



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

CERES MARIA BARBOSA LOPES

ANÁLISE DA NARRATIVA DO GROTESCO NOS MANGÁS DE JUNJI ITO

CARUARU

2025

CERES MARIA BARBOSA LOPES

ANÁLISE DA NARRATIVA DO GROTESCO NOS MANGÁS DE JUNJI ITO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Comunicação
Social da Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste,
na modalidade de monografia, como requisito
parcial para obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social.

Área de concentração: Linguística, Letras e
Artes.

Orientadora: Amanda Mansur Custodio Nogueira.

CARUARU

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Lopes, Ceres.
Análise da narrativa do grotesco nos mangás de Junji Ito / Ceres Lopes. -
Caruaru, 2025.
p.96 : il.

Orientador(a): Amanda Nogueira
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Comunicação Social, 2025.
Inclui referências.

1. Comunicação. 2. Mangás. 3. Grotesco. 4. Estrutura Narrativa. 5.
Categoria estética. I. Nogueira, Amanda. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

CERES MARIA BARBOSA LOPES

ANÁLISE DA NARRATIVA DO GROTESCO NOS MANGÁS DE JUNJI ITO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Comunicação
Social da Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste,
na modalidade de monografia, como requisito
parcial para obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social.

Aprovado em: 08/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr^a Amanda Mansur Custódio Nogueira (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^o Marcelo Machado Martins (Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr^a Iomana Rocha de Araújo Silva (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha família por todo o apoio nessa jornada Universitária, ao meu pai por ter ido morar comigo em Caruaru para apoiar os meus estudos, a minha mãe por também me apoiar de forma emocional durante esse período e a minha irmã por me ajudar nas minhas ideias criativas de alguns trabalhos. Queria agradecer especialmente à minha orientadora, Amanda Mansur, por ter me acompanhado durante o meu processo acadêmico e ter me auxiliado para a minha melhora profissional e de conhecimento.

RESUMO

Esta pesquisa analisa como a estética do grotesco se manifesta nas obras de Junji Ito, com foco nos mangás intitulados *Tomie* (2021), *Uzumaki* (2020) e *Zona Fantasma* (2023). O objetivo é compreender os elementos narrativos e visuais que caracterizam o grotesco nessas produções. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, fundamentada em autores como Brigitte Koyama-Richard (2022), para contextualizar a origem e trajetória dos mangás; Wolfgang Kayser (1986), Mikhail Bakhtin (1987), Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014) e Fernanda Lima (2016), para conceituar o grotesco e suas formas de expressão; além de Danilo Andrade (2017), Luciana Nesello e Liber Eugênio (2019), que auxiliam na compreensão técnica da estrutura dos mangás. A noção de body horror também é abordada, assim como a biografia de Junji Ito, utilizada para entender sua construção artística. Os resultados apontam que o grotesco nas obras do autor envolve deformações corporais, crítica social e a inserção do horror no cotidiano. As três obras analisadas exploram diferentes formas do grotesco, como o grotesco escatológico, teratológico e crítico, destacando a relevância do tema no campo das narrativas gráficas e sua contribuição aos estudos sobre horror e estética nos quadrinhos japoneses.

Palavras-chave: Mangá; grotesco; estrutura narrativa; categoria estética.

ABSTRACT

This research analyzes how the aesthetics of the grotesque manifest in the works of Junji Ito, focusing on the manga series titled *Tomie* (2021), *Uzumaki* (2020), and *Phantom Zone* (2023). The objective is to understand the narrative and visual elements that characterize the grotesque in these works. The research adopts a qualitative approach, based on authors such as Brigitte Koyama-Richard (2022), to contextualize the origin and trajectory of manga; Wolfgang Kayser (1986), Mikhail Bakhtin (1987), Muniz Sodré and Raquel Paiva (2014), and Fernanda Lima (2016), to conceptualize the grotesque and its forms of expression; and Danilo Andrade (2017), Luciana Nesello, and Liber Eugênio (2019), who assist in the technical understanding of manga's structure. The notion of body horror is also addressed, as is Junji Ito's biography, which is used to understand his artistic development. The results indicate that the grotesque in the author's works involves bodily deformations, social critique, and the insertion of horror into everyday life. The three works analyzed explore different forms of the grotesque, such as the scatological, teratological, and critical grotesque, highlighting the relevance of the theme in the field of graphic narratives and its contribution to studies on horror and aesthetics in Japanese comics.

Keywords: Manga;grotesque;narrative structure;aesthetic category.

LISTA DE FIGURAS

Figura-1	<i>Kanagawa Oki Nami Ura (A grande onda em kanagawa)</i>	21
Figura-2	O kanji evoluiu a partir do figurativismo e se transformou em um conjunto de ideogramas	24
Figura-3	Mar Revolto em <i>Naruto</i>	25
Figura-4	Esquema enumerado de leitura dos quadros japoneses em uma página	29
Figura-5	Funcionamento prático da regra de leitura do mangá	31
Figura-6	Sarjetas em preto demonstrando um Flashback	33
Figura-7	Ângulos oblíquos e ações verticais em <i>CardCaptor Sakura</i>	34
Figura-8	Metáforas imagéticas em <i>Kuroshitsuji</i>	34
Figura-9	Alunos esquartejam <i>Tomie</i>	54
Figura-10	Uma nova <i>Tomie</i> nasce	54
Figura-11	<i>Tomie</i> com o rosto deformado	55
Figura-12	<i>Tomie</i> irritada por ser chamada de aberração	56
Figura-13	Rosto de <i>Tomie</i> se deformando	57
Figura-14	<i>Tomie</i> pede aos seus seguidores para retirarem a deformidade	57
Figura-15	Pintor produz a arte perfeita de <i>Tomie</i>	58
Figura-16	Ishizuka e Nagaoka produzem o mosto à base da carne de <i>Tomie</i>	59
Figura-17	Os personagens começam a beber o mosto de <i>Tomie</i>	59
Figura-18	<i>Tomie</i> retorna a partir do seu fluido	60
Figura-19	Colega diz que <i>Tomie</i> merecia morrer	62
Figura-20	Alunos agem friamente sob ato hediondo	63
Figura-21	<i>Tomie</i> cutuca Tsukiko	65
Figura-22	<i>Tomie</i> cutuca o pintor	65
Figura-23	Kirie observando a paisagem	67
Figura-24	Shuichi fala para Kirie a obsessão do seu pai pela espiral	69

Figura-25	O Sr. Saito e seus objetos espiralados	69
Figura-26	Sr. Saito produz a espiral com a língua	70
Figura-27	Sr. Saito contorcido em espira	71
Figura-28	Kazunori e Yoriko enroscam os corpos	72
Figura-29	Katayama se transformando em caracol	74
Figura-30	Katayama e Tsumura acasalam	74
Figura-31	Personagens comem um homem caracol	76
Figura-32	Personagem come um homem caracol vivo	77
Figura-33	Maki chora por Orui	80
Figura-34	A Lendária Carpideira Orui	81
Figura-35	Soberano Demônio da Poeira	83
Figura-36	Nihei tenta matar Yuichi	84
Figura-37	<i>O Sonho da Mulher do Pescador</i>	85
Figura-38	Norio lambe Mitsuya	87
Figura-39	Kasuya alerta sua irmã	89
Figura-40	Kentanosuke lambe Hariyo	90
Figura-41	Hitoshi expele seu outro tio	90
Figura-42	Comportamento bizarro de Misako	91
Figura-43	Rascunho da criação dos irmãos Hikizuri.	92

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
1.1	OBJETIVO GERAL.....	12
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
1.3	JUSTIFICATIVA.....	12
2	METODOLOGIA.....	15
3	O QUE SÃO MANGÁS, GÊNERO E DEMOGRAFIA?.....	18
3.1	LAYOUT COMO ELEMENTO DE NARRATIVA.....	28
4	O QUE É O GROTESCO?.....	36
4.1	TRAJETÓRIA DO GROTESCO.....	42
4.2	AUTOR JUNJI ITO.....	48
4.3	O GROTESCO EM TOMIE.....	51
4.4	O GROTESCO EM UZUMAKI.....	66
4.5	O GROTESCO EM ZONA FANTASMA.....	79
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
	REFERÊNCIAS.....	95

1 INTRODUÇÃO

que seria o grotesco? Ao se pensar nesta palavra, uma das primeiras possíveis associações é com a feiura. Apesar de estarem interligados, atribuir tal vocabulário exclusivamente como característica deste elemento estético é superficial (Costa, 2020). De acordo com os autores Muniz Sodré e Raquel Paiva pontuados por Francisco Costa, o feio não é simplesmente uma contradição do belo, pois há uma atribuição estética positiva que requer uma análise particular, uma vez que ele tem um modo específico de ser (Sodré e Paiva 2002, p. 19 *apud* Costa 2020, p. 532). A categoria estética seria formada por elementos diversamente combinados que produzem efeitos artísticos próprios em sua própria qualidade estética (Sodré e Paiva, 2002, p.35). Ou seja, é um sistema coerente de exigências que permite que uma obra alcance um determinado gênero, o patético/trágico/dramático/cômico/grotesco/satírico (Sodré e Paiva, 2002, p.35).

O vocábulo “grotesco” começou a ser usado em fins do séc. XV, derivando-se para outras línguas a partir do italiano *grotta*, que etimologicamente designava um tipo de decoração ornamental encontrada em grutas na Itália (Kayser, 2013, *apud* Costa 2020, p. 532). Wolfgang Kayser, um estudioso alemão da literatura que analisou o grotesco, fez um recorte desta estética dentro do período do Romantismo. O motivo da sua escolha por esse período histórico foi o de que na sua pesquisa notou recorrências em tudo que é monstruoso, “a mistura do mecânico com o orgânico, além de combinações que fogem da natureza” (Kayser, 2013, p. 159, *apud* Costa 2020, p. 534).

Wolfgang Kayser considera a recepção um elemento subjetivo, pois dentre inúmeras culturas que podem estar afastadas de um indivíduo, como as do Oriente, determinados símbolos culturais podem soar grotescos para muitos ocidentais, enquanto para os orientais são elementos familiares. Assim sendo, de acordo com Francisco Costa, “estamos vendo que diante do fenômeno grotesco a relatividade é importante, inclusive quando analisamos a própria ‘natureza’ do grotesco, que segundo os teóricos ora recebe mais atenção em seu aspecto cômico ora no horripilante” (2020, p. 536).

O mangá é um termo em japonês para se referir a quadrinhos de origem japonesa. O termo é composto pois dois ideogramas do *Kanji* “man” (漫), que significa “informal” ou “descompromissado” e “ga” (画), que significa “imagem” ou “desenho”. Os mangás possuem vários gêneros, como: romance, ficção científica, terror e comédia, e são aproveitados por pessoas de todas as idades em todo o mundo (Rodrigues, 2023, p.5). De acordo com Márcio Rodrigues, a cultura japonesa tem uma tradição do terror e grotesco nos quadrinhos que dialogam com diferentes repertórios, como lendas e mitos e até temas futuristas contemporâneos (Rodrigues, 2023, p. 5).

