente e até nos Estados Unidos; 2) ao contrário dos países europeus e, novamente, os Estados Unidos, não há concorrência direta entre produtos japoneses e locais; 3) no Brasil, um dos países que recebeu grande contingente de imigrantes nipônicos, este se caracterizou como elemento trabalhador agrícola granjeado, com isso, mais simpatia dos habitantes já estabelecidos. O mesmo não aconteceu em outros lugares, como México, Peru e Argentina, onde os imigrantes japoneses se dedicaram em grande parte ao pequeno comércio, chegando a ser considerados pelo povo simples como exploradores. [...] Em nosso país também se encontra o maior número de japoneses e descendentes fora do arquipélago. (Luyten, 1995, p. 136)

Com o Brasil se tornando a maior colônia de japoneses do mundo, e levando em conta os fatores citados acima por Luyten, fica evidente a possibilidade da cultura nipônica se estabelecer e crescer em seio brasileiro. No entanto, faz-se necessário salientar que esse processo se deu em etapas, mais precisamente em duas, segundo Luyten, atingindo primeiramente os descendentes dos imigrantes em uma iniciativa daquela comunidade para estabelecer um modo mais amigável de aprendizado do idioma japonês para seus descendentes.

> No que se refere à presença dos mangás no Brasil, é preciso distinguir duas fases distintas. A primeira é a sua presença dentro do contexto da vida dos imigrantes e seus descendentes. Nesse aspecto, cumpriram um papel importantíssimo não só como elemento de manutenção e atualização do idioma japonês como de influência estética nos desenhistas nisseis. Através da leitura das histórias, os ideogramas em *kanji*, acompanhados da inserção dos *furigana*, eram ludicamente assimilados no processo da absorção e aprendizado da língua. Além disso, os mangás cumpriram também o papel de atualização da língua corrente no Japão por incluírem palavras de origem inglês, em silabário *katakana*. (Luyten, 1995, p. 137)

A segunda fase da presença e expansão dos mangás no Brasil viria quando da popularização desses nos Estados Unidos, que, após a tradução de obras consideradas clássicas para inglês, influenciariam na importação maciça de animes para a TV (Luyten, 1995). Daí nasceria a chamada "mangamania" no Brasil.

> Após a tradução de alguns mangás clássicos para o inglês, a declaração de desenhistas americanos e europeus, pela imprensa mundial, que receberam influências do mangá, a importação maciça de desenhos animados nipônicos para a TV – só aí as editoras brasileiras "acordaram" para o fenômeno mangá. [...] E inicia-se a etapa da "mangamania" em nosso país, exemplificada pela publicação do *Mangajin* em Português, revista que vem obtendo muito sucesso nos Estados Unidos e cujo objetivo é o ensino da língua japonesa através dos quadrinhos. (Luyten, 1995, p. 137)

Foi assim, como uma das consequências da "mangamania", que entramos em contato com esta cultura e por ela desenvolveram um grande fascínio. Anos depois, ao ingressar no curso de Letras do CEFET-MG, tivemos a oportunidade de conhecer e explorar até certo ponto o processo editorial, no caso, de livros, mas que nos despertou a disposição de investigar a editoração de mangás, agora como aluno do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do CEFET-MG.

Ao refletirmos sobre as possibilidades de investigação de mangás enquanto produto editorial, iniciamos também uma pesquisa acerca de trabalhos acadêmicos que se debruçavam sobre o mesmo objeto, mangás e edição. Em pesquisa aos repositórios de teses e dissertações da CAPES, da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), bem como do Google Acadêmico, encontramos uma quantidade considerável de trabalhos que abordam o campo dos mangás. Dentre os que se desenvolveram no campo das Letras, observamos que a maioria é voltada para os estudos da tradução. Existem também trabalhos voltados para a literatura comparada ou para análises da sociedade japonesa por meio do objeto abordado.

Entre os trabalhos encontrados, por motivos que serão detalhados ao longo dos próximos parágrafos, optamos por comentar mais propriamente os seguintes: *Estudo comparativo das traduções sobre as expressões de tratamento da língua japonesa sob a ótica da teoria dos polissistemas nos mangás Love Hina, Yu Yu Hakusho e Chobits*, de André Luiz Lopes Perides (2018), trabalho do Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura Japonesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, que une a literatura comparada aos estudos de tradução; *Tradução de histórias em quadrinhos japonesas: análise do mangá "Cavaleiros do Zodíaco"*, de Francisco Allan Montenegro Freire (2020), do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Tradução do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, que também tem sua atenção voltada para os estudos de tradução, contudo, traz uma abordagem direcionada aos paratextos presentes no objeto analisado; e o artigo Paratexts in Translation: Reinterpreting "Manga" for the United States, publicado em *International Journal of the Book*, no qual o autor, Casey Brienza, analisa como o processo editorial e o tratamento do formato de publicação e paratextos influenciaram no mercado estadunidense de mangás, que antes de 2001 não se preocupava em tratar os quadrinhos japoneses como um gênero apartado das *comics*. Brienza (2009) nos mostra que, com o surgimento de um movimento que focava em publicar mangás mais “autenticamente japoneses”, os editores americanos enfim deram ao gênero um tratamento próprio, mais eficiente do ponto de vista da produção e que expandiu o mercado, sendo a pesquisa que mais se aproxima de nossa proposta encontrada durante a busca por trabalhos que se dedicassem à investigação da importância dos paratextos na leitura de mangás adaptados para um novo público.

Tais investigações foram escolhidas, entre cerca de cinco estudos sobre o objeto mangá na área de Letras, com o objetivo de expor o que está sendo produzido pela academia sobre mangás como gênero de história em quadrinhos dentro do campo das Letras até então, para, assim, salientaremos como a presente pesquisa pode colaborar com a construção de conhecimento com uma proposta que se foca nos estudos da edição.

Francisco Allan Montenegro Freire, em *Tradução de histórias em quadrinhos japonesas: análise do mangá "Cavaleiros do Zodíaco" no Brasil*, também de 2020, analisou duas traduções diferentes do mangá *Cavaleiros do Zodíaco*, por meio de ferramentas dos Estudos da Tradução, com o objetivo de abordar os desafios encontrados na tradução de mangás. Tal estudo permitiu a identificação de diferenças na macroestrutura da tradução e na abordagem do paratexto da obra. Freire (2020) também propôs a definição de um perfil que descreve as características do tradutor de mangá.

Observamos que a referida pesquisa aborda a questão dos paratextos com foco nos estudos de tradução, incluindo notas editoriais, tradução de onomatopeias e outros textos de apoio com o objetivo de definir um perfil de tradutor de mangás. Contrastando tal iniciativa com a nossa proposta de pesquisa, apontamos que o presente trabalho propõe uma análise que também tem como um de seus focos os paratextos dos mangás, porém com o objetivo de investigar possíveis boas práticas editoriais que visem uma publicação que prestigie a leiturabilidade das obras.

Também unindo os estudos comparativos aos estudos da tradução, André Luiz Lopes Perides desenvolveu, em 2018, a dissertação intitulada *Estudo comparativo das traduções sobre as expressões de tratamento da língua japonesa sob a ótica da teoria dos polissistemas nos mangás Love Hina, Yu Yu Hakusho e Chobits*. O referido trabalho parte de uma abordagem dos estudos de tradução que dá grande relevância ao estudo do contexto e fatores externos ao texto em sua metodologia de análise para investigar a tradução de pronomes de tratamento próprios da língua japonesa nos mangás. A análise teve por objetivo descrever o contexto em que se deu a internacionalização dos mangás, além de propor uma reflexão acerca do processo de introdução desse gênero no Brasil.

Perides (2018) perguntou-se se a experiência acumulada pela consolidação da cultura do mangá no Brasil e a formação de um público leitor no país teriam consequências perceptíveis e verificáveis nos trabalhos de tradução das obras japonesas. Ao fim, percebeu

que mesmo com a linguagem de tratamento da língua japonesa sendo dotada de marcas de polidez e abarcando um repertório lexical considerável, as nuances presentes nos diferentes pronomes não bastavam para definir com exatidão as complexas relações de poder entre os personagens das narrativas analisadas. Tais relações exigem que o tradutor tenha em mente a função pragmática do discurso em questão para que possa compreender possíveis subversões presentes nos discursos dos personagens. Só assim o tradutor conseguiria fazer as escolhas lexicais necessárias para adequar o texto ao idioma de chegada.

Observamos no trabalho de Perides (2018) mais uma análise de tradução, dessa vez focada em um léxico próprio da língua japonesa. Contudo, ressaltamos que essa pesquisa tem um diferencial: trata-se de uma investigação que se questiona sobre como a passagem do tempo e a formação de uma comunidade leitora poderia influenciar ou não o trabalho do tradutor.

Observamos a existência de um número considerável de obras dedicadas à pesquisa de mangás. Dentre tais pesquisas, destacamos que muitas delas se concentram em análises de tradução, outras se dedicam a observar os paratextos de tais obras, mas sem, necessariamente, dar atenção à questão da edição. Não foi possível encontrar um número elevado de trabalhos que abordassem os mangás sob uma ótica de estudo do campo editorial. Assim, consideramos relevante construir uma pesquisa que tenha tal foco, a ser realizada por meio da investigação das características materiais e paratextuais de tais publicações e como elas auxiliam ou não na leiturabilidade[1] de tais obras.

Ao coletarmos esses dados em um corpus a ser delimitado pela presente pesquisa, seremos capazes de propor uma reflexão a respeito tanto dos aspectos que podem investigar as práticas de edição de mangás japoneses no Brasil, quanto sobre possíveis pontos a serem melhorados.

Para o presente trabalho, escolhemos obras do catálogo da editora JBC, que possui décadas de história e publica itens populares entre os fãs de mangás no Brasil, como *Cavaleiros do Zodíaco*, *Haikyu!!* e *Death Note*. Mais especificamente, nosso recorte serão os títulos seguintes, que abarcam todos os formatos publicados pela editora: *Inu-Yasha*,

[1] Não obstante a reflexão colocada em ponto posterior do texto, salientamos que o conceito de leiturabilidade adotado pelo presente trabalho se apoia na definição proposta por Edgar Dale e Jeanne Chall (1949), que a descrevem como a interação de todos os elementos presentes em um material impresso na construção da compreensão, na velocidade de leitura e na manutenção do interesse do leitor.

publicada em formato meio-*tanko* e também sua versão *wideban*; *Bakuman*, publicada em formato *tankoubon*; e *Os Cavaleiros do Zodíaco*, em sua versão *kanzenban*. Investigaremos quais são as características materiais e os paratextos presentes em cada uma dessas apresentações adotadas pelas publicações da editora JBC. Escolhemos os mangás com objetivo de abarcar todos os formatos publicados pela editora. Dentre o corpus, temos duas edições diferentes do mesmo título, em formato meio-*tankoubon* e *wideban*, um título em formato tradicional *tankoubon*, com um diferencial de ser uma história sobre a produção de mangás no Japão e o único título publicado em *kanzenban* pela JBC. Essa variedade nos fornecerá a oportunidade de realizar uma análise comparativa entre formatos de uma mesma obra. Será possível, também, averiguar se um título cuja história trata do universo da publicação de mangás possui algum tratamento diferenciado em relação aos outros do ponto de vista editorial (com materiais e/ou formatos diversos), e, por fim, também teremos acesso a um recorte que abarca desde o formato considerado mais barato e exclusivo do Brasil até o considerado luxuoso.

Tal pesquisa tem por objetivo expor e organizar por meio da coleta de dados e análise comparativa o que as obras têm em comum, bem como suas disparidades do ponto de vista material e de conteúdo, com especial atenção aos peritextos editoriais com o objetivo de compreender de que modo tais características e paratextos influenciam na leiturabilidade das obras. Ressaltamos que a opção por uma análise comparativa dos itens que compõem o corpus ambiciona um método que nos permita compreender como as particularidades de cada um dos títulos contribuem para sua leiturabilidade, ou seja, para a construção do entendimento, velocidade de leitura e captura/manutenção do interesse do leitor. Para além dessa compreensão, pretendemos identificar pontos de melhoria da leiturabilidade e propor estratégias para sanar tais pontos.

Com relação aos paratextos, a intenção é identificar o que pode ter advindo do material original e o que pode ter sido feito por necessidade de adaptação para os leitores brasileiros, constituindo-se como adições, alterações, entre outras intervenções feitas pelas editoras brasileiras. Investigaremos, também, quais são as características materiais de cada um dos formatos analisados, descrevendo suas dimensões, material utilizado, capa, quarta capa. Faremos também uma descrição que apontará os paratextos presentes em cada um dos volumes, referindo-nos à presença ou ausência de materiais extras, como rascunhos de

desenhos do autor, *storyboards* ou desenhos conceituais de personagens, cenários e objetos presente na obra, ilustrações etc.

Consideramos tratar-se de uma oportunidade para colaborar para a construção de conhecimento acadêmico a respeito de um campo de produção editorial que possui décadas de história no Brasil, além de intentar valorizar a relação de troca cultural entre o país e o Japão e auxiliar na conscientização relativa à riqueza do mercado editorial de mangás como um campo artístico relevante também do ponto de vista intelectual.

Pessoa do discurso

Em primeiro lugar, haja vista nosso propósito em evitar qualquer desalinho em relação à compreensão do texto, precisamos nos voltar à questão do conteúdo linguístico do presente trabalho. Tratamos, mais precisamente, da opção pelo uso da primeira pessoa do plural, em detrimento da terceira pessoa do plural, considerada a mais adequada ao discurso acadêmico por sua impessoalidade e objetividade.

Considerando o contexto e a história que deu origem ao presente trabalho, conforme exposto logo na introdução do texto, compreendemos que o uso da terceira pessoa do plural é incompatível com as circunstâncias que engendraram a presente pesquisa, além de ser contrário ao reconhecimento de que esta investigação é apenas uma pequena parte do processo contínuo do debate e tentativa de definição de todo e qualquer aspecto das histórias em quadrinhos.

Julgamos que a linguagem em terceira pessoa tende a representar seu conteúdo como pleno, algo rematado e completo em si. Outro ponto que questionamos é a questão do ocultamento do sujeito, provocando um distanciamento que ao invés de incitar o sentimento de assepsia e imparcialidade, tão almejada pelas ciências duras, pode na verdade acabar colocando sobre o autor uma coroa que supostamente colocaria seu conhecimento como indisputável.

Assim, esperamos ter justificado de forma eficiente a pessoa do discurso escolhida. O presente trabalho é a manifestação de mais uma de tantas vozes presentes no debate acerca de como se constituem as histórias em quadrinhos, com um olhar voltado especificamente aos mangás. Compreendendo a dimensão e a infinitude de tal debate, citamos McCloud:

> Nossa tentativa de definir os quadrinhos é um processo contínuo que não terminará logo. Uma outra geração, sem dúvida, vai rejeitar o que esta decidiu aceitar e tentará reinventar os quadrinhos. E é assim que deve ser. Um brinde ao grande debate! (McCloud, 1995, p. 23)

Organização do trabalho

O **Capítulo 1** traz as definições de terminologias e teorias que nortearam o presente trabalho, iniciando com um rápido posicionamento a respeito da opção pelo uso da primeira pessoa do plural como pessoa do discurso no presente trabalho. Traz um resumo da extensa história do mangás, começando pela descrição das formas de artes que antecederam seu surgimento, do *fushi-ê* ao *ukiyo-ê*. Discorreremos também sobre surgimento do primeiro mangá, intitulado *Hokusai Manga*, e sobre os caminhos que levaram seu formato de uma publicação em rolo à forma que vemos hoje, com encadernação semelhante a um livro. Ainda falando a respeito da forma de publicação, detalharemos os padrões de publicação de mangás, especificando os nomes e características de cada um dos formatos. Por fim, descreveremos como se deu a chegada e posterior popularização dos mangás no Brasil, que ocasionou o surgimento de diferentes editoras focadas nesse tipo de publicação. Propomos uma breve reflexão a respeito do surgimento e das diversas formas do objeto livro e sua relação com os mangás. Em seguida, levantamos questões acerca dos paratextos, trazendo os conceitos e perspectivas propostas por Roger Chartier (2014) e Gérard Genette (2009) a respeito do tema. Ponderaremos sobre o que significa aplicar tais conceitos a essa forma de arte e quais são as implicações do uso da teoria de Genette na análise de paratextos em mangás. Explicitaremos também qual será o ferramental teórico e a metodologia presente em nossa análise. Na sequência, investigaremos o que é a leiturabilidade, de acordo com Edgar Dale e Jeanne Chall (1949), e quais são os parâmetros que a definem, bem como discutiremos o letramento visual, proposto por Melissa Thibault e David Walbert (2004), e quais são as competências necessárias para a leitura visual do corpus escolhido para o presente trabalho. Em seguida, relacionaremos o letramento visual à semiótica de Saussure (2006) com o objetivo de compreender melhor como se dá a construção e uso dos signos presentes nos mangás para, enfim, procedermos à conclusão de que o paratexto é um dos recursos semióticos constituintes da construção dos mangás. Por fim, perpassaremos os diferentes tipos de balões de fala, um dos recursos semióticos definidores das histórias em

quadrinhos, para em seguida delinear a gramática das histórias em quadrinhos e o leitor implícito dos mangás *shōnen* no Brasil.

No **Capítulo 2**, entenderemos com mais detalhes o objeto de estudo do presente trabalho. Inicialmente vamos descrever um pouco da história da Editora JBC e sua posição atual no mercado nacional de mangás, passando pela exposição de cada uma das obras analisadas e discorrendo sobre os motivos que levaram a seleção de cada um dos volumes componentes do corpus investigado. Após refletirmos a respeito do processo que nos levou ao recorte analisado, passaremos à coleta e exposição dos dados. Começaremos pela exposição dos itens coletados, descrevendo a composição material de cada um dos volumes; em seguida, traremos imagens com exemplos de todos os tipos de paratextos presentes em cada um dos volumes analisados acompanhados de reflexões a respeito de suas características e, por vezes, realizando comparações entre os mangás em questão. O capítulo, então, se encerra com uma análise prévia da "origem" dos paratextos presentes, identificando se eles já seriam constantes na versão japonesa, ou se foram incluídos durante o processo de edição na JBC.

Com os dados devidamente coletados e expostos no **Capítulo 2**, é no **Capítulo 3** que será feita a devida análise dos itens, que serão confrontados com cada um dos aspectos definidores da leiturabilidade, sendo eles: velocidade de leitura, manutenção do interesse do leitor, compreensão da obra. Feita a análise, realizaremos uma síntese do que foi possível aprender com os dados coletados e compreender quais são os méritos e deméritos dos paratextos presentes em cada um dos mangás analisados no que diz respeito ao estabelecimento da leiturabilidade das obras.

1. CONCEITOS E TERMOS ADOTADOS PELO PRESENTE TRABALHO

Com objetivo de estabelecer um terreno comum, voltamo-nos ao que diz Umberto Eco em *Como se faz uma tese em ciências humanas* (2007, p. 162): "Antes de mais definem-se os termos que se utilizam, a menos que sejam consagrados e indiscutíveis na disciplina em questão". A seguir, passaremos por uma série de reflexões a respeito da fundamentação teórica e conceitos adotados ao longo da análise proposta.

1.1. A história dos desenhos divertidos, formatos de publicação e mangás no Brasil

O termo mangá é composto pelos ideogramas 漫(*man)*, que pode significar algo como divertido e descompromissado, e 画(*ga*), que significa desenho e/ou imagem. Mangá, então, seria algo como "desenhos divertidos". Apesar de ter se popularizado e se consolidado como uma forma artística japonesa, o mangá, como "ilustrações que se assemelham à arte sequencial japonesa a que se tem acesso atualmente" (Batistella, 2014, p. 39), tem origem na China entre os séculos II e V a.C. Ao longo dos séculos VI e VII a.C., essa forma de arte chegaria ao Japão por meio da influência cultural chinesa na corte imperial japonesa.

Destacamos o *fushi-ê*, comumente traduzido para o português como caricatura, como uma forma artística que precede o mangá e tinha por objetivo criticar, ridicularizar e divertir determinada parte da sociedade nipônica. Segundo Batistella (2014), o que foi considerado por pesquisadores como uma espécie de primeiro protótipo de mangá foi a obra *Choju giga*, de Toba Kakuyu, datada do séc. XII. Esta seria o "exemplar mais antigo da narrativa imagética japonesa" (Batistella, 2014, p. 40). A obra atribuída a Toba seria composta de quatro rolos, desenhados com pinceladas monocromo, representando macacos, sapos, coelhos e raposas antropomorfizadas, satirizando as condições sociais da época.

O *Choju giga* é uma espécie de conjunto de desenhos em rolo denominado *Ê-Makimono*. Trata-se de "desenhos pintados sobre um grande rolo que contavam histórias que iam aparecendo gradativamente conforme se desenrolava o suporte de leitura" (Batistella, 2014, p. 41). Tal rolo era lido da direita para a esquerda, um sentido de leitura seguido até os dias de hoje pelos mangás. Já no século XV, Mitsunobu Tosa cria o *Hyakki Yako*, traduzido como *A caminhada noturna de cem demônios*, que retratava, de forma cômica, "um grupo de demônios brincalhões que, desprovidos de seriedade religiosa, saem à noite,

saltitantes, com instrumentos musicais, e depois desaparecem nas brumas da manhã" (Luyten, 2011, p. 94).

Os *Zengas* (imagens zens), surgidos em meados do século XV, apesar de apresentar traços semelhantes aos dos *Ê-Makimonos*, abordavam assuntos mais sérios, com a "representação do estado mental do povo japonês com base em doutrinas do Budismo zen e do Taoísmo" (Batistella, 2014, p. 44). Segundo Batistella, os Zengas influenciariam parte considerável da arte produzida no Japão a partir daquele período, com destaque para o mangá, que herdaria o que a autora chamaria de "economia de traços na elaboração das imagens" (Batistella, 2014, p. 45).

Na cidade Otsu, surgiria o *Õtsu-ê*, ilustrações inspiradas em folclore e mantras do budismo. Tais ilustrações passaram de imagens religiosas para demônios vestidos de samurais e monges e desenhos de mulheres bonitas, seguindo, então, após a instauração do shogunato Tokugawa e a perseguição aos cristãos no ano de 1612, para demonstrações de heresia. Em Kyoto, durante a era Hõei (1704-1711) surgiu o *Toba-ê* composta por "caricaturas espirituosas e cômicas que retratavam o cotidiano japonês da época" (Batistella, 2014, p. 46). Observa-se que parte da popularidade e da disseminação do *Toba-ê* em diferentes cidades do Japão se deu pelo início da publicação industrial no país. Entre 1688 e 1736, houve a popularização da publicação intitulada *akahon* (livro vermelho), livros ilustrados com base em contos folclóricos tradicionais japoneses.

Ao fim do Era Edo, na segunda metade do século XIX, foi publicada uma série de gravuras, que representavam o cotidiano da sociedade japonesa, com nome de *ukiyo-ê*. A princípio eram pintadas à mão. Posteriormente, com a impressão por meio de blocos de madeira com os desenhos entalhados, os *ukiyo*-ê ganhariam popularidade entre os *chonin* (a população de classe baixa durante o Período Tokugawa). Os desenhos mais populares representavam mulheres bonitas, lutadores de sumô, atores, paisagens, temas históricos, pontos turísticos, pássaros e a moda da época. Dentre os *ukiyo-ê*, vale destacar *Kinkin sensei eiga no yume*, traduzido como "Senhor Kinkin sonha com prosperidade", de Koikawa Harumachi. Segundo Batistella (2014), essa é considerada a primeira arte sequencial com grande público e que gerou um lucro considerável ao seu autor e à editora. Batistella ainda destaca que o "*ukiyo-ê*, como os *graphic novels* publicados atualmente, era impressionante, barato, engraçado e de entretenimento, além de conter como parte de sua temática traços do fantástico, do macabro e do erótico" (Batistella, 2014, p. 48).

Entre os autores de *ukiyo-ê*, destaca-se Katsuhika Hokusai, que, entre outras obras, publicou *Hokusai manga*, responsável pela construção de sua notoriedade. Publicado entre 1814 e 1878, *Hokusai manga* apresenta um formato sanfonado e contém críticas sociais que representavam a miséria e as revoltas populares da época. Segundo Batistella (2014), a criação de um manual de instruções da arte de desenhar seria o maior legado deixado pelo autor. Então, o mangá passou a fazer parte da rotina dos japoneses com a publicações chamadas *giga ukiyo-ê* e ilustrações em jornais. A tradição de criação e publicação de narrativas imagéticas de cunho popular já estava consolidada em meados do século XIX. Os tipos de ilustração listados aqui se modificaram esteticamente ao longo do tempo, mas continuaram a influenciar artistas e *mangakás* (como são chamados os autores de mangás) até os dias atuais.

Georges Ferdinand Bigot, artista francês, chegou ao Japão durante a Era *Meiji*, que deu fim ao shogunato e reabriu o país para a entrada de estrangeiros. Bigot é reconhecido por influenciar na criação do formato de mangá que conhecemos hoje por apresentar ao Japão a estrutura narrativa em três atos – introdução, desenvolvimento e conclusão. A abertura do país também propiciou a aquisição de novas tecnologias de impressão e os artistas nipônicos deram início à publicação de revistas e jornais de humor; além disso, o pincel passou a dar lugar às canetas a nanquim. Tais mudanças deram às narrativas imagéticas uma característica de mídia de massa, originando também o mangá moderno. Ao fim do século XIX, os artistas japoneses foram influenciados pelas tiras de jornais e revistas ocidentais, e começaram a fazer uso de legendas e balões de fala em suas narrativas.

Batistella aborda o mangá como produto cultural japonês, tendo origem na obra *Choju giga*, do século XII da Era Comum, e encontrando seu formato atual ao fim do século XIX.

> A arte sequencial publicada no Japão é parte representativa da cultura popular japonesa e, assim como os demais suportes de leitura, está intrinsecamente conectada aos aspectos que constituem a nação, como a história, a política, a economia e as noções de família, ideologia e sujeitos feminino e masculino. A partir de sua primeira aparição no Japão como caricatura em grandes rolos, mangá passou por inúmeras modificações quanto ao traçado das ilustrações, ao formato das publicações, ao tema e ao público a que se dirigia até alcançar o formato que tem atualmente. (Batistella, 2014, p. 39)

Os mangás possuem um formato característico que poderia dificultar a experiência do leitor ocidental: o fato de a leitura do japonês se dar da direita para a esquerda, o que orientou a quadrinização das obras em relação ao posicionamento dos balões de fala dentro dos painéis e dos painéis dentro das páginas. Com o objetivo de lidar com estas dificuldades, as editoras brasileiras incluíram paratextos com orientações de leitura nas versões adaptadas para esse novo público leitor.

Voltando nossa atenção aos mangás, faz-se necessário realizarmos uma curta revisão dos formatos impressos existentes na publicação de tais obras. De acordo com o texto intitulado "Mangá: o grande guia dos formatos" (JBOX, 2011), no Japão, os mangás são publicados, inicialmente, de forma serializada em revistas, semanais ou mensais, que podem ser chamadas de *magazine* ou *anthology*. Cada uma dessas publicações busca alcançar um público específico, mesmo que não seja de forma exclusiva, e trazem um capítulo de cada um dos títulos publicados, além de matérias jornalísticas e/ou de entretenimento, entre outros textos. Além de *magazines*, temos a publicação de mangás em volumes que compilam um determinado número de capítulos de dado título.

Como exemplo de *magazines*, podemos citar as publicações da editora *Shueisha*[2]: a *Shōnen Jump*, voltada para o público infantojuvenil, mais especificamente garotos entre 12 e 18 anos, haja vista que a palavra *shōnen* (少年) significa garoto; a *Seinen Jump*, voltada para o público um pouco mais maduro, homens a partir dos 18 anos, com *seinen* (青年) significando juventude.

[2] Editora japonesa com sede em Tóquio, fundada em 1926. Uma das maiores editoras do Japão (SHUEISHA, 2022), publicou sucessos mundiais como *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece* etc.

Figura 1. Shōnen Jump



Fonte: QuadroXQuadro

Figura 2. Seinen Jump



Fonte: Comic Vine

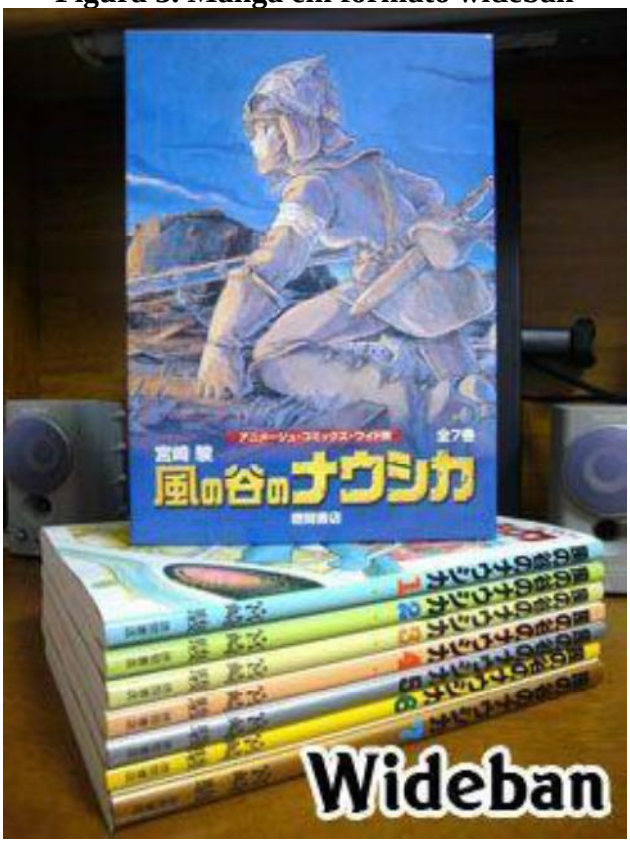
Essas publicações fazem pesquisas de popularidade dos títulos publicados juntos aos leitores. Os mais populares e com capítulos o suficiente para preencher um volume inteiro são republicados em uma edição encadernada. Tais edições podem ou não trazer conteúdos extras, como cartas do autor, rascunhos, ilustrações coloridas, entre outros. Tratando da materialidade dos encadernados, eles possuem características semelhantes a

livros, como orelhas, quarta capa, e podem ter capas de proteção a depender da qualidade da publicação, se é um relançamento de um título consagrado ou não etc.

Os encadernados possuem diversos formatos, cada um com suas características. O mais comum dentre eles é o *tankoubon*. Segundo o guia elaborado pelo JBOX (2011), o volume é uma compilação de 160 a 200 páginas, com dimensões aproximadas de 13cm x 18cm. Ressaltamos que o termo *tankoubon* é usado no Japão como um termo genérico para a publicação de um volume de mangá, podendo haver publicações que fujam um pouco das características citadas, com mais páginas ou um pouco maior ou menor.

O formato *wideban* é maior que o *tankoubon*, de dimensões próximas ao A4, com casos que chegam ao formato A3. Pode conter o mesmo número de páginas que um *tanko* (nome abreviado para *tankoubon* usado pelas editoras e leitores) ou mais. É um formato comumente usado para edições especiais e de melhor qualidade. Ainda dentro dos formatos considerados especiais, ou mesmo de luxo, temos o *kanzenban*. Normalmente possui mais páginas que o *tanko*, papel de melhor qualidade e páginas coloridas. Atentamos que a tradução de *kanzen* (完全) significa perfeito.

Figura 3. Mangá em formato wideban



Fonte: JBOX

O *bunkoban*, ou apenas *bunko*, é um formato com mais páginas do que o padrão *tanko*, geralmente usado em relançamentos. Costuma ter um tamanho A6. *Bunko* (文庫) significa coleção de livros. A ideia é usar o formato como um resgate de um título considerado clássico. Ainda no campo das edições de coleção, o formato *aizouban*, além de possuir um material de alta qualidade, tem cerca de 900 páginas e em geral custa consideravelmente mais do que os outros formatos, além de ser publicado em tiragens menores. *Aizouban* (愛蔵版) significa versão do tesouro.

Figura 4. Mangás em formato bunkoban



Fonte: JBOX

Figura 5. Mangás em formato aizouban



Fonte: JBOX

Shinsouban é o termo usado para versões reeditadas da obra. Possuem capas novas, além de conteúdos extras diferentes da versão anterior, páginas coloridas, e sua principal característica é se tratar de uma reorganização de seu conteúdo de forma mais profunda, podendo contar com reorganização de capítulos, páginas extras, correções etc., algo semelhante a um *director's cut*[3]. Geralmente são menores que os *tankoubons*, com formato A5 ou A6 e cerca de 205 páginas.

