

ROMANCE E AGRESSÃO:
A VIOLÊNCIA CONTRA MULHERES NO *SHOJO* MANGÁ

Otavia CÉ

Pós-Graduação em Letras - Universidade Católica de Pelotas

RESUMO: Os mangás, histórias em quadrinhos japonesas, constituem um fenômeno crescente entre jovens do mundo todo. Eles possuem uma forma de editoração peculiar, com segmentos de mercado divididos por sexo e faixa etária, desde crianças em fase de alfabetização até homens e mulheres adultos. Cada segmento possui características próprias, sendo os mais populares o *shojo* e o *shonen*, mangás destinados às garotas e aos garotos, respectivamente. O *shojo* mangá (mangá adolescente feminino), é o segmento editorial mais rentável do mercado editorial japonês. O tema predominante das histórias envolve interações complexas entre as personagens, normalmente associadas a enredos românticos e melodramáticos. Outra característica dos *shojo* mangás é que são praticamente todos desenhados por mulheres, fato que poderia causar inveja às desenhistas do mundo inteiro, uma vez que poderia ser um passo, uma condição especial para que a mulher construísse sua imagem e até fosse um agente modificador. Entretanto, ao ler e pesquisar sobre o gênero deparei-me com uma situação contraditória: mesmo de posse da ferramenta, muitas autoras insistem em perpetuar cenas de agressão e violência contra mulheres, seja essa física ou ideológica. O presente trabalho constitui uma análise visual-discursiva de recortes do mangá *Angel Sanctuary* (1995-2001), da mangaká¹ japonesa Kaori Yuki. O objetivo principal é investigar e apontar cenas de violência contra a mulher presentes nos mangás *shojo* por meio da análise desses recortes. A fundamentação teórica busca sustentação na Análise Crítica do Discurso (ACD) de Fairclough (2001), Van Dijk (1993, 2008) e Wodak (2000, 2004), na Gramática Visual de Kress e van Leeuwen (1998), nos Estudos de Gênero de Butler (1998, 2008), Haraway (2004) e de Lauretis (1994) e na cultura pop japonesa de Gravett (2006), Luyten (1985, 2002, 2005) e Sato (2005, 2007).

PALAVRAS-CHAVE: gênero; violência; mangá

ABSTRACT: *The manga, the Japanese comics, is a growing phenomenon among young people worldwide. It has a peculiar form of publishing, with market segments divided by sex and age, from children beginning literacy to adult men and women. Each segment has its own characteristics, being the most popular the shojo and the shonen manga targeted at girls and boys, respectively. The shojo manga (manga for teen girls) is the most profitable publishing segment of the Japanese publishing market. The predominant theme of the stories involves complex interactions between the characters, usually associated with romantic and melodramatic plots. Another feature is that the shojo manga are almost all designed by women, which could cause envy to authors worldwide, since it could be a step, a special condition for the woman to build up her image and be a modifying agent. However, reading and researching about genre I came across a contradictory situation: even in possession of the tool, many authors insist on perpetuating scenes of aggression and violence against women, be it physical or ideological. This work is a visual-discursive analysis of clippings from the manga Angel Sanctuary (1995-2001), Japanese manga of Kaori Yuki. The main objective is to investigate and point out scenes of violence against*

¹ Termo utilizado para designar autores de mangás.

women found in shojo manga through the analysis of these clippings. The theoretical foundation seeks support in Critical Discourse Analysis (CDA) of Fairclough (2001), Van Dijk (1993, 2008) and Wodak (2000, 2004), Visual Grammar of Kress and van Leeuwen (1998) in Gender Studies of Butler (1998, 2008), Haraway (2004) and de Lauretis (1994) and Japanese pop culture of Gravett (2006), Luyten (1985, 2002, 2005) and Sato (2005, 2007).