As obras japonesas no período Nara (710-794 d.C.) eram realizadas em rolos de pinturas oriundas da China que buscavam retratar a vida cotidiana da sociedade na época, principalmente a dos aristocratas. Alguns rolos, que aos olhos dos ocidentais podiam soar “grosseiros”, apresentavam competições de falos ou puns, consideradas cômicas e eram encontradas com frequência nas estampas e nos livros ilustrados do período Edo (1603-1867).

Dessa forma, o exemplo citado pode estar relacionado com o grotesco expresso de maneira cômica, pois de acordo com o autor Rodrigues, que escreveu o artigo denominado, “A estética do grotesco na arte e narrativa de mangás” (2023) essa estética nos quadrinhos não se restringe apenas ao gênero de horror ou à exploração do corpo humano de maneira chocante. Também há a presença do humor para criar histórias absurdas e complexas (Rodrigues, 2023, p.4).

Com relação ao autor responsável pela produção artística que integra nossas análises, Junji Ito, ele nasceu em 1963, e sua carreira nos quadrinhos começou tardia, comparado a outros autores japoneses, e como um hobby. A sua primeira publicação ocorreu em 1987, quando participou de um concurso realizado por uma revista japonesa. A ideia era escrever um quadrinho de terror para garotas, e sua obra recebeu aclamação dos jurados, o que fez com que, posteriormente, impulsionou Ito a se dedicar aos mangás, focado, desde então, principalmente no terror.

Ademais, Márcio Rodrigues explica que a sociedade japonesa tem uma expressiva tradição com o grotesco e o horror não apenas na mídia de quadrinhos, mas

também no teatro *Kabuki*¹ e no cinema, além de que essa estética pode ser utilizada para evidenciar críticas sociais e políticas. Márcio Rodrigues ressalta que há poucas pesquisas acadêmicas acerca da estética do grotesco nas HQ's, o que, inclusive, foi tomado como inspiração para a realização desta pesquisa e consequentemente na formulação do seu problema de pesquisa: De que maneira a narrativa e estética do grotesco é expresso nos mangás *Tomie* (2021) *Uzumaki* (2020), e *Zona Fantasma* (2023) do mangaká Junji Ito?

1.1 OBJETIVO GERAL

- Identificar a construção da estética do grotesco nas obras de Junji Ito: *Uzumaki* (2020), *Tomie* (2021) e *Zona Fantasma* (2023).

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conceituar o mangá, de acordo com a história do gênero;
- Descrever a estrutura narrativa dos mangás;
- Discorrer sobre o autor Junji Ito como produtor de mangá;
- Conceituar o grotesco como categoria estética.

1.3 JUSTIFICATIVA

O estudo sobre o grotesco nos quadrinhos, de acordo com Márcio Rodrigues, é escasso: “A falta de uma base teórica consolidada para a análise dessa categoria ou

¹ O Kabuki é uma forma de teatro tradicional, originária do período Edo (1603-1867) no início do século XVII. As peças abordam eventos históricos e conflitos morais em relacionamentos afetivos. Originalmente tanto homens quanto mulheres atuavam nas peças, mas com o tempo apenas atores masculinos as representavam – tradição que se mantém até os dias atuais. Os atores falam em tom monótono e são acompanhados por instrumentos musicais. O palco do Kabuki é equipado com palcos giratórios e alçapões, no qual, o ator pode aparecer e desaparecer.

forma estética nos quadrinhos se relacionaria à complexidade da própria definição do termo, bem como a sua relação com a estética e a cultura popular.” (Rodrigues, 2023, p. 4). Assim sendo, a pesquisa que foi realizada por nós sobre a narrativa e estética do grotesco nos mangás do autor japonês Junji Ito, *Uzumaki* (2020), *Tomie* (2021) e *Zona Fantasma* (2023), mostra-se bastante relevante para entender as possíveis definições e liminaridades no grotesco em suas obras, pois esse conceito estético possui várias ramificações em que as conceituações sobre o grotesco continuam sendo atualizadas.

Como parâmetro orientador da pesquisa, foi tomado o fato de que o processo criativo e os contextos culturais devem ser levados em consideração na análise, pois as principais influências de Junji Ito para desenvolver as obras foram os autores japoneses Kazuo Umezu e Hideshi Hino, e um autor ocidental H.P. Lovecraft. O interesse de produzir tal pesquisa baseou-se no intento de reconhecer o emaranhamento de possibilidades a respeito da estética do grotesco e compreender a sua narrativa e expressão nos mangás do autor, pois, por ainda ser um estudo escasso nos quadrinhos, entender a maneira como essa estética é construída discursiva e visualmente pode contribuir para estudos futuros sobre a temática, o que torna a pesquisa atual. Os mangás analisados foram selecionados pelos seguintes motivos: *Tomie* e *Uzumaki* são considerados mais conhecidos pelo público e mais aclamados, sendo obras recomendadas pela maioria do público ao mencionarem o autor; já o mangá *Zona Fantasma* foi escolhido por ser a sua obra mais recente, ou seja, neste mangá poderá ser analisado o percurso da maturidade do autor como artista.

A escolha de Junji Ito, por fim, mas não menos importante, se justifica por sua notoriedade como mangaká de horror. Ao pesquisar recomendações de mangás desse gênero na Internet, seu nome aparece consistentemente nas principais listas de busca e de avaliações. No Brasil, suas obras têm alcançado grande sucesso, com a editora Pipoca & Nanquim sendo a que mais publica seus títulos, destacando-se *Tomie*, que é um dos mangás que mais se esgota na empresa.

Além disso, o interesse em analisar o grotesco surge da minha fascinação por obras de horror que possuem um apelo psicológico. Em 2016, ao deparar com animes de diversos gêneros e estilos narrativos, me encantei com esse tipo de produção; mas foi em 2020 que li *Uzumaki* e fiquei impressionada com a criatividade dos artistas ao

explorar o controverso e o fascinante. Assim, busquei compreender a estética do grotesco e sua aplicação nas narrativas dos mangás de Junji Ito.

2 METODOLOGIA

Para a pesquisa de conclusão de curso (TCC), foram selecionadas três obras do autor japonês Junji Ito, *Uzumaki* (2020), *Tomie* (2021) e *Zona Fantasma* (2023), com o objetivo de analisar a representação do grotesco em seus mangás.

O Capítulo 1, denominado Introdução, apresenta de forma geral o significado da terminologia “grotesco” e suas implicações subjetivas quanto ao conceito. Em seguida, expõe-se a origem do termo “mangá” e sua relação com um grotesco de caráter cômico. Há também uma breve apresentação do autor analisado nesta pesquisa, Junji Ito, cuja trajetória será discutida de maneira mais detalhada no subcapítulo 4.2. Por fim, destaca-se a observação de Márcio Rodrigues, segundo a qual a temática do grotesco é pouco estudada no universo dos mangás, o que conduz ao problema de pesquisa: de que maneira a narrativa e a estética do grotesco se expressam nos mangás *Tomie* (2021), *Uzumaki* (2020) e *Zona Fantasma* (2023), do mangaká Junji Ito?

O Capítulo 2, Metodologia, aborda de forma didática os autores e suas obras, livros, artigos e outros trabalhos acadêmicos, que servem de base teórica para a análise do grotesco nos mangás de Junji Ito.

No Capítulo 3, denominado *O que são mangás, gênero e demografia?* utilizou-se o livro *Mil Anos de Mangá* (2022), da autora Brigitte Koyama-Richard, para apresentar a origem e a trajetória dos mangás, descrever a evolução técnica da impressão e sua relação com o formato, destacar o papel de artistas importantes como Hokusai, e demonstrar como o mangá se desenvolveu a partir de bases tradicionais até se consolidar como um meio moderno com identidade própria.

Também foi utilizada a dissertação de mestrado de Danilo Andrade “Espirais da interpretação: O Horror e o Grotesco em *Uzumaki*” (2017), para abordar a estrutura editorial da indústria dos mangás e os aspectos da linguagem visual e narrativa em *Uzumaki* (2020). O tópico 3.1, intitulado *Layout Como Elemento de Narrativa*, baseia-se nos autores Luciana Nesello (2019) e Liber Eugênio (2019) para discutir recursos gráficos e narrativos próprios dos mangás, como layout e fluidez da leitura, construção sequencial, metáforas visuais e simbólicas.

No Capítulo 4, *O que é o Grotesco?* os autores Wolfgang Kayser (1986) e Mikhail Bakhtin (1987) foram empregados para apresentar diferentes perspectivas sobre o grotesco. Wolfgang Kayser oferece uma visão pessimista e irônica, com conceitos como monstrosidade e ambiguidade, destacando o caráter do estranho misturado ao familiar, capaz de provocar espanto, medo ou riso. Já Mikhail Bakhtin amplia o conceito para além do sombrio, explorando sua vertente carnavalesca, ligada ao riso popular e à cultura festiva. Além disso, Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014) foram utilizados para relacionar o grotesco com a discussão entre o belo e o feio na história da arte, sistematizando categorias estéticas úteis para a análise. As manifestações mais recorrentes nas obras estudadas foram o grotesco escatológico, teratológico e crítico.

No subcapítulo 4.1, *A Trajetória do Grotesco*, discute-se o trabalho da autora Fernanda Lima (2016), que oferece uma abordagem histórico-cultural do conceito, traçando seu percurso desde o Renascimento até o século XIX, e mostrando como ele foi ressignificado ao longo dos contextos culturais, do lúdico ao sombrio, do satírico ao demoníaco.

O item 4.2, *Autor Junji Ito*, apresenta a trajetória e estética do autor com base no capítulo biográfico “Mestre Umezz e Eu”, presente na coletânea *Vênus Invisível* (2022), e em um vídeo biográfico produzido pela editora Pipoca & Nanquim: *História da Carreira Completa de Junji Ito e Todos os seus Mangás/Mestres da Nona Arte 17* (2023). Essas fontes foram essenciais para entender tanto a formação artística quanto as referências estéticas de Ito, como Kazuo Umezz, H.P. Lovecraft e Hideshi Hino.

No subcapítulo 4.2, *Análise do Grotesco em Tomie* (2021), foram selecionados os capítulos “Fotografia”, “Pintor”, “Mosto” e “Mindinho” do referido mangá, com foco nos conceitos de grotesco propostos por Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014), em especial o escatológico e o crítico. As contribuições de Morgana Becker (2023) também foram empregadas para discutir o body horror e as teorias do monstro. A análise permitiu compreender Tomie como uma figura simultaneamente bela e monstruosa, que expressa tensões entre desejo e repulsa, além de representar uma crítica à cultura patriarcal japonesa. O livro *Buracos da Estranheza* (2024), de Junji Ito, foi utilizado para compreender o processo criativo do autor e sua visão sobre a criação de histórias de horror.