Figura 6. Gourmet em suas três edições



Fonte: JBOX

No Brasil, as editoras criaram o formato meio-*tanko*. O termo surgiu entre o fim dos anos 1990 e o início dos anos 2000, quando, ainda segundo o JBOX (2011), as editoras

[3] *Director's cut*, ou corte do diretor, é um termo usado quando determinado filme é reeditado pelo diretor com o objetivo de refletir sua visão artística original e/ou incluir cenas que foram cortadas da primeira versão exibida nos cinemas.

brasileiras iniciaram a publicação de um formato equivalente à metade de um *tankoubon*. Esse formato ainda é usado com o intuito de diminuir os custos unitários do volume. Com o volume dividido ao meio, surge a necessidade de criação de novas capas, "esta geralmente é a da segunda metade, dos volumes de número par" (JBOX, 2011).

Relatamos aqui todos os formatos de mangás publicados no Japão. Faz-se necessário ressaltar que as editoras brasileiras não publicam em todos esses formatos. No mercado nacional, encontramos os *tankoubons* e os meio-*tankos* e um número limitados de títulos publicados em versões *wideban* e *kanzenbans*. Em nossa pesquisa, não encontramos publicações brasileiras em formato *bunkoban*, *aizouban* ou mesmo *shinsouban*.

Ao refletirmos sobre a ausência destes formatos específicos no mercado nacional, levantamos as seguintes hipóteses: a respeito do *bunkoban*, uma edição considerada "de bolso" de um título clássico, sua ausência pode se dar pela curta história da edição/publicação de mangás no Brasil, o que poderia dificultar na elaboração da percepção dos títulos publicados como clássicos, para além dos consagrados *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball*. Outra possibilidade é a existência do meio-*tanko* no mercado nacional, formato que já seria capaz de cobrir a demanda por um volume menor, além de ser mais barato. Quanto ao *shinsouban*, percebemos que a opção pela publicação de uma reedição pode gerar algumas questões que complicariam o processo, tais como: a versão original da obra em questão foi publicada previamente no Brasil? Se sim, foi pela editora interessada na republicação? Se o original foi publicado pela editora em questão, ela considera que existe demanda para a republicação? Como se daria a negociação para os direitos de um *shinsouban*? No caso de a versão original ter sido publicada por outra editora, ainda valeria a pena publicar a versão *shinsouban*? Se a versão original nunca tiver sido publicada no país, não seria mais interessante publicar a original em vez da *shinsouban*? Essas são algumas das dúvidas que podem surgir ao pensar a edição de um *shinsouban* no mercado brasileiro. Parece-nos que, por tais complicações, as editoras ainda não publicaram um título nesse formato. Quanto os *aizoubans*, vale ressaltar que são tão luxuosos quanto os *kanzenbans*, porém, também têm por característica uma tiragem menor, talvez como uma forma de aumentar a demanda de forma artificial, elevando ainda mais o valor dos volumes e lhes reforçando a característica de tesouro - haja vista que *aizouban* (愛蔵版), como já comentado significa versão do tesouro. Considerando que é possível encontrar volumes em *kanzenban* cujo valor chega à casa das centenas de reais, é provável que seu número de

vendas não compense o custo de sua produção, dado seu valor elevado, o que tornaria a publicação desse formato inviável no mercado nacional. Quanto a publicações em formato *magazine*, elas acontecem de forma impressa apenas no Japão. Abaixo, apresentamos um quadro que demonstra, de forma resumida, os formatos e suas características:

Tabela 1. Formatos de publicação de mangás

Formato	Características
Magazine	*Magazine* faz referência ao formato de revista semanal em que é publicado.
	Formato semelhante ao A4, traz em si um capítulo de cada um dos títulos publicados, além de publicidade e matérias jornalísticas voltadas ao público-alvo da revista.
	Possui entre 300 e 500 páginas. (Luyten, 2011, p. 34)
Tankoubon	O termo *tankoubon* é usado no Japão como um termo genérico para a publicação de um volume de mangá.
	Dimensões aproximadas de 13cm x 18cm, podendo haver publicações que fujam um pouco das características citadas, com mais páginas, um pouco maior ou menor.
	Compilação de 160 a 200 páginas.
Wideban	O termo *wideban* faz referência ao termo em inglês *wide* (largo/amplo/grande/extenso).
	Dimensões próximas ao A4, com casos que chegam ao formato A3. Formato comumente usado para edições especiais e de melhor qualidade material.
	Pode conter o mesmo número de páginas que um *tanko* (nome abreviado para *tankoubon* usado pelas editoras e leitores) ou mais.
Kanzenban	*Kanzen* (完全) significa perfeito
	Formato considerado de luxo. Possui papel de melhor qualidade e páginas coloridas.
	Normalmente possui mais páginas que o *tanko*.
Bunkoban	*Bunko (文庫)* significa coleção de livros.
	Costuma ter um tamanho A6. A ideia é usar o formato como um resgate de um título considerado clássico.
	Formato com mais páginas do que o padrão *tanko*, geralmente usado em relançamentos.
Aizouban	*Aizouban* (愛蔵版) significa versão do tesouro.
	Possui material de alta qualidade, capa dura e tamanho 26,5x19x 2,5 cm. Costuma ter um custo consideravelmente maior do que os outros formatos e é publicada em tiragens menores.
	Tem cerca de 900 páginas.
Shinsouban	*Shinsouban* (新装版) significa nova edição e é o termo usado para versões reeditadas da obra.
	Possuem capas novas, além de conteúdos extras diferentes da versão anterior e páginas coloridas. Sua principal característica é se tratar de uma reorganização de seu conteúdo de forma mais profunda, podendo contar com reorganização de capítulos, páginas extras, correções etc.
Meio-*tanko*	Possuem cerca de 205 páginas.
	O nome faz referência ao fato de o volume ser a metade de um *tankoubon*.
	No Brasil, as editoras criaram o formato meio-*tanko*. O termo surgiu entre o fim dos anos 1990 e o início dos anos 2000, quando, ainda segundo o JBOX (2011), as editoras brasileiras iniciaram a publicação de um formato equivalente à metade de um *tankoubon*. Com o volume dividido ao meio, surge a necessidade de criação de novas capas, "esta geralmente é a da segunda metade, dos volumes de número par" (JBOX, 2011). Esse formato ainda é usado com o intuito de diminuir os custos unitários do volume.
	Possui cerca de 100 páginas.

Fonte: Tabela produzida pelo autor

Com a imigração de japoneses para diversos países, incluindo o Brasil, no século XX, os imigrantes espalhariam para diversos continentes inúmeras tradições e produções culturais que seriam mantidas por gerações, entre elas, a leitura de mangás. No Brasil, inicialmente, encontravam-se versões japonesas de mangás à venda em lojinhas no bairro da Liberdade, na cidade de São Paulo (Luyten, 2011).

Nos anos 1960, surgiram no Brasil artistas como Cláudio Seto e Roberto Fukue, que se inspiram nos mangás para criar suas próprias histórias (Borges, 2017). Um marco desse movimento foi a criação da ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangás e Ilustrações), em 1983, cujo objetivo era divulgar a cultura japonesa, em especial o mangá, por todo o país (ABRADEMI, 2021). A associação promoveu eventos culturais, como aulas e concursos de mangás, entre outras ações que ajudariam a fortalecer o gênero no cenário brasileiro de histórias em quadrinhos.

Com a consolidação dos mangás no Brasil, editoras nacionais voltadas para esse gênero começaram a surgir e se consolidar entre os leitores, entre as quais destacamos Conrad e a Panini, além, claro, da própria JBC, cuja história detalharemos mais à frente do texto.

A Conrad, fundada em 1993, inicialmente publicava revistas com reportagens sobre cultura *pop*, com destaque para duas publicações: a *Revista Herói*, voltada principalmente para animes, aproveitando ao fenômeno dos *Cavaleiros do Zodíaco*, e a *Nintendo World*, voltada para o público de videogames. Tendo iniciado a publicação de mangás ainda nos anos 1990 com versões adaptadas ao sentido ocidental de leitura, no ano 2000, a editora foi a primeira do Brasil a publicar versões com sentido de leitura oriental, com os títulos *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*.

Fundada na Itália, no ano de 1961, por Giuseppe Panini, o Grupo Panini inicialmente se dedicava à publicação de álbuns de figurinhas do campeonato italiano. Nos anos 1990, o grupo fundiu-se à filial da Marvel Comics na Itália, sendo a responsável pela negociação dos direitos de publicação dos títulos dos heróis ao redor do mundo. O grupo chegou ao Brasil em 1988, em uma associação com o Grupo Abril, constituindo a Editora Abril Panini S/A. Tal associação duraria até 1995, quando a Panini comprou a parte da Abril na empresa, dando origem à Panini Brasil Ltda. Em 2002, a editora daria início à publicação de mangás no Brasil por meio da linha editorial Planet Manga, publicando apenas em

formato meio-*tanko* até 2004, quando lançaram o título Lobo Solitário em *tankoubon*. A Panini atualmente é responsável pela publicação de grandes sucessos como *Naruto* e *One Piece*. Hoje, existem títulos publicados por novas editoras que adentraram o mercado, como a NewPOP e a Nova Sampa.

O processo de edição de história em quadrinhos possui suas peculiaridades. Sua produção se inicia com a elaboração do roteiro. Enquanto o roteiro de cinema apresenta uma descrição em que cada página representa um minuto de tela, o script de quadrinhos indica o que cada quadro deve conter, do início ao fim da edição. Em seguida acontece o processo de diagramação, que estabelece a quantidade de quadros por página, bem como o tamanho, formato e destaque de cada um dos painéis.

Com a diagramação estabelecida, os desenhos são feitos. Aqui o quadrinho começa a adquirir forma de fato, embora ainda sem balões e, consequentemente, sem texto. Com os desenhos prontos, vem a etapa chamada de balonamento, a inclusão dos balões de fala e quadros de recordatórios dentro dos painéis, processo que até os anos 1980 eram feitos exclusivamente de forma manual, hoje feito digitalmente. Com os balões devidamente inseridos, vem a parte do letreiramento, também chamado apenas de letras, em que artistas, preferencialmente especializados em tipografia, inserem os textos nos balões e recordatórios.

Seguido do balonamento e do letreiramento, vêm as etapas de colorização, que não existe no caso dos mangás (com exceção das edições comemorativas que podem incluir algumas páginas coloridas), e a montagem, que consiste na revisão final e impressão de amostras. Com tudo devidamente revisado e estabelecido, o quadrinho está pronto para ser impresso e distribuído.

Além do processo descrito acima, a edição de um mangá originalmente japonês para o público brasileiro exige adaptações próprias. Tais ajustes podem variar de acordo com os objetivos de cada editora. Existem casos em que os editores optam por adaptar o sentido de leitura do título para o sentido ocidental. Muitas vezes é necessário observar como se dará a tradução de determinados termos, bem como a tradução de onomatopeias, além da necessidade de oferecer contextos a certas cenas e menções feitas pela obra.

Entre as ferramentas usadas ao longo do processo de construção editorial de um livro, ou de um quadrinho, temos os paratextos. Entre os tais, temos as notas, que são úteis para solucionar uma série de questões que podem surgir ao longo da leitura de determinada

obra, também para trazer tradução de termos específicos, ou mesmo a contextualização histórica/cultural de terminologia usada na obra. Tratando especificamente dos mangás, temos a inserção de onomatopeias traduzidas em complemento à onomatopeia original e não em substituição. Observamos também o uso de paratextos para o processo de adaptação do mangá, além dos paratextos próprios da obra como ela foi publicada em sua origem, como capas, páginas de rosto, sumário e materiais extras.

1.2. O códice e o tankoubon

O presente trabalho é uma análise que trata dos paratextos presentes em mangás japoneses publicados no Brasil, contudo, tal análise leva em consideração uma definição de paratexto que, apesar de generalista, foi elaborada levando livros em consideração. Ao longo do texto, por várias vezes faremos referência à materialidade dos mangás analisados em comparação ao que chamamos de "formato comum de livro", mas o que seria esse formato? A seguir, vamos discutir a respeito do códice, o formato atual dos livros.

Em primeiro lugar, faz-se necessário salientar que o livro não nasceu com o desenvolvimento da tecnologia da impressão, nem mesmo com o surgimento códice. Segundo Robert Escarpit (1976), os livros começariam a tomar forma ainda no primeiro milênio antes da era cristã, com seus diversos nomes sempre relacionados aos materiais que o compõem.

> O aparecimento de uma primeira forma de livro parece situar-se no início do século do primeiro milênio antes da era cristã. Está provavelmente ligada ao emprego de diversos tipos de materiais macios e leves para a escrita: cortiça, fibra vegetal ou tecido. *Biblos*, em grego, é a fibra interior de alguns caniços, principalmente o papiro; *liber*, em latim, é a camada fibrosa situada abaixo da casca das árvores; *book*, em inglês, e *Buch*, em alemão, pertencem à mesma raiz indo-européia de *bois*, em francês; *kniga*, em russo, provavelmente veio, através do turco e do mongol, do chinês *king*, que designa o livro clássico, mas originalmente designava a tecitura da seda. (Escarpit, 1976, p. 4)

Ao longo de aproximadamente três mil anos de história, o livro passaria por diversas formas e transformações, seja em relação ao seu formato, composição material, alcance dentro das camadas sociais etc. Ainda segundo Escarpit, a primeira forma seria o *volumen*, caracterizado como um rolo de folhas de papiro, um formato de material escrito cuja disseminação era limitada à camada mais rica da sociedade. Já no século III antes da era comum surgiria o pergaminho, que apesar de ser composto de material mais vulgar por Escarpit, seria também mais barata e menos delicado que o papiro, características que possibilitariam, então, o surgimento do codex.

> Para os escritos usuais dispunha-se, desde o século III a. C., do pergaminho, matéria mais vulgar, mas menos frágil e menos cara que o papiro. [...] Precisamente o preço baixo e a resistência fizeram do pergaminho o instrumento da mutação que se seguiu. Cortado em folhas, depois costurado em caderno, ele veio a dar o *codex*, que já apresenta a disposição em páginas, característica do livro moderno. (Escarpit, 1976, p. 6)

A partir da criação do códex, teríamos os livros em formato encadernado que conhecemos, porém ainda manuscritos. Roger Chartier (2014, p. 122) identificaria esse momento como a primeira revolução na forma do livro, que trouxe a inovadora possibilidade de folhear dada obra, encontrando nela uma passagem específica com maior facilidade, além da viabilidade do uso de índices ou mesmo de fazer anotações no decorrer da leitura. Séculos depois, haveria ainda mais dois momentos transformadores não só da forma dos livros, como de seus modos de produção.

> Se o aparecimento do códice é o primeiro legado dessa mudança, uma segunda ruptura ocorreu coma invenção de Gutemberg durante os séculos XIV e XV, com o surgimento do "livro unitário" [...] que reunia dentro de uma mesma encadernação as obras (ou uma obra) de um autor. [...] O terceiro período na longa história ligando o objeto, a obra e o livro foi, é claro, impulsionado pela invenção da prensa e do tipo móvel em meados do século XIV. A partir desse momento, embora sem causar o desaparecimento da publicação manuscrita, a impressão tornou-se a técnica usada com mais frequência para reprodução da escrita e produção de livros. (Chartier, 2014, p. 123)

O surgimento do livro impresso, mesmo não "matando" o livro manuscrito, mudaria radicalmente a relação dos leitores com os livros. De acordo com Chartier, mudou-se

também a constituição dos paratextos dos livros, algo que nos interessa, haja vista nosso objetivo com o presente trabalho.

> embora o livro impresso tenha herdado as estruturas básicas do livro manuscrito (isto é, a distribuição do texto em meio às junções e folhas inerentes ao códice, qualquer que fosse a técnica para produzi-lo ou reproduzi-lo), propunha inovações que modificavam profundamente a relação do leitor com o material escrito. O mesmo vale para os paratextos ou, mais precisamente (na terminologia de Gérard Genette), os peritextos, que formam o material introdutório do livro. Com a impressão, estes adquiriram uma identidade tornada imediatamente perceptível por meio de sinais particulares (itálico, vogais com sinais gráficos, símbolos) na assinatura ou assinaturas que compunham o material preliminar, que era sempre impresso (junto com tabelas e índices) depois que o corpo do livro já estava impresso e frequentemente redigido pelo livreiro ou editor. (Chartier, 2014, p. 113)

Observamos, então, como se deu o surgimento dos epitextos como vemos nos livros atualmente, bem como nos mangás analisados, como veremos em momento posterior. Ainda segundo o autor, seríamos os herdeiros desses processos de transformação do livro. São esses movimentos que deram ao livro o caráter de objeto apartado dos demais objetos da cultura escrita, sendo uma produção estética ou intelectual unitária, munida de identidade e coerência atribuídas ao seu autor.

Posteriormente haveria uma quarta revolução, com o surgimento da textualidade eletrônica, com seus desafios à ordem da construção do discurso, inovação do ponto de vista de constituição material (ou imaterial) e sua distribuição. Contudo, o presente trabalho tem sua atenção voltada apenas ao material impresso, portanto, não nos aprofundaremos no debate acerca dos livros eletrônicos.

Compreendendo então, o que é e como se deu o surgimento do códice, o referido formato comum de livro, voltamo-nos ao que Luyten pormenoriza a respeito das revistas atuais de mangás, que, mesmo herdando o formato do códice, apresenta suas peculiaridades, sendo que as "revistas atuais de mangá [...] São impressas em papel jornal e monocromáticas, variando entre rosa, azul, verde, roxo ou preto" (Luyten, 2011, p. 32).

Até aqui perpassamos a história dos mangás, do seu surgimento à constituição do mangá moderno, bem como a história do surgimento dos livros e as metamorfoses que levam ao códice impresso que temos hoje. Ambos os objetos têm características materiais muito próximas, além dos demais componentes que o levam de um texto (seja ele verbal ou verbal

e visual) a um livro (ou mangá), entrei os tais temos o paratexto, passemos então ao que é e como se caracteriza o referido elemento.

1.3. Epitextos, peritextos e paratextos

O termo paratexto, com a presença do prefixo grego "para", significando "ao lado de", "perto de", remete ao seu significado mais simples: paratexto seria todo texto que acompanha e presta algum tipo de suporte ao texto principal. Podemos pensar em diversos exemplos, dos mais simples, como título, prefácio, posfácio, dedicatória etc., aos exemplos não tão óbvios, como textos externos relativos ao autor da obra, entrevistas com o autor, por exemplo, ou mesmo relacionados à obra propriamente, como resenhas do texto em questão. Aqui, passaremos pelas reflexões de dois autores acerca do conceito de paratexto.

Roger Chartier, em seu livro intitulado *A mão do autor e a mente do editor*, de 2014, afirma que os paratextos de um livro, também chamados por ele de materiais preliminares, teriam um papel de enunciação e articulação de um conjunto de relações com poder que ultrapassaria o papel de estabelecer uma influência junto ao público. Tais relações podem ser compreendidas como as que existem entre o autor e o editor ou mesmo entre o autor e alguma figura censora. Semelhante ao que Genette chama de epitexto, ao tratar de paratextos que vão além da função de influenciar o público, Chartier se refere a paratextos que se relacionam ao texto principal de forma exterior ao livro e que podem ser produzidos em diferentes pontos do tempo da construção do texto principal.

São vários os tipos de epitextos colocados por Genette, indo desde cartas e outros tipos de comunicação entre autor e editor, nos mais variados momentos da escrita do texto, bem como *press releases*, entrevistas com o autor e outros tipos de material publicitário produzido durante a campanha de divulgação de uma obra moderna. Aqui, incluem-se também textos produzidos durante processos legais e/ou burocráticos entre editor/autor e autoridades que possuam o poder para autorizar ou não a publicação de tal obra em determinados contextos sociais, históricos e/ou geográficos. Todos os textos produzidos durante o processo de avaliação da obra para publicação são considerados, tanto por Chartier quanto por Genette, como paratextos. A seguir, vemos como Genette foi além de Chartier ao estabelecer termos diferentes para os paratextos externos e internos ao volume do livro em questão.

Já Gérard Genette, em *Paratextos Editoriais*, reflete sobre as características que definiriam o que é uma obra literária[4], afirmando que é constituída de "uma sequência mais ou menos longa de enunciados verbais mais ou menos plenos de significação" (Genette, 2009, p. 9). Partindo dessa reflexão, o autor observa que tais textos raramente se apresentariam sem produções textuais que lhe reforcem e acompanhem – textos como o título, prefácio, ilustrações etc. São esses que o autor denomina paratexto, conteúdos que, independentemente de sua forma e extensão, cercam e prolongam o texto principal com intuito de apresentá-lo. Tal apresentação se daria em dois sentidos:

> no sentido habitual do verbo, mas também no sentido mais amplo: para torná-lo presente, para garantir sua presença no mundo, sua "recepção" e seu consumo, sob a forma, pelo menos hoje, de um livro. Esse acompanhamento, de extensão e aparências variáveis, constitui o que em outro lugar batizei de paratexto da obra (Genette, 2009, p. 9)

Genette considera como paratexto tudo aquilo por meio do que um texto se torna livro e se apresenta como tal aos seus leitores. Para o autor, os paratextos habitam em uma zona indecisa, num limiar entre o "dentro" e o "fora" do texto, sem limites concretos para ambos os lados da obra. Casos como comentários feitos pelo autor, ou legitimados por ele em alguma medida, Genette trata da zona de transição e transação entre texto e extratexto:

> sempre carregando um comentário autoral, ou mais ou menos legitimado pelo autor, constitui, entre o texto e o extratexto, uma zona não apenas de transição, mas também de transação: lugar privilegiado de uma pragmática e de uma estratégia, de uma ação sobre o público, a serviço, bem ou mal compreendido e acabado, de uma melhor acolhida do texto e de uma leitura mais pertinente – mais pertinente, entenda-se, aos olhos do autor e seus aliados. (Genette, 2009, p. 10)

O autor, então, afirma que é observável que o paratexto é composto "de um conjunto heteróclito de práticas e de discurso de todos os tipos e de todas as épocas" (Genette, 2009, p. 10). Não obstante tal afirmação, Genette também chama atenção ao fato de que a presença de tais mensagens paratextuais não são uma constante uniforme e sistemática, haja vista a existência de livros sem prefácio, por exemplo.

---

[4] Aqui, se faz necessário notar que, apesar de Genette circunscrever suas observações à obra literária, consideramos sua teoria eficaz como ferramenta para nossa análise ao observar que se trata, como o próprio autor define, de um "quadro geral" (Genette, 2009, p. 19) válido para pensar outros objetos no formato livro.

Em *Paratextos editoriais,* Genette propõe um modelo de análise sincrônica de paratextos, um esforço para estabelecer um quadro geral a respeito do assunto. O modelo proposto se dedica aos elementos, ou tipo de elementos, cuja análise permite "definir o estatuto de uma mensagem paratextual, seja ela qual for" (Genette, 2009, p. 12). Esses elementos possuem traços que descreveriam as características "espaciais, temporais, substanciais pragmáticas e funcionais" (Genette, 2009, p. 12) desses paratextos.

Um elemento de paratexto que se constitua como mensagem textual materializada em um lugar em relação ao texto, seja em torno, como títulos ou prefácio, ou inserido em interstícios do texto, como títulos de capítulo ou notas são chamados por Genette de peritextos. Já os epitextos são paratextos que se posicionam ao redor do texto, mas com uma distância maior: "todas as mensagens que se situam, pelo menos na origem, na parte externa do livro: em geral em um suporte midiático [...] ou sob a forma de uma comunicação privada" (Genette, 2009, p. 12).

A externalidade do epitexto se caracteriza pela sua presença fora da composição do objeto livro, mas que, apesar de externo, possui relação com o texto original e cumpre sua função de suporte ao texto. Podem ter posições temporais diversas em relação à obra, como os materiais de publicidade impressa ou digital, esses de produção pública, com objetivo de auxiliar no alcance do texto ao público em geral e aumento das chances de a obra alcançar o público "correto", sendo produzidas de formas diferentes antes, durante e após a publicação do título. As cartas, trocas de e-mail ou mensagens eletrônicas entre autor e editor, de caráter privado, também cumprem função de suporte à obra ainda durante sua constituição, ou seja, de forma anterior à sua publicação. Assim entendemos que tanto epitexto quanto peritextos podem possuir diferentes posições e especificidades em relação ao texto original, mas todos sempre cumprem a função de auxiliar na constituição de determinado texto em livro. O autor explica como ambos constituem o paratexto:

> Como já deu para constatar, peritexto e epitexto dividem entre si, exaustivamente e sem descanso, o campo espacial do paratexto; dito de outra forma, para os amantes de fórmulas, paratexto = peritexto + epitexto. (Genette, 2009, p. 12)

O autor também aborda a atribuição de responsabilidade. Ao se definir um paratexto, observa ainda que tal responsabilidade comporta graus, que ele define como oficial e oficioso. Os paratextos considerados oficiais são aqueles que o autor e/ou editor

assumem abertamente tudo que seja de fonte autoral ou editorial que figura no peritexto ântumo, ou contemporâneo ao autor, como o título e o prefácio originais. Os paratextos oficiosos abarcam o que o autor deixaria ou diria por intermédio de um terceiro, comentador "autorizado" e/ou prefácio escrito por outrem.

Ainda sobre as características pragmáticas de um paratexto, Genette fala sobre a força ilocutória de sua mensagem, que possui uma gradação de estados. Por força ilocutória compreendemos tratar-se da intenção do emissor em determinada fala, ou texto, e do efeito causado por tal ao interlocutor. Um paratexto pode apenas comunicar uma informação, pode tratar de uma decisão ou compromisso, de um conselho ou até mesmo uma injunção ao destinatário. São diferentes paratextos, com diferentes intenções e diferentes impactos em seu interlocutor/leitor. "Desde modo, com a intenção de produzir um determinado efeito, o locutor utiliza suportes linguísticos, que, associados ao enunciado, são capazes de influenciar a força ilocutória" (Silva, 2021, p. 39-40). Entendemos então que o paratexto é um tipo de suporte linguístico capaz de influenciar na força da mensagem a ser passada ao leitor. Como exemplo, podemos citar o material publicitário de determinada obra. Trata-se de epitextos com forças ilocutórias de pedido ou sugestão aos leitores que adquiram o livro, ou mesmo posfácios que tratem de outras obras do autor com a força ilocutória de sugestão, ao deixar, de forma mais ou menos explícita, o convite ao leitor para que busque ler tais obras.

Por fim, temos o aspecto funcional dos paratextos, colocado pelo autor como essencial, dado o fato de que existem em função de determinado texto. Todo e qualquer elemento de um paratexto sempre será subordinado ao texto, portanto, sua funcionalidade é o que dita sua essência, conduta e existência.

> Essencial, porque, ao que tudo indica e salvo exceções pontuais que encontraremos aqui e ali, o paratexto, sob todas as suas formas, é um discurso fundamentalmente heterônomo, auxiliar, a serviço de outra coisa que constitui sua razão de ser: o texto. (Genette, 2009, p. 17)

As funções do paratexto, segundo Genette, não podem ser descritas de forma teórica, haja vista que as escolhas funcionais não são condicionadas às decisões entre isso ou aquilo. Diferentes paratextos podem ter intenções diversas, assim como tempo e substâncias diversas, porém, cada um deles tem sua função, que pode, sim, variar dentro de um determinado repertório.

> As escolhas funcionais não são da ordem alternativa e exclusiva do ou isso/ou aquilo: um título, uma dedicatória, um prefácio, uma entrevista podem ter em vista ao mesmo tempo diversos fins, escolhidos sem veto a nenhum deles no repertório, mais ou menos aberto, próprio a cada tipo de elemento: o título tem suas funções, a dedicatória tem as suas, o prefácio garante outras ou, às vezes, as mesmas, sem prejuízo das especificações mais rigorosas (Genette, 2009, p. 18, grifo do autor)

Assim, não é possível descrever teoricamente as funções dos paratextos, pois tais funções são um objeto demasiado empírico, histórico e demasiado diverso, a ser esclarecido de modo indutivo, gênero por gênero, espécie por espécie. Sobre tipos funcionais, Genette afirma:

> As únicas regularidades significativas que se pode introduzir nessa aparente contingência consistem em estabelecer as relações de dependência entre funções e estatutos e, portanto, em identificar classes de tipos funcionais, e ainda reduzir a diversidade de práticas e mensagens a alguns temas fundamentais e fortemente recorrentes, porque a experiência mostra que se trata no caso de um discurso mais "restritivo" do que muitos outros, e em que os autores inovam com menor frequência do que imaginam. (Genette, 2009, p. 18)

Tendo em vista as reflexões propostas por Roger Chartier, com foco histórico e descritivo, e por Genette, de foco sincrônico estruturalista, salientamos que o presente trabalho fará uso da visão construída na obra *Paratextos editoriais* como ferramenta teórica para coleta de dados e posterior análise do corpus escolhido. Tal escolha se dá pelo fato de Genette propor um modelo que o próprio chama de "quadro geral" (Genette, 2009, p. 19). Tal paradigma nos permitirá construir um trabalho capaz de analisar e compreender os paratextos presentes em cada um dos formatos adotados pelas publicações de mangás feitos pela editora JBC de forma eficiente.

Ainda a respeito do nosso entendimento acerca da eficácia do uso da teoria de Genette para nossa pesquisa, faz-se necessário notar que os paratextos presentes no corpus analisado não são tão diferentes do que encontraríamos em histórias em quadrinhos ocidentais, ou mesmo em livros traduzidos do inglês (ou de outras línguas ocidentais ou não) para o português. Os mangás investigados possuem um formato físico que, apesar de fugir das dimensões padrões de um quadrinho de super-herói norte-americano encontrado em qualquer banca de revistas do Brasil, se assemelha bastante a um livro comum, com sua capa

e quarta capa em *couché*. O miolo, por outro lado, normalmente é composto por papel jornal, preservando uma característica herdada das edições japonesas. A manutenção dessa decisão nas publicações brasileiras se justifica, em nossa perspectiva, pelo entendimento de que tal material foi estabelecido como o padrão por seu custo-benefício, proporcionando boa impressão em preto e branco, com um gasto menor em comparação a alternativas mais comuns em livros, como o offset e o pólen.

Além da composição material, os demais paratextos são igualmente habituais em relação ao que vemos em outros materiais editoriais, como sumários, intertítulo, na terminologia de Genette (2009), bem como os variados tipos de notas. O uso de títulos, intertítulos, sumários, sinopses e notas não mostram nada de inusual ou único dos mangás. Entendemos que os paratextos encontrados são comuns e encontrados em qualquer produto editorial moderno, por dois motivos: primeiro, pelo fato de o mangá moderno, apesar de sua origem centenária de publicação em rolo, ter sido profundamente influenciado pelo ocidente ao assumir forma semelhante a um livro ocidental; segundo, pelo fato de os paratextos presentes nos objetos analisados, excluindo as capas e o material extra, terem sido incluídos durante o processo de editoração no Brasil, no caso pela JBC, como parte do processo de tradução e adaptação da obra.

Aqui incluímos o aspecto coercitivo do paratexto, referente à sua influência sobre a percepção e leitura da obra pelo leitor. Os paratextos, segundo Genette (2009), teriam, portanto, a possibilidade de moldar as expectativas do receptor, orientando-o acerca do conteúdo, intenção, bem como a respeito do estilo do autor. Destacamos, dentro do corpus analisado, as notas (de tradução e do editor) como elementos importantes no fornecimento de informações adicionais, esclarecimento de termos e fornecimento de comentários que influenciam na interpretação da obra, algo importante, haja vista tratar-se de obras criadas em um contexto histórico e social consideravelmente diferente do que é vivenciado pelos brasileiros. O aspecto coercitivo do paratexto, portanto, expõe como os peritextos podem influenciar e moldar a experiência leitora. Podem despertar expectativas, orientar a interpretação e fornecer um contexto adicional que afeta o modo como a obra é recebida. Contudo, não obstante a questão coercitiva, salientamos que o leitor possui sua própria agência na interpretação da obra, sendo capaz, inclusive, de se apropriar do paratexto de diferentes modos.

Entendemos que todos os paratextos, por definição, ao considerarmos sua função na composição da obra, são importantes na garantia de uma boa leiturabilidade. Partindo desta compreensão, entendemos ser necessário nos debruçarmos sobre a definição de leiturabilidade e buscar compreender, também, como avaliá-la.

1.4. Leiturabilidade e como avaliá-la

A leiturabilidade (em inglês, *readability*) trata do conjunto de características que facilitam a leitura de determinado texto. Pode ser confundida com a legibilidade, que, por sua vez, conforme DuBay (2004), está relacionada à tipografia e ao *layout* de determinada obra. Em *The principles of readability*, de 2004, William H. DuBay expõe três definições, dadas por diferentes autores.