KEY WORDS: *gender; violence; manga*

Sobre mangás e suas personagens

A palavra mangá se refere exclusivamente às histórias em quadrinhos japonesas, ou seja, toda história em quadrinho produzida no Japão, assim como gibi no Brasil, *comics* nos EUA e *mahwas* na Coreia, por exemplo. Entretanto, “os mangás não são quadrinhos, pelo menos como as pessoas conhecem no Ocidente” (GRAVETT, 2004, p.14). A palavra mangá é o resultado da união dos ideogramas *man* (humor, algo não sério) e *gá* (grafismo, desenho), sendo sua tradução literal para o português “caricatura”, “desenho engraçado”. Este termo foi usado pela primeira vez em 1814, pelo ilustrador Katsushita Hokusai², extremamente conhecido no Ocidente por suas gravuras *ukiyo-ê*³.

Diferentemente das *comics* americanas, os mangás possuem um estilo de narrativa bastante peculiar, mais lembrando a linguagem visual baseada do cinema, como os *story boards*. Além do formato, previamente mencionado, e do sentido de leitura, da direita para a esquerda (mantido em suas versões ao redor do mundo), a dramatização intensa e a representação gráfica dos sons (onomatopéias) como integrante da composição do desenho, este em preto e branco (ou cor chapada) com uso profusivo de retículas (*screen-tone, bendays*), dão forma e ditam a narrativa.

Um fator que merece especial atenção quando se fala de mangás é a construção do herói nas histórias japonesas. Diferentemente dos heróis fantásticos, com super poderes, os mangás adotam personagens com características humanas, que demonstram suas emoções com frequência, tendo como princípio básico a perseverança para atingir um objetivo.

Os heróis ocidentais clássicos são reconhecidos à primeira vista: altos, corpos perfeitos, musculosos, fisionomias simpáticas, maxilares quadrados, bem enquadrados no tipo ariano. Em linhas gerais, os heróis do mangás têm pouca semelhança com os heróis ocidentais. Por mais que no moderno quadrinho japonês o aspecto físico dos personagens lembre figuras ocidentalizadas, ainda que a construção das histórias parta de arquétipos como a oposição entre o bem e o mal, a visão de mundo e as reações dos heróis são diferentes.

² (1760 – 1849) É considerado por muitos como o maior mestre japonês da gravura. (GRAVETT, 2004).

³ Conhecido também por estampa japonesa, é um estilo de pintura desenvolvida no Japão ao longo do período Edo (1603 – 1867). Foi uma técnica amplamente difundida através de pinturas executadas com o auxílio de blocos de madeira usados para impressão. Geralmente representava temas teatrais. (GRAVETT, 2004).

O caráter humano dos personagens reforça sua popularidade junto aos fãs de animes e mangás. Esses heróis, em geral, são personagens com defeitos e qualidades como qualquer pessoa, o que possibilita a criação de uma empatia de maneira muito mais simples com os leitores. Além disso, o leitor acompanha a trajetória de vida do personagem. Mesmo quando a série chega ao seu final, existe a possibilidade e o hábito de se imaginar o que pode acontecer depois.

Por outro lado, se confrontarmos heróis e heroínas do mangá, notaremos, de imediato, diferenças entre ambos. As heroínas dos quadrinhos japoneses chamam muito mais atenção pelo seu aspecto físico: são altas, esguias, os cabelos na maioria das vezes claros e com olhos muito grandes.

Elas existem às centenas nos mangás femininos, e, apesar de muito parecidas quanto ao aspecto físico, são perfeitamente distintas para as leitoras. O que contribui para lhes dar individualidade é a maneira de caracterizá-las. As roupas, os sapatos, os estilos de penteados são meticulosamente apresentados para compor a personagem. A moda é seguida à risca, conforme as tendências atuais, ou pesquisadas com muito cuidado para ambientar uma história de época.