No tópico 4.3, *Análise do Grotesco em Uzumaki*, foram utilizados os capítulos “Hélixmania”, “Pessoas Contorcidas”, “Caracol” e “Caos – Continuação e Fuga”, do referido mangá, nos quais o grotesco se manifesta principalmente de forma teratológica e escatológica, por meio de deformações corporais, presença de fluidos e elementos repulsivos. Wolfgang Kayser (1986) contribui com sua noção de mundo alheado e de angústia de viver, fundamentais para compreender a cidade de Kurôzu. A dissertação de Danilo Andrade (2017) também foi utilizada para relacionar as estruturas narrativas e visuais que o autor emprega para gerar os efeitos de horror.

Por fim, no item 4.4 *Análise do Grotesco em Zona Fantasma* (2023), foram analisados os capítulos “A Descida das Carpideiras”, “O Soberano Demônio da Poeira”, “Correntes de Espíritos em Aokigahara” e dois capítulos da série “Os Bizarros Irmãos Hikizuri” — “O Namorado da Filha do Meio”, da coletânea *Mortos de Amor* (2023) e “Tio Kentanosuke”, presentes em *Zona Fantasma*. Além de Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014), utilizou-se o autor Márcio Rodrigues (2023), que discute a sexualidade do grotesco na cultura japonesa, especialmente no capítulo da corrente de espíritos. *Buracos da Estranheza* (2024), de Junji Ito, também foi empregado para discutir como o horror surge a partir de elementos cotidianos, como poeira ou carpideiras.

Trata-se de uma pesquisa de caráter qualitativo. Segundo Diehl e Tatim (2006), em *Pesquisa em Ciências Sociais Aplicadas*, os estudos qualitativos permitem descrever a complexidade de um problema e a interação de determinadas variáveis [...] (Diehl; Tatim, 2006, p. 52). Dessa forma, esta pesquisa busca compreender o grotesco na estética e na narrativa dos mangás de Junji Ito, a partir da análise de discursos visuais e narrativos.

Ainda de acordo com Patrício, Zuleica Maria et al. Mencionado por Astor Diehl e Denise Tatim, os estudos qualitativos apresentam-se de forma descritiva, com enfoque na compreensão e interpretação à luz dos significados dos próprios sujeitos e de referências afins da literatura (2000, apud Diehl; Tatim, 2006, p. 52). Assim, a pesquisa aqui desenvolvida explorou o conceito de grotesco com base em referências bibliográficas que fundamentaram a análise proposta.

3 O QUE SÃO MANGÁS, GÊNERO E DEMOGRAFIA?

No decorrer do período Nara (710-794 d.C.), as obras japonesas eram fortemente influenciadas pela arte chinesa e frequentemente apresentadas em rolos de pintura. Muitos desses rolos exploravam o sobrenatural, apresentando *Yokai*, criaturas místicas derivadas do folclore japonês. Entre eles, destacam-se os *Oni*, demônios da cultura japonesa, e os *Tengu*, seres alados com corpo humano e um nariz alongado, frequentemente retratados como figuras temíveis (Koyama, 2022, p. 11).

Desenvolveu-se um apreço pelo antropomorfismo² na arte japonesa, refletido nos rolos de pintura que retratavam pássaros e outros animais com características humanas, demonstrando a habilidade dos artistas nesse tipo de representação. Esse estilo foi amplamente explorado pelos mestres do *Ukiyo-e*, um gênero de pintura e estampa associado ao *Mundo Flutuante*, termo que descreve o universo do entretenimento, incluindo teatros, casas de chá, atores e cortesãs. Em outras palavras, representava a efemeridade da vida e dos prazeres mundanos (Koyama, 2022, p. 45). As obras *Ukiyo-e* podiam retratar diversos temas, como a paixão por uma cortesã, a performance de um ator de *Kabuki*, combates de sumô, a beleza das gueixas, a floração das cerejeiras ou as mudanças das estações do ano (Andrade, 2017, p. 52).

As primeiras representações pictóricas dos *Yokai* surgiram no século XII. Na época, acreditava-se que objetos atingiam um poder especial ao completar cem anos de existência. Por esse motivo, eram frequentemente descartados antes dessa data, pois, segundo a lenda, poderiam retornar para se vingar dos humanos. Essa crença também incentivava as pessoas a se arrependerem de seus atos e a se dedicar à religião budista (Koyama, 2022, p. 11). Além disso, a arte e a literatura sempre estiveram profundamente ligadas à cultura japonesa, como nas demais culturas existentes. Desde os primeiros rolos e biombos até a prosa e a poesia, a produção artística foi se diversificando ao longo

² A respeito do antropomorfismo, o trabalho de conclusão de curso de Roseane Cavalcante, intitulado “A Figurativização da Metamorfose do antropomorfismo nos filmes do Studio Ghibli”, explica que a terminologia provém da junção das palavras gregas *ánthrōpos* (homem) e *morphē* (forma) e se refere à presença de características humanas em animais, objetos ou tudo que não é humano (Cavalcante, 2023, p. 54).

do tempo. No período Edo (1603-1867), por exemplo, surgiram livros ilustrados de grande beleza, inicialmente voltados para a elite.

No final do século XVII, porém, a produção de livros se democratizou. Durante esse período, dois métodos de impressão com caracteres móveis chegaram ao Japão. O primeiro foi introduzido em 1590 pelos jesuítas, que trouxeram ao Oriente a técnica de Gutenberg, desenvolvida por volta de 1445. Com isso, começaram a publicar textos japoneses transcritos em caracteres latinos, depois caracteres móveis chineses e japoneses (Koyama, 2022, p. 42).

O segundo método de impressão com caracteres móveis foi introduzido no Japão por meio das expedições militares à Coreia entre 1592 e 1593. No entanto, essa técnica nem sempre era a mais prática, pois exigia a reorganização dos tipos para reutilização. Em contrapartida, a impressão em pranchas gravadas permitia maior tiragem e a reedição de clássicos a um custo reduzido. Assim, a xilogravura japonesa, derivada da técnica chinesa, acabou se tornando predominante a partir do século XVII.

Apenas com a Restauração da era *Meiji*, a impressão ocidental com caracteres móveis voltou a ocupar um papel de destaque (Koyama, 2022, p. 42). No decorrer do xogunato Tokugawa (1603-1868), foi implementada uma política que incentivava a produção editorial. Até então, livros sobre budismo, ciências médicas e filosofia eram voltados apenas para intelectuais. No entanto, a partir desse período, as editoras expandiram suas publicações e aumentaram as tiragens, o que impulsionou a demanda por artesãos, gravadores e impressoras, resultando na criação de obras ilustradas que alcançaram grande sucesso comercial (Koyama, 2022, p. 42).

As Jibon Donya, editoras generalistas, publicavam o *Kusa-Zoshi*, um tipo de livro escrito em linguagem coloquial e repleto de ilustrações. Havia diferentes categorias de *Kusa-Zoshi*, diferenciadas pela cor da capa. Os *Akabon* (*Livros Vermelhos*), lançados a partir de 1673, eram voltados para crianças e continham contos e lendas. Já os *Kurobon* (*Livros Negros*), publicados entre 1744 e 1751, e os *Aobon* (*Livros Verdes*), que surgiram em 1745, abordavam temas dramáticos, incluindo histórias inspiradas no teatro Kabuki. Por volta de 1775, surgiram os *Kibyoshi* (*Livros Amarelos*), que se tornaram extremamente populares até 1818, e que ofereciam contos, narrativas e romances.

Essas obras, que acabaram prevalecendo entre as demais, eram destinadas ao público geral. Com cerca de uma dezena de páginas, linguagem acessível e muitas ilustrações, eram vendidas a preços baixos e, frequentemente, apresentavam histórias em formato de folhetim. Além desses, outros gêneros literários se destacavam na época, como os *Sharebon*, voltados para os frequentadores dos distritos de prazer; os *Kokkeibon*, de tom cômico; e os *Ninjobon*, que traziam narrativas românticas e moralizantes (Koyama, 2022, p. 42).

No final do período Edo (1603-1867) e início da era Meiji (1868-1912), as narrativas ilustradas passaram a ser publicadas em forma de estampas, nas quais a história se desenrolava de maneira sequencial, semelhante ao que aconteceria posteriormente com o mangá (Koyama, 2022, p. 60).

Um dos grandes nomes dessa arte japonesa foi Katsushika Hokusai (1760-1849). Aos 18 anos, ingressou no ateliê de Katsukawa Shunsho (1726-1792), renomado pintor de estampas, onde começou produzindo séries de retratos de atores. Seu talento foi descoberto pelo célebre editor Tsutaya Juzaburo, com quem foi trabalhar. Hokusai explorou diversos estilos e técnicas, destacando-se em todas as áreas em que atuou, desde pinturas e estampas até manuais técnicos e álbuns ilustrados. Entre os muitos pseudônimos que adotou ao longo da vida, *Gakyojin Hokusai* (Hokusai, o louco por desenhos) é, sem dúvida, o mais famoso. Determinado e apaixonado pelo desenho, nunca perdeu o entusiasmo nem a busca pela perfeição, transmitindo sua dedicação a discípulos e admiradores até o fim da vida (Koyama, 2022, p. 64).

A série *A Grande Onda de Kanagawa* representa a essência da arte de Hokusai. Cientistas japoneses realizaram estudos sobre a obra e demonstraram que o desenho reflete com precisão a posição e a forma real da onda, com uma margem de erro de aproximadamente um segundo. O olhar apurado de *Hokusai*, tão preciso quanto a lente de uma câmera, captou o instante exato que antecede o impacto da onda sobre as frágeis embarcações (Koyama, 2022, p. 64).

Figura 1- Kanagawa Oki Nami Ura (A grande onda em kanagawa), estampa xilográfica policroma. Extraída da série Fugaku Sanju Rokkei (As trinta e seis vistas do monte Fuji).



Fonte: Culture Mechanism.

Para compor a obra, Hokusai se colocou no lugar daqueles que estavam nos barcos, observando o Monte Fuji e a onda ameaçadora de baixo para cima. Não era a primeira vez que o artista retratava esse tema, pois, cerca de trinta anos antes, ele já havia criado algumas representações semelhantes, mas sem alcançar a mesma potência artística, ou força dramática. O escritor Edmond de Goncourt foi o primeiro a dedicar um livro ao pintor japonês, em 1896. Na obra, descreveu com precisão como Hokusai criou, posteriormente às ondas, a sua célebre Mangá, que influenciou diversos artistas ocidentais ao longo do período do japonismo, quando a arte japonesa começou a se espalhar pelo Ocidente (Koyama, 2022, p. 72).