Em *SMOG grading-a new readability formula*, publicado em 1969, Harry McLaughlin entende a leiturabilidade como o nível que determinado grupo de pessoas considera uma leitura atraente e compreensível. DuBay (2004, p. 3) observa que se trata de uma definição que versa sobre a interação entre o texto e uma classe específica de leitores com características determinadas, como habilidade de leitura, conhecimento prévio sobre a obra e motivação para a leitura.

George Klare, em *Measurement of readability*, de 1963, define leiturabilidade como a facilidade de entender ou compreender determinado texto de acordo com a forma como ele é redigido. Segundo DuBay (2004, p. 3), Klare foca no estilo de escrita como uma característica apartada de seu conteúdo, desconsiderando também a coerência e a organização do texto em questão.

Edgar Dale e Jeanne Chall (1949), em *The concept of readability*, propõem uma definição que DuBay (2004, p. 3) considera a mais compreensível:

> A soma total (incluindo todas as interações) de todos os elementos de determinado material impresso que afetam o sucesso na leitura de um determinado grupo de leitores. O sucesso está relacionado com a compreensão, velocidade de leitura e manutenção do interesse dos leitores (Dale; Chall, 1949, p. 23, tradução nossa)[5]

[5] The sum total (including all the interactions) of all those elements within a given piece of printed material that affect the success a group of readers have with it. The success is the extent to which they understand it, read it at an optimal speed, and find it interesting.

Consideramos que o conceito dado por Dale e Chall é o mais adequado para o presente projeto, dada a importância dada pelos autores à interação entre todos os elementos de um material impresso ao avaliarem a leiturabilidade de determinada obra. Entendemos que tal definição considera a importância da materialidade, bem como dos paratextos do título em sua leiturabilidade.

Ao deliberarmos a respeito dos critérios a serem observados na definição de uma boa leiturabilidade, observaremos quais são os paratextos de cada um dos formatos e obras analisadas e refletiremos acerca de como cada um destes paratextos influencia ou não em cada um dos aspectos determinantes da leiturabilidade, de forma qualitativa, partindo do conceito de leitor implícito, proposto por Wolfgan Iser (1996), que debateremos em detalhes no subcapítulo "1.10. O leitor implícito do mangá *shōnen*". Baseados nessas impressões, proporemos diferentes reflexões sobre cada um dos paratextos, possíveis linhas de pensamentos que levaram a editora a tais escolhas e como seria, ou não, possível melhorar a leiturabilidade de tais obras.

1.5. Leitura de imagens

Partindo da compreensão de que o mangá, sendo o quadrinho japonês, é composto por imagem e palavra de modo integrado, amalgamado, é interessante nos debruçarmos sobre o letramento visual com o objetivo de estabelecer uma ferramenta teórica que nos auxiliará na compreensão de como os paratextos presentes nos objetos analisados interagem com a obra e como influenciariam na leiturabilidade. Em *Reading Images: An Introduction To Visual Literacy*, de Melissa Thibault e David Walbert, os autores definem o letramento não só como "a habilidade de ler e escrever, mas também a habilidade de 'ler' outros tipos de signos além das palavras" (Thibault; Walbert, 2004, p. 1, tradução nossa)[6], como, por exemplo, imagens e gestos. Thibault e Walbert afirmam que o indivíduo letrado visualmente deve ser capaz não somente de conseguir ler signos além das palavras, mas também compreender, pensar, criar e se comunicar graficamente, como os autores detalham:

> O letramento visual é a capacidade de ver, entender e, finalmente, pensar, criar e comunicar graficamente. De um modo geral, o espectador

[6] The ability to read and write, but it can also refer to the ability to "read" kinds of signs other than words.

> visualmente letrado observa uma imagem com cuidado, crítica e atenção às intenções do criador da imagem. Essas habilidades podem ser aplicadas igualmente a qualquer tipo de imagem: fotografias, pinturas e desenhos, arte gráfica (incluindo tudo, desde charges políticas a histórias em quadrinhos até ilustrações em livros infantis), filmes, mapas e vários tipos de tabelas e gráficos. Todos transmitem informações e ideias, e o letramento visual permite ao espectador reunir as informações e ideias contidas em uma imagem, colocá-las em contexto e determinar se são válidas. (Thibault; Walbert, 2004, p. 1, tradução nossa)[7]

Em um primeiro momento, a leitura de imagem parte da identificação do sujeito e demais elementos em determinada fotografia, obra de arte etc. A partir daí as habilidades para identificar os detalhes das imagens são multidisciplinares: desde um olhar atento aos detalhes, pensamento crítico para interpretar o que se vê e a capacidade de compreender a relação visual entre tais elementos. Thibault e Walbert detalham sua perspectiva sobre essa característica do letramento visual.

> As habilidades de letramento visual já são empregadas em uma variedade de disciplinas. A observação é parte integrante da ciência. A crítica é útil para considerar o que deve ser incluído em um ensaio nas Artes da Linguagem, também faz parte da análise de uma imagem visual. A desconstrução, empregada na resolução de problemas matemáticos, é usada com imagens para recortar e avaliar elementos e como eles se relacionam com o todo. Discernir o ponto de vista ou o preconceito é importante na análise de anúncios e obras de arte. (Thibault; Walbert, 2004, p. 1, tradução nossa)[8]

Ainda tratando das diversas habilidades necessárias no letramento visual, em *Visual Literacy*, publicado em 2015, Roberts A. Braden cita John Debes para abordar não só o conjunto de competências necessárias como apontar também que leitura visual passa por uma experiência sensorial.

---

[7] Visual literacy is the ability to see, to understand, and ultimately to think, create, and communicate graphically. Generally speaking, the visually literate viewer looks at an image carefully, critically, and with an eye for the intentions of the image's creator. Those skills can be applied equally to any type of image: photographs, paintings and drawings, graphic art (including everything from political cartoons to comic books to illustrations in children's books), films, maps, and various kinds of charts and graphs. All convey information and ideas, and visual literacy allows the viewer to gather the information and ideas contained in an image, place them in context, and determine whether they are valid.

[8] Visual literacy skills are already employed in a variety of disciplines. Observation, as we've noted, is integral to science. Critique, useful in considering what should be included in an essay in Language Arts, is also a part of examining a visual image. Deconstruction, employed in mathematical problem solving, is used with images to crop and evaluate elements and how they relate to the whole. Discerning point of view or bias is important in analyzing advertisements and works of art.

> O letramento visual refere-se a um conjunto de competências visuais que um ser humano pode desenvolver ao ver ao mesmo tempo em que integra outras experiências sensoriais. O desenvolvimento dessas competências é fundamental para o aprendizado humano normal. Quando desenvolvidos, eles permitem que uma pessoa visualmente letrada discrimine e interprete as ações, objetos e/ou símbolos visíveis, naturais ou feitos pelo homem, que ele encontra em seu ambiente. Através do uso criativo dessas competências, ele é capaz de se comunicar com os outros. Através do uso apreciativo dessas competências, ele é capaz de compreender e desfrutar das obras-primas da comunicação visual. (Debes apud Braden, 2015, p. 1, tradução nossa)[9]

Ao compreendemos as reflexões e definições de letramento visual colocadas pelos textos supracitados, tentaremos estabelecer, no subcapítulo "1.9. A gramática das histórias em quadrinhos", quais fatores agem na interação entre o leitor e os quadrinhos.

Refletindo sobre o objeto de análise do presente trabalho, os mangás, mais especificamente seus paratextos, entendemos que se faz necessário nos determos brevemente nas competências necessárias para a realização da leitura visual de tais objetos, de modo a realizar de forma satisfatória avaliação de leiturabilidade de tais objetos.

Em primeiro lugar, temos a **capacidade de observação** como critério básico. Aqui, salientamos que nossa pesquisa e perspectiva de análise está baseada no conceito de leitor implícito, buscando um ponto de observação do objeto que seja amplo, geral e considerando que o corpus em questão, ao se caracterizar como *shōnen*, busca um perfil bastante específico de leitores, jovens entre 11 e 20 anos, preferencialmente do sexo masculino. É a partir deste ponto que embasaremos nossa leitura, crítica e análise do objeto em questão.

A capacidade de interpretação da imagem lida, mais especificamente da sua função enquanto peritexto constituinte da obra analisada, é outra das competências que entendemos ser necessária para a leitura de nosso objeto. A partir do emprego de tal competência, poderemos recortar os paratextos do todo que constitui cada página do mangá e avaliar como

[9] Visual literacy refers to a group of vision competencies a human being can develop by seeing at the same time he has and integrates other sensory experiences. The development of these competencies is fundamental to normal human learning. When developed, they enable a visually literate person to discriminate and interpret the visible actions, objects, and/or symbols, natural or man made, that he encounters in his environment. Through the creative use of these competencies, he is able to communicate with others. Through the appreciative use of these competencies, he is able to comprehend and enjoy the masterworks of visual communication.

eles se relacionam com o todo na construção da leiturabilidade de cada um dos volumes avaliados.

Ao realizar a desconstrução dos elementos para sua análise, somos levados à próxima competência necessária: a **crítica**. É por intermédio da crítica que seremos capazes de considerar quais paratextos são ou não relevantes no estabelecimento da leiturabilidade dos objetos, bem como é tal competência que torna possível refletirmos sobre possíveis falhas e êxitos de tais paratextos e como seria possível torná-los mais eficazes no processo de construção da leiturabilidade.

Compreendendo como se dá a leitura de obras que unem palavra e imagem, seremos capazes de avaliar como os paratextos auxiliariam ou não na leiturabilidade de tais obras, mas como avaliar, de fato, a leiturabilidade do objeto em questão? Frank W. Baker (2012), em *Media literacy in the K-12 classroom*, sugere uma série de questões com a intenção de exercitar o letramento visual de estudantes.

Consideremos que as questões colocadas, relacionadas às competências para leitura de imagens que listamos ao início deste tópico, são um bom guia e uma referência eficaz para o estabelecimento de uma metodologia para nossa análise. A leitura visual dos objetos analisados se dará, então, por meio da observação, identificação e crítica da peça, reflexão a respeito das questões colocadas no parágrafo anterior, para posterior a respeito da relação de tais paratextos com cada um dos elementos que constitui a leiturabilidade da obra em questão. Contudo, entendemos que se faz necessário refletirmos sobre mais uma teoria que entendemos ser indispensável para a devida abordagem, análise e compreensão do corpus escolhido para o presente trabalho, a semiótica, cuja apreensão julgamos estar relacionada à leitura de imagens proposta por Thibault e Walbert, ao notarmos que a leitura de imagens passa pelo entendimento dos signos presentes na linguagem das histórias em quadrinhos. Passemos então a uma discussão acerca da semiótica.

1.6. Semiótica segundo Saussure

A semiótica trata do estudo dos sinais ou dos signos. Dentre os mais variados intelectuais que se dedicaram a este campo de estudo, focaremos primariamente na teoria do

signo de Ferdinand de Saussure para nortear a presente iniciativa de catalogação dos recursos semióticos dos paratextos das histórias em quadrinhos, mais especificamente, dos mangás.

Ferdinand de Saussure foi o linguista e filósofo responsável pelo desenvolvimento do Curso de Linguística Geral. Sua teoria do signo teria surgido quando ele "sentiu que a teoria dos signos linguísticos deveria ser colocada em uma teoria de base mais geral." (Yakin; Totu, 2014, p. 5, tradução nossa).

Para Saussure, a linguagem é um sistema de sinais, mas para além da linguagem, existem inúmeros sistemas de sinais. De acordo com Yakin e Totu (2014), para Saussure, a linguagem seria o sistema de sinais superior, quando comparado a outros sistemas de sinais existentes, pois teria um importante papel na construção da realidade. Aqui, passaremos brevemente pelas principais ideias propostas por Saussure, algumas delas na forma de dicotomias.

Saussure define a língua como um sistema de regras que, mesmo em constante mudança, segue uma lógica própria. Em uma analogia com o jogo de xadrez, a historicidade das peças é desimportante no processo de entendimento das regras do jogo (destaque para a sincronia no entendimento da língua). Da mesma forma, as características morfológicas das peças deste jogo são igualmente desimportantes, seja sua forma, tamanho e cor são atribuídas pelos jogadores de forma arbitrária (aqui, a arbitrariedade dos signos). É, então, a dimensão sócio-coletiva da língua que define os sentidos e passa a ser o aspecto de principal interesse da linguística. Resumindo, cada peça, ou cada regra desse sistema, tem seu significado construído sempre de forma comparativa às outras, e a inserção ou exclusão de cada uma dessas peças muda a prática do jogo. Ao refletirmos a respeito das histórias em quadrinhos, vemos como elas possuem um sistema de regras próprias, que também estão sujeitas a mudanças, mas que seguem uma lógica. Aqui, destacamos como variações das regras dos quadrinhos as diferenças que destacam o mangá como algo mais específico, com seu sentido de leitura peculiar e predominância de uso de desenhos em preto e branco.

Outra ideia é a arbitrariedade. Os signos são criação humana, sem vínculo direto entre palavra e objeto, contudo, os sentidos são conferidos por convenção. Dando um exemplo, o miado de um gato possui um som que é indiferente qualquer que seja a nacionalidade do gato, porém, serão usadas diferentes grafias em diferentes línguas, como o miau, em português, o *meow*, em inglês, e o *nyan* (にゃん), japonês. Não existe nada nessas

diferentes grafias que indique ser o som do miado de um gato que vá além das convenções previamente estabelecidas pela comunidade falante de cada uma das línguas. Dentro da ideia de arbitrariedade, temos as convenções próprias dos quadrinhos, como a ideia de passagem de tempo entre um painel e outro, o uso de diferentes formatos de balão de fala para situações como fala por meio eletrônico ou gritos.

Destacamos também o uso dos conceitos de significante e significado como elementos constituintes do signo. De acordo com Alves (2016b), o significante trata de um objeto, seja físico ou imaginado, feito por som, escrita ou representação imagética capaz de emitir um significado, também chamado de imagem acústica, e o significado seria a ideia ou o conceito expresso pelo signo. Os quadrinhos são uma forma de arte composta por dois tipos de significantes que atuam em conjunto, a escrita e o desenho (reprodução imagética), na representação de seus significados, ou ideias a serem transmitidas pelos signos.

Partindo das ideias propostas por Saussure para a compreensão do que é a língua e da arbitrariedade dos signos, fomos capazes de compreender que os quadrinhos, bem como os mangás, possuem regras e convenções próprias. Não obstante tal entendimento, compreendemos ser necessário ir um pouco além, pois precisamos entender o que são as ferramentas, ou os recursos semióticos, que tornam possíveis a construção de significados.

1.6.1. Recurso semiótico

Tendo estabelecido a visão de Saussure sobre a teoria do signo, adentraremos a reflexão de Theo Van Leeuwen sobre os recursos semióticos. Van Leeuwen (2005) expõe que o termo recurso semiótico se originou no trabalho de Halliday, que dizia que a gramática da língua não se tratava de um código, ou mesmo de um conjunto de regras usadas para a construção correta de frases, sendo um "recurso para a produção de significados" (Halliday apud Van Leeuwen, 2005, p. 3, tradução nossa).

Van Leeuwen (2005), em seu texto, expande essa ideia para outros modos semióticos variados, e define recurso semiótico como "as ações e artefatos que usamos para comunicar, sendo eles produzidos fisiologicamente [...] ou por meios tecnológicos" (Van Leeuwen, 2005, p. 3, tradução nossa), constituindo-se objetos, significantes e ações observáveis que foram absorvidos pelo domínio da comunicação social e possuindo

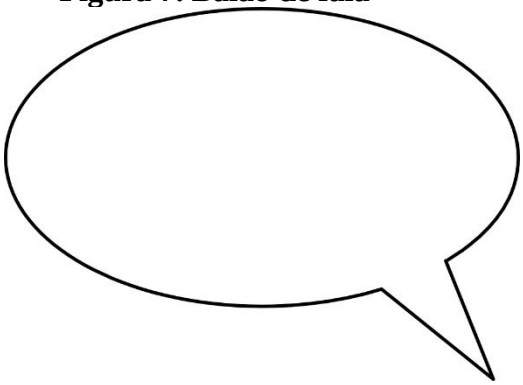
potencial semiótico construído por meio do uso contínuo pelos usuários do recurso em questão. O uso de tais instrumentos acontece em determinados contextos sociais, podendo ter regras ou melhores práticas que regulam como recursos semióticos específicos podem ser usados, ou mesmo deixar os usuários livres para usar tal recurso da forma como considerarem mais adequado. Aqui, podemos entender convenções próprias dos quadrinhos como o estabelecimento de recursos semióticos representativos desta forma de arte, como o uso de onomatopeias para a representação gráfica de um som produzido não pela fala de um personagem, mas ações ou objetos presentes no painel, seja o som de uma explosão ou de um golpe dado por um personagem em outro, o uso de diferentes formas de balão de fala para determinadas situações ou mesmo o uso de diferentes painéis para expressar a passagem de tempo. São exemplos já usados anteriormente, mas que mostram bem como a linguagem dos quadrinhos é feita de diferentes recursos semióticos que auxiliam no estabelecimento e uso desta língua na comunicação entre autores e leitores.

Recursos semióticos podem abranger a comunicação verbal, bem como a escrita, fotografia, expressão corporal, qualquer outra "gramática" ou recursos para construção de significados, como o uso de diferentes paratextos que têm como função auxiliar na compreensão de determinado mangá. Veremos, ao longo de nossa análise que todos os volumes analisados seguem, em maior ou menor grau, uma gramática própria na construção e abordagem de seus paratextos, fato que pode se dar tanto por convenção da linguagem mangá, quanto pelo fato de pertencerem ao mesmo catálogo editorial.

1.7. Balões de fala, pensamento e além

Apesar de serem denominados balões de "fala", os balões cumprem a função de expressar muito mais do que a texto verbal vocalizado pelos personagens, por meio de diferentes representações iconográficas, o autor é capaz de especificar falas, sussurros, pensamentos, vozes expressas por meios eletrônicos etc. A seguir, vamos listar e trazer descrições sobre os diferentes tipos de balões usados nas histórias em quadrinhos.

Figura 7. Balão de fala



Fonte: Pixabay

O tipo mais comum, os balões de fala são constituídos de contorno contínuo, formato oval ou retangular e uma ponta direcional simples que aponta ao personagem que emite a fala em questão. Trata-se de um recurso semiótico que representa a expressão verbal de um personagem presente no quadro em circunstâncias consideradas "normais", ou seja, sem alterações na voz, não sendo caracterizado como um grito, bem como sem ser considerado um sussurro, além de não se utilizar de recursos de quaisquer tipos para projeção da fala, como microfones, megafones etc.

Figura 8. Balão de pensamento ou sonho



Fonte: Pixabay

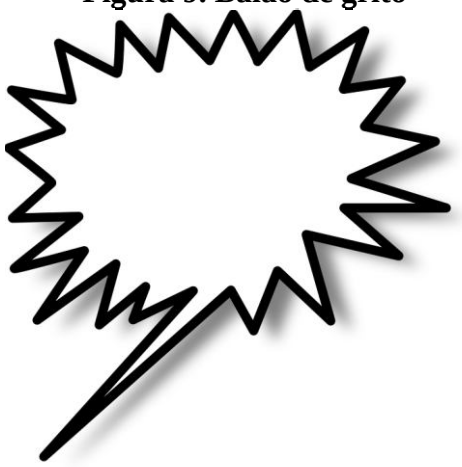
O balão de pensamento ou sonho apresenta contorno contínuo e ondulado, como em representações comuns de desenhos de nuvens, com traço contínuo e ponta direcional em formato de bolhas (ou pequenos círculos) direcionadas ao personagem. O formato de nuvem, como um objeto não sólido, pode muito bem remeter, semioticamente, ao fato de

pensamentos e sonhos serem algo etéreo, imaterial, intangível, enquanto o som emitido pela fala que verbaliza o pensamento o caracterizaria, dentro desta coleção de recursos semióticos próprios, como algo tangível, sendo percebido pelos personagens ao redor do emissor da fala.

Aqui, vale apontar uma característica do gênero, enquanto em mídias como o cinema e a televisão, o personagem, ao refletir sobre algo, pode tanto se expressar falando sozinho, ou mesmo utilizando o recurso da voz *off* (Ferreira, 2010), nas histórias em quadrinhos este tipo de função narrativa usa, quase exclusivamente, o balão de pensamento e ou o recordatório.

O recordatório é considerado uma caixa de texto diferente do balão de fala (Faria, 2011), por isso, no presente trabalho, não vamos desenvolver uma maior definição, ou mesmo descrever características e usos de tal recurso semiótico das histórias em quadrinhos.

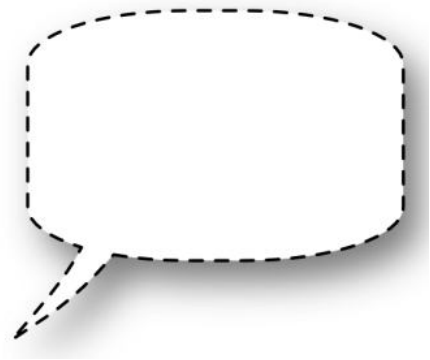
Figura 9. Balão de grito



Fonte: Pixabay

O balão de grito apresenta contorno contínuo pontiagudo, formato utilizado nas histórias em quadrinhos também para representação de uma explosão. Pode apresentar letras com fontes em tamanhos maiores do que o padrão adotado pela obra e indica o uso da voz em volume mais alto, característico de um grito. Sua ponta direcional pode ser identificada por uma ponta destacadamente maior do que as outras apontando para o personagem que exprime o grito. O formato pontiagudo evoca a forma expansiva, súbita, violenta e ruidosa que a explosão carrega enquanto significado.

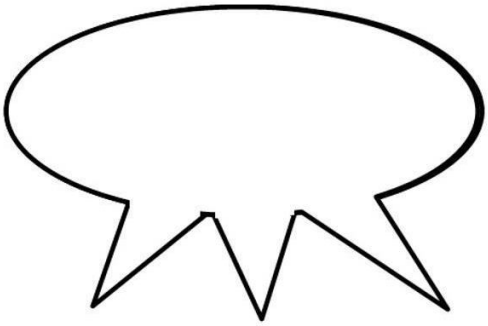
Figura 10. Balão de sussurro



Fonte: Gratispng

O balão de sussurro, semelhantemente ao balão de fala, pode possuir formato oval ou retangular com ponta direcional simples, porém, com contorno pontilhado, recurso semiótico estabelecido pelo seu uso frequente nas histórias em quadrinhos para representar falas sussurradas pelos seus emissores, geralmente direcionadas ao personagem mais próximo.

Figura 11. Balão uníssono

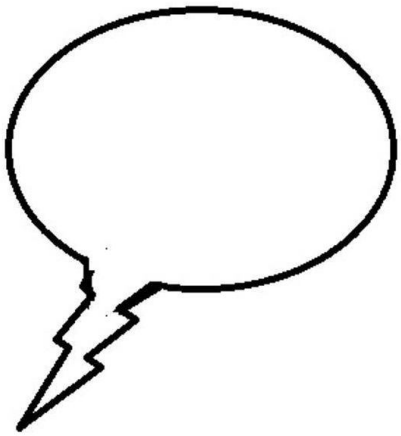


Fonte: Escola Kids

O balão uníssono é caracterizado pelo formato oval, traço contínuo e múltiplas pontas direcionais, indicando a fala simultânea de diferentes personagens, recurso semiótico comumente usados para representar a fala de múltiplos personagens. Suas pontas direcionais podem ou não apresentar o número exato dos personagens expressando tal fala, tendo em vista que pode tratar-se de dois ou três personagens presentes no quadro, ou mesmo de uma multidão sem número.

Observamos tratar-se de um recurso semiótico significantemente econômico, pois permite que o usuário expresse a fala de muitos personagens, movidos pela mesma necessidade de expressar uma única ideia sem que isso resulte na necessidade de se colocar múltiplos balões de falas com o mesmo texto.

Figura 12. Balão eletrônico



Fonte: Escola Kids

O balão eletrônico, muito semelhante ao balão de fala comum, apresenta traço contínuo e formato oval, contudo, sua ponta direcional se apresenta no formato de raio, recurso semiótico que se apoia no raio enquanto ícone cujo índice está relacionado à energia elétrica para expressar a fala veiculada por meios eletrônicos como: televisão, rádio, telefone, computador etc.

O balão eletrônico também é utilizado para representar a fala de personagens robôs ou androides, tendo em vista que seu objetivo é expressar que a fala está sendo emitida por meio de aparelho eletrônico, sendo indiferente se o emissor é um humano apresentando um telejornal ou um robô criado por um cientista.

Concretizamos, assim, a catalogação por intermédio da elaboração de uma breve descrição e propondo uma igualmente sucinta reflexão teórica sobre cada um dos recursos semióticos em questão. São eles: o balão de fala, o mais comum, representando a fala dos personagens; o balão de pensamento ou sonho, expressando o que se passa na mente dos personagens; o balão de grito, expressando a fala ruidosa e explosiva de um personagem; o balão de sussurro, expressando a fala em tom baixo; o balão uníssono, sintetizando a fala de múltiplos personagens em um único balão; e, por fim, o balão eletrônico, que identifica a

fala expressada por meio de aparelho de composição eletrônica. Compreendendo os balões de fala como característica elementar das histórias em quadrinhos – igualmente aplicada aos mangás –, passemos então a uma reflexão acerca da construção das HQs como linguagem com gramática própria.

1.8. A gramática das histórias em quadrinhos

Abordando a leiturabilidade, tratamos também de leitura. A seguir, faremos uma descrição do processo de leitura das histórias em quadrinhos (haja vista os mangás serem um tipo de história em quadrinhos) partindo da definição do gênero, propondo uma definição de HQ enquanto linguagem e, por fim, usando de *InuYasha* como exemplo para descrever como se dá o processo de leitura das Histórias em Quadrinhos.

1.8.1. A popularização das Histórias em Quadrinhos

Da união entre as imagens gráficas da comunicação visual e a escrita da comunicação verbal surgiriam as histórias em quadrinhos. Para o teórico Waldomiro Vergueiro, esse processo se deu de maneira orgânica, suprindo uma necessidade humana:

> [...] as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente [...]: a imagem gráfica. O homem primitivo [...] transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos da comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem sucedida [...] O advento do alfabeto fonético fez com que a imagem passasse a ter menor importância como elo de comunicação entre os homens [...] (Rama, Vergueiro, 2008, p. 8-9)

Não obstante a compreensão da relação que Rama e Vergueiro fazem entre as histórias em quadrinhos e as pinturas rupestres, há de se criticar essa necessidade de estabelecer uma origem imemorial da arte sequencial. Entre as críticas possíveis, chamamos a atenção para a limitação de diversidade que esse empenho causa ao restringir a diversidade de influências, tradições e culturas que contribuíram para o desenvolvimento deste tipo de expressão artística. A busca por uma origem antiquíssima simplifica em excesso tal complexidade e variedade de influências, além de desconsiderar o fato de que a história da

arte sequencial e, por consequência a história das HQs, é marcada por uma série de transformações ocasionadas por mudanças sociais, políticas e tecnológicas ao redor do mundo.

Consideramos ser mais importante do que o estabelecimento de uma origem imemorial da arte sequencial o reconhecimento da já citada diversidade de influências e tradições que contribuíram para a construção desta forma de expressão artística, bem como a valorização de suas constantes mudanças e adaptações, que tornam esse meio capaz de refletir e dialogar com as mais variadas realidades culturais e sociais presentes na humanidade.

Foi no século XIX que as histórias em quadrinhos se firmaram como uma produção cultural que tinha por objetivo se tornar um bem a ser consumido de forma massificada pelos leitores, fazendo parte, assim, da cultura de massas. Antes desse momento, a cultura e a educação estavam vinculadas somente às classes sociais mais abastadas, mas foi a cultura socioeconômica capitalista que engendrou o advento das histórias em quadrinhos tanto como um objeto de consumo na constituição de um mercado, como um meio de propagar tais ideais. A expressão "histórias em quadrinhos" foi cunhada no início do século XX, quando houve a inserção dos balões de fala nos desenhos para representar, de forma verbal, as falas dos personagens – vale citar, no entanto, que, apesar do termo "história em quadrinhos" ser hoje considerado padrão, bem como sua abreviatura HQ, existem outros termos usados pela comunidade leitora, como gibi – palavra que surgiu inicialmente nos anos 1960 considerada por parte dos leitores como depreciativa ao relacionar a mídia apenas ao público infantil, além de uma expressão de origem racista (Freitas; Paula, 2023) –, e banda desenhada – expressão originária do português europeu.

1.8.2. Histórias em Quadrinhos como linguagem

Pretendemos, aqui, descrever o processo de leitura das histórias em quadrinhos conforme a gramática proposta por Will Eisner (2015), porém, antes de adentrarmos à questão da gramática dos quadrinhos, precisamos refletir sobre a arte sequencial enquanto linguagem, distanciando-nos das HQ's enquanto produtos de consumo em massa.

Cagnin (2014, p. 25) define as histórias em quadrinhos como um sistema narrativo constituído de dois códigos de signos gráficos: a imagem, representada pelo desenho, e a linguagem escrita. Cagnin propõe, assim, uma perspectiva de HQ's enquanto recurso semiótico para construção de um sistema narrativo. Mais adiante, traremos uma descrição mais detalhada a respeito. De toda forma, resumidamente, Van Leeuwen define recurso semiótico como "as ações e artefatos que usamos para comunicar, sendo eles produzidos fisiologicamente [...] ou por meios tecnológicos" (Van Leeuwen, 2005, p. 3, tradução nossa)[10].

Thierry Groensteen, em *O sistema dos quadrinhos*, define a linguagem das HQ's como "um conjunto original de mecanismos produtores de sentido" (Groensteen, 2015, p. 10) ao refletir sobre a possibilidade uma nova semiologia das histórias em quadrinhos. Não obstante a compreensão de não ser essa a única forma de compreender o processo de leitura das histórias em quadrinhos, no presente trabalho, faremos uso da abordagem proposta por Will Eisner (2015) para discutirmos, então, o processo de desenvolvimento de tal linguagem e das ferramentas disponíveis para leitura desta mídia.

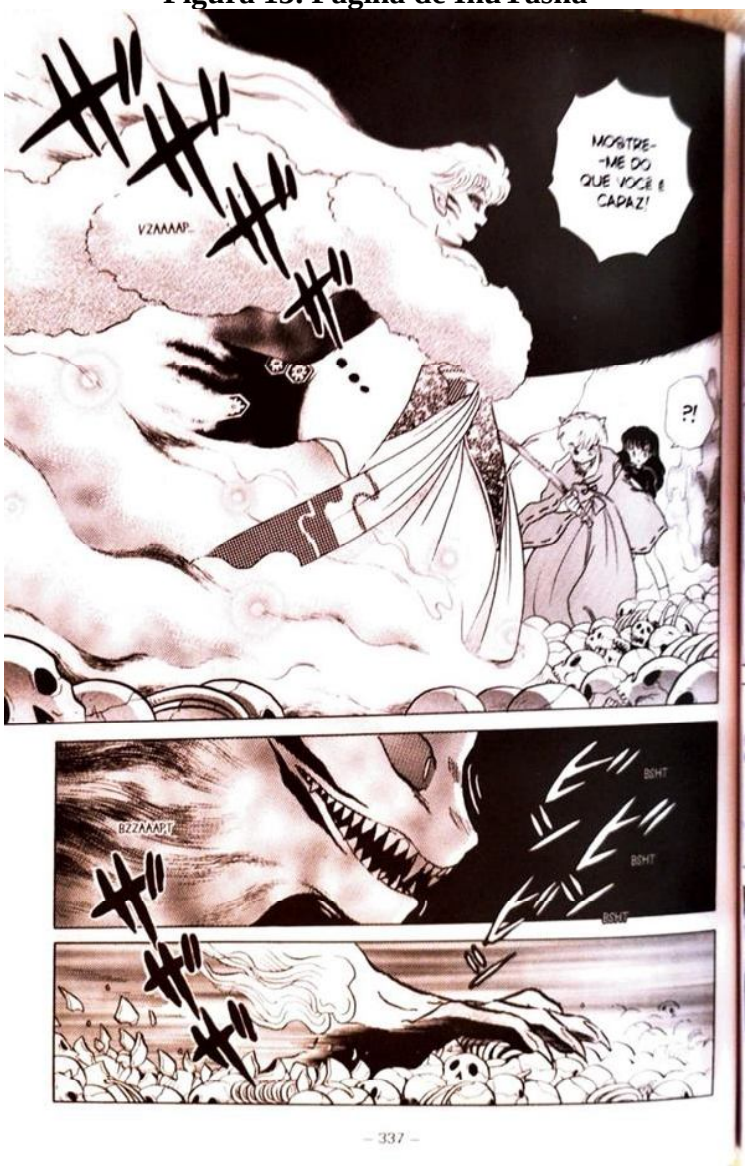
1.8.3. O surgimento da "gramática" da Arte Sequencial

Tomando por pressuposto que a configuração mais comum se dá pela aplicação de imagem e palavra, percebemos que para ler uma HQ o leitor faz uso de capacidades interpretativas verbais e visuais em que as "regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe)" (Eisner, 2015, p. 8) funcionariam em conjunto durante o ato de leitura de uma história em quadrinhos, definindo tal ato como uma ação de empenho intelectual e intelecção estética.