Mas são os olhos das heroínas a característica que mais se destaca e intriga os ocidentais. “Eles são imensos e estranhamente brilhantes como se do seu interior saíssem faíscas luminosas” (LUYTEN, 2002, p.77). Apesar do tamanho avantajado dos olhos, as sobrancelhas são desenhadas com um traço muito fino, quase imperceptível. Estas revelam uma força muito grande na expressão das emoções, uma vez que os olhos já têm por si sós, uma linguagem específica.

Os mangás são fonte de inspiração para diversos gêneros midiáticos, tanto para as artes gráficas como para o cinema e animação. Um exemplo disso é a comédia romântica francesa *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, “que adaptou a linguagem dos *shojo* para o cinema” (SATO, 2008, p.66). Atualmente, a popularização e disseminação dos mangás são visíveis em praticamente todo o mundo, com considerável tradução e publicação nos Estados Unidos, América Latina, Europa e Ásia (SATO, 2008).

Mundo das garotas: o *shojo* mangá

Os mangás representam mais de um terço das vendas (e quase um quarto da receita bruta) de todas as publicações no Japão. Muitos destes mangás são os denominados *shojo*⁴. Estritamente falando, o termo refere-se apenas àqueles orientados explicitamente a meninas com idade inferior a dezoito, sendo, porém muitas vezes utilizado para referir-se a todas as publicações destinadas ao público feminino em geral.

⁴ Grafado também como *shoujo*, na escrita ocidental. Sua tradução literal significa “garota”.

Segundo as pesquisas de Thorn (2001), estima-se que mais da metade das japonesas com menos de 40 anos e mais de três quartos das adolescentes lêem mangás com alguma regularidade. Atualmente existem no Japão mais de 100 revistas cujo segmento editorial destina-se à leitoras de diversas faixas etárias e gostos específicos.

Se o quadrinho ocidental é muito identificado com jovens do sexo masculino, o mesmo não ocorre no Japão. O *shojo* mangá (ou mangá adolescente feminino) tem uma diversidade muito maior de títulos do que os *shonen* mangá (mangá masculino). O tema predominante das histórias envolve interações complexas entre as personagens, estando normalmente associado a enredos românticos e melodramáticos, muito comumente envolvendo amores impossíveis (tanto hetero, quanto homossexuais), separações regadas a lágrimas, rivalidade entre amigas, admiração homossexual por outras, tenacidade em competições esportivas ou escolares, ou até mesmo soluções dramáticas envolvendo a morte⁵. Segundo Luyten (2002, p. 51), “as revistas femininas vendem sonho e fantasia em doses homeopáticas semanais e mensais dentro do clima de romantismo que as caracteriza”.

Hoje em dia quase todos os artistas que criam *shojo* mangá são mulheres e muitas possuem status de celebridade. “Enquanto em outros países as histórias femininas são desenhadas por homens, no Japão é da mulher-desenhista para a mulher-consumidora, geralmente adolescente” (LUYTEN, 1985, p.56). Entretanto, esta estimativa nem sempre foi verdade. Até 1964 todos os mangás destinados às meninas eram escritos e desenhados por homens e seu conteúdo baseava-se no que eles pensavam que as garotas jovens queriam ou deveriam ler.

No ocidente a imagem da mulher japonesa é muito associada à submissão e ao sistema patriarcal, devido à celebração das gueixas e cortesãs, tão retratadas em gravuras, livros e em versão masculinas ocidentalizadas como *Madame Butterfly*⁶, de Puccini. Porém, anterior à Era Tokugawa⁷, mulheres e homens tinham direitos e deveres iguais na sociedade japonesa, ambos podendo assumir a gerência dos negócios da família e exercer autoridade em assuntos relacionados à comunidade. O estigma domesticado da mulher foi incorporado à sociedade nipônica juntamente com a doutrina confucionista, que pregava que “a mulher deveria viver uma vida de total subordinação feminina” (GRAVETT, 2004, p.78). Entretanto, apesar do xogunato impor esta filosofia às mulheres de classe mais elevada, a mesma mostrou-se impraticável em relação às mulheres de classes sociais mais baixas.