Em 1812, Hokusai visitou seu discípulo, o pintor Maki Bokusen (1775-1824), em Nagoya, onde permaneceu por alguns meses. Durante esse período, produziu cerca de trezentos desenhos para atender à demanda de Bokusen e do editor Eirakuya Toshiro. Esses esboços deram origem ao primeiro volume de *A Mangá*, publicado em 1814 que mais tarde contaria com um total de quinze volumes. Publicada sob o título *Edebon Hokusai Manga (Mangá de Hokusai para Aprender a Desenhar)*, a coletânea não era destinada apenas a seus discípulos, mas também a qualquer pessoa interessada em aprender a desenhar, na época, exclusivamente com pincel e nanquim (Koyama, 2022, p. 72).

Hokusai tinha 56 anos quando publicou o primeiro volume de *A Mangá* e continuou esse trabalho até sua morte, deixando um legado duradouro na pintura. Sua obra foi imitada por muitos, mas jamais igualada. Ele foi, provavelmente, o artista japonês que mais influenciou pintores ocidentais, especialmente os impressionistas. A descoberta da cultura japonesa abriu caminho para uma forma de arte que se distanciava dos padrões acadêmicos valorizados até então:

A composição, as cores em demãos, as vistas em panorama, os grandes planos característicos da estampa japonesa contribuíram para a renovação da pintura ocidental. Os impressionistas foram os primeiros a nela se inspirar, e em breve foram seguidos pelos neoimpressionistas, os nabis, o art nouveau, o art déco, o modern style, até chegar ao mundo dos cartazes e da publicidade (Koyama, 2022, p. 73).

As histórias em quadrinhos do início do século XX, como as de *Benjamin Rabier* na França, e as de *George McManus* (Bringing up Father) e *Winsor McCay* (Little Nemo in Slumberland) nos Estados Unidos, foram influenciadas pela arte japonesa. Por sua vez, essa influência foi assimilada pelos japoneses, que adaptaram os elementos ocidentais e deram origem aos mangás modernos (Koyama, 2022, p. 73).

O fenômeno dos mangás reflete um conceito-chave do processo de modernização do Japão, iniciado em meados do século XIX: o *Wakon Yosai* (espírito japonês, aprendizado ocidental). Esse lema, amplamente promovido pelo governo da época, simbolizava a fusão entre a tradição cultural japonesa e os avanços ocidentais, especialmente no contexto da industrialização. Da mesma forma, os quadrinhos japoneses surgiram dessa síntese entre uma rica tradição visual e narrativa local e um meio de comunicação originalmente ocidental (Gravetti 2006, p. 25, apud Andrade 2017, p. 49).

O desenvolvimento dos quadrinhos no Japão seguiu esse princípio, mas foi interrompido entre as décadas de 1920 e 1930 devido ao crescimento do militarismo, que culminaria na Segunda Guerra Mundial. Durante esse período, muitas produções midiáticas ocidentais foram censuradas, pois eram vistas como formas de propaganda inadequadas. No entanto, após a derrota do Japão em 1945 e sua ocupação pelos Estados Unidos até 1952, o país recebeu grandes investimentos, o que impulsionou sua

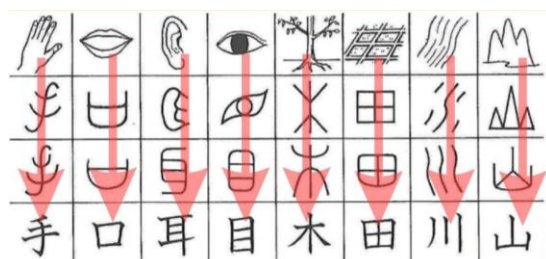
recuperação econômica e contribuiu para a consolidação da indústria de mangás no estilo japonês.

Foi nesse período de fortalecimento econômico que o mercado cultural japonês se viu inundado por filmes e *comics* norte-americanos, criando o cenário ideal para o surgimento do que os japoneses chamam de “mangá moderno”. Esse movimento pode ser resumido no nome de *Osamu Tezuka*. Aos dezessete anos, Tezuka sobreviveu ao bombardeio de Osaka enquanto servia como soldado raso no exército japonês. Após a guerra, ingressou na faculdade de Medicina, mas nunca deixou de desenhar. Durante esse período, assistiu a inúmeros filmes norte-americanos, cujas técnicas narrativas e cinematográficas influenciaram profundamente suas inovações nos quadrinhos japoneses, especialmente no uso dos enquadramentos.

Por muito tempo, os mangás apresentaram enquadramentos predominantemente abertos, com personagens retratados de corpo inteiro, semelhante à estética teatral. Osamu Tezuka revolucionou esse estilo ao introduzir enquadramentos mais dinâmicos, como o *close-up*, uma técnica claramente inspirada no cinema hollywoodiano, do qual era grande admirador (Gravetti 2006, p. 30 apud Andrade, 2017, p. 50). Além de mangaká, Tezuka também foi um empreendedor, atuando como fundador e sócio de editoras de quadrinhos e produtoras de animação. Essa atuação foi fundamental para consolidar a forte relação simbólica entre mangá e animê, que permanece até os dias de hoje (Gravetti 2006, p. 34 apud Andrade, 2017, p. 50).

O desenvolvimento do mangá moderno e sua diferenciação em relação aos quadrinhos ocidentais podem ser explicados por diversos fatores, como a tradição narrativa, os aspectos gráficos, as particularidades linguísticas e até mesmo os avanços tecnológicos na impressão ao longo da história japonesa. Um exemplo dessa influência cultural é o sistema de escrita herdado da China, que introduziu os ideogramas *kanji*, compostos por cerca de cinco mil caracteres. A partir deles, os japoneses desenvolveram dois alfabetos silábicos, o *hiragana* e o *katakana*, cada um com cinquenta símbolos (Andrade, 2017, p. 51).

Figura 2- O kanji evoluiu a partir do figurativismo e se transformou em um conjunto de ideogramas.



Fonte: Chihen 2013, p. 62, apud Andrade, 2017, p. 51.

O primeiro, em traços mais sinuosos, é geralmente utilizado para as palavras não grafadas em *kanji* e para as chamadas partículas, já o segundo, em traços mais agudos, retos e dinâmicos é usado em palavras estrangeiras e para quando se faz necessário algum destaque – é muito comum, por exemplo, que as onomatopeias dos mangás sejam escritas em katakana, o que aponta, com efeito, para outras idiosincrasias da língua japonesa (Andrade, 2017, p. 51).

O idioma japonês apresenta uma “vantagem relativa” para seus falantes, pois seus ideogramas não representam objetos de forma realista, mas sim como símbolos que dinamizam a realidade por meio do traço, seja com pincel ou caneta, de maneira semelhante ao que ocorre nos quadrinhos. Dessa forma, embora a escrita japonesa envolva um vasto sistema de símbolos a serem decodificados, ela também funciona como um suporte iconográfico que combina o verbal e o visual. Isso sugere que, por estarem acostumados a lidar com a criação e interpretação de símbolos, os japoneses possuem uma predisposição maior para aceitar a simbolização presente nos quadrinhos (Andrade, 2017, p. 52).

Conforme mencionado anteriormente, as ilustrações *Ukiyo-e*, produzidas por meio de blocos xilográficos, são um exemplo histórico dessa fusão entre arte visual e narrativa, estando possivelmente mais próximas do espírito dos mangás. Segundo Scott McCloud, autor do livro *Desvendando os Quadrinhos*, uma característica marcante dos mangás é a transição contemplativa entre quadros, um elemento que os diferencia dos quadrinhos ocidentais (Andrade, 2017, p. 53).

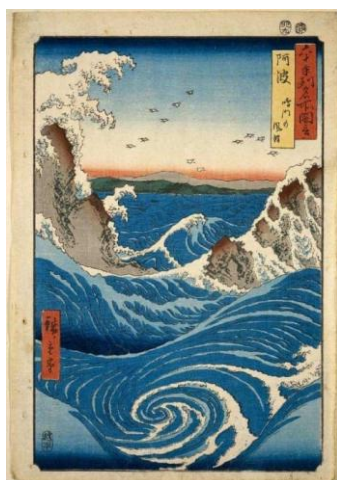
A arte e a literatura do Ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o Oriente tem uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá. Com essas e outras técnicas, os japoneses

demonstram uma visão dos quadrinhos bem diferente da nossa. Lá, mas do que em qualquer outro lugar, quadrinho é uma arte de intervalos. (McCloud 2005, p. 81-82, apud Andrade, 2017, p. 53).

Esses intervalos, resultantes da fragmentação de cenários e ações, são responsáveis por criar uma determinada atmosfera nos mangás. Um exemplo disso é o detalhamento minucioso de uma luta, onde a sucessão de quadros pode prolongar a tensão e intensificar a experiência do leitor.

Da mesma forma, as ilustrações *Ukiyo-e* convidam o espectador a uma observação mais pausada, seja por seus temas “flutuantes” ou pela sensação de movimento que transmitem. Um exemplo dessa estética contemplativa pode ser visto nas obras de Utagawa Hiroshige, como *Mar Revolto em Naruto* (1853). Com seus icônicos redemoinhos, composições marcadas por linhas expressivas e cores vibrantes, sua arte fascinou grandes nomes artísticos, como Van Gogh, Cézanne, Toulouse-Lautrec e Degas, especialmente após a chegada da arte japonesa ao Ocidente no século XIX (Andrade, 2017, p. 53).

Figura 3- Mar Revolto em Naruto, Utagawa Hiroshige (1853).



Fonte: Espirais da interpretação: O Horror e o Grotesco em Uzumaki, 2017, p. 54, de Danilo Andrade.

Quando essa tradição visual japonesa se combina com a narratividade dos quadrinhos ocidentais, as possibilidades de provocar diferentes efeitos de recepção, como o horror, se ampliam. O redemoinho na arte de Hiroshige, por exemplo, representa

a contemplação de um fenômeno natural. No entanto, seu movimento giratório pode, em determinadas condições, causar espanto, evocando a sensação de um vórtice hipnótico, antinatural e inquietante – uma verdadeira espiral do horror (Andrade, 2017, p. 54).

Além disso, é interessante analisar como funciona a produção de um mangá, desde o aspecto editorial até suas diferentes demografias. Embora os *mangakás* e seus assistentes, que trabalham em pequenos estúdios, sejam os principais responsáveis pela arte, eles são acompanhados de perto pelos editores. Esses profissionais representam os interesses da editora com a qual os artistas possuem contrato e desempenham um papel fundamental na indústria dos mangás:

Os editores são muito atuantes, desde a proposição de novas ideias até os estágios finais das provas. Eles podem guiar a carreira de um autor de mangá do início à maturidade. Os editores geralmente são os jurados dos concursos que a maioria das revistas faz para descobrir novos talentos, muitas vezes oferecendo aos vencedores grandes prêmios em dinheiro e contratos de publicação. Se um candidato defendido por um editor vence o concurso ou se mostra promissor, ele pode muito bem ser designado para aquele editor para o estágio de desenvolvimento antes da publicação. Para preparar uma nova série de sucesso, editor e artista podem se encontrar semanalmente por até um ano, inicialmente no escritório, mas depois em bares, cafés, locais de pesquisa e no estúdio do artista, criando ideias para histórias e definindo um personagem de modo a torná-lo atraente para o maior número possível de leitores. (Gravett, 2006, p. 20, apud Andrade, 2017, p. 55).