O uso que as HQ's fazem de uma acumulação de imagens e símbolos reconhecíveis, usados inúmeras vezes com o objetivo de expressar ideias semelhantes fomentou o surgimento de uma linguagem ou uma "forma literária" (Eisner, 2015, p. 8) que estabeleceria o que Eisner chama de "'gramática' da Arte Sequencial" (2015, p. 8). Vejamos, em seguida, uma página de *InuYasha*, como exemplo.

[10] the actions and artefacts we use to communicate, whether they are produced physiologically [...] or by means of technologies.

Figura 13. Página de InuYasha



Fonte: InuYasha, volume 1, publicado em *wideban* pela JBC

Neste exemplo, é representada a transformação de Sesshoumaru em sua verdadeira forma, revelada apenas parcialmente, enquanto ele desafia InuYasha, personagem título da história, a mostrá-lo do que ele seria capaz.

É possível realizar a leitura da ação descrita no primeiro quadro como uma sentença, com a fala de Sesshoumaru e o início de sua transformação como predicados diferentes, tendo o vilão como sujeito da transformação sendo demonstrada iconograficamente. Compreendendo a postura ereta e a forma mais humana inicial de Sesshoumaru como o trecho inicial de uma sentença, um trecho escrito que descreve a aparência inicial do personagem e que em seguida passa à narração de sua transformação, fica perceptível o uso

da onomatopeia “BZAAAAAAPT” como algo similar a um modificador dentro de um sintagma, só que aqui observamos a modificação do personagem em si. A onomatopeia, então, cumpre a função de advérbio e os elementos visuais como posturas e gestos funcionam como adjetivos.

O segundo e terceiro quadros trazem a conclusão, novamente fazendo uso da linguagem do corpo para expressar a ação. Desta vez, a autora faz uso de quadros em *close-up* em contraste com o primeiro quadro em que Sesshoumaru aparece de corpo inteiro e como a figura mais alta (e ameaçadora), com o objetivo de construir tensão e dar aura de mistério à transformação em curso. Uma escolha que faz uso das qualidades intrínsecas à narrativa visual.

Por meio do exemplo, compreendemos, então, que a leitura das histórias em quadrinhos se dá por meio da hibridização dos dois sistemas envolvidos na linguagem, o sistema linguístico, acompanhado do sistema de representação iconográfica que traz, por meio de desenhos, o retrato de objetos físicos e é capaz de sugerir movimentos e passagem de tempo por meio do uso de quadrinhos sequenciais. O uso frequente dos mesmos signos, ou recursos semióticos, para a expressão de ideias similares, ao longo dos anos, estabeleceu uma gramática capaz de padronizar a linguagem das Histórias em Quadrinhos – linguagem essa que também apresenta seus desvios e subversões, com diferentes usos da disposição de painéis e balões de fala, ou mesmo por meio do uso de técnicas artísticas incomuns nos quadrinhos, como colagens, fotografias etc. – e possibilitar uma comunicação eficiente entre autor/emissor e leitor/receptor na construção de uma narrativa visual. É partindo de tal gramática que realizaremos a coleta e posterior análise do corpus selecionado para análise, avaliando como os paratextos presentes auxiliam no processo de construção de leiturabilidade das narrativas visuais em questão.

Partindo da reflexão da questão da leitura e da gramática das histórias em quadrinhos, em nosso empenho para analisar a leiturabilidade dos mangás selecionados, fica patente a necessidade de estabelecer quem é o leitor do corpus em questão. Com objetivo de definir os parâmetros de leitor em foco, contemplaremos, a seguir, o conceito de leitor implícito.

1.9. O leitor implícito do mangá shōnen

Ao avaliar a leiturabilidade, precisamos compreender se as obras oferecem ao leitor possibilidade de compreensão do texto, velocidade de leitora e manutenção de seu interesse. Portanto, com objetivo de lograr nossa análise, após compreender o processo de leitura de quadrinhos e sua gramática, precisamos no voltar à compreensão da figura do leitor. Para o presente trabalho, vamos partir do conceito de leitor implícito, proposto por Wolfgang Iser (1996), para basear nossa leitura e análise de leiturabilidade.

O conceito de leitor implícito (Iser, 1996; Rocha, 2017) é uma teoria literária que enfatiza o leitor como possuidor de um papel ativo na construção do significado de um texto. Segundo o autor, o leitor implícito é uma construção mental feita pelo leitor real ao longo da leitura. A questão central da teoria é de que um texto literário não é completo por si só, necessitando da participação do leitor para sua devida compreensão e construção de significado.

O leitor implícito é responsável por preencher as lacunas deixadas pelo texto, como, por exemplo, os detalhes físicos dos personagens, os cenários, as motivações internas dos personagens, entre outros elementos que não são explicitamente mencionados no texto. Iser argumenta que a experiência de leitura é uma interação entre o texto e o leitor, e que o leitor traz suas próprias experiências, conhecimentos e expectativas para essa interação. O leitor implícito é construído a partir dessas experiências individuais, e varia de leitor para leitor. Assim, o leitor implícito:

> encarna todas as predisposições necessárias para que a obra literária exerça seu efeito – predisposições fornecidas, não por uma realidade empírica exterior, mas pelo próprio texto. Consequentemente, as raízes do leitor implícito como conceito são implantadas firmemente na estrutura do texto; trata-se de uma construção e não é um absoluto identificável com nenhum leitor real. (Iser, 1996, p. 36)

Essa teoria destaca a importância da subjetividade e da interpretação na leitura. Cada leitor cria seu próprio leitor implícito e atribui significados diferentes ao texto. Iser acredita que é nessa interação entre o texto e o leitor que o significado do texto é formado. Em resumo, o conceito de leitor implícito existe antes do leitor empírico, já na construção do texto.

> O conceito de leitor implícito é uma estrutura textual, prefigurando a presença de um receptor, sem necessariamente defini-lo: esse conceito pré-estrutura o papel a ser assumido pelo receptor, e isso permanece verdadeiro mesmo quando os textos parecem ignorar seu receptor potencial ou excluí-lo como elemento ativo. Assim, o conceito de leitor implícito designa uma rede de estruturas que pedem uma resposta, que obrigam o leitor a captar o texto. (Iser, 1996, p. 36)

Ao refletir sobre o leitor implícito dos mangás analisados, tendo em vista que todos são do gênero *shōnen*[11][12], é possível definir um perfil de jovens japoneses entre 12 e 18 anos – conforme indicado pela ABRA, a Academia Brasileira de Arte (2023) –, contudo, aqui consideramos que o leitor implícito do corpus são jovens *brasileiros* entre 12 e 18 anos, buscando adaptar apenas a nacionalidade do público em questão. Assim, nossa avaliação de leiturabilidade se dará sempre levando em consideração esse perfil de leitor, ou seja, averiguaremos como os paratextos presentes nas obras influenciam na velocidade de leitura, manutenção de interesse e compreensão dos mangás em relação a este tipo de leitor específico, embora entendendo que o leitor *real* possa se afastar de tal perfil.

Estabelecemos, neste capítulo, os principais termos e definições que serão usados como base para a análise proposta pelo presente trabalho, desde a justificativa acerca da pessoa do discurso usado ao longo do texto, até as elucidações acerca dos conceitos de paratexto e leiturabilidade, passando também reflexões sobre os mangás e os processos que envolvem o desenvolvimento de sua linguagem e leitura. A seguir, passaremos à contextualização do corpus selecionado para a pesquisa, além da descrição de cada um dos mangás analisados – com uma breve sinopse das obras e os motivos que levaram à sua seleção para composição do corpus – e a exposição dos dados coletados – com a inclusão de imagens que exemplificam os peritextos presente nas obras.

---

[11] Salientamos que dentro da Editora JBC não existe distinção entre mangás *shōnen* e *shoujo*, os títulos investigados são enquadrados pela editora nos gêneros ação/aventura, comédia, fantasia e romance, no caso de *InuYasha*; ação/aventura, para *Os Cavaleiros do Zodíaco*; e *Bakuman* está classificado como comédia e romance.

[12] *Bakuman* e *Os Cavaleiros do Zodíaco* foram publicados no Japão na revista *Weekly Shōnen Jump*, enquanto *InuYasha* foi publicado na revista *Weekly Shōnen Sunday*. Não obstante a presença do termo *shōnen*, salientamos que as características desse tipo de mangá não são estanques. Os *shōnen* são conhecidos por apresentar aventuras e muitas batalhas em suas histórias, enquanto romances são mais associados aos *shoujos*, mas *InuYasha*, por exemplo, apresenta todos esses elementos em quantidades consideravelmente parecidas, por outro lado, *Bakuman* é uma história sobre escritores e desenhistas, com suas batalhas sendo representadas por meio das disputas entre os criadores pelo reconhecimento de seus trabalhos como os mangás mais populares do Japão. Portanto, aqui usaremos o conceito do leitor implícito do *shōnen* para a presente pesquisa, mas sem deixar de considerar que esse perfil é um tanto flexível.

2. CONTEXTUALIZANDO O OBJETO E APRESENTANDO OS DADOS COLETADOS

2.1. A JBC e os mangás escolhidos para análise

A Editora JBC, fundada por Masazaku Shoji em 1992, se firmou ao longo de mais de duas décadas como uma das principais editoras de mangá do Brasil e hoje faz parte do Grupo Companhia das Letras, bem como da JBGroup. Abaixo, temos uma descrição dada pela própria editora sobre si:

> Estreitar a distância entre Brasil e Japão e difundir a cultura japonesa entre os brasileiros. Essa é a missão da Editora JBC desde que foi fundado pelo empresário Masakazu Shoji, em 1992, sob o nome Patrimônio Tokyo. Passados 25 anos desde a sua fundação, a Editora JBC se firma como vanguardista na área de comunicação, seja com suas publicações (Mangás JBC, Ink! Comics, revista Hashitag), seja com o desenvolvimento de conteúdo digital para os seus sites (Made in Japan, Henshin, Akibaspace, Hashitag) e redes sociais. A Editora JBC faz parte do JBGroup que engloba outras empresas prestadoras de serviços como a Agência Japorama (braço do grupo especializado na produção de eventos) e a Ohmina, outro braço da empresa cuja especialidade é prestar serviços de logística e distribuição. (JBC, 2021)

Com o objetivo de selecionar um corpus que nos permitisse investigar as características materiais e os paratextos presentes na publicação de mangás físicos adotados pela editora, realizamos uma pesquisa bibliográfica em seu site e observamos que os títulos são publicados nos formatos *tankoubon*, bem como meio-*tanko*, *wideban* e *kanzenban*.

Assim, estabelecemos um recorte que abrange três títulos do catálogo da editora com todos os formatos de publicação com os quais ela trabalha, além de propor uma seleção que aborda títulos publicados, originalmente, em três décadas diferentes: *Bakuman*, editado em *tankoubon*, publicado pela Shōnen Jump entre as décadas de 2000 e 2010; *InuYasha*, tanto na versão em meio-*tanko* quanto a impressão em *wideban*, publicado pela Weekly Shōnen Sunday na década de 1990; e *Os Cavaleiros do Zodíaco* em sua versão *kanzenban*, publicado no Japão na década de 1980, com o objetivo de estabelecer um recorte com todos os formatos publicados pela JBC.

Conforme vemos em reportagem publicada no site *Publishnews* (2022b), a JBC está em ascensão e com cada vez mais títulos lançados, ao contrário do que se vê no cenário geral de publicação de mangás no Brasil, que está em um momento de retração por conta de

reflexos da pandemia de COVID-19, com destaque para a escassez de insumos na produção gráfica. Tal crescimento é creditado, por parte da redação do *site*, à aquisição de 70% do controle da editora por parte da Companhia das Letras (Publishnews, 2022a).

2.1.1. Bakuman

Bakuman foi publicado pela JBC em formato *tankoubon* em 20 volumes, roteirizado por Tsugumi Ohba e ilustrado por Takeshi Obata. Destacamos tal obra dentre as demais publicadas pela editora no mesmo formato, pois a mesma possui o diferencial de ser uma narrativa que trata de dois jovens autores que pretendem publicar mangás em uma das maiores revistas do Japão, a *Shōnen Jump*, uma história sobre a busca do sucesso na indústria editorial japonesa que traz explicações detalhadas sobre esse universo.

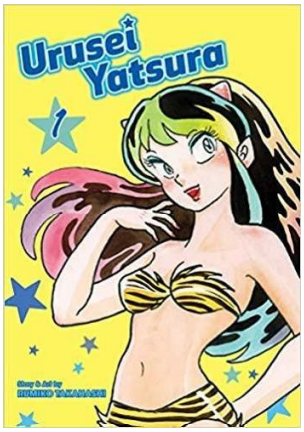
O mangá trata da história de Moritaka Mashiro e Akito Takagi, que se unem para realizar o sonho de criarem uma obra publicada pela *Shueisha* (editora responsável pela *Weekly Shōnen Jump*) e obterem sucesso o suficiente para terem sua obra adaptada para *anime*. Mashiro é um talentoso desenhista, mas que se sente inseguro em tentar ser um criador de mangás depois de seu tio, também *mangaká*, ter morrido por exaustão devido ao ritmo caótico da publicação semanal. Takagi é um escritor talentoso que deseja se tornar um autor de mangá porque, em sua visão, isso lhe traria mais fama e reconhecimento do que seguir carreira como romancista. Juntos, Takagi como roteirista e Mashiro como desenhista, eles formam uma parceria em busca de alcançarem o número um da *Jump*, criando relações de amizade e rivalidade com outros autores com diferentes processos criativos e estilos ao longo do caminho.

Ao observarmos as características do título, notamos a oportunidade de analisar um objeto que traz o formato mais comum para publicação de mangás, o *tankoubon*, que nos auxiliará na coleta dos dados relativos ao que considerado padrão para que possamos, posteriormente, compararmos aos demais títulos analisados. Para além da coleta de tais dados, *Bakuman* traz em si o diferencial de tratar em seu enredo das características do mercado editorial de mangás do Japão, o que nos possibilita avaliar como essa história pode conversar, ou não, com suas características materiais, editoriais e paratextuais no estabelecimento de sua leiturabilidade.

2.1.2. InuYasha

Para o presente trabalho, realizaremos a análise de *InuYasha* em duas edições diferentes, a primeira, publicada em meio-*tanko* pela JBC em 112 volumes com cerca de 100 páginas, e a segunda publicada em *wideban* em 30 volumes. Roteiro e desenho de Rumiko Takahashi. Takahashi, quando da publicação original de *InuYasha*, já havia se consolidado como uma *mangaka* com célebres obras como *Urusei Yatsura* e *Ranma ½*.

Figura 14. Urusei Yatsura



Fonte: internet

Figura 15. Ranma ½



Fonte: internet

Este título foi escolhido para o presente trabalho pelo fato de ser o único título que encontramos no catálogo da editora a apresentar a oportunidade de realizarmos uma análise focada em duas versões da mesma obra. Contudo, não conseguimos acessar volumes que apresentam o mesmo trecho da história em cada uma das versões, por dificuldades, tanto financeiras, quanto de oferta e procura de primeiras edições de obras em quadrinhos no geral. Devido à dificuldade de acessar o primeiro volume da obra em formato meio-*tanko*, procederemos à análise dos volumes que temos em mãos, o primeiro, em wideban, e o vigésimo-terceiro em meio-*tanko*. Assim, estabelecemos que a análise de *InuYasha* abrangerá o primeiro volume de sua versão *wideban*, e o vigésimo-terceiro volume do formato meio-*tanko*.

InuYasha trada da história de Kagome Higurashi, uma jovem que encontra, por acaso, um antigo poço que esconde uma passagem para o Japão medieval, um cenário

habitado por criaturas sobrenaturais conhecidas como *yokais*[13]. Nesse momento, a jovem conhece Inuyasha, um jovem meio-*yokai*, meio humano, que busca um artefato mágico chamado Joia de Quatro Almas para se tornar um verdadeiro e poderoso *yokai*.

2.1.3. Os Cavaleiros do Zodíaco

Os Cavaleiros do Zodíaco (publicado no Japão como *Saint Seiya*) é de autoria de Masami Kurumada e conta a história de guerreiros chamados "Cavaleiros", jovens que fazem uso de armaduras mágicas inspiradas nas constelações do zodíaco para protegerem a deusa Atena e lutarem pela paz na Terra. A trama é centrada em um grupo de protagonistas: Seiya, o cavaleiro da constelação de Pégaso; Shiryu de Dragão; Hyoga, de Cisne; Shun, que traja a armadura de Andrômeda; e Ikki, o cavaleiro de Fênix. Os cinco são cavaleiros de bronze, o ranque mais baixo dos cavaleiros de Atena, que se dividem entre bronze, prata e ouro, e devem enfrentar diversos desafios, incluindo outros deuses da mitologia grega para salvar o mundo da destruição.

Trata-se de uma história de ação, aventura e drama, focada no público jovem entre 10 e 18 anos, haja vista sua publicação original na revista *Weekly Shōnen Jump*. Analisaremos aqui o segundo volume da edição em formado *kanzenban*, publicado pela JBC em 2017. Um formato de luxo que comemora os trinta anos do lançamento original do título no Japão, a coleção completa possui vinte e dois volumes com cerca de 240 páginas cada, o volume analisado possui 238 páginas. Optamos por incluir este título entre nossos objetos de análise justamente por se tratar de uma publicação considerada pela editora como especial e comemorativa de um clássico do gênero, dando-nos a oportunidade de verificar suas semelhanças e disparidades em relação aos demais formatos e avaliar como suas características físicas e editoriais auxiliariam ou não em sua leiturabilidade.

[13] "Yokai ou literalmente 'aparição misteriosa' é o nome dado a qualquer tipo de criatura do folclore japonês: demônios, monstros, espíritos, animais com poderes sobrenaturais, objetos com vida, etc." (Japão Em Foco, 2014)

2.2. Características e paratextos presentes no corpus

2.2.1. Realização material dos objetos

Compreendendo os mangás como produtos editoriais compostos, basicamente, de papel – do miolo à capa, com papéis de diferentes formatos e gramaturas, que serão detalhados a seguir –, fica patente que o aspecto mais importante da materialidade dos objetos analisados é justamente o papel escolhido para sua composição. Os mangás são um produto gráfico que precisam de um padrão considerável de qualidade que garanta tanto uma leitura agradável, quanto uma apresentação competente de imagens, desenhos, que muitas vezes podem ser um tanto complexos, apesar de, na maioria das vezes, serem em preto e branco. Abaixo, vemos a reflexão de Collaro a respeito da importância da seleção do papel de um produto gráfico:

> A qualidade de um produto gráfico depende diretamente da seleção adequada do papel. Fatores como acabamento, a gramatura e a estrutura física do papel devem ser considerados para cada tipo de trabalho que queremos produzir. Qualquer erro na especificação de uma dessas características pode determinar um resultado abaixo do esperado. E isso nem sempre é uma questão de preço; a opção por um papel mais caro pode até mesmo prejudicar um projeto, por distanciá-lo das necessidades do público-alvo. (Collaro, 2007, p. 119)

Maquélen Tafarel de Córdova, na monografia intitulada *Julgando o livro pela capa: a influência do design das capas na escolha do público infantil*, lista os principais tipos de papéis usados em produtos editoriais, sendo os seguintes:

> a) *Offset*: papel de elevada resistência, é mais poroso pois não recebe o revestimento final. Imagens coloridas de alta qualidade são difíceis de serem reproduzidas; b) *Couché* fosco: papel revestido com uma superfície opaca; c) *Couché* brilhante: papel com superfície brilhante super. Branca e lisa; d) *Semichouché:* papel com quantidade de revestimento maior que o fosco, mas menor que o brilhante; e) *Couché* de alto brilho: papel denso com uma superfície intensamente brilhante apenas no anverso da folha. (Córdova, 2020, p. 51)

Até aqui, chama-nos a atenção o trecho supracitado em que Collaro afirma que a opção pelo papel certo não envolve, necessariamente, a escolha pelo papel mais caro. Os mangás nos formatos *tankoubon* e meio-*tanko* apresentam papel jornal em seu miolo, que consideramos ser o ideal para um produto que busca equilibrar seu valor de produção e sua

qualidade no objetivo de entregar uma impressão competente em preto e branco e uma literatura de qualidade, com um papel leve e poroso, e com uma cor um pouco mais amarelada, cuja pouca reflexão da luz é mais adequada para a leitura. Collaro também trata da questão da cor do papel:

> Outro aspecto a ser considerado é a cor do papel e sua uniformidade física e de coloração, o que se pode comprovar pela simples análise de uma folha. Alguns papéis são "mais brancos" que os outros, e diferenças sutis podem ocorrer de um lote para outro (daí a importância de se usar papel de um mesmo lote em uma tiragem). Embora o branco seja o padrão, existem papéis coloridos, de custo geralmente mais alto que o branco (pois a tintura da massa é posterior ao branqueamento, significando mais uma etapa na fabricação). (Collaro, 2007, p. 119-120)

Ainda a respeito da importância da escolha do tipo de papel, além de sua cor, Córdova expõe o seguinte, ao tratar do design de capas de livros voltados ao público infantil:

> Ao se determinar qual o tipo de papel que será usado no design do livro, deve se ter em mente de que forma esse papel será usado. O tipo de papel escolhido pode influenciar na intensidade da cor e na legibilidade do conteúdo do projeto. [...] quando se objetiva uma leitura clara, a opção será por papéis onde a luz reflita pouco; já os casos em que se espera um destaque das cores e das imagens, o papel mais brilhante se faz uma boa opção. Essas características são determinadas pelo revestimento que a superfície do papel recebe para torná-la mais uniforme ou menos áspera. (Córdova, 2020, p. 51)

Além do tipo e da cor do papel, entendemos que sua espessura, que é definida por seu peso por metro quadrado, chamado normalmente de gramatura, é igualmente relevante. Ainda segundo Collaro, "quanto maior a gramatura do papel usado, mais caro ficará o projeto (e o produto individual final)" (2007, p. 121), o que é verificável no corpus analisado, haja vista os volumes em *tankoubon* e meio-*tanko* possuírem papel jornal, cuja gramatura vai de 48g/m² a 52g/m², enquanto o formato de luxo, o *kanzenban*, apresenta papel pólen, de gramatura que varia entre 70g/m² e 80g/m². São dois papéis que, dentre os mangás analisados, possuem características semelhantes na questão da cor, mas que a diferença de gramatura (dos papéis do miolo) é um dos fatores determinantes na precificação e valor de produção de cada um dos volumes. Para além da espessura, o peso também é um dos fatores determinantes na caracterização do papel. A respeito deste aspecto, Collaro elabora:

> O peso também é uma maneira de classificar os tipos de papel. Suportes com até 150 g/m² são chamadas de 'papel', de 150 a 180 g/m² são denominados 'cartolina', e a partir de 180 g/m² o papel passa a ser chamado de "cartão". (Collaro, 2007, p. 121)

Ao refletirmos a respeito do peso e a forma que eles atuam na classificação dos tipos de papel, para além da composição do miolo, voltamo-nos também para questão das capas dos mangás. Os volumes *tankoubon*, meio-*tanko* e *wideban* têm suas capas em cartolina, enquanto volume *kanzenban* possui capa dura com papel paraná, evidenciando que o peso do papel, constituindo diferentes tipos de capas, influenciam no valor de cada um dos volumes. Por fim, existe também a questão do acabamento, que Collaro define da seguinte forma:

> O termo "acabamento", na indústria gráfica, significa o beneficiamento dos impressos para que apresentem o aspecto mais indicado para seu manuseio ou a melhor apresentação estética. A finalização de um impresso, seja publicitário, editorial ou cartotécnico (embalagens), envolve dobras, cortes, serrilhamento, colagem, laminação e muitos outros. O acabamento publicitário e editorial é bastante semelhante, mas o cartotécnico tem características próprias, para que cumpra suas funções básicas de proteger, conter e vender o produto. (Collaro, 2007, p. 127)

Nossa análise é focada em produtos editoriais, portanto, não nos deteremos em detalhar a questão do cartotécnico. O foco do presente trabalho, em questão de acabamento dos mangás, será principalmente a forma de encadernação e os possíveis relevos e texturas das capas. Abaixo, veremos como cada um dos títulos analisados são compostos.

Tratando da composição material de *Bakuman*, identificamos que suas dimensões são 13,5 cm de largura por 20,5 cm de altura. O volume possui um total de 208 páginas, seu ISBN é 9788577874163. O material escolhido para a capa é cartolina *couché* brilho. Seu miolo é composto por papel-jornal e sua encadernação é sem costura (*perfect biding*).

A composição material da edição em meio-*tanko* de *InuYasha* é semelhante ao *Bakuman* em formato *tanko*, apresentando capa em cartolina *couché* brilho e miolo composto por papel-jornal e encadernação sem costura, porém, suas dimensões são diferentes, com formato 11,4 cm de largura por 17,7 cm de altura. Analisaremos especificamente o volume 23, seu ISSN é 1677-146X. A edição em *wideban* possui uma sobrecapa em *couché* com *hot stamping*, sua capa é em *couché* brilho e seu miolo possui papel *offset* e encadernação sem

costura. Suas dimensões são 12.8 cm de largura por 18,2 cm de altura. O volume analisado será o número 1, seu ISBN é 978-65-5594-171-5.

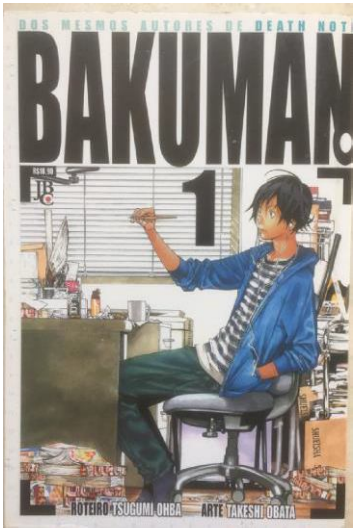
Os Cavaleiros do Zodíaco foi publicado em formato *kanzenban* pela JBC em 22 volumes com cerca de 240 páginas. O volume analisado é o segundo, seu ISBN é 978-85-457-0257-3, sendo composto por capa dura em papel paraná, miolo em papel pólen com algumas páginas em *couché*. Suas dimensões são 14 cm de largura por 21 cm de altura.

Ao observarmos as escolhas editoriais a respeito da constituição material de cada um dos volumes analisados, consideramos que o uso de papel jornal nos volumes *tankoubon* e meio-*tanko* se justificam, dentro da proposta de cada um dos formatos, pois são papéis eficientes em manter o custo adequado de cada um dos padrões, enquanto entregam uma leiturabilidade que consideramos adequada, com seu material poroso auxiliando na navegação e velocidade da leitura devido ao maior atrito entre os poros do papel e as mãos do leitor. Essa é uma característica que também é vista no *kanzenban*, com seu papel pólen de maior gramatura e, portanto, maior qualidade, por outro lado, o papel offset presente no volume em *wideban*, apesar de ser considerado de maior qualidade que o papel jornal por conta de sua maior gramatura (de 56gr/m² à 240gr/m²), tem por característica ser mais liso do que o papel jornal, que por vezes escorrega pelos dedos do leitor ao passar de uma página para outra, às vezes chegando a dobrar, ou até mesmo, em casos extremos, a rasgar.

O título em *kanzenban* faz escolhas que consideramos padrão para uma obra que se pretende como parte de uma coleção de luxo, com o uso de *couché* brilhante para a maioria das páginas coloridas (a exceção sendo o guia de montagem das armaduras) e com o uso de papel pólen para seu miolo, com as mesmas qualidades do papel jornal, mas em nível superior de qualidade. O que nos surpreendeu foi a opção pelo uso de papel *offset* para o mangá *wideban*, que a princípio não valoriza a qualidade da impressão em preto e branco, não é o ideal para uma leitura confortável, por conta de sua cor branca bastante clara e reflexiva, tampouco auxilia na rapidez da leitura, dada sua maleabilidade e aspecto liso ao toque no momento da virada de página. Considerando que uma publicação *wideban* também é considerada superior em qualidade quando comparada ao padrão *tankoubon*, consideramos a escolha deste tipo de papel algo pouco favorável tanto à constituição do volume como algo de melhor qualidade quanto à leiturabilidade da obra.

2.2.2. Primeiras capas, lombadas e quartas capas

Figura 16. 1ª Capa - tankoubon



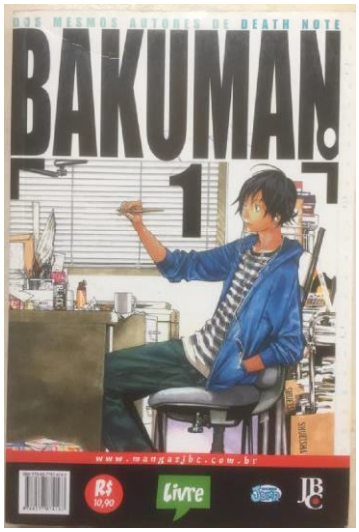
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 17. Lombada - tankoubon



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 18. 4ª Capa - tankoubon



Fonte: foto tirada pelo autor

Genette (2009, p. 27) expõe que as únicas informações obrigatórias em uma capa de livro moderna são o nome do autor, o título e o selo do editor. Todas essas informações estão presentes no objeto e, para além destas, observamos uma menção a um trabalho anterior dos mesmos criadores ao incluir a frase "dos mesmos autores de *Death Note*". Entendemos essa escolha como uma tentativa de atrair os leitores que leram a publicação citada a ler a nova obra dos artistas, haja vista que tal história obteve sucesso mundial, sendo posteriormente adaptada tanto para *anime*, quanto para um filme hollywoodiano pela *Netflix*. Apesar de serem obras de gênero e ambientação profundamente diversos – *Death Note* é um *thriller* de investigação com muito suspense, enquanto *Bakuman* é uma história consideravelmente leve sobre dois artistas de mangá –, parece-nos fazer sentido a tentativa de atrair a base de fãs para essa nova obra, algo que relacionamos à leiturabilidade ao considerar como uma estratégia de manutenção do interesse do leitor em relação à nova obra sendo serializada. Consideramos, também, que essa menção trata do que Genette chama de indicação global e relaciona o objeto à obra dos autores de forma mais ampla.

> A essas indicações verbais, numéricas ou iconográficas localizadas costuma-se acrescentar indicações mais globais relativas ao estilo ou ao desenho de capa, característico do editor, da coleção, ou de um grupo de coleções. (Genette, 2009, p. 28)

A quarta capa é muito semelhante à capa, com o acréscimo de uma tarja preta e vermelha constando o endereço eletrônico da editora, bem como a classificação indicativa da obra, código de barras e o selo das editoras brasileira e japonesa. A lombada do objeto possui diferentes orientações de impressão. A indicação do número do volume, o logo da editora, bem como uma representação iconográfica do personagem presente na capa está impressa na horizontal, enquanto o título e o nome dos autores estão impressos na vertical.

Observa-se, em *InuYahsa* meio-*tanko*, o uso na capa desta versão o uso de fonte pequena em negrito em fundo colorido (incluindo em cima do cabelo preto da personagem) para informações relativas à classificação indicativa da obra e do fato de tratar-se da edição brasileira. Decisões de diagramação como essas podem ser consideradas equivocadas e atrapalham a leiturabilidade da capa, inclusive. O ocorrido pode indicar pressa no processo de editoração e/ou falta de atenção dedicada ao projeto gráfico, possivelmente motivado pelo caráter "barato" da publicação.

Figura 19. Detalhe capa InuYasha meio-tanko



Fonte: foto tirada pelo autor

O título é mostrado de forma simples, com fonte amarela com contorno laranja em sua escrita *romaji*[14] e em vermelho vivo em seus *kanjis*. Uma impressão um tanto estourada e em formato simples e sem textura, sem a tentativa de imitar as pinceladas da típica caligrafia japonesa, que poderia remeter ao período histórico em que a maior parte da história se passa. O *design* escolhido para o título pode ser considerado simples principalmente considerando sua versão em *wideban*, que apresenta letras douradas e estilizadas com marcas de garras, uma referência aos poderes do personagem que dá nome ao título.