⁵ Luyten (2002, p.54) considera perturbadora a tendência que louva a beleza do suicídio. Embora este faça parte da tradição japonesa, a autora salienta o enorme caso de heroínas solitárias, infelizes ou que sofreram agressões, tanto físicas como morais, e que encontram a solução no suicídio, “renascendo depois para uma romântica vida após a morte”.

⁶ Ópera de Giacomo Puccini, que trata sobre o romance de um tenente da marinha que se apaixona por uma gueixa.

⁷ 1600 – 1868.

Foi somente com o final do xogunato e o início da Era Meiji⁸ que a subordinação das mulheres tornou-se uma realidade coletiva. Em 1930, com a chegada das idéias imperialistas e militaristas os últimos resquícios de independência feminina foram apagados da sociedade japonesa.

Passada a Segunda Guerra Mundial, em 1947, os Estados Unidos impuseram uma constituição ao Japão, pela qual era concedido às mulheres o direito de voto e igualdade perante a lei. Mesmo assim, as mulheres continuaram sofrendo processos de domesticação, pois eram desencorajadas a trabalhar, abdicando de uma possível carreira em prol dos filhos e do lar. Essa realidade cotidiana era transposta para os mangás, e, segundo Gravett (2004, p.78), “os artistas homens reforçavam essas expectativas limitadas com suas histórias sobre mães sábias e filhas obedientes nos mangás para meninas”. Nessa época, os *shojo* refletiam a ideologia patriarcal vigente, de que as meninas, que não eram mais crianças, porém também não eram adultas, deviam se preocupar em tornar-se mulheres refinadas, aptas ao casamento e à maternidade. Títulos como *Anmitsu Hime* (Princesa Anmitsu) contavam histórias de princesas que moravam em castelos e tinham vidas luxuosas, configurando um mundo de sonhos para as garotas japonesas que neste período sofriam com racionamentos de comida e roupas.

Em 1953, Osamu Tezuka rompeu com o estereótipo da mulher submissa, ao lançar sua primeira série dedicada a garotas, intitulada *Ribon no Kishi* (literalmente “cavaleiro de lacinho”), que anos mais tarde viria a ser conhecida no ocidente como *A Princesa e o Cavaleiro*. Em sua história a protagonista, princesa Safiri, que nasceu com duas almas – uma de menino e outra de menina –, se vê obrigada a esconder sua parcela feminina, e conseqüentemente seu amor pelo príncipe encantado, para lutar por seu reino e assumir o trono. Todavia, no final da história, Safiri perde sua alma masculina, tornando-se uma mulher “completa”, podendo assim viver seu amor. A princesa cavaleiro de Tezuka “não era nenhuma rebelde feminista, mas foi um ponto de partida para as garotas mágicas e suas ambigüidades sexuais que se tornariam características do mangá *shojo*” (GRAVETT, 2004, p.81).

Entretanto, o passo fundamental para que o panorama dominado por visões masculinas começasse a mudar ocorreu em 1964, quando uma adolescente de 16 anos chamada Machiko Satonaka, sagrou-se vencedora de um concurso de talentos realizado pela revista feminina *Ribon* e publicou uma história sobre vampiros intitulada *Pia no Shôzo* (“Retrato de Pia”), abrindo as portas do mercado editorial para artistas mulheres.

Assim, as revistas femininas foram invadidas por *mangakás* mulheres, algumas oriundas da escola dos *gekigás* e outras, assim como Machiko, descobertas em concursos organizados pelas novas revistas semanais que cada vez mais ganhavam espaço no mercado editorial. Com o poder da ferramenta em mãos, as autoras transformaram simples meninas japonesas em heroínas, criando personagens muito mais complexas e convincentes que suas antecessoras.

⁸ 1868 – 1912.

Dessa maneira, o gênero *shojo* mangá passou por uma reformulação não só envolvendo suas heroínas, mas também definindo uma nova maneira de se conduzir narrativas. “A partir daí, essas mulheres levaram o gênero a territórios inexplorados e ajudaram a mudar toda a superfície da página do *shojo*, transformando-a numa tela do coração” (GRAVETT, 2004, p.83).