Na maioria dos casos, os mangás começam a ser publicados em grandes revistas conhecidas como antologias. Elas recebem esse nome por reunirem, em uma única edição de duzentas a seiscentas páginas, não apenas capítulos de diferentes mangás, mas também ensaios fotográficos, matérias jornalísticas e entrevistas. Cada revista é voltada para um segmento específico do público, e as histórias publicadas seguem padrões correspondentes. No Japão, a segmentação do público é baseada principalmente em critérios demográficos. Os *shonen* são direcionados a meninos, os *shoujo* a meninas, os *seinen* a homens adultos e os *josei* a mulheres adultas, dentre outras categorias. De modo geral, os *shonen* costumam focar em histórias de aventura, enquanto os *shōjo* tendem a explorar temas de romance e drama.

O sucesso de um mangá depende da recepção do público dentro da antologia. Para medir essa aceitação, as editoras realizam pesquisas periódicas por meio de

enquetes. O processo é simples: os títulos mais bem avaliados continuam sendo publicados, enquanto aqueles com baixa pontuação são cancelados, abrindo espaço para novas obras. Essas revistas, impressas em papel de baixa qualidade e vendidas a preços acessíveis, costumam ter como destino final a reciclagem (Chinen, 2013, apud Andrade, 2017, p. 56).

O espaço disputado nas estantes dos leitores orientais, que muitas vezes vivem em pequenos apartamentos, é reservado para os mangás que conseguem se destacar na competição dentro das antologias. Esses títulos bem-sucedidos são reimpressos em volumes de alta qualidade, com melhor papel e impressão. Se continuarem vendendo bem ao longo dos anos, podem ganhar edições de luxo e até inspirar adaptações para animação (*animê*), cinema, videogames, literatura e uma ampla variedade de produtos licenciados (Andrade, 2017, p. 56).

Além disso, a relação entre cultura pop e economia pode gerar obras de arte que capturam e registram, à sua maneira, o imaginário de uma determinada época. Isso é especialmente perceptível em títulos de grande sucesso comercial, que muitas vezes se tornam símbolos de uma geração. Um exemplo marcante é *Neon Genesis Evangelion* (1995), cujas versões em mangá e animê foram lançadas simultaneamente, ambas com roteiro de Hideaki Anno. A obra desafiou e subverteu o tradicional gênero *Mecha*, abreviação do inglês *mechanical*, que há décadas fazia parte da cultura japonesa por meio de mangás, animês e séries de televisão. Esse gênero é caracterizado pela presença de robôs gigantes pilotados por personagens que, ao comando dessas máquinas colossais, vivem aventuras e travam batalhas épicas (Andrade, 2017, p. 57).

Nesta obra, há uma substituição dos tradicionais heróis destemidos por personagens psicologicamente perturbados e fragilizados. As clássicas séries de robôs gigantes foram responsáveis por formar a primeira geração de fãs engajados da cultura pop japonesa, conhecidos como *otaku*, grupo do qual o próprio Hideaki Anno fazia parte. Os anos 1970 marcaram um período de grande prosperidade e crescimento econômico no Japão. Parece haver uma correlação entre esse cenário e as narrativas populares da época: o otimismo econômico se refletia em histórias igualmente otimistas, assim como momentos de crise e pessimismo econômico deram origem a tramas mais sombrias e reflexivas (Andrade, 2017, p. 58).

3.1 LAYOUT COMO ELEMENTO DE NARRATIVA

No modelo clássico de *layout* das histórias em quadrinhos ocidentais, os quadros são organizados em fileiras e colunas perfeitamente alinhadas. O movimento natural dos olhos segue esse padrão: da esquerda para a direita ao longo da fileira, depois retorna ao lado esquerdo e desce para a linha seguinte, formando um trajeto em formato de “Z”. Esse estilo de leitura se tornou intuitivo no Ocidente, uma vez que corresponde ao fluxo natural da escrita nos países que os integram. Ao exportar esse modelo de organização dos quadrinhos americanos para o Japão, a estrutura sequencial de arte permaneceu, com quadros dispostos em fileiras e colunas alinhadas (Nesello; Eugênio, 2019, p. 3).

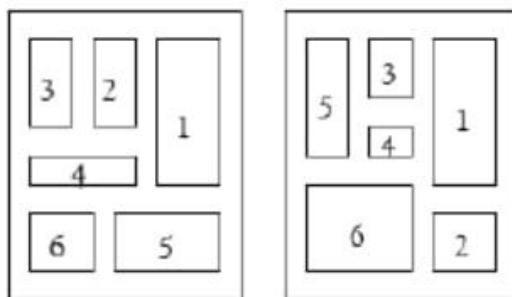
No entanto, diferentemente dos quadrinhos ocidentais, a leitura no Japão ocorre de cima para baixo e, em seguida, da direita para a esquerda. Isso gerou um desafio na orientação do olhar do leitor ocidental, que poderia seguir primeiro a fileira e depois a coluna, ou vice-versa. Para evitar confusão, os painéis passaram a ser numerados, facilitando a compreensão da sequência narrativa. Nos Estados Unidos, esse recurso de numeração também era utilizado, mas apenas quando o *layout* fugia do padrão tradicional. (Nesello; Eugênio, 2019, p. 3).

Segundo a autora Rachel Torn (2004), citada pelas autoras do artigo acima apresentado, a variação no tamanho e na posição dos quadros permite que os artistas criem efeitos dramáticos que seriam impossíveis em um *layout* baseado em grid, uma estrutura composta por linhas horizontais e verticais para organizar o conteúdo. Dessa maneira, o artista pode enfatizar determinados elementos da narrativa, criando a ilusão de velocidade, enquanto o leitor tem liberdade para pausar e analisar o próximo quadro, uma vez que as regras de leitura são concisas e de fácil compreensão (Torn, 2004, apud Nesello; Eugênio, 2019, p. 4). Entre os principais elementos que compõem uma história

em quadrinhos, destacam-se as sarjetas³, os requadros⁴, as vinhetas⁵, as legendas⁶, balões⁷ e onomatopeias⁸.

No *layout* dos mangás, as sarjetas, termo definido por Scott McCloud (1993), autor mencionado por Luciana Nesello e Liber Eugênio, para os espaços que separam os painéis; funcionam como guias visuais que direcionam o olhar do leitor pela página. O primeiro quadro de qualquer página está localizado no canto superior direito, enquanto o segundo pode estar imediatamente à esquerda do primeiro ou logo abaixo dele. Se o primeiro quadro ocupar a maior parte do topo da página, o segundo será posicionado abaixo. Caso o primeiro esteja predominantemente à direita, o quadro seguinte ficará à esquerda. O último quadro, por sua vez, sempre estará localizado na parte inferior esquerda da página (McCloud, 1993, apud Nesello; Eugênio, 2019, p. 6).

Figura 4- - *Esquema enumerado de leitura dos quadros japoneses em uma página.*



Fonte: Rachel Thorn, manuscrito não-publicado (Nesello; Eugênio, 2019, p. 7).

³ Espaços sem desenho, normalmente em branco, entre as vinhetas e correspondentes ao fundo, sobre o qual os quadros são justapostos (Andrade, 2017, p. 36).

⁴ Diz respeito às linhas, em geral retas, que separam as vinhetas do resto do suporte (página). Não são obrigatórios, mas são recorrentes (Andrade, 2017, p. 36).

⁵ As ilustrações propriamente ditas que, apartadas dos demais elementos da página, encerram em si fragmentos da narrativa (Andrade, 2017, p. 36).

⁶ Normalmente retangulares, servem de invólucro para textos verbais. Em geral, abrigam narrações ou informações de tempo e espaço (Andrade, 2017, p. 36).

⁷ Envoltórios para as falas dos personagens, normalmente em formatos elíptico-circulares, o que os faz se assemelharem a balões ou fumaça (Andrade, 2017, p. 36).

⁸ Palavras que remetem aos mais diversos sons que reproduzem os de objetos, animais e fenômenos da natureza. Sons verbalizados (Andrade, 2017, p. 36).

Diferente dos quadrinhos americanos, onde a justaposição de quadros em fileiras e colunas forma um “+” em sua sarjeta, os quadrinhos japoneses procuram criar um “T” na justaposição dos quadros. A partir do primeiro quadro superior direito, procura-se o “T” formado pela intersecção entre quadros. A regra diz que primeiro deve-se seguir o braço (–) do “T” até o final, antes de cruzar sua haste (|). Portanto, costumeiramente, segue-se a maior haste do “T”, e continua para haste menor subsequente (Thorn, 2018, apud Nesello e Eugênio, 2019, P. 7).

Nos quadrinhos ocidentais, a disposição entre os quadros é organizada principalmente em fileiras horizontais sobrepostas. O leitor acompanha a narrativa da esquerda para a direita, e ao chegar ao final do quadro, desce verticalmente para a linha seguinte, em que se repete o processo até chegar ao final da página. Essa estrutura cria um fluxo de leitura que do ponto de vista de quem lê forma um zigue-zague (esquerda-direita-desce-esquerda-direita-desce...). Mas do ponto de vista da composição de página, forma um “+”. A linha horizontal (–) corresponde as fileiras que guiam a leitura principal. Já a haste vertical (|) aparece nas transições entre as fileiras, o que garante ao leitor seguir uma sequência de cima para baixo.

Já nos quadrinhos japoneses, a organização é diferente. A leitura começa no canto superior direito e segue da direita para a esquerda em cada fileira. Diferentemente dos quadrinhos ocidentais, que priorizam fileiras horizontais alinhadas (criando um efeito de +), os mangás exploram conexões verticais e transversais. Um exemplo é o formato em “T deitado”, em que o leitor acompanha primeiro a linha vertical de quadros ao lado direito da página (|), para então seguir a sequência horizontal à esquerda (–).

Luciana Nesello e Liber Eugênio (2019) afirmam que a autora Rachel Thorn (2018) sugere que o uso desses “sinais de tráfego” é um dos motivos pelos quais os japoneses conseguem ler um mangá de duzentas páginas em aproximadamente vinte minutos. Ela também aponta que o dinamismo das cenas é resultado dessa estrutura em T, embora isso reduza a flexibilidade do *layout*. Apesar de existirem razões artísticas para preferir um *layout* em formato de +, os artistas japoneses teriam que brigar com seus editores para conseguir essa mudança. (Nesello; Eugênio, 2019. p. 8).

Figura 5- Funcionamento prático da regra de leitura do mangá.