[14] Romaji é o método padrão de transliteração japonesa (escrever com um sistema de caracteres) dentro do alfabeto latino. Na escrita diária japonesa, o romaji pode ser usado para números e abreviações. Também é usado em dicionários, livros escolares e livros de expressões de uma língua estrangeira, para os estrangeiros estudantes da língua japonesa. (Palavra - Romaji, 2023)

Figura 20. 1ª Capa meio-tanko



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 21. Lombada meio-tanko



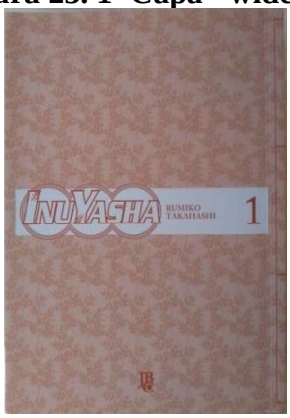
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 22. 4ª Capa meio-tanko



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 23. 1ª Capa - wideban



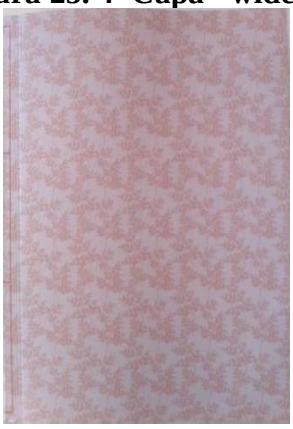
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 24. Lombada - wideban



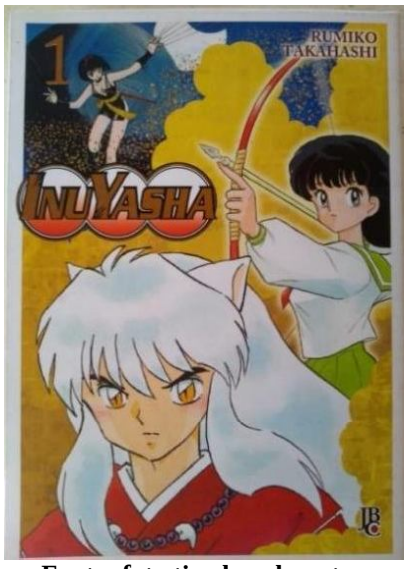
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 25. 4ª Capa - wideban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 26. 1º Capa (sobrecapa) - wideban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 27. Lombada (sobrecapa) - wideban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 28. 4ª Capa (sobrecapa) - wideban



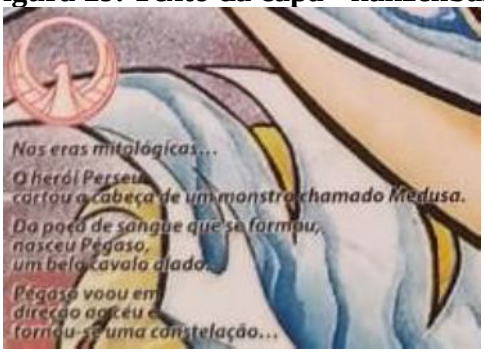
Fonte: foto tirada pelo autor

O nome da autora em ambas as versões não aparece com tanto destaque, o que nos chama a atenção ao compararmos com a diagramação da capa de *Bakuman*, que indica, inclusive, a obra anterior dos mesmos autores. Mesmo com Rumiko Takahashi já sendo uma autora consagrada quando da publicação de *InuYasha*, a editora optou por não fazer a indicação nos moldes do que vimos em *Bakuman,* embora faça menção à *Ranma ½* na quarta capa da versão *wideban*. Entendemos que essa decisão, no caso do *wideban*, pode ter se dado em um contexto que busca a manutenção do interesse do leitor por intermédio de outras estratégias, como a inclusão de material extra e o uso de papel de melhor qualidade, características vistas em ambos os formatos de luxo analisados.

Ainda sobre a versão *wideban*, observamos que a sobrecapa é que apresenta uma diagramação semelhante ao que vemos na primeira e quarta capas tanto do mangá em meio-*tanko* quanto do *tankoubon*. O *wideban* também apresenta referência à obra anterior da autora, semelhante ao volume *tankoubon* analisado e, de forma semelhante ao que podemos encontrar em livros, apresenta também uma sinopse da obra em sua quarta capa. Já a capa do volume é bem mais simples, com um padrão decorando ambas as capas, apenas a primeira capa e a lombada com informações básicas a respeito da obra e a quarta capa sem texto algum. Um design que entendemos ser indiferente em relação à construção da leiturabilidade da obra, pois não acrescenta nada em relação à manutenção de interesse do leitor, não traz nada em relação à compreensão da obra, além de, dado o peso e volume do título, bem como o uso de um papel um tanto maleável, não contribuir com a velocidade de leitura ao apresentar a pior manuseabilidade dentre todo o corpus analisado.

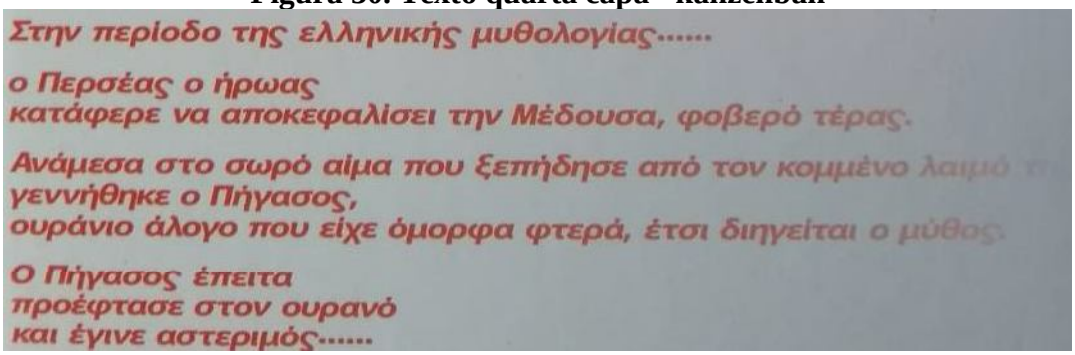
Não obstante a ausência de sobrecapa, a primeira e quarta capas de *Os Cavaleiros do Zodíaco kanzenban* é consideravelmente semelhante ao *InuYasha wideban* quando observamos que a primeira capa e a lombada apresentam um formato parecido com o formato padrão, enquanto a quarta capa tem um *design* diferente da primeira e traz um pequeno texto escrito em grego. O texto da quarta capa é a versão em grego do trecho constante na primeira capa em português, que podemos ver abaixo.

Figura 29. Texto da capa - kanzenban



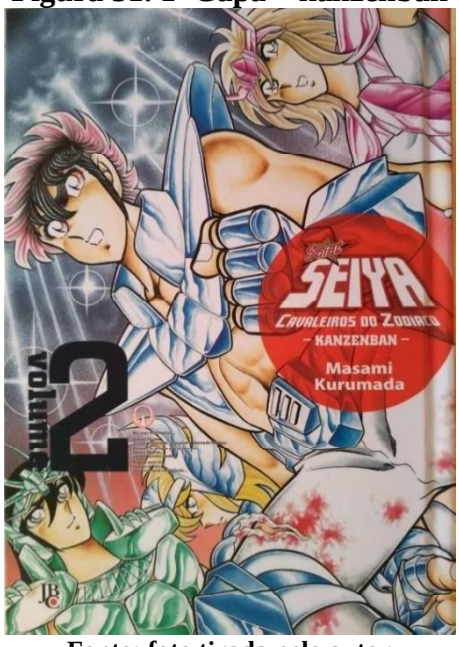
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 30. Texto quarta capa - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 31. 1ª Capa – kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 32. Lombada - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 33. 4ª Capa - kanzenban

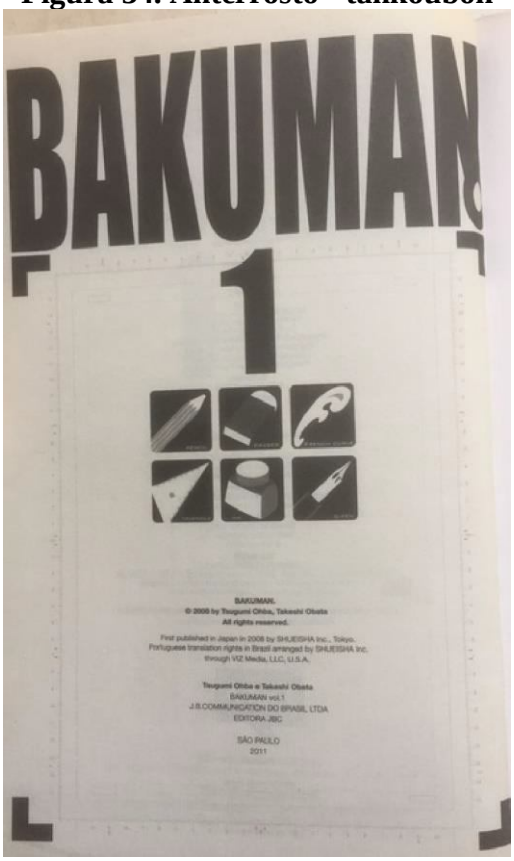


Fonte: foto tirada pelo autor

2.2.3. Sumário, segundas e terceiras capas

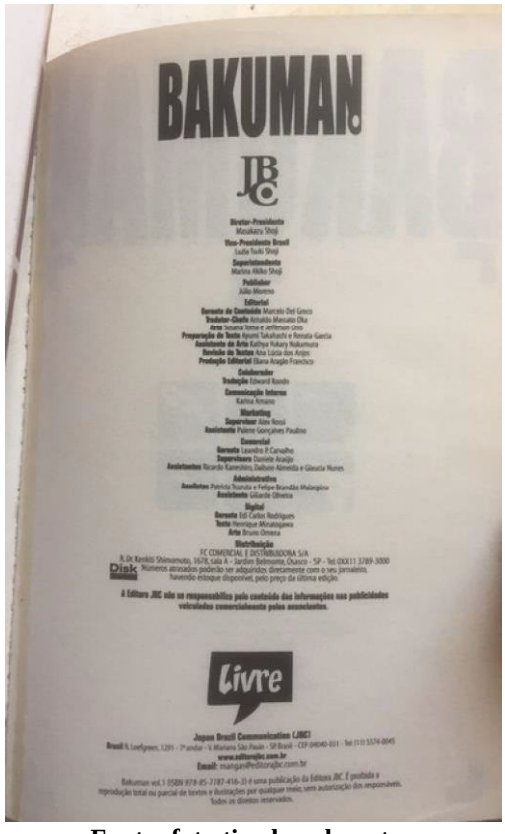
Abaixo, vemos os paratextos colocados antes do corpo do texto em *Bakuman*. Trata-se do anterrosto, das indicações editoriais, da página de rosto e do sumário. O anterrosto e a página de rosto mostram novamente o título da obra, acompanhado de ilustrações diversas, com algumas diferenças. O anterrosto traz informações de *copyright* e ano de publicação, algo semelhante a uma ficha catalográfica, enquanto a página de rosto expõe os nomes dos autores e o título do capítulo. As indicações editoriais descrevem informações a respeito da equipe editorial, uma espécie de página de crédito. Por fim, temos o sumário, entre os paratextos acima, este é o único que influencia na leiturabilidade da obra por meio do oferecimento de informações que auxiliam na navegação do leitor pela obra, influenciando na velocidade de leitura ao auxiliar na exposição dos nomes dos capítulos, bem como sua localização ao longo do volume em questão. Assim, o sumário atua na velocidade de leitura ao facilitar uma possível retomada na leitura, caso o leitor comece a ler em determinado momento, faça uma pausa, e retorne posteriormente.

Figura 34. Anterrosto - tankoubon



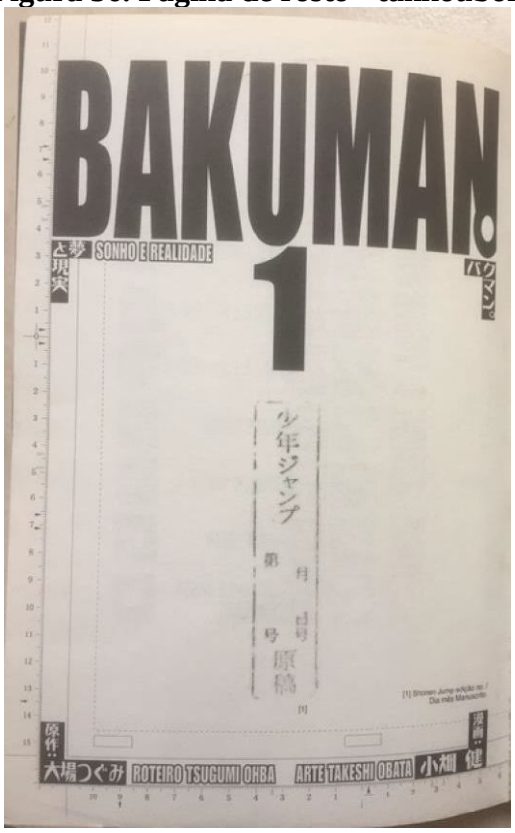
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 35. Indicações editoriais - tankoubon



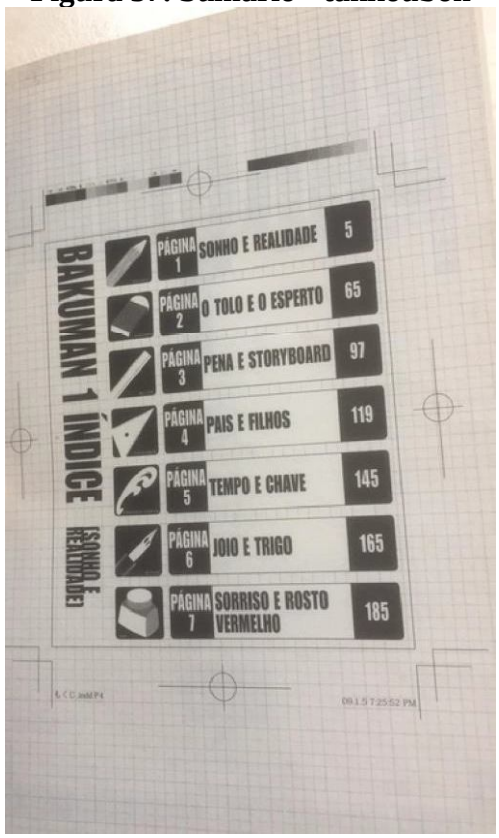
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 36. Página de rosto - tankoubon



Fonte: foto tirada pelo autor

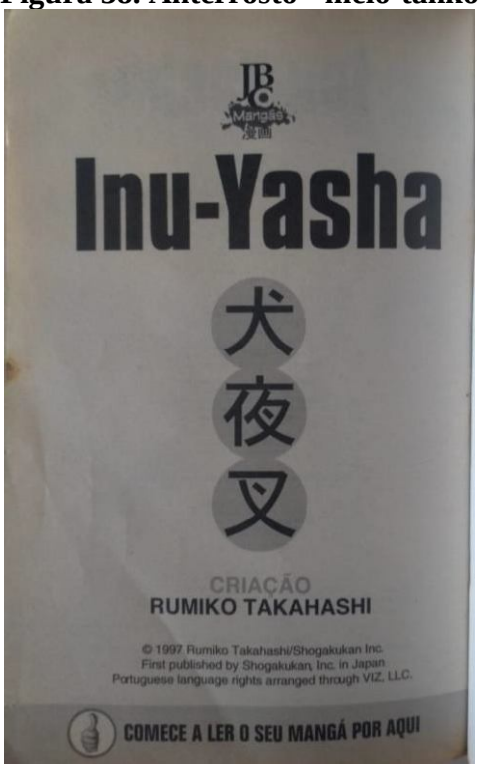
Figura 37. Sumário - tankoubon



Fonte: foto tirada pelo autor

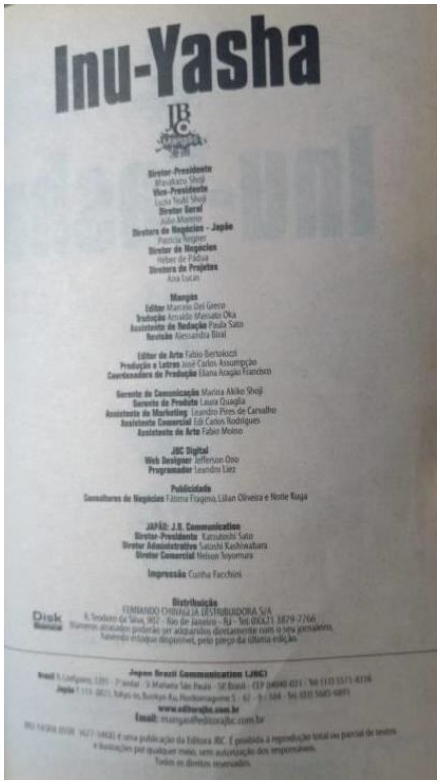
O anterrosto, as indicações editoriais e a página de rosto da edição meio-*tanko* de *InuYasha* apresentam formato e informações de forma muito semelhante ao *Bakuman.* O sumário é apresentado de forma simples e ocupa o mínimo de espaço, possibilitando a inserção de uma sinopse da narrativa até aquele volume, diferente do volume em *tankoubon* analisado, possivelmente por se tratar do primeiro volume da obra em questão. A versão *wideban* apresenta em seu início apenas o anterrosto e sumário, ambas em papel *offset* e com impressão colorida, as indicações editoriais foram colocadas ao final do volume.

Figura 38. Anterrosto - meio-tanko



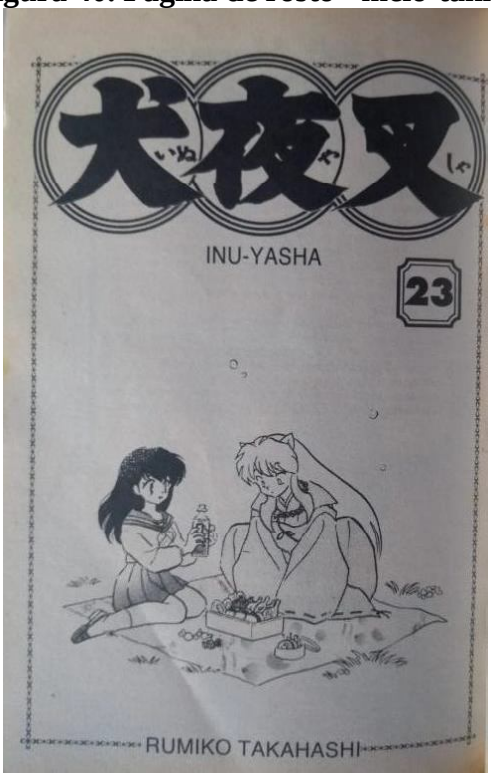
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 39. Indicações editoriais - meio-tanko



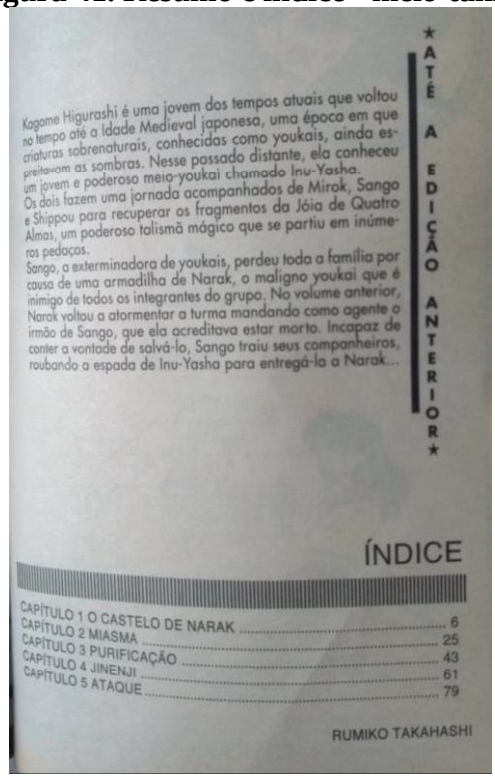
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 40. Página de rosto - meio-tanko



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 41. Resumo e índice - meio-tanko



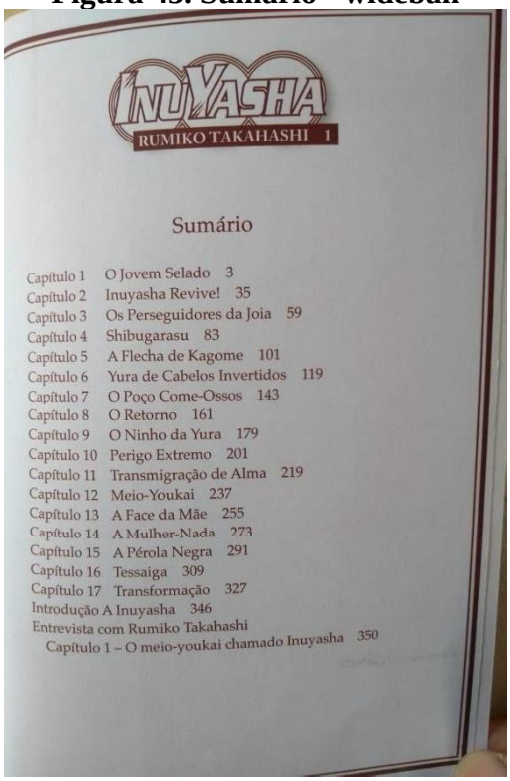
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 42. Página de rosto - wideban



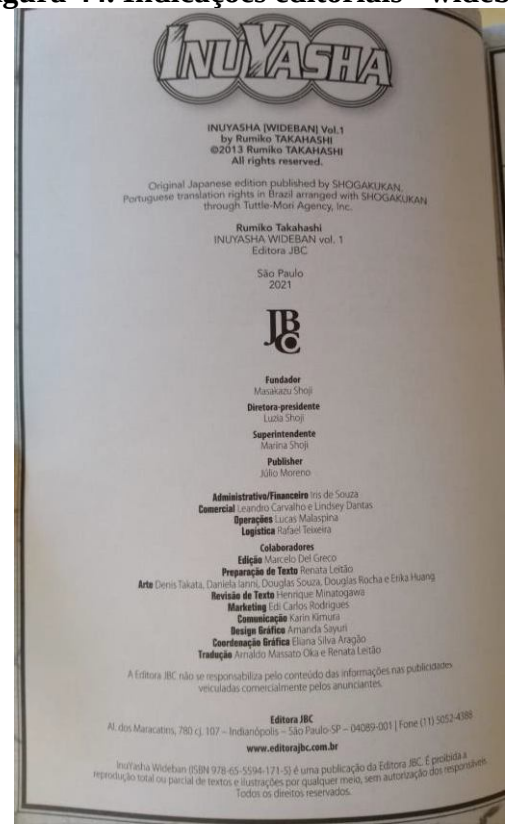
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 43. Sumário - wideban



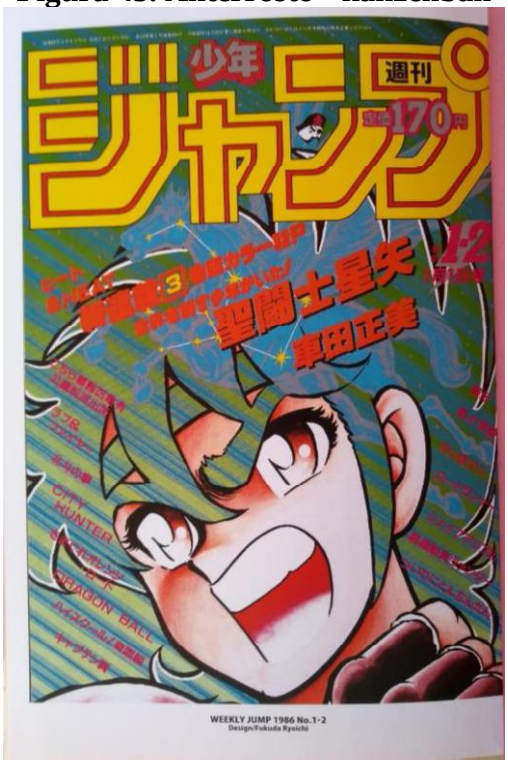
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 44. Indicações editoriais - wideban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 45. Anterrosto - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 46. Página de rosto - kanzenban



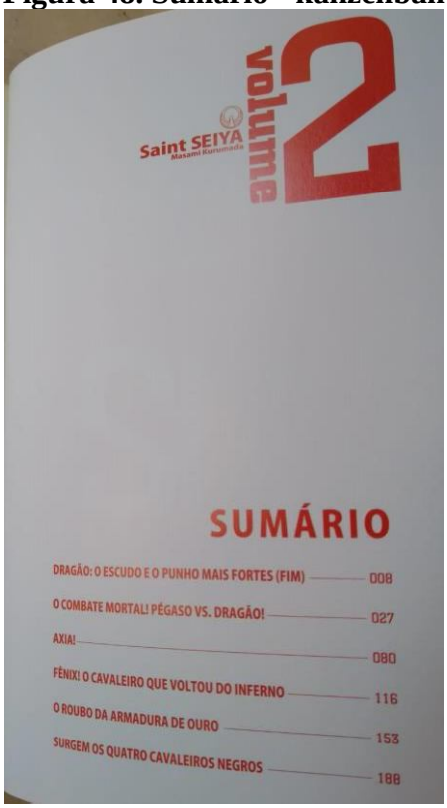
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 47. Indicações editoriais - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 48. Sumário - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Em *Os Cavaleiros do Zodíaco kanzenban*, temos os mesmos paratextos do volume *tankoubon*, com o diferencial da qualidade material superior em relação a todos os outros volumes analisados. A impressão é colorida em papel *couché*, com o anterrosto apresentando uma reprodução da capa publicada originalmente no Japão pela *Weekly Shõnen Jump* em 1986, a página de rosto e as indicações editoriais em vermelho (com uma ilustração nas indicações editoriais) e o sumário em uma página branca com fonte também em vermelho.

2.2.4. Notas, onomatopeias e títulos de capítulos

Um paratexto que se insere dentro e ao longo do texto é a nota. Genette define este paratexto, seja de qual tipo for, como "um enunciado de tamanho variável (basta uma palavra) relativo a um segmento mais ou menos determinado de um texto, e disposto seja em frente seja como referência a esse segmento" (Genette, 2009, p. 281).

A nota do editor, aqui, tem por objetivo traduzir e trazer contexto ao leitor sobre o termo utilizado pelo personagem. Nomeamos esta nota como nota do editor, não como nota de tradução, justamente por se tratar de um texto que vai além da tradução do termo, enquanto a nota de tradução, como mostrado nos exemplos colocados a seguir, traz apenas a tradução do texto exposto no balão.

Tais notas são paratextos que contribuem para a leiturabilidade da obra ao auxiliar na compreensão do texto, porém, trazendo o texto no idioma original, com os caracteres do japonês, provocando maior inserção do leitor à cultura nipônica, de onde o texto se origina. Assim, tais paratextos contribuem para a manutenção do interesse do leitor. Percebemos, também, que a estratégia de diagramação da tradução das onomatopeias logo abaixo dos caracteres traduzidos como benéfica para a leiturabilidade do objeto ao concluirmos que dá ao texto fluidez e velocidade à leitura.

Figura 49. Nota do editor - tankoubon



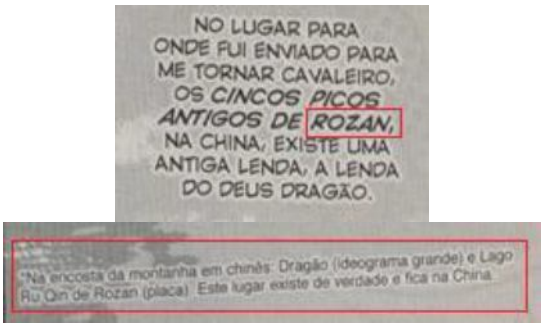
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 50. Nota de tradução - tankoubon



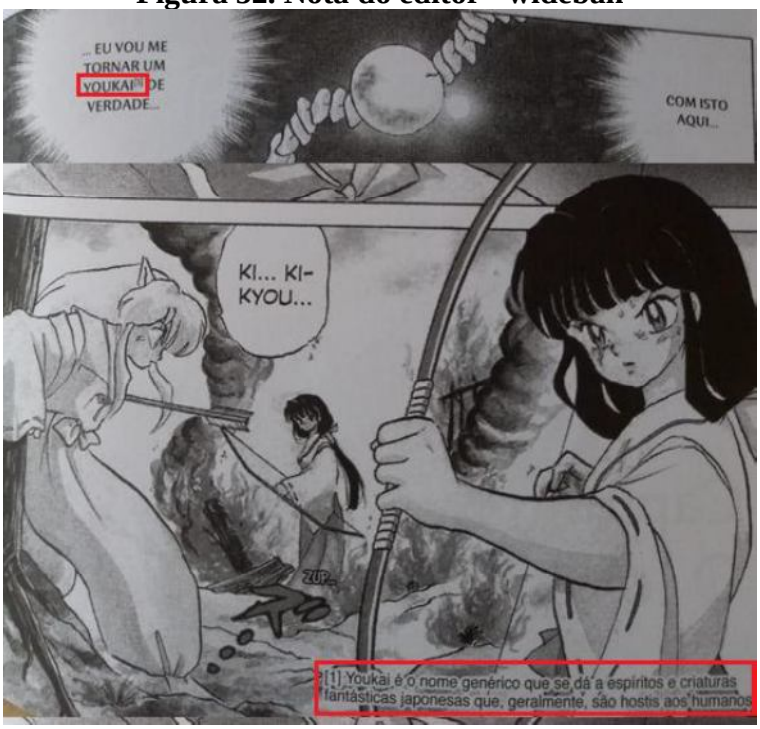
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 51. Referência e nota do editor - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 52. Nota do editor - wideban



Fonte: foto tirada pelo autor

Em se tratando das notas e das onomatopeias, vemos um elemento paratextual que segue um padrão comum a todo o corpus analisado, com os caracteres japoneses originais acompanhados da tradução em fonte similar à usada no original, com a única exceção sendo o "BAKOOO" encontrado em *Os Cavaleiros do Zodíaco kanzenban*, como vemos abaixo. As notas, tanto de tradução quanto as de edição, que possuem as mesmas características de *design* e diagramação, e as onomatopeias, que se apresentam em seu formato japonês original, acompanhando do texto traduzido em *design* similar em menor tamanho ao lado do caractere original.