De acordo com Eisner (2001), na tradição norte-americana, as posições físicas dos personagens em relação uns aos outros tende a ser cuidadosamente exibida, mesmo em gêneros sem ação, como o romance. Porém, o foco do *shojo* não é físico, pois os dilemas emocionais ocorrem internamente. Dessa maneira, quando as emoções afloram no *shojo* – fato frequentemente explorado – a “ação” da cena se dá na montagem de rostos flutuantes e expressivos precipitando-se pela página. Nas palavras de McCloud (2006, p. 220), “Seja por meio de efeitos expressionistas para sugerir emoção, seja por transformações exageradas de corpos inteiros, a abordagem de *shojo* convida as leitoras a participarem da vida emocional de seus personagens, em vez de meramente observá-los”.

Assim, a linearidade masculina havia sido superada, e a disposição dos requadros não obedecia mais a normas rígidas, sendo eles dispostos ao longo da página da maneira que melhor expressassem o turbilhão de emoções ali contido.

Elas (as autoras) suavizavam as bordas retas que delineavam os quadros, algumas vezes quebrando-as, dissolvendo-as ou removendo-as completamente. Elas sobrepunham ou mesclavam seqüências de quadros em colagens. Um quadro sem borda podia então permear toda a página. (...) Dessa forma, tempo e realidade não estavam mais encaixotados, e as narrativas podiam passear por memórias e sonhos (GRAVETT, 2004, p.83).

As personagens também não estavam mais limitadas pelos requadros, e muitas vezes eram representadas rompendo seus limites, expondo assim seu corpo integralmente, adquirindo uma maior liberdade em relação às expressões corporais e desfilando em detalhes as peças de seu vestuário. Muitas vezes, as personagens passam a ser retratadas envoltas em cenários expressionistas, nos quais objetos abstratos ganham significado e representam uma espécie de fotografia psíquica de sua alma (GRAVETT, 2004, p.83).

Combinando essas técnicas representativas, as mangakás alcançaram um patamar de ligação emocional entre leitoras e personagens até então inimaginável. Toda esta identificação abriu caminho para que as autoras explorassem campos até então polêmicos e questionassem valores sociais, como por exemplo, a normatização do romance heterossexual.

Atualmente, com o romance como tema principal, as autoras contam histórias que mesclam fantasia, ficção científica, mistério e até terror. Suas capas são um incentivo ao consumo, com meninas meigas sorrindo de maneira graciosa, envoltas por um universo idealizado, composto por tons pastéis. Diferindo do espaço destinado aos quadrinhos em si,

as páginas iniciais das revistas são bem coloridas e impressas em papel *couché*, repletas de todo o tipo de propaganda que possa atrair o olhar de seu público-alvo: bijuterias, acessórios, produtos de beleza, roupas, etc. Após décadas de exclusão, as *mangakás* transformaram o *shojo* mangá numa mídia extraordinariamente expressiva e rentável, criando novos mercados para os quadrinhos para mulheres de todas as faixas etárias.

A questão da violência

A violência representada nos mangás sempre foi um ponto de discussão, tanto no oriente quanto no ocidente, um mercado que cada vez mais consome esse tipo de produto da cultura pop japonesa.

Enquanto os exagerados jorros de sangue e a agressão física demonstrada através de lutas que comumente acabam em morte são a maior preocupação em relação aos *shonen* mangás, os *shojo*, apesar de sua aura de contos de fadas, apresentam tipos de violência assustadores, em especial contra mulheres.

Agressões psicológicas, sexuais e físicas são comuns e muitas vezes ditam o ritmo da narrativa das histórias. Personagens femininas muitas vezes são retratadas como objetos, e encaram com naturalidade essa condição. Crimes sexuais normalmente eram associados às revistas destinadas ao público masculino, entretanto, o tema também vem sendo explorado de maneira explícita nos mangás *shojo*. Existe uma certa preocupação das agências reguladoras em relação ao assunto, mas até o presente momento nenhuma ação efetivamente concreta foi tomada.