Fonte: *Tsubasa*. Volume 19, Capítulo 141, p. 5. Grupo CLAMP

As autoras também citam Bárbara Postema (2018) para discutir o *layout* das histórias em quadrinhos. Segundo ela, o *layout* atua como um sinalizador de sequência, criando uma progressão de quadro a quadro e diferenciando os quadrinhos do cinema e da animação. Enquanto o cinema e a animação possuem formatos fixos e proporcionais, os quadrinhos apresentam maior flexibilidade no tamanho e no formato das molduras utilizadas. Postema destaca que o espaço entre as sarjetas, sua localização e as molduras são elementos essenciais na construção de significado nos quadrinhos (Postema, 2018, apud Nesello; Eugênio, 2019, p. 9).

As molduras, em particular, não servem apenas como signos que carregam o significado da obra, mas também influenciam sua organização na página e a forma como os quadros são apresentados. A autora menciona seis variações principais de *layout*, sem contar possíveis combinações entre elas: quadros com molduras, separados por espaços em branco; um único quadro por página, com ou sem moldura; múltiplos

quadros por página; quadros sem molduras; diagramas; inserção ou anexação de quadros (Postema, 2018, apud Nesello; Eugênio, 2019, p. 9).

Dentre essas variações, a configuração mais tradicional e predominante é a de quadros com molduras, separados por espaços em branco. Esse *layout* reforça a sensação de sequencialidade, mesmo com a divisão entre quadros. Nesse contexto, a sarjeta desempenha um papel fundamental, funcionando como um conector entre os quadros e ajudando a transmitir o significado de uma cena para outra. (Postema, 2018, apud Nesello; Eugênio, 2019, p. 9).

Os diagramas são quadros separados por linhas, sem os espaços de sarjeta entre eles. Esse tipo de *layout* pode transmitir diferentes significados, desde a presença constante ou maçante de conteúdo até um efeito de leveza e fluidez na narrativa.

Já a inserção consiste em quadros sobrepostos dentro de um quadro maior, que permite ao autor enfatizar uma ação ou sentimento durante uma cena simultânea. Postema observa que sarjetas e molduras não apenas estruturam a narrativa visual, mas também carregam significado com base em convenções e na quebra dessas normas. O *layout* transforma imagens isoladas em sequências dinâmicas justamente por meio das convenções e quebra das normas.

Se, para Postema, a maneira como os quadros são emoldurados contribui para a significação da obra, o mangá explora essa ideia ao máximo, em que utiliza elementos extratextuais e recursos visuais além da própria ilustração, ele consequentemente aprofunda a imersão do leitor. Um exemplo disso pode ser visto nesta página do mangá *One Piece*, de Eiichiro Oda. (Postema, 2018, apud Nesello; Eugênio, 2019, p. 10).

Figura 6 - Sarjetas em preto demonstrando um Flashback.



Fonte: *One Piece*. Volume 60, Capítulo 589, p.18. Eiichiro Oda

Entre as ferramentas de diagramação utilizadas no mangá, destaca-se o uso de sarjetas pretas para indicar eventos do passado. Esse recurso é amplamente empregado em diversas obras e, geralmente, o retorno ao presente é sinalizado por uma transição gradual, onde o fundo preto se dissipa até atingir o branco. (Nesello; Eugênio, 2019, p. 12).

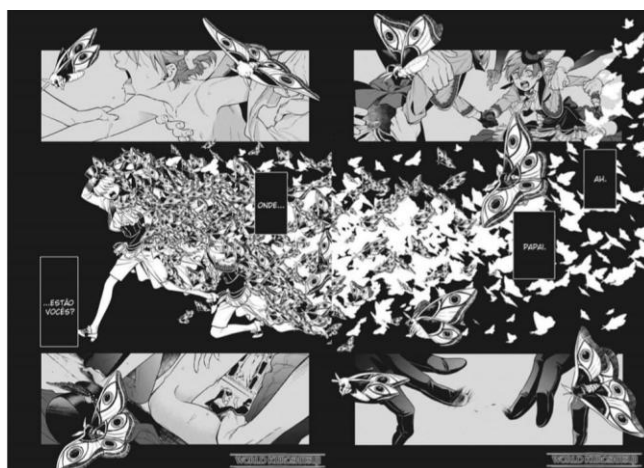
Figura 7- Ângulos oblíquos e ações verticais em *CardCaptor Sakura*.



Fonte: *CardCaptor Sakura*, Volume 3, Capítulo 12. p. 23. Grupo CLAMP

Nas cenas de ação, o ângulo oblíquo é frequentemente utilizado nas molduras dos mangás, o que aproxima o leitor da ação e cria uma dinâmica mais envolvente na leitura da página (Nesello; Eugênio, 2019, p. 12).

Figura 8- Metáforas imagéticas em *Kuroshitsuji*.



Fonte: *Kuroshitsuji*, Volume 27, Capítulo 135, p. 33 e 34. Yana Toboso

As autoras também destacam o uso de metáforas visuais e simbologias pelos mangakás. Luciana Nesello e Liber Eugênio (2019) mencionam a teórica Gravett (2004), que aponta como a leitura dos quadrinhos exige a decodificação e interpretação de

símbolos, o que contribuiu para a aceitação da simbologia nesse meio. Um exemplo disso pode ser encontrado no mangá *Kuroshitsuji*, onde personagens são sequestradas e envolvidas em uma seita satânica ligada ao abuso sexual infantil. A autora do mangá, Yana Toboso, utiliza símbolos como máscaras usadas pelos participantes e mariposas para criar uma atmosfera densa e carregada de significado. O *layout*, os elementos inseridos ao redor dos quadros e as variações na diagramação e composição reforçam essa simbologia, conectando-se à teoria de Postema (Nesello; Eugênio, 2019, p. 13).

4 O QUE É O GROTESCO?

O que pode ser considerado grotesco? O termo pode remeter ao deslocamento de sentidos, a situações absurdas ou à desarmonia estética, elementos que frequentemente provocam riso, horror, espanto ou repulsa. O estudo dessa terminologia é amplo, mas ainda há poucas pesquisas sobre sua aplicação no universo dos quadrinhos. No entanto, discutir esse conceito é essencial, especialmente por sua relevância na obra do mangaká Junji Ito. Antes disso, porém, é necessário entender a origem da palavra.

O autor Wolfgang Kayser, em seu livro *O Grotesco: configuração na pintura e na literatura* (1986), oferece uma importante base teórica para essa discussão. Segundo Wolfgang Kayser, o grotesco é um fenômeno mais antigo do que sua própria denominação, e uma análise completa do conceito deveria abranger não apenas a arte europeia, mas também manifestações artísticas da China, dos etruscos, dos astecas e da literatura grega, dentre outras expressões poéticas (Kayser, 1986, p. 16). O grotesco se difundiu por diversos países europeus no século XVI, mas sua nomenclatura tem origem na palavra italiana *grotta*, que se refere a monumentos encontrados em grutas. No final do século XIX, na Itália, o grotesco ganhou destaque nos países transalpinos, sendo amplamente explorado na ornamentação de pinturas, gravuras e outras formas de arte. O termo “grotesco” passou então a designar um estilo artístico ornamental estimulado na Antiguidade.

Esses elementos estavam presentes não apenas na arquitetura e nas artes gráficas, mas também em utensílios e joias. Segundo Wolfgang Kayser, a ornamentação grotesca, enquanto forma artística específica, possui estrutura e motivação próprias. No entanto, isso não significa que tenha uma configuração linear, pois seu estilo foi

modificado ao longo do tempo, especialmente no século XVI, quando surgiu a variação conhecida como *Rollwerk*⁹ (Kayser, 1986, p. 20).

Esse estilo se se mescla a outros dois gêneros de arte ornamental, cada um com autonomia em sua concepção. A primeira é a ornamentação *mourisca*, caracterizada por um traçado delicado, geralmente plana, sem perspectiva, geralmente sobre um fundo uniforme (preto ou branco). Seus motivos são exclusivamente folhas estilizadas e gavinhas. Em contraste, o *arabesco* se apresenta em perspectiva, possuindo uma estrutura tectônica, ou seja, com uma noção clara de planos superiores e inferiores. É um estilo mais preenchido e utiliza elementos ornamentais inspirados na natureza, como folhas, flores e gavinhas, além de, ocasionalmente, incorporar figuras do reino animal. O arabesco não é de proveniência árabe: estudos da literatura especializada indicam que pode ter raízes na arte decorativa greco-romana (Kayser, 1986, p. 22).

A fusão entre o animalesco e o humano, bem como o monstruoso, se apresenta como uma das características essenciais do grotesco. Essa mistura já pode ser percebida no primeiro documento em língua alemã, quando o autor, mencionado por Wolfgang Kayser, Johann Fischart (1575), em sua tradução de *Geschichiklitterung* (*Um esboço de histórias*), menciona “vasos, receptáculos e caixas com formatos extravagantes, excêntricos, grotesco-grutais e fantásticos [...] ridículas, afetadas e muitas vezes assustadoras (Fischart, 1575, apud Kayser, 1986, p. 24).

Em suas referências, Johann Fischart (1575) faz uma longa enumeração de monstruosidades associadas a práticas carnavalescas e representações do diabo, expressando livremente seu desagrado diante de deformações ridículas, afetadas e, muitas vezes, assustadoras. O grotesco, marcado pela mistura de diferentes domínios, pelo desordenado e pelo desproporcional, também aparece em documentos antigos da língua francesa (Fischart, 1575, apud Kayser, 1986, p. 24).

Wolfgang Kayser, em sua pesquisa sobre o conceito de grotesco, destaca a influência do grotesco romântico, caracterizado pelo sarcasmo, pessimismo e ironia. Ele enfatiza sua vertente trágica ou romântica, na qual o riso se manifesta como um sintoma

⁹ Forma de decoração que ocorre principalmente no Renascimento alemão, no século XVI e início do século XVII. É caracterizado por formas de faixas esculturais entrelaçadas e enroladas, encontradas em molduras decorativas, brasões e cartuchos.

do medo, da impotência e do desespero humano diante de seres sobrenaturais que invadem nosso mundo, ou ainda como uma reação irônica frente a uma realidade transformada em uma *tragédia de marionetes* (Lima, 2016, p. 16).

Wolfgang Kayser afirma que a caricatura, com sua produção desprovida de beleza e marcada por intensa desproporção, constituía uma autêntica força modeladora da arte. Esse conceito abalou a noção tradicional de arte, até então fundamentada na ideia de reprodução da natureza bela e na sua elevação idealizante. O autor citado por Wolfgang Kayser, Christoph Wieland (1775), buscou definir o caráter e a tipologia do caricaturesco, classificando-o em três gêneros:

1: As verdadeiras onde o pintor simplesmente reproduz a natureza disforme, tal como a encontra. 2: As exageradas, onde com algum propósito especial, aumenta a deformação de seu objeto, mas procede um modo tão análogo ao da natureza, que o original continua sendo reconhecível. 3: As inteiramente fantásticas, ou a bem dizer, as assim chamadas grotescas, onde o pintor despreocupado com a verdade e a semelhança se entrega a uma imaginação selvagem, e através do sobrenatural e do contra-senso dos seus produtos cerebrais, quer despertar com eles apenas gargalhadas, nojo e surpresa pela audácia de suas criações monstruosas (Wieland, 1775, apud Kayser, 1986, p. 30).