Figura 53. Onomatopeia traduzida - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 54. Onomatopeia - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 55. Onomatopeia - tankoubon



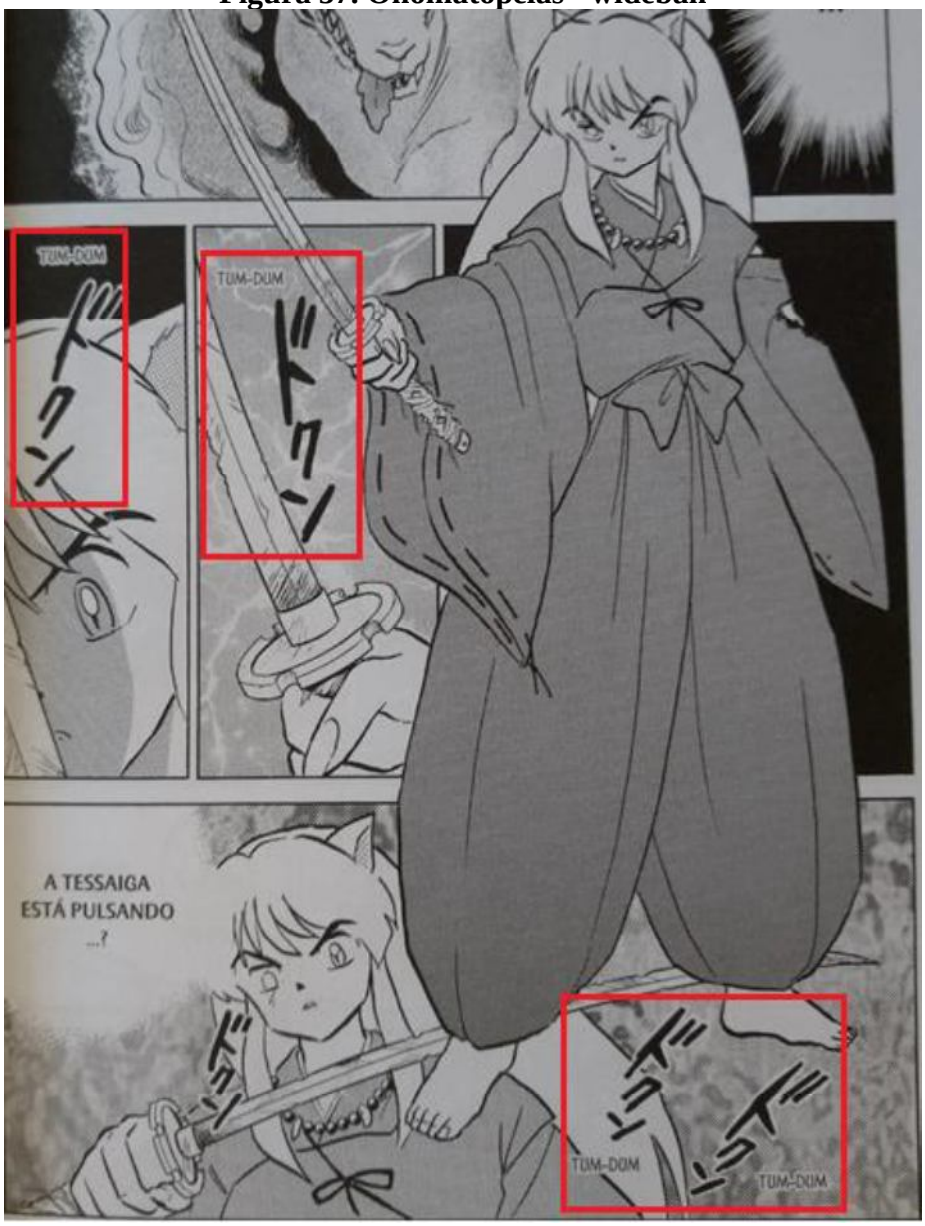
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 56. Onomatopeia - meio-tanko



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 57. Onomatopeias - wideban



Fonte: foto tirada pelo autor

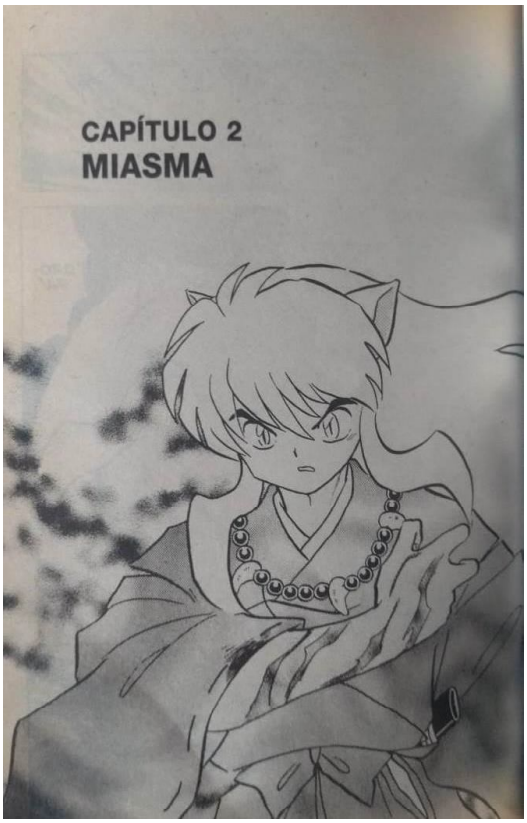
Ao tratarmos dos títulos de capítulos, ou, como define Genette, intertítulos, observamos que o autor os define como o título de uma seção do livro e trata deste paratexto como um elemento que não seria elementar à constituição do texto.

> [...] ao contrário do título geral, que se tornou um elemento indispensável, senão à existência material do texto, pelo menos à existência social do livro, os intertítulos não são de modo algum uma condição absoluta do texto. [...] O intertítulo é o título de uma seção do livro: partes, capítulos, parágrafos de um texto unitário, ou poemas, novelas, ensaios constitutivos de uma coletânea. (Genette, 2009, p. 259-260)

Não obstante a colocação de Genette, vale notar que ele elabora tal pensamento tendo o livro em seu formato mais comum no ocidente como seu objeto de reflexão, enquanto o presente trabalho analisa mangás, que, apesar de possuírem o formato de códice, apresentam, em seu conteúdo, material constituído por palavra e imagem em configuração que se caracteriza de modo muito similar à história em quadrinhos, não obstante as características que lhe são peculiares, como vimos anteriormente no Capítulo 1.

Entre tais características próprias do formato, temos o processo de publicação dos mangás no Japão, que se dão, inicialmente, de forma semanal em formato magazine, um capítulo por vez, e em momento posterior são compilados em um ou mais dos formatos também colocados no primeiro capítulo do presente texto. Por esse motivo, cada um dos capítulos de cada um dos volumes analisados tem seu título, mantidos em sua compilação e com papel na constituição absoluta do texto, que se caracteriza, também, como uma coletânea.

Figura 58. Título de capítulo - meio-tanko



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 59. Título de capítulo - wideban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 60. Título de capítulo - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

2.2.5. Materiais extras

Aqui, ao tratar dos materiais extras possíveis dentro dos mangás, entendemos ser necessário fazer uma pequena pausa para elaborar um pouco mais acerca do conceito de *storyboard*. Nosso o objetivo não só de esclarecer sobre o que se trata, como também para estabelecer quais são suas semelhanças e, principalmente, suas diferenças em relação às histórias em quadrinhos, haja vista que ambos possuem uma linguagem que une imagem e texto verbal.

O termo *storyboard* tem sua origem na língua inglesa, sendo a junção das palavras *story* (história) e *board* (painel). Trata-se de uma ferramenta para construção de uma narrativa visual a partir de um roteiro escrito, usado principalmente no processo de produção audiovisual. De forma mais objetiva, Manhães et al. detalham:

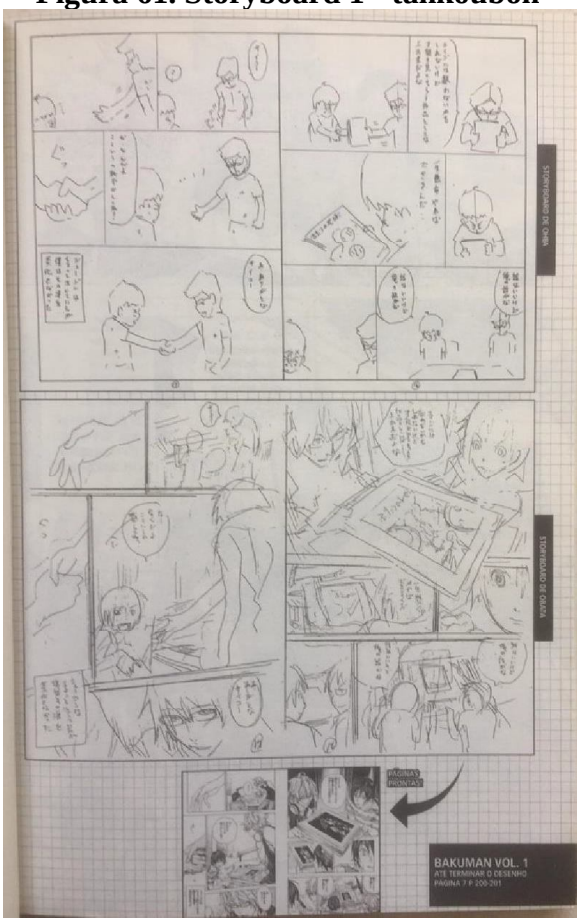
> Assim como nos quadrinhos, as vinhetas do storyboard mostram a sequência de uma cena, porém os quadros devem apresentar o formato final de exibição, podendo ser de um em um ou até quatro por página. (Manhães et al., 2019, p. 5)

Acima, temos uma citação ao artigo "Histórias em quadrinhos e *storyboard*: Uma análise comparativa". Nele os autores afirmam que a principal semelhança entre os quadrinhos e os *storyboards* é a utilização de ilustrações e vinhetas, enquanto que a maior das diferenças é a finalidade de ambos os formatos de arte sequencial. Vejamos:

> Os modelos de um *storyboard* e os de quadrinhos apresentam semelhanças entre os métodos, utilizando ilustrações ou vinhetas, dispostas em sequência, para narrar uma história. Na análise destes dois métodos, é possível observar particularidades nas soluções encontradas para a transmissão de seus conteúdos. As diferenças entre eles estão identificadas tanto nos formatos como nos suportes de mídias: analógica e digital; vertical em papel e horizontal em vídeo. [...] diferença evidenciada entre a história em quadrinhos e o *storyboard* está na finalidade dos dois. Enquanto os quadrinhos são considerados como um produto concreto, o *storyboard* é uma pré-visualização de um produto que ainda será concretizado em forma de vídeo. Assim, no *storyboard*, o desenho não precisa estar totalmente acabado, pois representa apenas um esboço do fluxo da história, apresentando os personagens, uma ideia dos enquadramentos, dos movimentos de câmera e dos pontos de vistas (Manhães et al., 2019, p. 2)

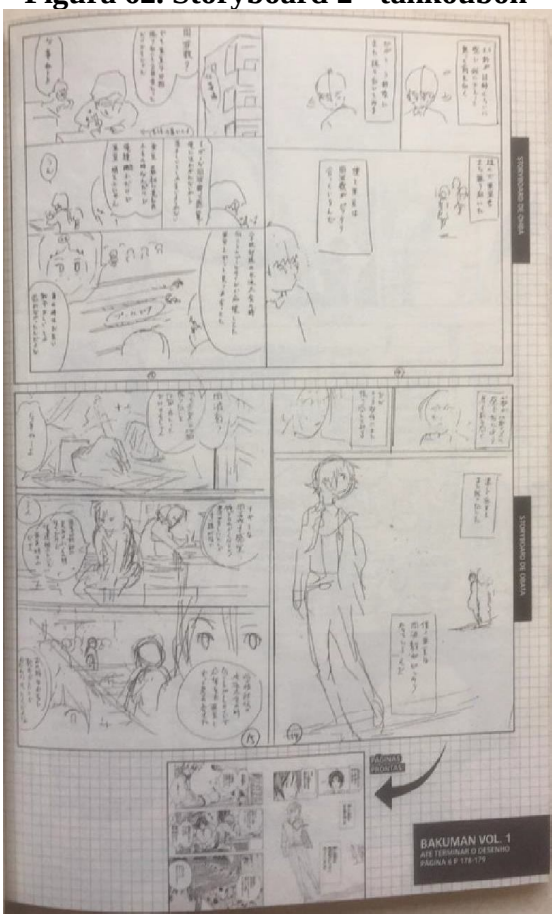
Storyboards, mesmo surgindo como parte do processo de criação audiovisual, pode e é usado muitas vezes como termo genérico para rascunhos de narrativas visuais ainda a serem concretizadas, mesmo que não necessariamente em forma de vídeo, mas também em forma de história em quadrinhos.

Figura 61. Storyboard 1 - tankoubon



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 62. Storyboard 2 - tankoubon

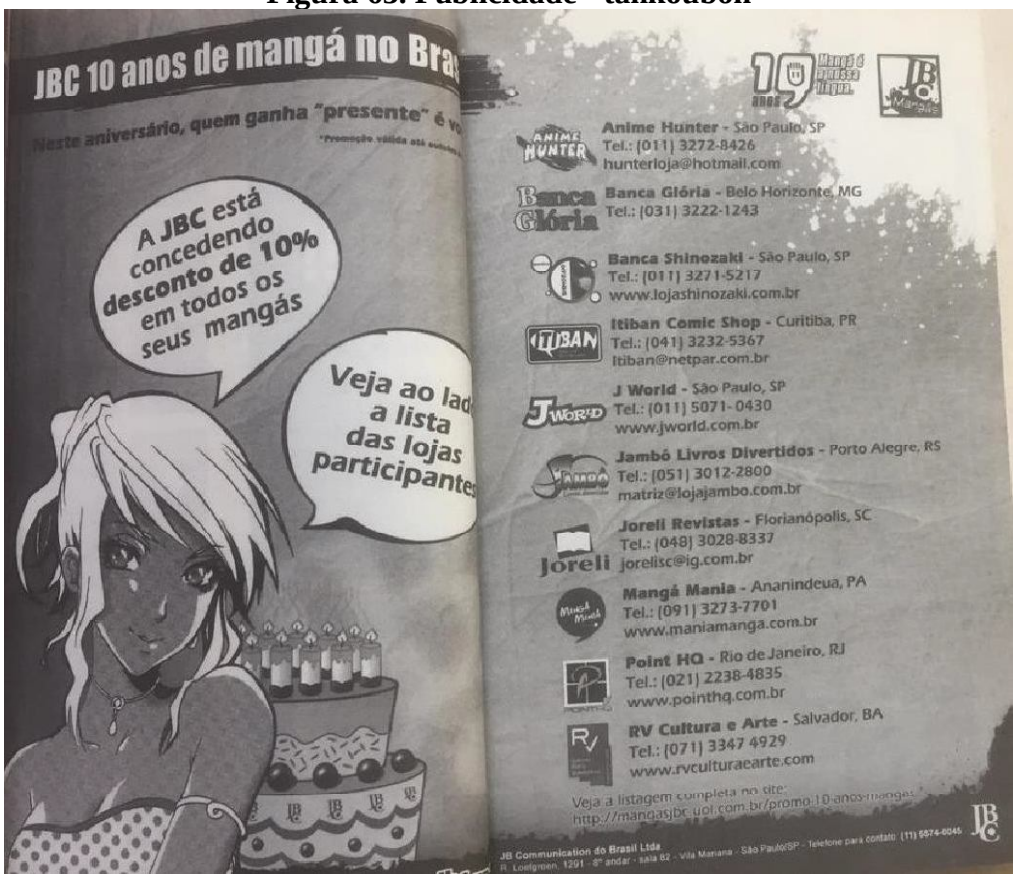


Fonte: foto tirada pelo autor

Entendemos que a iniciativa de se incluir os *storyboards* como paratextos tem a intenção de contribuir para a manutenção do interesse do leitor. *Bakuman* narra a história de dois jovens autores de mangás, assim, trata bastante dos métodos de construção de tais obras, mergulhando nos processos criativos, editoriais e mesmo comerciais de tal mercado.

Assim, percebemos que os *storyboards*, por representarem uma etapa da construção do objeto cujo alvo são leitores interessados nas formas de se criar mangás, são um paratexto que pode ser bem-sucedido na manutenção do interesse do leitor, uma das condições necessárias para dar leiturabilidade à obra.

Figura 63. Publicidade - tankoubon



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 64. Guia de leitura - tankoubon



Fonte: foto tirada pelo autor

Observamos, por fim, a existência de um paratexto bastante característico, uma página dupla contendo material publicitário informando sobre uma oferta de desconto na compra dos mangás da editora. O paratexto informa sobre o desconto e lista lojas em que é possível obter os mangás com o benefício. Eis um paratexto que, a princípio, pensamos não se relacionar, complementar ou auxiliar a construção do texto, mesmo compondo o volume em questão. Contudo ao refletirmos sobre tal paratexto como um material que estimula e apresenta meios para o leitor dar prosseguimento à leitura ao comprar o volume seguinte de *Bakuman.* Assim compreendemos sua função na manutenção do interesse em relação à obra.

Temos também o guia de leitura, ao final do volume, que curiosamente seria onde o leitor ocidental esperaria ver a página de rosto, considerando que, caso não possua conhecimento sobre a forma do mangá, procederia à leitura no sentido ocidental, da esquerda para a direita. O guia se encontra ali justamente para evitar essa confusão, orientando os leitores desavisados sobre o sentido de leitura oriental, tanto no sentido da paginação, quanto do posicionamento dos balões de fala dentro dos painéis e dos painéis dentro das páginas.

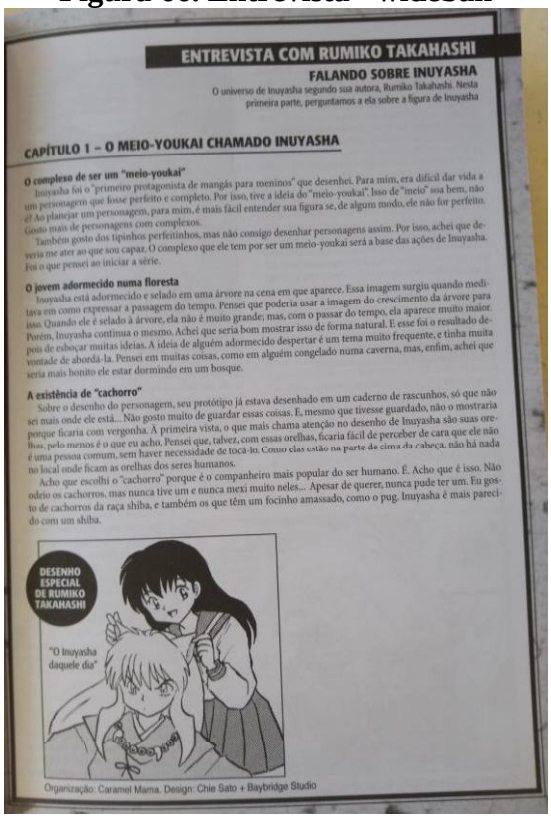
Consideramos o guia de leitura como o paratexto mais essencial na garantia da leiturabilidade do objeto, haja vista suas características, pois, sem o guia, o leitor pode proceder à leitura no sentido inverso da obra, impossibilitando tanto sua compreensão, quanto a manutenção do interesse do leitor.

Figura 65. Aviso de sentido de leitura - meio-tanko



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 66. Entrevista - wideban



ENTREVISTA COM RUMIKO TAKAHASHI

FALANDO SOBRE INUYASHA

O universo de Inuyasha segundo sua autora, Rumiko Takahashi. Nesta primeira parte, perguntamos a ela sobre a figura de Inuyasha

CAPÍTULO 1 – O MEIO-YOUKAI CHAMADO INUYASHA

O complexo de ser um "meio-youkai"

Inuyasha foi o "primeiro protagonista de mangás para meninos" que desenhei. Para mim, era difícil dar vida a um personagem que fosse perfeito e completo. Por isso, tive a ideia do "meio-youkai". Isso de "meio" soa bem, não é? Ao planejar um personagem, para mim, é mais fácil entender sua figura se, de algum modo, ele não for perfeito. Gosto mais de personagens com complexos.

Também gosto dos tipinhos perfeitinhos, mas não consigo desenhar personagens assim. Por isso, achei que deveria me ater ao que sou capaz. O complexo que ele tem por ser um meio-youkai será a base das ações de Inuyasha. Foi o que pensei ao iniciar a série.

O jovem adormecido numa floresta

Inuyasha está adormecido e selado em uma árvore na cena em que aparece. Essa imagem surgiu quando meditava em como expressar a passagem do tempo. Pensei que poderia usar a imagem do crescimento da árvore para isso. Quando ele é selado à árvore, ela não é muito grande; mas, com o passar do tempo, ela aparece muito maior. Porém, Inuyasha continua o mesmo. Achei que seria bom mostrar isso de forma natural. E esse foi o resultado depois de esboçar muitas ideias. A ideia de alguém adormecido despertar é um tema muito frequente, e tinha muita vontade de abordá-la. Pensei em muitas coisas, como em alguém congelado numa caverna, mas, enfim, achei que seria mais bonito ele estar dormindo em um bosque.

A existência de "cachorro"

Sobre o desenho do personagem, seu protótipo já estava desenhado em um caderno de rascunhos, só que não sei mais onde ele está... Não gosto muito de guardar essas coisas. E, mesmo que tivesse guardado, não o mostraria porque ficaria com vergonha. A primeira vista, o que mais chama atenção no desenho de Inuyasha são suas orelhas, pelo menos é o que eu acho. Pensei que, talvez, com essas orelhas, ficaria fácil de perceber de cara que ele não é uma pessoa comum, sem haver necessidade de tocá-lo. Como elas estão na parte de cima da cabeça, não há nada no local onde ficam as orelhas dos seres humanos.

Acho que escolhi o "cachorro" porque é o companheiro mais popular do ser humano. É. Acho que é isso. Não odeio os cachorros, mas nunca tive um e nunca mexi muito neles... Apesar de querer, nunca pude ter um. Eu gosto de cachorros da raça shiba, e também os que têm um focinho amassado, como o pug. Inuyasha é mais parecido com um shiba.

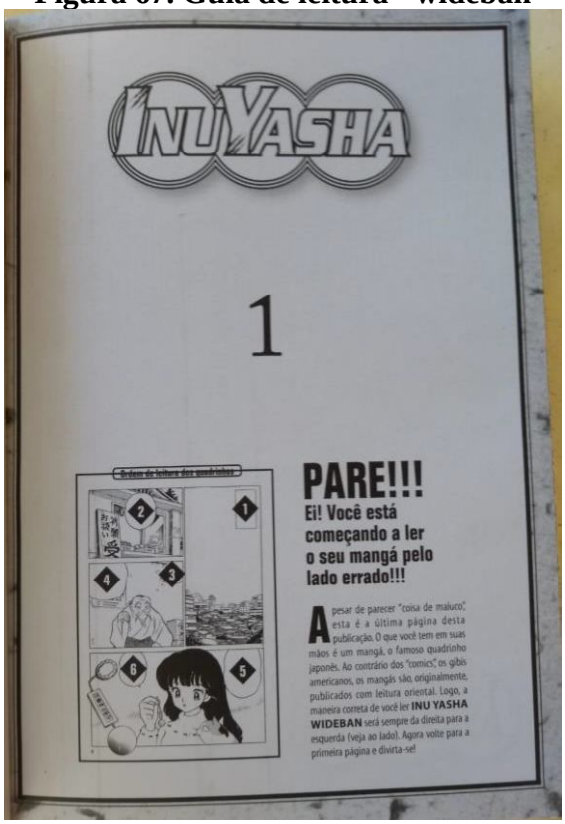
DESENHO ESPECIAL DE RUMIKO TAKAHASHI

"O Inuyasha daquele dia"

Organização: Caramel Mama. Design: Chie Sato + Baybridge Studio

Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 67. Guia de leitura - wideban



INUYASHA

1

Ordem de leitura dos quadrinhos

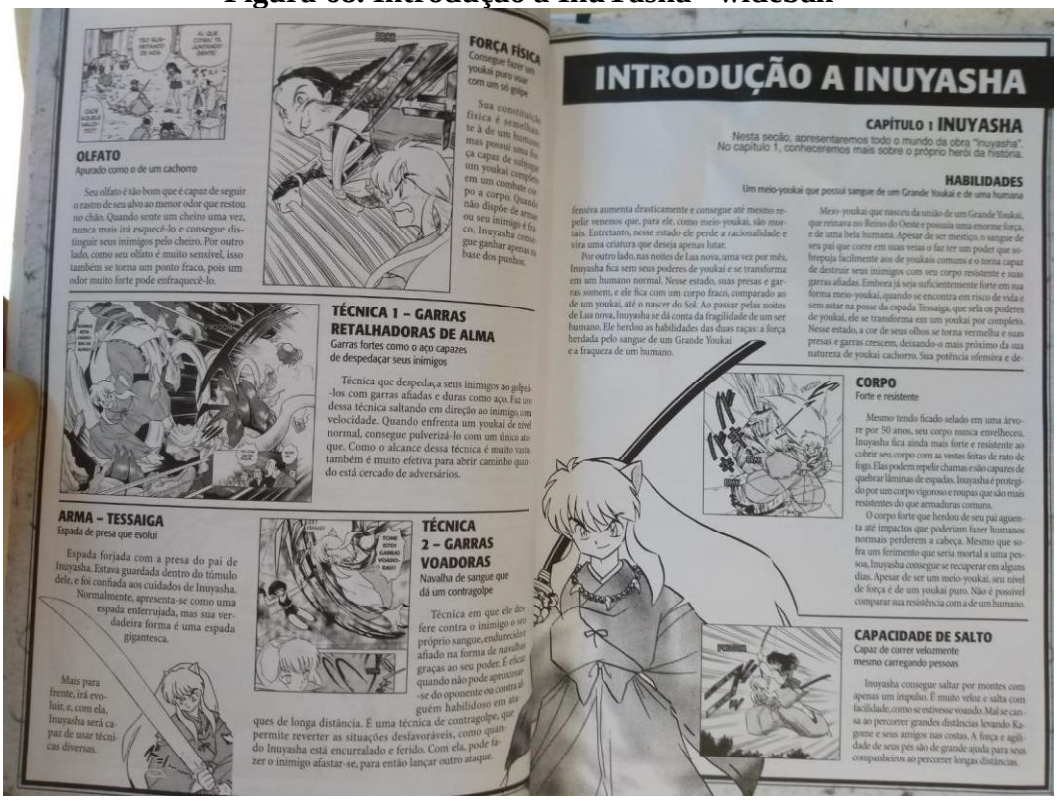
PARE!!!

Ei! Você está começando a ler o seu mangá pelo lado errado!!!

Apesar de parecer "coisa de maluco", esta é a última página desta publicação. O que você tem em suas mãos é um mangá, o famoso quadrinho japonês. Ao contrário dos "comics", os gibis americanos, os mangás são, originalmente, publicados com leitura oriental. Logo, a maneira correta de você ler **INU YASHA WIDEBAN** será sempre da direita para a esquerda (veja ao lado). Agora volte para a primeira página e divirta-se!

Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 68. Introdução a InuYasha - wideban



INTRODUÇÃO A INUYASHA

CAPÍTULO 1 INUYASHA

Nesta seção, apresentaremos todo o mundo da obra "Inuyasha". No capítulo 1, conheceremos mais sobre o próprio herói da história.

HABILIDADES

Um meio-youkai que possui sangue de um Grande Youkai e de uma humana

Meio-youkai que nasceu da união de um Grande Youkai, que reinava no Reino do Oeste e possuía uma enorme força, e de uma bela humana. Apesar de ser mestiço, o sangue de sua pai que corre em suas veias o faz ter um poder que sobrepuja facilmente aos de youkais comuns e o torna capaz de destruir seus inimigos com seu corpo resistente e suas garras afiadas. Embora já seja suficientemente forte em sua forma meio-youkai, quando se encontra em risco de vida e sem estar na posse da espada Tessaiga, que sela os poderes de youkai, ele se transforma em um youkai por completo. Nesse estado, a cor de seus olhos se torna vermelha e suas presas e garras crescem, deixando-o mais próximo da sua natureza de youkai cachorro. Sua potência ofensiva é de-

fensiva aumenta drasticamente e consegue até mesmo repelir venenos que, para ele, como meio-youkai, são mortais. Entretanto, nesse estado ele perde a racionalidade e vira uma criatura que deseja apenas lutar.

Por outro lado, nas noites de Lua nova, uma vez por mês, Inuyasha fica sem seus poderes de youkai e se transforma em um humano normal. Nesse estado, suas presas e garras somem, e ele fica com um corpo fraco, comparado ao de um youkai, até o nascer do Sol. Ao passar pelas noites de Lua nova, Inuyasha se dá conta da fragilidade de um ser humano. Ele herdou as habilidades das duas raças: a força herdada pelo sangue de um Grande Youkai e a fraqueza de um humano.

CORPO

Forte e resistente

Mesmo tendo ficado selado em uma árvore por 50 anos, seu corpo nunca envelheceu. Inuyasha fica ainda mais forte e resistente ao cobrir seu corpo com as vestes feitas de rato de fogo. Elas podem repelir chamas e são capazes de quebrar lâminas de espadas. Inuyasha é protegido por um corpo vigoroso e roupas que são mais resistentes do que armaduras comuns.

O corpo forte que herdou de seu pai aguenta até impactos que poderiam fazer humanos normais perderem a cabeça. Mesmo que sofra um ferimento que seria mortal a uma pessoa, Inuyasha consegue se recuperar em alguns dias. Apesar de ser um meio-youkai, seu nível de força é de um youkai puro. Não é possível comparar sua resistência com a de um humano.

CAPACIDADE DE SALTO

Capaz de correr velozmente mesmo carregando pessoas

Inuyasha consegue saltar por montes com apenas um impulso. É muito veloz e salta com facilidade, como se estivesse voando. Mal se cansa ao percorrer grandes distâncias levando Kagome e seus amigos nas costas. A força e agilidade de seus pés são de grande ajuda para seus companheiros ao percorrer longas distâncias.

FORÇA FÍSICA

Consegue fazer um youkai puro sofrer com um só golpe

Sua constituição física é semelhante à de um humano, mas possui uma força capaz de subjugar um youkai completo em um combate corpo a corpo. Quando não dispõe de armas ou seu inimigo é frágil, Inuyasha consegue ganhar apenas na base dos punhos.

OLFATO

Apurado como o de um cachorro

Seu olfato é tão bom que é capaz de seguir o rastro de seu alvo ao menor odor que restou no chão. Quando sente um cheiro uma vez, nunca mais irá esquecê-lo e consegue distinguir seus inimigos pelo cheiro. Por outro lado, como seu olfato é muito sensível, isso também se torna um ponto fraco, pois um odor muito forte pode enfraquecê-lo.

TÉCNICA 1 – GARRAS RETALHADORAS DE ALMA

Garras fortes como o aço capazes de despedaçar seus inimigos

Técnica que despedaça seus inimigos ao golpeá-los com garras afiadas e duras como aço. Faz uso dessa técnica saltando em direção ao inimigo com velocidade. Quando enfrenta um youkai de nível normal, consegue pulverizá-lo com um único ataque. Como o alcance dessa técnica é muito vasto, também é muito efetiva para abrir caminho quando está cercado de adversários.

ARMA – TESSAIGA

Espada de presa que evolui

Espada forjada com a presa do pai de Inuyasha. Estava guardada dentro do túmulo dele, e foi confiada aos cuidados de Inuyasha. Normalmente, apresenta-se como uma espada enferrujada, mas sua verdadeira forma é uma espada gigantesca.

Mais para frente, irá evoluir, e, com ela, Inuyasha será capaz de usar técnicas diversas.

TÉCNICA 2 – GARRAS VOADORAS

Navalha de sangue que dá um contragolpe

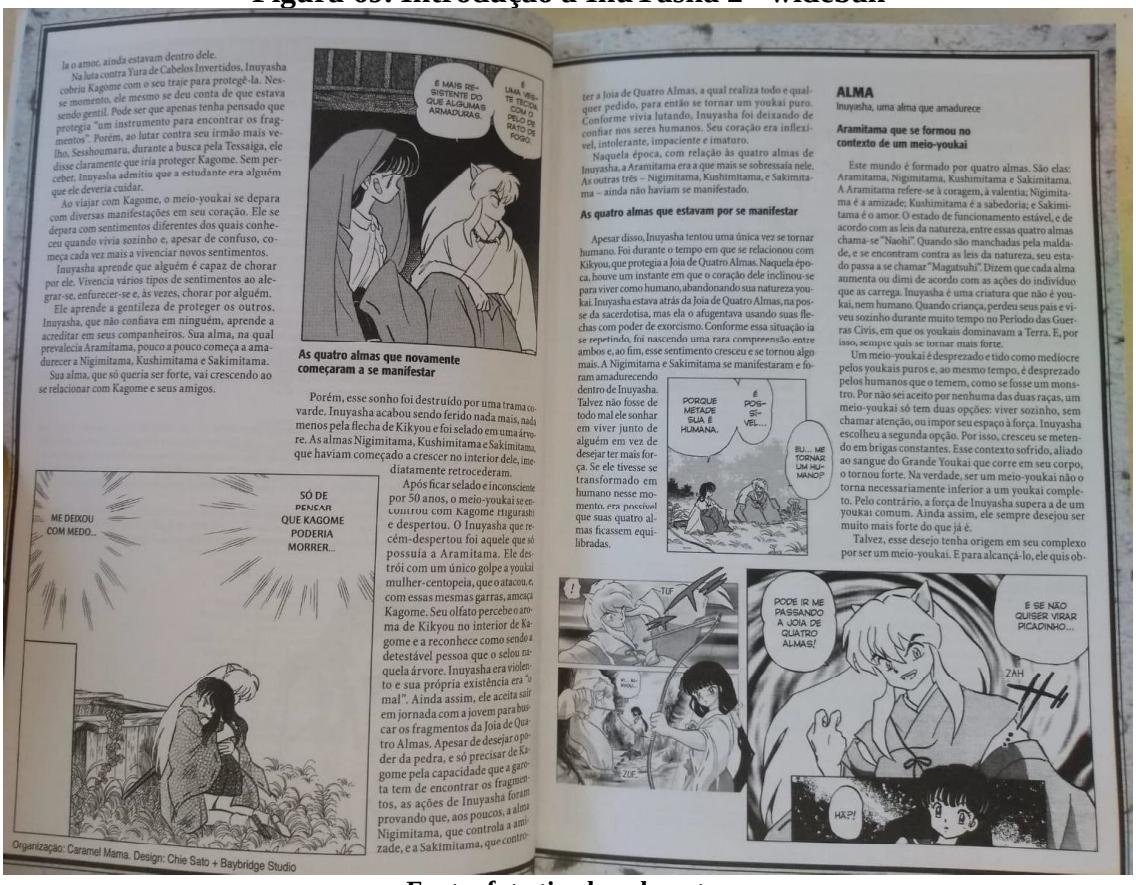
Técnica em que ele desfere contra o inimigo o seu próprio sangue, endurecido e afiado na forma de navalhas graças ao seu poder. É eficaz quando não pode aproximar-se do oponente ou contra alguém habilidoso em ataques de longa distância. É uma técnica de contragolpe, que permite reverter as situações desfavoráveis, como quando Inuyasha está encurralado e ferido. Com ela, pode fazer o inimigo afastar-se, para então lançar outro ataque.