No item seguinte do presente texto, através da temática do estupro, analisarei, de maneira breve, o impacto que tal agressão causa na trajetória de duas personagens do mangá *shojo* *Angel Sanctuary*: a heroína Alexiel e a antagonista Layla/Sevotharte.

Profanação dos anjos: Angel Sanctuary

Angel Sanctuary é um mangá *shojo* de autoria da controversa *mangaká* Kaori Yuki, famosa por abordar temas considerados adultos ou tabus em suas obras, tais como homossexualismo, incesto e suicídio, todos retratados de maneira crua e dramática.

Angel Sanctuary foi publicado no Japão entre fevereiro de 1995 a fevereiro de 2001 contando com 20 volumes (40 na edição brasileira, publicada pela editora Panini entre 2005 e 2008). A série foi traduzida para nove idiomas e publicado em mais de vinte países. A história trata de romances impossíveis, tragédia, guerra entre anjos e demônios, pincelados por elementos da cultura pop gótica. Como o título sugere, as personagens principais da trama são anjos, porém diferente do que é senso comum envolvendo essas figuras divinas, Kaori Yuki os dotou de sentimentos humanos, assim como sexo biológico

definido. Apesar de se apropriar de alguns nomes relacionados ao Cristianismo, Yuki rompe totalmente com qualquer representação anterior dos mesmos. Os anjos de *Angel Sanctuary* são apocalípticos e degenerados, belos, mas decadentes e cruéis, muito cruéis.

O mangá, como é marca registrada de Yuki apresenta diversas experiências violentas vividas principalmente pelas personagens femininas. Agressões verbais, físicas, sexuais e psicológicas são uma constante nas páginas da dramática narrativa. Na série, o tema do estupro é explorado através das figuras das personagens Alexiel e Layla/Sevotharte. Entretanto, a experiência e os resultados são diferentes para cada uma.

Alexiel, a heroína do mangá, o anjo mais amado por Deus, é descrita como uma mulher linda e deslumbrante, porém triste por viver separada dos outros anjos em um jardim magnífico só seu. Ela se sente prisioneira, mas nada faz para se libertar. Impassível, ela permanece adornando o jardim com sua beleza, causando inveja nos demais habitantes do céu.

Por raiva contra Deus, um anjo rebelde, chamado Lúcifer, invade o jardim de Alexiel com intenção de estuprá-la e posteriormente matá-la.

Perante a agressão, Alexiel, permanece imóvel e parece aceitar seu trágico destino. O agressor – o qual é representado como um homem jovem e lindo – profere palavras agressivas, porém seus gestos são suaves e a cena toda é desenhada de maneira poética e romanceada, onde vítima e agressor trocam olhares. Lúcifer trata Alexiel como um objeto, dizendo que essa não passa de “uma coisa que posso devorar sem culpa” (figura 1).

A tentativa de estupro, no entanto, é frustrada, mas devido à invasão de Lúcifer, Alexiel consegue fugir de seu cativeiro ilesa. O agressor torna-se o agente motivador que faz com que a vítima tome uma atitude para romper com seu atual status. Ao final da história descobre-se que ambos estão apaixonados e vivem uma espécie de felizes para sempre. E o incidente não volta a ser comentado.



(Figura 1)

Menos fantasioso e romanceado é o caso de Layla/ Sevotharte. Descrita como uma mulher inteligente, feminina e meiga é cientista promovida a chefe de um laboratório. Tal promoção desperta a ira de seus colegas homens, os quais resolvem se vingar estuprando-a. Diferente do agressor belo e principesco, Layla é atacada por uma série de homens cuja identidade não fica clara, pois seus rostos são obscurecidos por sombras. O que a narrativa do mangá nos revela é a violência com que o ato fora cometido: os agressores projetam-se contra a vítima como lobos em frenesi após uma caçada. Além de estupros repetidos por diferentes agressores, estes ainda tentam sufocá-la para que Layla não possa gritar por socorro, o que faz com que ela precise do auxílio de um aparelho para poder voltar a falar (figura 2).