No idioma francês, o termo grotesco é utilizado para designar os dois primeiros tipos, ainda fortemente enraizados na realidade. A relação entre o grotesco e o caricatural, no entanto, difere em certa medida do que foi estabelecido por Wieland (1775), que considerava a caricatura e a sátira próximas ao grotesco, podendo até mesmo preparar o terreno para sua manifestação. As formas artísticas mais amplas, como o ciclo gráfico, o drama ou o romance, demonstram como o grotesco pode surgir com facilidade dentro de uma representação cômica, caricaturesca ou satírica. Entretanto, enquanto fenômeno puro, o grotesco se distingue claramente da caricatura humorística ou da sátira tendenciosa, por mais amplas que sejam as transições entre eles e por mais justificadas que sejam as dúvidas em casos específicos (Kayser, 1986, p. 40).

Mikhail Bakhtin, em seu livro *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* (1987), interpreta o grotesco sob um viés cômico. Para ele, o grotesco não se configura apenas como sátira, mas como uma expressão de alegria que precede o Romantismo.

Na Era Medieval, além dos carnavais, que envolviam atos e procissões elaboradas e enchiam praças e ruas por dias inteiros, celebravam-se também a Festa dos Tolos e a Festa do Asno. Havia ainda o Riso Pascal (*risus paschalis*), um riso especial e livre, consagrado pela tradição. O riso também acompanhava cerimônias e ritos do cotidiano: bufões e bobos estavam presentes em eventos cerimoniais sérios, parodiando-os. Nenhuma festividade ocorria sem a presença de uma organização cômica, como a eleição de reis e rainhas para fins humorísticos e festivos.

Essas manifestações cômicas se diferenciavam notavelmente das formas de culto e das cerimônias oficiais da Igreja ou do Estado feudal. Elas ofereciam uma visão alternativa do mundo, do ser humano e das relações sociais, uma perspectiva deliberadamente não oficial, situada à margem da Igreja Católica e do Estado. Dessa forma, pareciam construir um segundo mundo, uma segunda vida. Essa dualidade era fundamental para a compreensão da consciência cultural medieval e da civilização renascentista (Bakhtin, 1987, p. 5).

No folclore dos povos primitivos, ao lado dos cultos sérios, também se manifestavam cultos cômicos, nos quais as divindades eram transformadas em objetos de burla e blasfêmia. Da mesma forma, coexistiam mitos solenes e mitos cômicos ou injuriosos, assim como os heróis possuíam seus sócias paródicos. Entretanto, nas sociedades primitivas, onde ainda não se conheciam as classes sociais nem o Estado, tanto os aspectos sérios quanto os cômicos da divindade eram considerados sagrados e oficiais. Essa característica permaneceu em ritos posteriores. No primitivo Estado romano, por exemplo, durante a cerimônia do triunfo, o vencedor era celebrado e ridicularizado em igual medida. O mesmo ocorria nos funerais, nos quais tanto se chorava pelo defunto quanto o ridicularizava (Bakhtin, 1987, p. 5).

No realismo grotesco, o princípio material e corporal se manifesta de forma universal, festiva, utópica e alegre, sempre com um saldo positivo e afirmativo. O centro dessas imagens ligadas à vida corporal e material é a fertilidade, o crescimento e a superabundância. Essas representações não são atribuídas a um ser biológico isolado ou a um indivíduo econômico, particular e egoísta, mas sim a um corpo coletivo, popular e genérico. A abundância e a universalidade desse princípio conferem um caráter festivo e alegre às imagens materiais e corporais. Trata-se do princípio das festas, dos

banquetes e da celebração, que subsiste consideravelmente presente na literatura e na arte do Renascimento (Bakhtin, 1987, p. 17).

Nos séculos XVII e XVIII, enquanto se consolidava o cânone nas artes e na literatura, o grotesco, antes ligado à cultura cômica, passou a se distanciar dela. Ele foi reduzido ao nível do cômico de baixa qualidade ou absorvido pela estética naturalista. O princípio do riso não desapareceu, mas sofreu uma transformação significativa. No grotesco romântico, o riso se enfraquece, assumindo a forma de humor, ironia e sarcasmo. Deixa de ser jovial e alegre (Bakhtin, 1987, p. 33).

As mudanças mais marcantes ocorrem na relação com o terrível. No grotesco romântico, o universo se torna aterrorizante e estranho ao ser humano. Aquilo que antes era habitual, banal e amplamente reconhecido passa a parecer insensato, duvidoso, hostil. O mundo humano se converte, repentinamente, em um mundo exterior. Diferentemente do grotesco medieval e renascentista, que estava associado à cultura cômica popular e representava o terrível por meio de figuras cômicas, como espantalhos grotescos, nos quais o medo era superado pelo riso; o grotesco romântico possui um tom mais sombrio (Bakhtin, 1987, p. 34)..

Além disso, as imagens da vida material e corporal, como beber, comer, satisfazer necessidades naturais, copular e parir, perdem quase completamente seu caráter regenerador, passando a ser vistas como aspectos inferiores da vida (Bakhtin, 1987, p. 34). As imagens do grotesco romântico geralmente expressam o temor inspirado pelo mundo e buscam despertar esse medo nos leitores, aterrorizando-os. Em contraste, as imagens grotescas da cultura popular não têm a intenção de assustar, característica que compartilham com as grandes obras literárias do Renascimento (Bakhtin, 1987, p. 34).

Os autores Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014) também discutem a origem e a estética do grotesco, abordando a relação entre o belo e o feio dentro desse conceito. Desde a Grécia Antiga, a ideia de beleza ora se manifestava como expressão de simetria e conciliação entre opostos, ora como uma tensão equilibrada entre elementos contrastantes. Na tradição grega, havia duas formas de beleza: *To Kalón*, associado ao belo estético, harmonioso e decorativo, e *To Prépon*, ligado à beleza efetiva, relacionada ao saber, ao poder persuasivo e à aplicação prática (Muniz; Paiva, 2014, p. 17).

Essa mesma categorização estava presente na cultura romana, que distinguia entre *Pulchrum*, referente ao harmonioso e decorativo, e *Decorum*, que representava aquilo que convém, ou seja, uma concepção política da beleza. A ideia de beleza estava, portanto, ligada à ética e à noção de uma vida ideal, na qual o belo e o bom se conciliavam. Com *Kant*, na modernidade, o belo passa a ser entendido como um valor estético, definido como um objeto de prazer universal e desinteressado. No entanto, essa concepção se distancia da objetividade, pois passa a depender da percepção subjetiva (Muniz; Paiva, 2014, p. 18).

Apesar da ênfase de Kant no desinteresse, a relação entre beleza e política pode ser observada em alguns movimentos modernos, como a cultura barroca, que se voltava para a ação e para a finalidade prática e operativa. Na sociedade contemporânea, a experiência estética atingiu um nível distinto em comparação aos períodos anteriores, sendo marcada pela fragmentação dos valores. Isso levou alguns estudiosos a discorrerem sobre uma “estética difusa”, que influencia a maneira como o belo é percebido (Muniz; Paiva, 2014, p. 18).

Já o feio, tradicionalmente associado ao que é mau, não deve ser visto simplesmente como o oposto do belo. Enquanto o belo era considerado sinônimo de bom, o feio não se limita a uma ausência de qualidades positivas, como proporção ou harmonia. Ele possui suas próprias características estéticas e exige um processo específico de criação, não se reduzindo apenas ao negativo do belo. Nesse contexto, não se trata apenas do feio, mas também do grotesco, uma forma de expressão que, muitas vezes, nos confunde com as manifestações fantásticas e o imaginativo e quase sempre nos faz rir (Muniz & Paiva, 2014, p. 19).

O grotesco, frequentemente associado ao universo onírico e presente em diversas manifestações artísticas, também desempenha um papel significativo na arquitetura barroca. A centralidade do corpo nas expressões grotescas leva à reflexão sobre o barroco, como aponta Gilles Deleuze (1988). Segundo o autor, a alma barroca mantém uma relação complexa com o corpo: “sempre inseparável dele, a alma encontra, no corpo, uma animalidade que a aturde, que a embaraça nos recônditos da matéria, mas também uma humanidade orgânica e cerebral, o grau de desenvolvimento que lhe permite elevar-se.” (Deleuze, 1988, p.17, apud. Sodré; Paiva, 2014, p. 25)

Mas para onde essa elevação conduz? Para além das transformações da matéria corporal, rumo a um progresso ou a uma razão que justifique o mundo criado pelo Deus cristão. No entanto, ao contrário do Barroco, que busca restaurar a razão clássica ou sustentar uma moral progressista, o grotesco funciona por catástrofe. Ele se manifesta como uma mutação brusca, uma quebra abrupta da forma canônica, uma deformação inesperada. Por essa razão, o grotesco se aproxima mais do Maneirismo, que funciona como uma expressão característica do período de transição entre a arte renascentista e o Barroco propriamente dito (Muniz; Paiva, 2014, p. 26).

A *maniera*, cujo lema era “Se não sabe espantar, aprenda”, valoriza mais a espontaneidade imaginativa dos modos de ser e a fluidez dos acontecimentos do que um essencialismo lógico dos atributos. Essa mobilidade permite a revelação do aspecto monstruoso das coisas. No grotesco, o observador deixa de estar posicionado na perspectiva barroca tradicional, como no *Juízo Final* de Tintoretto, onde os bem-aventurados, posicionados acima, escutam os gritos dos condenados abaixo.

Em vez disso, o grotesco subverte, mostrando que até os bem-aventurados podem se perder e que, independentemente das diferenças entre os modos de ser, todos compartilham o mesmo plano. Essa revelação não é motivada pelo ressentimento, mas assume um tom ferozmente sarcástico, como se aquilo que é considerado inferior zombasse do que se presume superior (Muniz; Paiva, 2014, p. 27)..

No labirinto narrativo das cenas pintadas, marcadas pelo hibridismo entre o humano e o animal, os mundos sugeridos não são meramente virtuais ou possíveis, como no Barroco, mas reais em sua alteridade inquietante. Essa alteridade desafia o conceito de existência, em que oferece uma imagem que sustenta a pretensa univocidade de sentido. O desafio se manifesta no disparate, na hibridização caótica e na forma que se expande sem contenções para o outro, o estranho (Muniz; Paiva, 2014, p. 27).