Fonte: foto tirada pelo autor

Em *InuYasha*, versão meio-*tanko*, o que observamos é justamente a inexistência de material extra, o que consideramos esperado dado o caráter econômico do formato, que corta custo ao se ater apenas ao conteúdo da narrativa. Mesmo o guia de leitura está ausente, sendo substituído apenas por uma tarja na última página do volume com um aviso de que o leitor estaria começando sua leitura pelo lado errado, sem nenhum tipo de detalhe relativo ao sentido de leitura dos painéis e dos balões de textos.

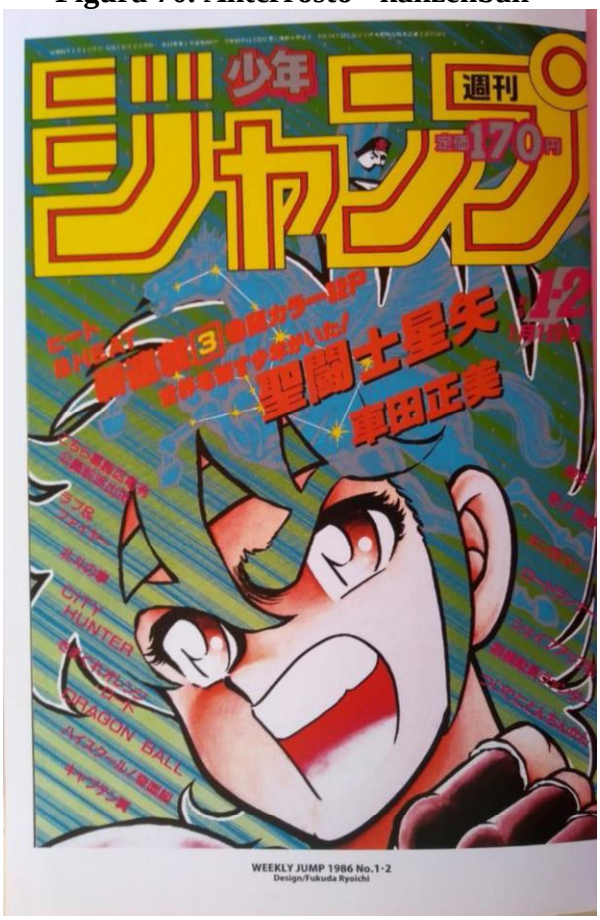
Já a versão *wideban* traz, além do guia de leitura, uma entrevista com Rumiko Takahashi, a autora do mangá, em que ela detalha pontos sobre o perfil psicológico do herói da história. Temos também uma seção intitulada *Introdução a InuYasha*, com textos e ilustrações que esmiúçam elementos do mundo em que se passa a história, além de pontos específicos sobre os poderes e habilidades do meio-*yokai*. Aqui temos, como em *Bakuman*, um material cuja intenção é prender a atenção do leitor, dando informações que podem mantê-lo intrigado a respeito da história e prender seu interesse, manifestando, então, uma das características da leiturabilidade da obra.

Figura 69. Introdução a InuYasha 2 - wideban



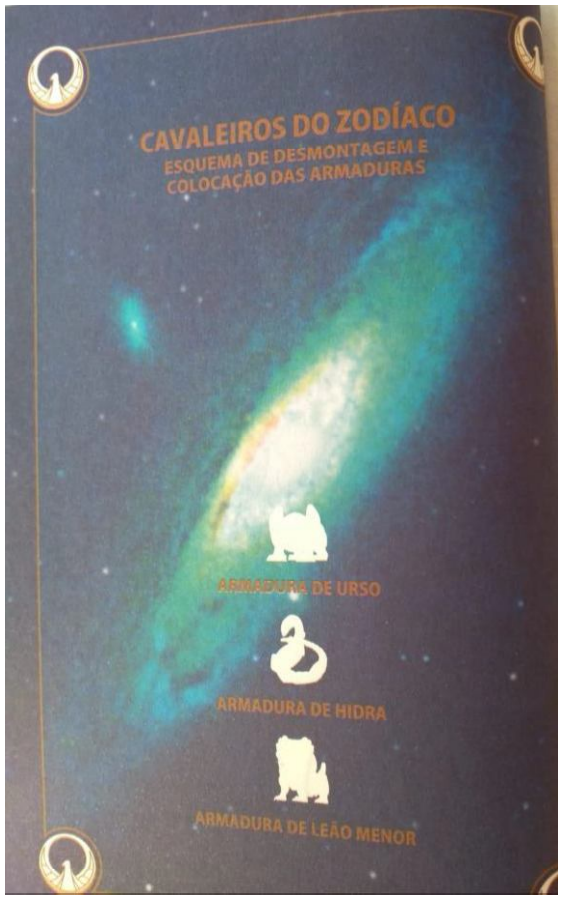
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 70. Anterrosto - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 71. Capa interna - Esquema de montagem e colocação das armaduras - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Na versão *kanzenban* de *Os Cavaleiros do Zodíaco*, temos como material extra a inclusão da capa original da publicação na revista *Shōnen Jump* nos anos 1980, que nos parece uma iniciativa de expressar apreço à história editorial do título e reconhecer o valor da obra como um ícone cultural entre os leitores de mangás.

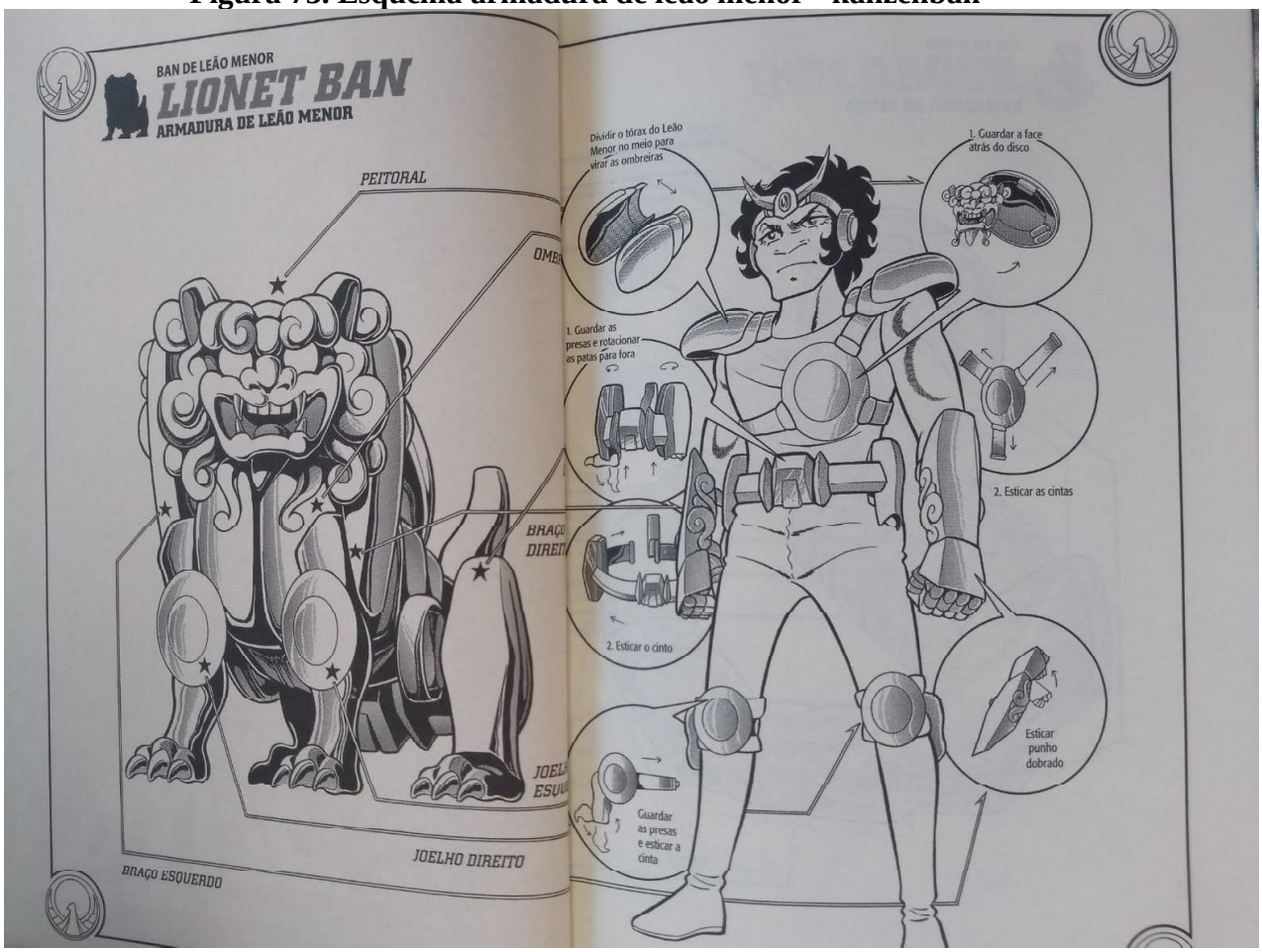
Ao fim do volume, somos apresentados ao esquema de montagem e colocação de três das amaduras usadas pelos cavaleiros de bronze, no caso, temos os cavaleiros Ichi de Hidra, Geki de Urso e Ban de Leão Menor, ou Lionet. Como vemos nas ilustrações, temos um esquema de como é a armadura em sua forma montada e como funciona seu desmembramento para que se torne o equipamento de proteção de seu respectivo cavaleiro. Mas o que nos chamou a atenção, do ponto de vista de composição material da obra, foi a escolha de apresentar dois desses esquemas em páginas coloridas, de Ichi e Geki, enquanto o esquema de Ban tem páginas em preto e branco.

Figura 72. Esquema armadura de urso - kanzenban



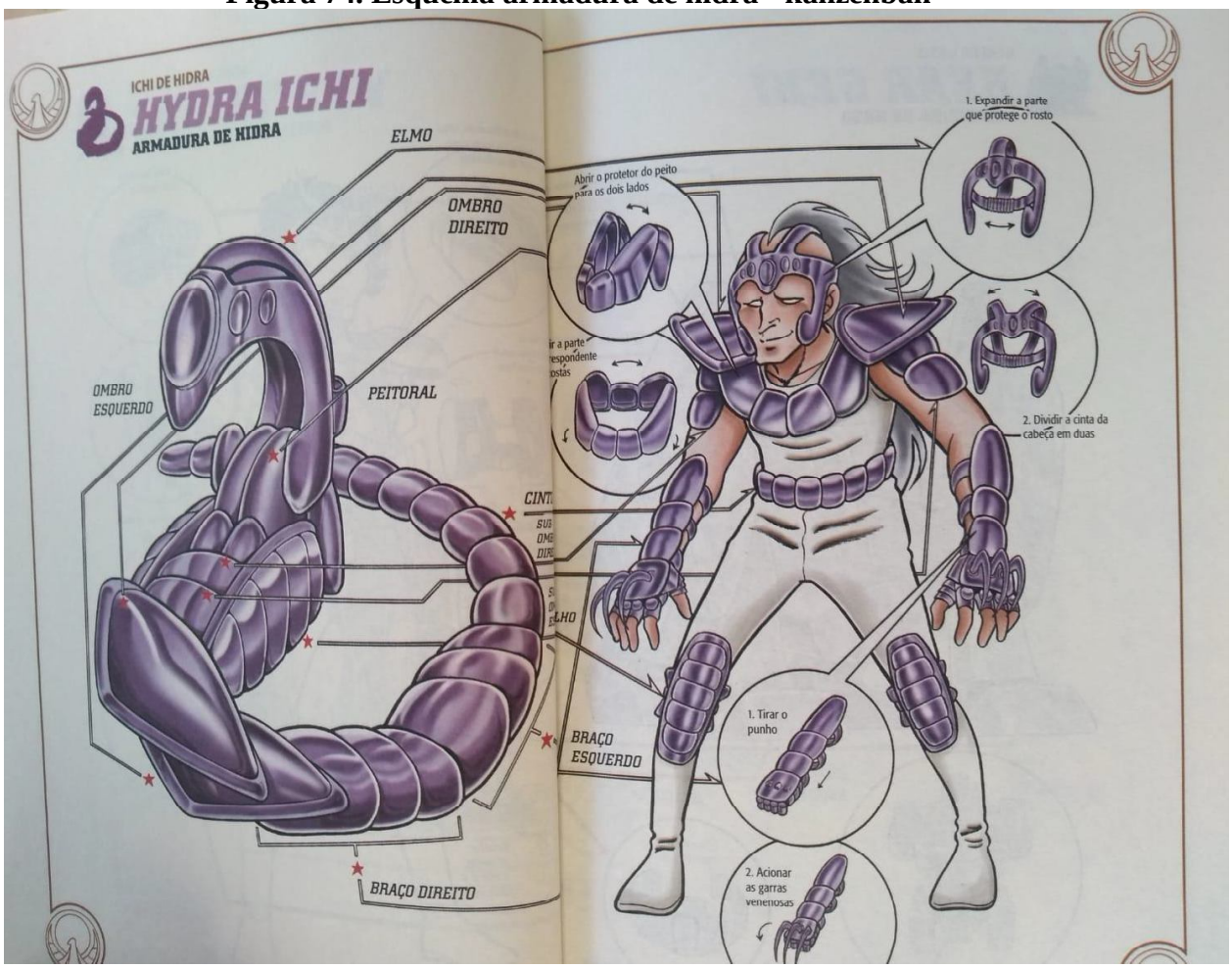
Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 73. Esquema armadura de leão menor - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 74. Esquema armadura de hidra - kanzenban



Fonte: foto tirada pelo autor

Ao refletirmos sobre essa escolha editorial, não nos parece haver um motivo específico que justifique tal escolha, haja vista que os três personagens têm papéis parecidos na trama e, no momento em que se encontra a narrativa, têm status semelhantes. Por exemplo, Ban não está morto, o que poderia justificar o uso do preto e branco como forma de expressar tal situação do personagem.

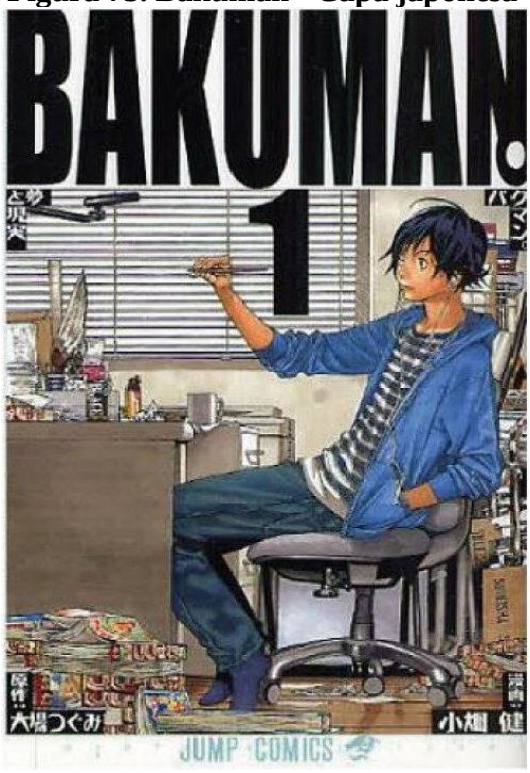
Aqui, como nos demais volumes analisados que possuem material extra, especialmente em *InuYasha wideban*, parece-nos evidente que a inserção de tal paratexto tem por função a entrega de material que auxilie na imersão do leitor na narrativa apresentada, logo, auxiliando na manutenção do interesse do autor na leitura.

2.2.6. Sobre a origem dos paratextos

Com os dados coletados e os paratextos presentes no corpus devidamente expostos, refletiremos a respeito da "origem" do material. Aqui, queremos entender se os paratextos em questão tem origem na publicação original, encontrando-se em sua versão japonesa, ou se são paratextos incluídos pelas editoras brasileiras. Caso cheguemos à conclusão de que determinado paratexto seja pertencente à versão brasileira, ponderaremos a respeito de sua função.

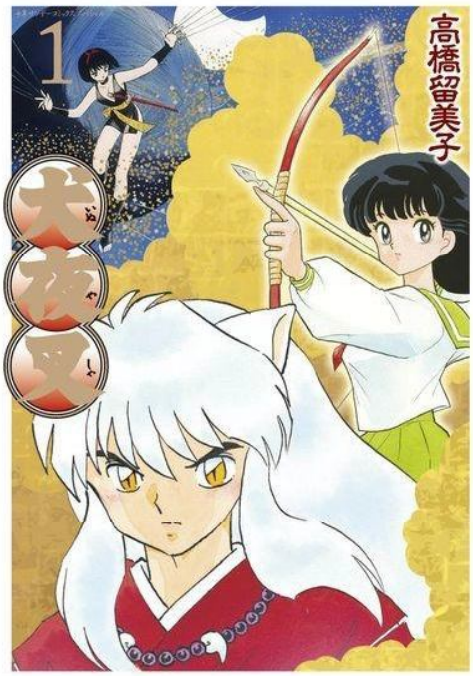
A respeito das primeiras capas, cujas versões japonesas estão dispostas a seguir, observamos que tanto *Bakuman*, quanto *InuYasha* em *wideban* e *Os cavaleiros do Zodíaco* têm *design* muito similar às suas contrapartes publicadas no Brasil, com a versão da JBC sendo uma adaptação do original. Aqui, precisamos fazer duas observações: em primeiro lugar, apesar de não conseguirmos mais imagens da edição japonesa dos mangás analisados, ao observar o nível de fidelidade das primeiras capas brasileiras, podemos supor que sejam igualmente semelhantes; em segundo, temos que apontar a exceção deste ponto da análise, que é a versão meio-*tanko* de *InuYasha*, formato exclusivo do Brasil, com numeração de volumes e capítulos própria que impediu a confrontação aproximada com a publicação japonesa do título em formato *tankoubon* que corresponderiam à parte da história constante no vigésimo-terceiro volume da coleção meio-*tanko*.

Figura 75. Bakuman - Capa japonesa



Fonte: internet

Figura 76. InuYasha - Capa Japonesa - wideban



Fonte: internet

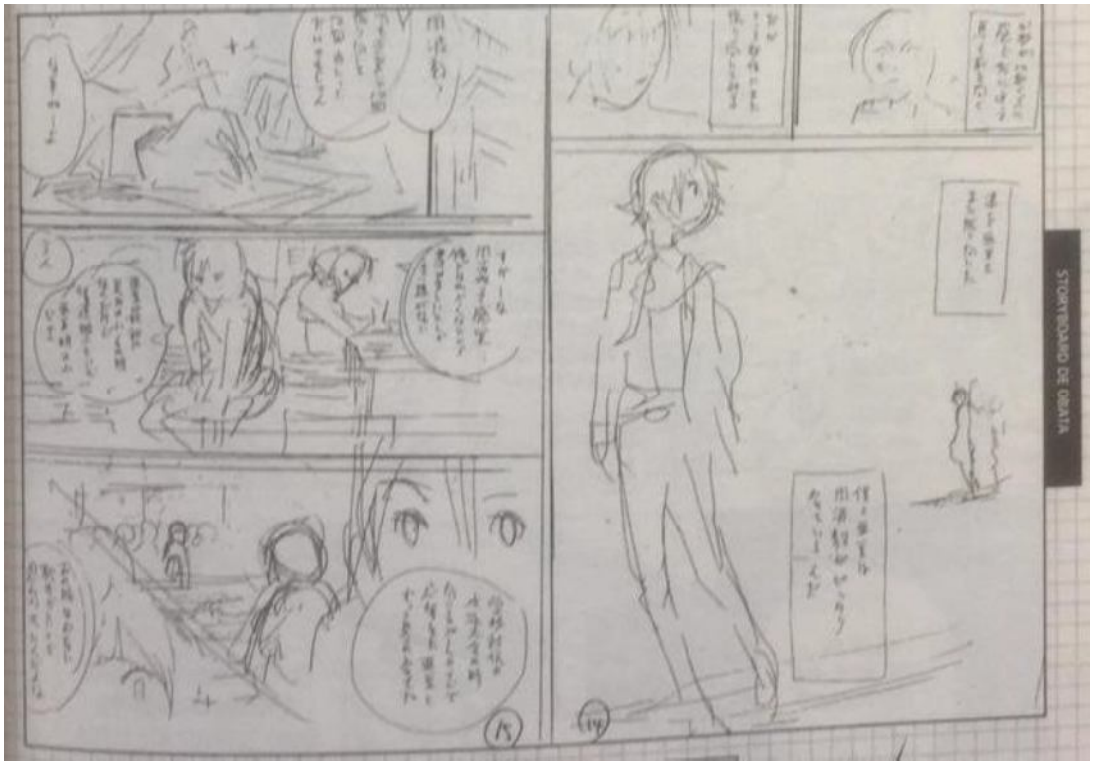
Figura 77. Os Cavaleiros do Zodíaco - Capa japonesa



Fonte: internet

Ainda partindo da suposição, baseada na observação da fidelidade das primeiras capas dos volumes publicados pela JBC, de que as demais características materiais dos mangás seriam fiéis às suas contrapartes nipônicas, suspeitamos que os sumários, segundas e terceiras capas, bem como os títulos de capítulos sejam também transpostas e adaptadas da publicação original. Os materiais extras presentes nos volumes *tankoubon*, *wideban* e *kanzenban* também nos parecem estar presentes na versão original, com alguns apresentando-se ainda em japonês, como os *storyboards* de *Bakuman*.

Figura 78. Bakuman – Detalhes do storyboard



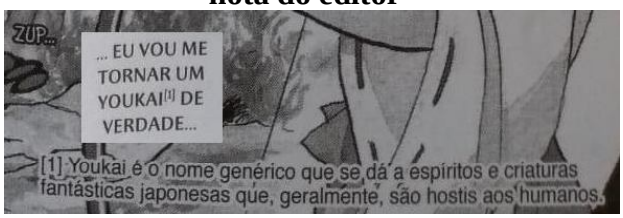
Fonte: foto tirada pelo autor

Entre os paratextos incluídos na versão brasileira, temos a ficha técnica e demais informações próprias da JBC. Aqui, entendemos tratar-se de uma questão de adaptação ao mercado brasileiro, no sentido de incluir as informações padrão de produções gráficas do país. Tal paratexto não influencia, necessariamente, na leiturabilidade das narrativas em questão, elas nem mesmo têm tal função. Claro que, como todo peritexto, existe uma relação com o texto, contudo, não identificamos nenhuma relação com a constituição da leiturabilidade, não influenciando em nenhum de seus fatores formadores.

Além das informações técnicas, observamos que as notas, tanto de edição como de tradução, bem como textos traduzindo onomatopeias e outros escritos também foram incluídos pela JBC. Percebemos que as notas são essenciais na construção da compreensão da obra. Tais peritextos por vezes podem trazer contexto cultural pertinente para aquele ponto da narrativa; em outros momentos, podem apresentar a tradução de textos presentes em um dos balões de fala ou em elementos constantes no plano de fundo do quadrinho. Abaixo, apresentamos exemplos.

Entre as notas, damos ênfase às de tradução. Entendemos que elas também podem, por vezes, auxiliar na imersão do leitor. No exemplo abaixo (Figura 79), vemos uma nota de tradução que permitiu que a tela do jogo representado no quadrinho seja mostrada com a forma e o texto original da representação pretendida pelo autor e pelo desenhista, com uma representação muito semelhante a um RPG japonês aos moldes de *Dragon Quest* e *Final Fantasy*.

Figura 79. InuYasha wideban - Detalhe da nota do editor



Fonte: foto tirada pelo autor

Figura 80. Bakuman - Detalhe da nota de tradução



Fonte: foto tirada pelo autor

3. RELACIONANDO OS DADOS COLETADOS À LEITURABILIDADE

Ao tratar da velocidade de leitura como um aspecto de sua leiturabilidade, Dale e Chall (1949) abordam, principalmente, a tipografia como um elemento chave, dado o fato de que seu trabalho trata da análise de livros. Mas ao tratarmos de mangás, mais especificamente de seus paratextos, entendemos que a disposição de suas notas, seja de edição ou tradição, bem como as escolhas de *design* para a tradução de onomatopeias, a presença e a função de materiais extras também influenciam na velocidade de leitura, bem como em sua compreensão e manutenção de interesse. Consideramos outro aspecto de interesse da velocidade de leitura, a construção material do volume analisado, em relação ao seu manuseio e facilidade de passada de página.

Ao refletirmos sobre a manutenção de interesse, vemos em *The concept of readbility* descrições de outros estudiosos que apontam o conteúdo da escrita e seu estilo como principais fatores, enquanto em Dale e Chall apontam para a materialidade como um dos fatores determinantes para isso, principalmente nos casos que tem o público jovem como alvo, em que o tamanho, a escolha do material e as ilustrações presentes podem fazer diferença na escolha entre um título ou outro. Em uma análise voltada para mangás *shōnen*, percebemos a importância de dar a devida atenção a todos os fatores supracitados ao avaliar a questão do interesse do leitor.

Para os autores, a compreensão de uma obra está relacionada à linguagem e o estilo escolhidos para o texto, ou seja, "um livro tem leiturabilidade para um grupo em particular quando tal grupo é capaz de ler tal livro. O grupo pode ser uma turma de primeira série, de sétima série [...] ou o público leitor em geral" (Dale; Chall, 1949, p. 22, tradução nossa)[15].

Ao compreendermos que a leiturabilidade se encontra na soma de todos estes aspectos e levando em consideração as características que diferenciam um mangá de um livro, seremos capazes de avaliar, em alguma capacidade, a leiturabilidade do corpus selecionado ao analisarmos como cada uma das obras atende, ou não, aos critérios em questão.

[15] A book is readable for a particular group when it is comprehensible or understandable to that group. The group may be a first grade class, a 7th grade class […] or the reading public.

Dale e Chall ainda afirmam que a pesquisa de leiturabilidade tem a capacidade de influenciar o estilo de publicação de jornais e revistas, esperamos atingir um objetivo semelhante com o presente trabalho.

3.1. Dados e a velocidade de leitura

Bakuman, por ser publicado em *tankoubon*, possui características materiais, que, não sem motivo, são consideradas padrão pelo mercado. Com material semelhante ao meio-*tanko,* com capa em couché e miolo em papel jornal, mas com dimensões maiores e maior número de páginas, apresenta a possibilidade de uso de fonte maior e impressão melhor sem perder a manuseabilidade.

O formato *tanko* estabelece um padrão e um ponto de referência para nossa análise ao estabelecer o que é mais comum de se encontrar no mercado de mangás tanto no ponto de vista de composição material, quanto nas decisões de diagramação e *design*. O *tankoubon*, portanto, será sempre o principal ponto de comparação ao analisarmos os demais formatos presentes no corpus de nosso trabalho em todos os aspectos da leiturabilidade.

A partir do padrão, passemos ao menor volume do corpus, o meio-*tanko*, por seu tamanho reduzido, possui certa facilidade de manuseio, tais características contam a seu favor ao tratarmos da velocidade de leitura. Outra particularidade interessante é a opção pelo uso de papel jornal, semelhante ao pólen, mas mais barato. Um material que suporta a impressão em preto e branco e que, por ser um tanto poroso, facilita a virada de página.

Refletindo sobre as dimensões menores que o padrão do formato meio-*tanko*, um ponto a ser observado, ao tratar da velocidade de leitura, é o seguinte: é possível afirmar que o fato de se tratar de um volume enxuto contribui para a velocidade leitura? Compreendemos que a resposta é afirmativa ao compararmos o mesmo título em formato diferente. Definitivamente é mais rápido ler *InuYasha* em formato meio-*tanko*, se comparado ao formato *wideban*, haja vista suas características materiais como o menor número de páginas e volume menor, porém, o caráter funcional e direto ao ponto do formato econômico o torna objetivamente menos apto a capturar e manter o interesse do leitor ainda comparando ao formato *wideban*.

InuYasha wideban possui características materiais que influenciam de forma negativa à velocidade de leitura, pelo fato de o volume ser o mais pesado entre os mangás analisados, além de possuir uma sobrecapa em material liso, que por vezes acaba por escorregar das mãos. Seu manuseio não é tão confortável quanto do *tanko* e meio-*tanko*, e se comparado ao *kanzenban*, o *wideban*, mesmo sendo menor, possui mais páginas e é o mais pesado dentre o corpus analisado. Outra característica material que, em nosso entendimento, não contribui para a leiturabilidade da obra é a opção pelo uso de papel *offset* em seu miolo. Para além da impressão colorida do anterrosto, a opção pelo *offset* não traz nada de novo que influencie na manutenção do interesse e não apresenta manuseabilidade superior aos outros tipos de papéis presentes nas demais obras analisadas.

Enquanto os demais volumes analisados apresentam em seu miolo papéis mais adequados para a leitura, papel jornal no *tanko* e no meio-*tanko*, e pólen no *kanzenban*, o *wideban*, ao usar *offset* em todo seu miolo não só traz uma dificuldade à velocidade de leitura, como não traz nenhuma vantagem aos demais aspectos do conceito aqui estudado. Uma escolha editorial que prejudica, em certo nível, a leiturabilidade geral do volume. Tal opção pode se dar como uma estratégia para tornar o projeto comercialmente viável, ao decidir-se por um papel que lida bem com as páginas coloridas presentes no volume, tem qualidade relativamente superior ao papel jornal, mas não tem um custo tão elevado quanto o papel pólen.

Com as maiores dimensões dentre o corpus analisado, o *kanzenban* consegue ser mais leve que o *wideban*, mesmo com sua capa dura. A capa, junto com seu miolo em papel pólen trazem manuseabilidade e conforto comparáveis ao *tankoubon* e superiores ao *wideban*. Comparado ao meio-*tanko*, os pontos levantados na comparação entre o *tanko* e o meio-*tanko* cabem igualmente aqui.

Em questão de velocidade de leitura, com exceção das dimensões do volume e uso de capa dura, as demais características materiais e paratextuais do volume são consideravelmente semelhantes ao *tankoubon*, mas com destaque para o uso de papel pólen no *kanzenban* objetivamente superior que o papel jornal.

3.2. Dados e a manutenção do interesse do leitor

Ao avaliar a manutenção do interesse do leitor, Dale e Chall demonstram que já há muito tempo professores e bibliotecários se dedicavam a compilar listas de livros para crianças de diferentes faixas etárias. Tendo em vista que nossa pesquisa tem como corpus apenas mangás do gênero *shōnen*, cujo público-alvo são desde crianças a partir dos 12 anos até jovens de 21 anos, as descobertas relatadas pelos autores nos interessam como um ponto norteador para nossa análise.

Contudo, vale ressaltar que os dados que vêm a seguir, exposto por Dale e Chall, apesar de serem capazes de se relacionar com o público leitor de hoje, são referentes a pesquisas feitas nos anos 1940, no cenário do norte global; cientes destes fatos, procederemos à reflexão acerca das descobertas de forma crítica.

Os pesquisadores descobriram quais seriam os temas e elementos materiais de leitura que atraem diferentes leitores. Por exemplo, crianças pequenas são atraídas pelo "efeito surpresa" (o inesperado, o imprevisto), a vivacidade (ação, movimento), e a representação de animais e sus hábitos. Elementos de "ação" e "humor" são destaque na captação do interesse entre estudantes do ensino fundamento. Já os estudantes do ensino médio teriam a "aventura" como tema favorito. Mas para além do tema, os autores salientam a importância das características materiais (formato, dimensões, tipografia, ilustrações etc.) na captação do interesse dos leitores.