Após a agressão, os estupradores são descobertos e julgados, porém a própria Layla também é condenada, tendo o rosto marcado a ferro, com a marca da “traição cometida por uma mulher desonrada”. Os homens que a julgam e condenam também tem sua identidade obscurecida no mangá, sendo representados de maneira semelhante aos estupradores, levando as leitoras a identificar todos como agressores em comum (figura 3).



(Figura 2)

O estupro e sua condenação pelo mesmo a levam a silenciar seu eu feminino e é nesse momento que Layla assume a personalidade do anjo (homem) Sevotharte. Layla, então, torna-se um dos vilões do mangá, o qual despreza mulheres e não deixa que ninguém se aproxime da sua figura. Ela assume uma personalidade neurótica, vestindo-se sempre de branco e abominando a ideia de que alguém descubra sua verdadeira identidade.



(Figura 3)

Layla/Sevotharte no decorrer da história sofre mais humilhações, o que a deixa ainda mais perturbada. A personagem só encontra paz quando no final da história acaba se suicidando.

Com esses exemplos, o que *Angel Sanctuary* nos apresenta é uma perspectiva obscura, onde a mulher estuprada perde seus direitos e não possui um lugar na sociedade. Valores tradicionais patriarcais são reforçados, mesmo o mangá sendo de autoria feminina. A heroína, intocada, encontra felicidade nos braços de seu príncipe encantado enquanto a vilã, vítima de um sistema machista, deve apagar sua identidade e está fadada a uma vida de solidão e tormento. Até que a morte a liberte.

Referências

BEAUVOIR, S. **The second sex**. Nova York: Vintage, 1973.

BUTLER, J. Fundamentos contingentes: o feminismo e a questão do 'pós-modernismo'. **Cadernos Pagu**, n. 11, p. 11-42, 1998.

_____. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FAIRCLOUGH, N. **Discurso e mudança social**. Trad. Izabel Magalhães. Brasília: UnB, 2001.

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

HARAWAY, D. 'Gênero' para um dicionário marxista: a política sexual de uma palavra. **Cadernos Pagu**, n. 22, p. 201-246, 2004.

KRESS, G. Considerações de caráter cultural na descrição lingüística: para uma teoria social da linguagem. In: PEDRO, E. (Org). **Análise crítica do discurso: uma perspectiva sócio política e funcional**. Lisboa: Caminho, 1997, p. 47-76.

_____.; van LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. Londres: Routledge, 1998.

de LAURETIS, T. A tecnologia do gênero. In: BUARQUE DE HOLLANDA, H. (Org.). **Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p. 206-242.

LUYTEN, S. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Paulinas, 2002.

_____. (Org.). **Cultura pop japonesa: mangá e anime**. São Paulo: Hedra, 2005.

McCLOUD, S. **Desenhando quadrinhos:** os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: Makron Books, 2006.

NICHOLSON, L. Interpretando o gênero. **Revista Estudos Feministas**, v. 8, n. 2, p. 9-41, 2000.

SATO, C. A cultura popular japonesa: anime. In: LUYTEN S. (Org.). **Cultura pop japonesa:** mangá e anime. São Paulo: Hedra, 2005. p. 27-42.

_____. **Japop:** o poder da cultura pop japonesa. São Paulo: NSP, 2007.

WODAK, R. Do que trata a ACD – um resumo de sua história, conceitos importantes e seus desenvolvimentos. **Revista Linguagem em (Dis)curso**, v. 4, n. especial, 2004. p. 223-243.

YUKI, K. **Angel Sanctuary**. São Paulo: Panini, 2005-2008. Vol. 1- 40.