> Mas o interesse ou o apelo não dependem apenas do assunto e do tema. Depende também do formato, uma vez que o estilo e o tamanho dos tipos, o tamanho do livro, suas ilustrações etc. têm algum efeito sobre a escolha e o prazer do leitor pelo livro. O interesse depende também dos elementos estilísticos ou expressionais do livro. […] Em outras palavras, um determinado livro pode perder o interesse para crianças pequenas, mesmo que contenha elementos de "surpresa", "vivacidade" etc., se apresentar frases complicadas, concepções abstratas e grande concentração de ideias. (Dale, Chall, 1949, p. 21, tradução nossa)[16]

[16] But interest or appeal does not depend solely upon the subject matter and theme. It depends also upon the format since the style and size of type, the size of the book, its illustrations, etc. do have some effect upon the reader's choice and enjoyment of the book. Interest depends also upon the stylistic or expressional elements in the book. […] In other words, a given book may lose its interest for young children even though it has the elements of "surprise," "liveliness," etc., if the presentation has complicated sentence structure, abstract conceptions, and too great concentration of ideas.

Em síntese, a manutenção do interesse do leitor é constituída da escolha de um tema de interesse do público leitor, bem como a construção de um texto com estilo condizente com tal público. As características materiais e design são igualmente significativos nesse processo. Partindo do entendimento do que são os peritextos, entendemos que são uma ferramenta notória na construção de um mangá cuja leiturabilidade abarque o fator de manutenção de interesse quando um mangá apresenta características materiais atraentes, por exemplo, ou com notas e materiais extras que complementem o estabelecimento de temas interessantes para os leitores, tendo em vista o público-alvo do gênero *shōnen*. Abaixo, veremos como cada um dos volumes analisados lidou com esse fator.

Ao refletirmos sobre o que Dale e Chall (1949) colocaram a respeito deste fator, devemos considerar as escolhas de *design*, características materiais e para além do que descrevem os autores, haja vista o presente trabalho tratar de mangás, abordar também a presença de materiais extras relacionadas à narrativa que entregam mais informações sobre os personagens e o universo ficcional constituído em cada um dos títulos com o objetivo de aumentar a imersão do leitor na narrativa.

Se compararmos o *tankoubon* ao meio-*tanko*, vemos que o maior valor de produção dá mais ênfase ao fator de manutenção do interesse do leitor. Como apontamos anteriormente, a capa tem espaço para menção à obra anterior dos mesmos autores, *Death Note*, um título famoso internacionalmente que chegou a ganhar uma adaptação hollywoodiana.

Um volume maior também é capaz de trazer material extra. No caso, vemos dois *storyboards* representando a mesma página, um feito por Ohba, o roteirista, e outro feito por Obata, o ilustrador; por fim temos a versão finalizada da página. Trata-se de um material que conversa com a obra em nível metalinguístico e dá a ela um caráter quase autobiográfico, por vermos *storyboards* com caraterísticas gráficas tão diferentes, por serem de artistas com habilidades muito díspares, mostrando-nos como os autores entendem, vivenciam e são capazes de expressar em sua narrativa o processo criativo de seus protagonistas.

Trazer esse material pode contribuir para a manutenção do interesse do leitor ao acrescentar um aspecto intimista à obra. Algo que também traz o potencial convite ao leitor para conhecer o universo dos bastidores da criação dos mangás que eles leem e até mesmo,

quem sabe, tornarem-se autores eles mesmos em algum ponto, dado o fato de a obra apresentar alguns modos de se entrar em contato ser publicado pela *Shueisha*.

Ainda tratando dos materiais extras, o volume dedica uma página para os *storyboards* e duas para publicidade. Aqui, cabe refletir a respeito da função e os possíveis impactos de tal paratexto. Ao compreendermos a publicidade presente no volume como um paratexto sem relação direta com o texto principal, entendemos, a princípio, que tal paratexto não contribuiria de forma alguma para a leiturabilidade em quais quer de seus aspectos, mas ao pensarmos nele como um convite ao leitor para que o mesmo busque comprar o próximo volume, dando manutenção ao interesse do leitor pelo texto principal.

Notamos que em *InuYasha* meio-*tanko*, por se tratar de um volume econômico, tem características que contribuem para a velocidade de leitura, mas são insuficientes no quesito manutenção de interesse do leitor. Sua capa e quarta capa apresentam um *design* que se limita apenas a ser competente, limitando-se apenas a apresentar as informações básicas da obra. Seu miolo é igualmente focado em sua funcionalidade básica em oferecer a narrativa de forma compreensível, sem material extra algum.

Em questão de manutenção do interesse do leitor, o *wideban* se destaca ao trazer mais material extra do que qualquer um dos demais volumes analisados. Com cinco páginas trazendo uma entrevista com a autora e um guia introdutório a *InuYasha*, o volume mostra um esforço por parte da editora de imergir novos leitores na narrativa e construir uma proximidade com a autora que pode interessar tanto os novos leitores, quanto os fãs antigos que podem ter tido um contato inicial com a obra por meio da coleção em meio-*tanko* e mesmo assim se interessar pela versão *wideban* como uma forma de colecionismo e expressão de apreço pela narrativa e seus personagens.

A respeito de suas características materiais, enquanto elas não contribuem para a velocidade de leitura, é notável que sua capa e sobrecapa, com impressão com letras douradas, relevos, texturas e grafismos são capazes de gerar interesse tanto em novos leitores, quanto naqueles que já possuem a coleção em meio-*tanko* ao se constituir, por intermédio de tais escolhas editoriais, como um objeto de desejo, ou produto de fetiche.

Ao tratar da manutenção do interesse do leitor, é notório o foco do *kanzenban* neste aspecto, algo intrínseco ao formato cujo nome invoca o termo *kanzen* (perfeito). Com material de qualidade superior até mesmo ao *wideban*, com sua capa dura, colorida, cheia de

detalhes, mas sem perder a clareza das informações expostas, o volume é feito para se destacar onde quer que seja exposto. Para além da capa, o uso de papel pólen em seu miolo o coloca em vantagem em relação ao *wideban*, ao mesmo tempo em que apresenta impressão colorida em seu material extra, sem precisar recorrer ao *offset*.

Ainda falando do material extra, notamos que se trata do esquema de montagem da armadura de três cavaleiros, que ocupam seis páginas do volume. Dois dos esquemas são coloridos, enquanto o terceiro foi impresso em preto e branco, não sabemos o que motivou tal decisão e não identificamos possíveis fatores técnicos ou artísticos que justificassem tal escolha. Notamos tratar-se de materiais que auxiliam na manutenção do interesse do leitor ao promover maior imersão na narrativa ao prover detalhes do funcionamento das armaduras, artefatos mágicos que são a principal característica de um cavaleiro de Atena.

Não obstante a presença e efetividade de tal material, ao compararmos com o *wideban*, percebemos que o último, com quase o mesmo número de páginas busca, para além da imersão, promover a sensação de intimidade com a autora. Ainda comparando o *kanzenban* ao *tankoubon*, vemos que o *tanko* consegue, com apenas uma página, trazer imersão no universo e relação com os autores da obra. Faz-se mais, com menos.

3.3. Dados e a compreensão das obras

A respeito da compreensão da obra, Dale e Chall (1949) focam na questão da linguagem e do estilo adotado pelo autor. Contudo, ao avaliarmos os paratextos de mangás, consideramos importante avaliar se o corpus analisado apresenta características que auxiliam em sua compreensão enquanto um tipo de história em quadrinhos, além disso, um quadrinho com peculiaridades em relação ao sentido de leitura e uso de onomatopeias.

Entendemos que o formato *tankoubon*, no que diz respeito à sua compreensão, atende a tal fator de forma competente ao trazer de forma consideravelmente clara seu texto e desenhos, bem como suas notas e onomatopeias traduzidas. Para além do conteúdo paratextual, é interessante notar que a narrativa comunica de forma simples e objetiva os pormenores do mercado editorial, mais especificamente da *Shueisha*, algo que possui algum mérito. Os paratextos do volume contribuem de forma competente da obra.

Nesse sentido, o meio-*tanko* é competente ao trazer uma diagramação que deixa clara a tradução de onomatopeias, bem como organiza bem seus painéis e balões de fala para um leitor mais atento. Porém, aqui se faz necessário notar a substituição do guia de leitura, presente na última página dos demais volumes componentes do corpus analisado, por uma pequena tarja alertando a respeito da ordem de leitora.

Tal escolha pode ser danosa à compreensão de um leitor de primeira viagem, com a tarja podendo passar despercebida por alguém mais desatento. Além disso, o volume não oferece uma explicação sobre o fato do sentido de leitura dos painéis dentro da página e seus balões de fala também serem feitos da direita para a esquerda. Tal entendimento pode não ser tão intuitivo de se deduzir para o público-alvo do *shōnen*, que pode abranger crianças de 7/8 anos. Por outro lado, vemos como aspecto positivo a presença de sinopse e sumário mesmo em um volume consideravelmente simples.

Em se tratando da compreensão, podemos dizer que *InuYasha wideban* é tão competente quanto o volume em *tankoubon* analisado, no tocante aos paratextos como notas e onomatopeias traduzidas. O papel *offset*, apesar de ser negativo para a velocidade e conforto da leitura, não traz nenhum malefício à sua compreensão. Quanto ao material extra, entendemos que a presença de um guia introdutório e uma entrevista com a autora, focada em explicar as particularidades do universo ficcional apresentado, auxiliam de forma notória à compreensão da obra. Em questão do funcionamento da composição material e paratextual do *kanzenban* para a compreensão do texto, é possível dizer que não existe muita diferença entre o *kanzenban* e o *tankoubon*. Mesmo havendo muitas semelhanças entre os formatos citados no que diz respeito à relação entre a materialidade e a compreensão da obra, nos chamou a atenção a presença, no *kanzenban*, de onomatopeias diretamente traduzidas, ao contrário do padrão apresentado nos demais volumes analisados. Esse tipo de onomatopeia, além de estar presente apenas neste volume, aparece em número reduzido. Não fomos capazes de identificar um padrão para tais escolhas, haja vista que painéis muito semelhantes não recebem o mesmo tratamento.

De forma geral, é possível dizer que a editora mantém um padrão consideravelmente estável no que diz respeito aos elementos constituintes de um texto compreensível. O que varia são as dimensões e características materiais de cada volume, que podem influenciar na clareza do texto do ponto de vista de diagramação, mas que acabam

por ter maior influência na manutenção do interesse do leitor, haja vista que mesmo o meio-*tanko* apresenta um padrão de *design* e diagramação que não prejudica sua compreensão.

3.4. Uma síntese do que apreendemos e compreendemos até aqui

Ao longo do processo de coleta e análise dos dados, percebemos que independentemente do formato, os mangás publicados pela JBC prezam por um padrão mínimo de leiturabilidade, focando no estabelecimento de um projeto editorial compreensível para o público e capaz de levar aos leitores o conteúdo da narrativa com o mínimo de ruído possível. Para garantir tal leiturabilidade, é observável que alguns dos paratextos presentes nas obras apresentam um formato de diagramação e design comum a todos os volumes.

Com exceção de poucas onomatopeias do *kanzenban*, as demais apresentam sempre a mesma forma de tradução, com o caractere original acompanhado da tradução em fonte menor logo ao lado do primeiro. As notas do editor e de tradução usam as mesmas fontes, apenas seu tamanho pode mudar de acordo com as dimensões do volume em questão. Parece-nos claro que o que realmente diferencia os volumes entre si, além de sua composição material, é claro, são seus materiais extras, que podem influenciar na leiturabilidade de formas diferentes e em fatores diferentes. A seguir, ao sintetizar o que compreendemos ao longo do presente trabalho, discorremos brevemente sobre como os paratextos presentes em cada um dos volumes influencia em cada um dos fatores da leiturabilidade, bem como quais vantagens e desvantagens cada um apresenta quando tentamos compreender como eles poderiam ter a melhor leiturabilidade possível dentro de seus formatos.

Sumarizando o que compreendemos sobre a análise de cada um dos formatos, o *tankoubon* nos parece justificar sua posição como formato padrão do mercado ao apresentar-se razoavelmente competente em todas as facetas de sua leiturabilidade, mas sem o uso de materiais que o tornariam luxuoso, mas mais caro.

Ao analisarmos o volume meio-*tanko* de I*nuYasha*, observamos a clara tentativa de estabelecer um padrão de leiturabilidade possível em um formato que tem como característica definidora ser econômico. Mesmo sendo algo limitador, não afetou de forma grave sua leiturabilidade, embora entendamos que a inclusão de um guia de leitura tão

completo quanto os que estão presentes nos demais volumes garantiria um padrão mais elevado de leiturabilidade. Apesar disso, temos aqui um formato que, mesmo estando abaixo do padrão de qualidade material, é competente e funcional dentro dos parâmetros estabelecidos pela editora.

Em termos de leiturabilidade, é notório que o *wideban* se foca, e pode ser considerado bem-sucedido, no estabelecimento da compreensão e manutenção do interesse, apesar de deixar a desejar na questão da velocidade de leitura – um elemento que pode ter sido visto como secundário pela editora no processo de construção de um volume mais luxuoso, voltado para colecionadores. No entanto, foge-nos ao entendimento o que motivou a opção pelo uso de papel offset em seu miolo, um material mais barato que o papel pólen, mas que não é considerado o mais confortável para a leitura. Não conseguimos elaborar uma justificativa possível para tal escolha em um volume mais luxuoso que o padrão.

O *kanzenban*, mesmo com suas peculiaridades e qualidade material superior, não apresenta grau de leiturabilidade objetivamente superior aos demais volumes analisados, dado o fato que cada um dos formatos faz escolhas diferentes e apresentam graus variados de qualidade em cada um dos fatores que determinam seu grau de leiturabilidade. O volume apresenta um papel em seu miolo, peso e capa que possibilitam velocidade de leitura similar ao volume considerado padrão. Por se tratar de volume de luxo, com qualidade material e de impressão, essas, sim, objetivamente superiores, tem grande vantagem na manutenção de interesse do leitor e apresenta peculiaridades, como a presença de onomatopeias diretamente traduzidas, que, apesar de não ter influência clara na compreensão da obra, o destaca dos demais ao apresentar características únicas de *design*.

Ao abordar a questão da leiturabilidade das obras analisadas tendo os fatores que determinam a leiturabilidade como eixo principal, em relação a cada um dos volumes vemos que, tratando primeiramente do fator compreensão da obra, apesar de serem competentes, parece-nos claro que o formato meio-*tanko* é o único que pode ter sua compreensão potencialmente prejudicada ao não poder se apoiar em um guia de leitura tão detalhado quanto os dos demais formatos analisados, algo que incluiria no projeto mais uma página. O destaque positivo dentre o corpus analisado, ao tratarmos do uso de paratextos para melhor compreensão da obra, é o formato *wideban,* cujo material extra foca não apenas na manutenção do interesse do leitor, mas também em esclarecer detalhes da linguagem e terminologia usada pelos personagens da obra.

No tocante à velocidade de leitura, o volume que identificamos como o que tem mais pontos a melhorar é o *wideban*, pois, mesmo se relevarmos a questão de seu peso e de sua sobrecapa (que pode ser retirada no momento da leitura para ser mais bem manuseado), a escolha pelo papel *offset*, mesmo se tiver sido feita por questões mercadológicas, tem impacto na velocidade da leitura ao não ser tão confortável para a passada de página quanto o papel pólen ou mesmo o papel jornal. Por outro lado, o formato meio-*tanko* se destaca de modo positivo neste quesito ao ser o volume menor e ter menos páginas que os demais formatos, e possuir papel mais adequado para leitura do que o *wideban.*

Os volumes analisados apresentaram grande variação na forma em que seus paratextos e composições materiais atuaram na manutenção de interesse. Principalmente em questão de material extra, títulos diferentes escolheram materiais diferentes, como *storyboards* no caso de *Bakuman* e esquema de montagem de armadura para *Os Cavaleiros do Zodíaco*; e formatos diferentes permitem materiais extras diferentes, com o meio-*tanko* despendendo apenas uma tarja para o aviso de sentido de leitura, enquanto o *wideban* dispôs de cinco páginas de material para engajar o leitor.

Observamos aqui, portanto, que mesmo o corpus analisado apresentando uma base paratextual comum, suas características materiais e diferentes materiais extras proporcionam experiências de leiturabilidade consideravelmente diferentes. No entanto, não é possível nos precipitarmos a definir aqui um *ranking* de leiturabilidade, haja vista que tal característica se constrói a partir de diferentes fatores. Tais fatores são abordados e atendidos de formas bastante diferentes em cada um dos formatos, com um deles focando em velocidade de leitura, outros dois focando em manutenção do interesse do leitor e com o quarto, obedecendo o padrão de mercado, atendendo todos os fatores da leiturabilidade de forma mais ou menos equilibrada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho realizou uma análise que buscou compreender quais são as características materiais definidoras e quais são os paratextos constituintes de cada um dos formatos de mangás publicados pela editora JBC, com o intuito de avaliar de que forma eles atendem a cada um dos fatores que determinam sua leiturabilidade. Tal análise levantou também pontos em que tais características poderiam ser alteradas, tendo como objetivo melhorar a leiturabilidade dos volumes nos pontos em que alguns deles não atenderam de forma satisfatória a algum dos elementos da leiturabilidade.

Não obstante nossa pesquisa ter por propósito último a melhoria das publicações, salientamos que, sem acesso a dados que nos esclareçam o processo criativo, editorial e mercadológico da JBC ao tomar decisões como o uso de *offset* no volume *wideban*, mesmo não sendo o papel mais confortável para leitura, ou a não inclusão de um guia de leitura melhor elaborado em seu volume meio-*tanko*, temos grande dificuldade em apontar tais escolhas como as melhores ou piores possíveis para tais volumes de forma honesta, pois não temos como avaliar o que seria praticável ou não dentro de uma realidade material em que tais mangás precisam se equilibrar entre ser o melhor produto possível, ter um valor acessível e garantir lucratividade à editora.

É seguro afirmar que existe uma lógica possível por trás das escolhas editoriais que levaram a tais resultados, afinal, no caso do meio-*tanko*, não é estritamente necessário trazer mais do que o básico para o entendimento da obra em um formato econômico, enquanto formatos de luxo precisam trazer algo a mais se quiser justificar sua venda por um valor mais elevado. No caso do *wideban*, a opção pelo papel *offset* em seu miolo pode ter se dado como uma forma de trazer um papel de qualidade superior ao papel jornal, mas mais barato que o pólen, como forma de controlar o custo de produção, haja vista que dentre todos os volumes analisados, o *wideban* é o que possui o maior número de páginas.

Conquanto nossos apontamentos a respeito dos pontos de melhoria na leiturabilidade de cada um dos formatos terem sido elaborados sem acesso ao que seria praticável ou não para a editora a JBC em específico, entendemos que tais indicações, bem como os demais dados coletados por nós, podem contribuir para o pensamento dos editores de mangás no Brasil.

Um projeto editorial cujas decisões de *design* e diagramação de seus paratextos tenham como foco a garantia da leiturabilidade, dentro dos parâmetros colocados pelo arcabouço teórico exposto no presente trabalho, tem condições de atender melhor os leitores novos ou experientes, bem como produzir um volume competente, sem necessariamente ter custos de produção exacerbados. Isso desde que o projeto seja elaborado com base no conhecimento das funções e potencialidades que cada um dos paratextos presentes na obra para o estabelecimento de uma boa leiturabilidade.

Assim, enquanto Brienza (2009), ao tratar da importância dos paratextos na tradução de mangás, discorreu sobre a importância de manter o sentido de leitura original dos mangás trazidos para o público ocidental, tanto para provocar um engajamento maior no público, quanto para facilitar o processo editorial, que em determinado momento se dava ao trabalho de inverter toda a ordem de leitura das páginas do volume, nós buscamos dar um novo passo ao estabelecer não só a importância dos paratextos dos mangás em sua leiturabilidade, como expor o fato de que para alcançar tal objetivo, o projeto deve ser pensado desde a escolha do material usado, até suas dimensões, a forma como se dará a tradução das onomatopeias e como o leitor será instruído a respeito do sentido de leitura japonês.

Percebemos como um caminho possível para o aprofundamento e melhoria do método adotado pelo presente trabalho para a avaliação da leiturabilidade dos mangás publicados no Brasil, a adoção de um corpus mais robusto, tanto em quantidade de títulos quanto em volumes publicados por outras editoras, possibilitando a busca por um panorama mais acurado a respeito do tratamento editorial dado aos paratextos dos mangás no país de forma mais ampla.

Outra alternativa seria a busca pelo estabelecimento de um perfil leitor para cada um dos volumes analisados. Salientamos que a identificação do perfil do leitor, conforme mostram Dale e Chall (1949), possibilita a avaliação ainda mais precisa do fator compreensão da obra ao qualificar a leiturabilidade de uma obra, dando uma base ainda mais sólida à análise e incluindo mais uma camada ao método adotado pelo presente trabalho.

Por fim, ao compararmos a forma como os paratextos, entendendo, conforme estabelece Genette (2009), que as características materiais de um volume também constituem paratexto, atuam no estabelecimento da leiturabilidade de cada um dos formatos

publicados pela editora JBC, fomos capazes de compreender, dentro dos fatores determinantes da leiturabilidade propostos por Dale e Chall (1949), que apesar de existir um padrão mínimo de tratamento editorial para o estabelecimento da compreensão da obra. O guia de leitura sendo o exemplo máximo de paratexto atuante neste sentido, sendo ele completo ou reduzido.

Os outros fatores determinantes da leiturabilidade variam bastante entre o corpus analisado. A velocidade de leitura, fortemente influenciada pela composição material do volume, é um fator mais presente no formato meio-*tanko*, que, apesar de ser o mais barato, ainda possui um papel confortável para leitura e virada de página. Além disso, suas dimensões diminutas e menor número de páginas atuam igualmente para uma leitura rápida. Enquanto o volume de menor valor de produção se destaca do ponto de vista da velocidade de leitura, os volumes considerados mais luxuosos, *kanzenban* e *wideban*, se sobressaem ao observarmos o aspecto da manutenção de interesse do leitor, ao trazer capaz vistosas, composição material melhor e material extra abundante. Os três formatos citados, com suas semelhanças e disparidades, evidenciam o caráter estandardizado do *tankoubon*, que apresenta dedicação semelhante aos três fatores de leiturabilidade, sendo competente em todos eles, mas sem se destacar em nenhum.

Por fim, ao refletirmos acerca da análise elaborada pelo presente trabalho e a importância de se pesquisar paratextos e leiturabilidade em mangás, percebemos como tal empreendimento pode ser relevante na melhoria de alguns elementos que envolvem a relação entre o leitor e os mangás. Tais elementos são:

1) a compreensão dos leitores. Ao analisar os paratextos e a leiturabilidade, podemos entender como os leitores interagem com esses elementos e como isso influencia a sua compreensão e apreciação;
2) a acessibilidade. Ao considerar os paratextos como ferramenta elementar na construção da leiturabilidade, os criadores e editores de mangás podem garantir que suas obras sejam acessíveis a uma ampla gama de leitores, incluindo crianças, adultos e pessoas com diferentes níveis de proficiência na leitura – seja a leitura de quadrinhos ou a leitura em geral;
3) o impacto na experiência do leitor. Ao compreender como os paratextos podem afetar significativamente a leiturabilidade e a experiência de leitura de um mangá, é possível trabalhar elementos como a legibilidade da fonte, a

> disposição dos balões de fala e a qualidade da tradução de modo a melhorar a forma como os leitores percebem e se envolvem com a história.

Em suma, a análise dos paratextos e leiturabilidade em mangás é crucial para compreender a forma como esses elementos influenciam a recepção e interpretação das obras, bem como para orientar a produção de mangás que sejam acessíveis e envolventes para o público. A partir de tais percepções, novas pesquisas podem ser desenvolvidas, levando em conta a materialidade das obras, bem como a recepção dos volumes, de modo que, cada vez mais, amplie-se a discussão em torno dos *mangás* no Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRADEMI, 2016. Disponível em <https://www.abrademi.com/>. Acesso em 28 de novembro de 2021.

ALVES, Leonardo Marcondes. **Saussure e seus signos**. Ensaios e Notas, 2016b. Disponível em: https://ensaiosenotas.com/2016/01/10/sassure-e-seus-signos/. Acesso em 29 de junho de 2021.

ASSIS, Érico; HUNTER, Pedro. Conheça a Panini – A Marvel italiana. Omelete, 2001. Disponível em: < https://www.omelete.com.br/quadrinhos/conheca-a-panini-a-marvel-italiana >. Acesso em 26 de agosto de 2023.

BATISTELLA, Danielly. **Palavras e Imagens:** A transposição do Mangá para o Anime no Brasil. 2014. 286p. Dissertação de mestrado – Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul –UFRS. Porto Alegre, 2014.

BORGES, Maria Tereza Batista et al. **Os autores de mangá no Brasil: produção do aplicativo NanquimBR sob a lógica transmídia**. 2017. 70p. Dissertação (mestrado profissional) – Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação. Uberlândia, 2017.

BRIENZA, Casey. Paratexts in Translation: Reinterpreting "Manga" for the United States. **International Journal of the Book**, v. 6, n. 2, 2009.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2014.

CHARTIER, Roger et al. **A mão do autor e a mente do editor**. 1ª Edição. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. 2 ª Edição. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999. 111 p.

COLLARO, Antônio Celso. **Produção gráfica:** arte técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CÓRDOVA, Maquélen Tafarel de. **Julgando o livro pela capa**: a influência do design das capas na escolha do público infantil. 2020. 175 p. Monografia do Curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul. 2020.

CULLER, Jonathan. **Saussure**. Hassocks, Sussex: Harvester Press, 1976.

DA SILVA, Cristiane Reis. **O uso da expressão" de repente" como modalizador da força ilocutória**. Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Linguística (MLIN), orientada pela Professora Doutora Maria Alexandra de Araújo Guedes Pinto. Porto, p. 107. 2021.

DALE, Edgar; CHALL, Jeanne S. The concept of readability. **Elementary English**, v. 26, n. 1, p. 19-26, 1949.

DUBAY, W.H. **The principles of readability**. Califórnia : Impact Information, 2004.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese em ciências humanas**. 13ª Edição. Lisboa: Presença, 2007. 242 p.

EDITORA CONRAD. A Conrad, 2023. Disponível em: < https://editoraconrad.com.br/a-conrad/ >. Acesso em 26 de agosto de 2023.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. 4ª ed. Tradução Luis Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

ESCARPIT, Robert**. A revolução do livro**. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Ed. Fundação Getulio Vargas/Instituto Nacional do Livro, 1976.

FARIA, Rogério. **Recordatório nos quadrinhos**. Criando HQ, 2011. Disponível em criando HQ: Recordatórios nos quadrinhos (criandohqs.blogspot.com). Acesso em 06 de julho de 2021.

FERREIRA, Léslie Piccolotto et al. Representações de voz e fala no cinema. **Galáxia**, n. 19, p. 151-164, 2010.

FREIRE, Francisco Allan Montenegro. **Tradução de histórias em quadrinhos japonesas**: análise do mangá "Cavaleiros do Zodíaco" no Brasil. 2020. 117p. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Tradução do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2020.

FREITAS, Richardson Santos de; PAULA, Lorena Tavares de. Do gibi a gibiteca: origem e gênese de significados historicamente situados. **Encuentro de Directores y de Docentes de Escuelas de Bibliotecología y Ciencia de la Información del MERCOSUR**, v. 1, n. 13, 2023.

GENETTE, Gerard. **Paratextos editoriais**. São Pauto: Ateliê Editorial, 2009.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Masurpial, 2015.

GUIMARÃES, Lucas Eduardo. **Para ver a Princesa Amazona – representações sociais do feminino em quatro décadas de Mulher-Maravilha**. 2014. 150p. Dissertação de mestrado – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2014.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34,1996. v.1

JAPÃO EM FOCO, Silvia Kawanami, 2014. **Yokai – As Misteriosas Criaturas do Folclore Japonês**. Disponível em: < https://www.japaoemfoco.com/yokai-as-misteriosas-criaturas-do-folclore-japones/ >. Acesso em 08 de jan. de 2023.

JBC. JBC Mangás, 2023. **Página inicial**. Disponível em: < https://editorajbc.com.br/>. Acesso em 18 de jan. de 2023.

JBC. JBC Mangás, 2023. **Sobre a Editora JBC**. Disponível em: < https://editorajbc.com.br/sobre-a-editora-jbc/ >. Acesso em 18 de jan. de 2023.

KLARE, George Roger et al. **Measurement of readability**. 1963.

LOPES, Larissa. Como são feitas as histórias em quadrinhos? Conheça 7 etapas do processo. GLOBO, 2020. Disponível em: < https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2020/02/como-sao-feitas-historias-em-quadrinhos-conheca-7-etapas-do-processo.html >. Acesso em 24 de novembro de 2023.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá:** O poder dos Quadrinhos Japoneses. 3ª Edição. São Paulo: Hedra 2011. 222 p.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **"O sonho japonês" e a difusão do mangá**. Revista USP, n. 27, p. 130-137, 1995.

LUYTEN, Sônia. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. In: **XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, da INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Belo Horizonte (MG)**. 2003.

MANGÁ: o Grande Guia dos Formatos. **JBOX**, 2011. Disponível em: https://www.jbox.com.br/2011/02/06/manga-guia-de-formatos/. Acesso em: 17, mar. 2022.

MANHÃES, Ricardo; VIEIRA, Milton; NASSAR, Victor; NISHIDA, Jonathan; "Histórias em quadrinhos e storyboard: Uma análise comparativa", p. 2269-2280. In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blucher, 2019.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCLAUGHLIN, G. Harry. SMOG grading-a new readability formula. **Journal of reading**, v. 12, n. 8, p. 639-646, 1969.

NAGADO, Alexandre. A chegada dos mangás e a queda dos super-heróis. Omelete, 2002. Disponível em: < https://www.omelete.com.br/quadrinhos/a-chegada-dos-mangas-e-a-queda-dos-super-herois/ >. Acesso em 26 de agosto de 2023.

PALAVRA – Romaji. ACBJ - Aliança Cultural Brasil-Japão, 2023. Disponível em: <https://site.aliancacultural.org.br/romaji/#:~:text=Romaji%20%C3%A9%20o%20m%C3%A9todo%20padr%C3%A3o,usado%20para%20n%C3%BAmeros%20e%20abrevia%C3%A7%C3%B5es.>. Acesso em: 15 de março de 2023.

PERIDES. André Luiz Lopes. **Estudo comparativo das traduções sobre as expressões de tratamento da língua japonesa sob a ótica da teoria dos polissistemas nos mangás *Love Hina, Yu Yu Hakusho* e *Chobits***. 2018. 153p. Dissertação de Mestrado – Universidade de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura Japonesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo. 2018.

PUBLISHNEWS, Redação, 2022a. **Companhia das Letras adquire 70% do controle da editora de mangás JBC**. Disponível em: < https://www.publishnews.com.br/materias/2022/03/21/companhia-das-letras-adquire-70-do-controle-da-editora-de-mangas-jbc >. Acesso em 08 de fev. de 2023.

PUBLISHNEWS, Redação, 2022b. **O pacotão de impressões da JBC**. Disponível em: < https://www.publishnews.com.br/materias/2022/05/30/o-pacotao-de-impressoes-da-jbc >. Acesso em 08 de fev. de 2023.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Editora Contexto, 2008.

RIGHI, Bernardo. **Entendendo os balões das histórias em quadrinhos**. Vida de Colecionador, 2020. Disponível em: < https://vidadecolecionador.com.br/materias/entendendo-os-baloes-das-historias-em-quadrinhos/ >. Acesso em 01 de julho de 2021.

ROCHA, Janine Resende. **Wolfgang Iser, leitor da modernidade**: interpretação e teoria da literatura. Tese de doutorado - Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Belo Horizonte, 2017.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Linguística Geral**. 27 ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SHONEN: saiba mais do estilo de mangá mais popular do mundo. ABRA – Academia Brasileira de Arte, São Paulo. Disponível em: < https://abra.com.br/artigos/shonen-saiba-mais-do-estilo-de-manga-mais-popular-do-mundo/ >. Acesso em 18 de dezembro de 2023.

SHUEISHA. Company Information. Shueisha, 2022. Disponível em: < https://www.shueisha.co.jp/en/ >. Acesso em 15 de abril de 2022.

SOUZA, Marcen de Oliveira. **Os anagramas de Saussure**: entre a poesia e a teoria. Uberlândia: EDUFU, 2018.

VAN LEEUWEN, Theo. **Introducing Social Semiotics**. London e New York: Routledge, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. **De marginais a integrados**: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, v. 26, p. 1-17, 2011.

YOSHIKO, Nakano. Shared memories: Japanese pop culture in China. In: WATANABE, Yasushi; MCCONNELL, David L; NYE, Joseph S. London. **Soft power superpowers**: cultural and national assests of Japan and the United States. New York: Routledge, 2008.