4.1. TRAJETÓRIA DO GROTESCO

O interesse pelo transformismo da matéria assim como a natureza amorfa e flexível do mundo primitivo são elementos que orientam as produções artísticas dessa época e justificam a difusão da estética grotesca no século XVI. A falta de definição dos

corpos e a valorização da natureza híbrida evidenciam manifestações de uma força criadora. De acordo com as documentações da época, destacam-se relatos sobre aberrações morfológicas, como crianças siamesas, hermafroditas, bebês peludos ou com traços animais, assemelhando-se a lobisomens, além de ciclopes e animais mutantes (peixes com patas, unicórnios, cinocéfalos). Esses registros foram feitos por anatomistas, cirurgiões, padres e navegadores (Lima, 2016, p. 4).

Desse modo, a Igreja Católica também apreciou tais elementos, relacionando-os à grandeza do Criador, pois tal entidade teria o poder de gerar um número infinito de seres que seguem uma lógica inacessível à compreensão humana. Isso evidencia a ignorância e as limitações dos homens diante das complexidades dos seres monstruosos (Lima, 2016, p. 4). O grotesco, impulsionado pelo Renascimento, desenvolve-se no campo da pintura, gravura, tapeçaria e escultura, sendo definido como uma arte ornamental de cunho fantasioso. Na ruptura com as ordens da natureza, encontram-se tanto o lúdico, o alegre e o onírico do grotesco quanto o sinistro e o arrepiante. Um exemplo disso é a obra de Leonardo da Vinci, *Cabeça Grotesca* (1504-1507), que apresenta uma separação incisiva entre a face humana e os traços animais, evidenciando, assim, o hibridismo peculiar do grotesco (Lima, 2016, p. 4).

No final do século XVI, surge um interesse pelo cenário de grutas e do subterrâneo. Artistas como Giorgio Vasari, Bernardo Buontalenti e Jean Bologne dedicam-se à criação de grutas artificiais. A autora Fernanda Lima menciona, por exemplo, o *Jardim de Boloni* (*Grotta Grande, Grotticina di Madama*), que apresenta desenhos, pinturas e esculturas de animais, deuses e máscaras antropomórficas (Lima, 2016, p. 5).

Na metade do século XVI, o grotesco foi utilizado pelos sacerdotes como ferramenta no movimento reformista iniciado por Lutero. Contestando a ostentação e a corrupção que se espalhavam pelo Vaticano e pelo clero, Lutero propôs uma reformulação profunda nos dogmas da Igreja Católica, estabelecendo novas diretrizes para fiéis e sacerdotes. Como parte dessa luta, ele recorreu à difusão de panfletos e libelos satíricos, que rapidamente se espalharam pela Europa e ganharam apoio entre artistas e religiosos reformistas, ao mesmo tempo em que chocaram a população.

Nessas publicações, muitas vezes ilustradas, o Papa era representado de maneira grotesca, assumindo uma aparência híbrida, uma fusão entre homem e diabo, simbolizando sua figura como anticristo (Lima, 2016, p. 5). Dessa forma, Lutero se apropriou de imagens monstruosas, amplamente conhecidas no século XVI e já presentes nas crenças populares, para reforçar sua crítica à Igreja (Lima, 2016, p. 5).

No mesmo século, o artista-escritor francês François Rabelais se destacou como um dos principais representantes do grotesco. Em meio ao conflito entre papistas e protestantes, ele exaltou o epicurismo, doutrina que valoriza o prazer, por meio de seus personagens Gargantua e Pantagruel. As festividades retratadas por Rabelais e sua defesa do prazer estão associadas aos banquetes e à atmosfera libertária das celebrações populares, gerando um efeito hiperbólico de desejo insaciável e exagero corporal (Lima, 2016, p. 6). Esse estilo também se expande para a esfera erótica, com cenas de orgias e uma linguagem vulgar relacionada aos órgãos genitais. Além disso, a presença do grotesco se manifesta na exploração de excrementos e secreções do corpo, estabelecendo uma conexão entre esse estilo e a subversão dos temas literários (Lima, 2016, p. 6).

Dessa forma, na segunda metade do século XVI, as ideias moralizantes da Contrarreforma, aliadas à revalorização das artes plásticas preconizada por Aristóteles, tornaram-se instrumentos eficazes para neutralizar e desqualificar a estética grotesca. Segundo a concepção aristotélica de mimese, a arte grotesca tinha uma origem primitiva e enigmática, anterior à lógica ocidental e à era cristã, motivo pelo qual deveria ser banida tanto das artes ornamentais das igrejas quanto do campo artístico em geral. Com o aprofundamento na etimologia do conceito, o grotesco passou a ser associado a algo demoníaco pela Igreja. Religiosos sustentavam que grutas e subterrâneos eram locais de manifestação de forças malignas, pois, desde a Idade Média, neles se realizavam cultos e sacrifícios ao demônio. No entanto, essa condenação por parte do clero pode ter gerado um efeito contrário, já que a atração pelo desconhecido e pelo proibido contribuiu para o fortalecimento e a disseminação do grotesco (Lima, 2016, p. 6).

Ainda no século XVI, Montaigne transporta o conceito de grotesco das artes plásticas para a literatura ao descrever seus ensaios como grotescos, comparando-os a corpos monstruosos, desproporcionais e sem ordem. Assim, ele transforma o termo em

uma abstração, dando origem a um novo conceito estilístico. Essa abordagem fez com que artistas franceses passassem a empregar "grotesco" como um adjetivo, ampliando seu significado (Lima, 2016, p. 7).

É relevante destacar que os adjetivos representam um desafio linguístico, pois suas propriedades de valorização e interpretação se afastam da relação com um objeto concreto. Dessa forma, o grotesco deixou de se referir apenas a um tipo de ornamentação encontrado em grutas italianas no final do século XV. Nos dicionários franceses do século XVII, o termo já aparece com um sentido figurado, podendo significar ridículo, bizarro, extravagante ou bufão (Lima, 2016, p. 7).

Assim, a interpretação lúdica e inocente que o grotesco adquire na França se vincula ao grotesco satírico do artista Jacques Callot. Imerso na cultura das máscaras italianas, Callot se tornou um dos mais brilhantes e renomados ilustradores da *Commedia dell'arte*. Esse gênero teatral surgiu na Itália por volta do século XVI, caracterizando-se por personagens estereotipados e invariáveis, facilmente reconhecidos pelo público. Além disso, a *Commedia dell'arte* introduziu inovações cênicas, como a participação de atrizes, o uso de dispositivos mecânicos no palco e máscaras maleáveis que cobriam apenas a parte superior do rosto dos atores. A improvisação, permitida por roteiros flexíveis, e a expressão corporal ganhava destaque, com piruetas, mímicas e movimentos ágeis e precisos (Lima, 2016, p. 7).

Nas ilustrações de Callot, os personagens usavam máscaras com narizes alongados, queixos pontiagudos, cabeças desproporcionais, penas exuberantes, cristas de galo e excrescências morcegas. Esses detalhes transmitiam a ideia de metamorfose e fusão entre o humano e o animalesco. Suas obras expandiram os domínios do grotesco, contribuindo significativamente para a evolução desse conceito. Na França do século XVII, a estética barroca também exaltava elementos grotescos, como o gosto pelo contraste, pela heterogeneidade, pela metamorfose e pela ostentação, simbolizada pelo pavão. Além disso, a intensa afetação característica desse período era reforçada pelo uso de máscaras, que remetiam à ambiguidade e à dissimulação (Lima, 2016, p. 7). As mascaradas e pastorais barrocas tinham como cenário os jardins italianos do Renascimento, adornados com grutas, rochedos e cascalhos, que evocavam uma atmosfera de primitivismo (Lima, 2016, p. 7).

Em contraste com a ascensão do grotesco no século XVII, na Alemanha o termo passou a ser utilizado como um substantivo, enriquecendo seu significado por meio da associação às pinturas do artista holandês Pieter Brueghel. No início de sua carreira, Brueghel foi influenciado por Hieronymus Bosch, que retratava cenas infernais e apocalípticas em seus retábulos, dando vida a seres espectrais e quiméricos que, segundo a ordem divina, atuavam como punidores ou tentadores.

No entanto, Brueghel promoveu transformações significativas em relação às obras de seu precursor, afastando-se da esfera eclesiástica e trazendo o diabólico para o mundo familiar, rompendo com suas ordenações (Lima, 2016, p. 9). Assim, os artistas alemães do século XVII recorreram a Brueghel para explorar uma visão lúgubre do grotesco. Esse movimento fez com que a leveza e ludicidade presentes em obras como as de Rafael dessem lugar ao absurdo e ao *non-sense*, refletidos nos monstros concebidos por Brueghel (Lima, 2016, p. 9).

Nesse contexto, a expressão de um grotesco infernal e abismal, valorizado por holandeses e alemães, encontra um representante espanhol em Francisco Goya. Atuante entre os séculos XVIII e XIX, Goya teve um papel fundamental na construção do grotesco na arte. Diferentemente dos neoclássicos, que buscavam a idealização do belo, o artista destacou o sombrio, o sofrimento e a materialidade como aspectos essenciais da condição humana. Para ele, a representação de um universo completo exigia a presença do grotesco, das sombras e da violência. Assim, sua obra foi marcada por imagens sombrias, figuras monstruosas e cenas sangrentas, utilizadas para denunciar a perversão da razão, a ideologia iluminista e o novo culto à revolução, que veio substituir o antigo culto monárquico.

No Grande Século Francês (séc. XVII), o conceito de grotesco passou por um processo de achatamento e esterilização, termos utilizados no século XVII, possivelmente influenciado pelo pensamento filosófico da época, que priorizava a razão e o equilíbrio. No entanto, é importante destacar que a ornamentação rococó, apreciada por Luís XV, resgatou a estética rústica do grotesco por meio de jardins e grutas artificiais. O estilo, derivado do *rocaille* (cascalho), uma vertente ornamental do Barroco, caracterizava-se por composições assimétricas que imitavam rochedos, conchas, pássaros e vegetação, elementos diretamente inspirados na natureza.

No decurso do Antigo Regime, a frivolidade e a degradação da natureza encontraram, nos cenários das grutas, tradicionalmente associadas aos deuses do amor, Vênus e Eros, um ambiente propício ao culto da libertinagem (Lima, 2016 p. 12). A literatura erótica do século XVIII, um gênero que circulava de forma clandestina, frequentemente vinculava cenas de sexo a esses espaços artificiais, conferindo-lhes um encanto erótico que impulsionava a mecânica do desejo (Lima, 2016, p. 12).

No campo da literatura erótica, destaca-se a obra do Marquês de Sade, marcada por um grotesco de caráter satânico e escatológico. Seus escritos não apenas exploram uma vertente singular do erotismo, mas também incluem assassinato, violência e tortura como elementos recorrentes. Ainda no século XVIII, outro gênero literário francês, o *Roman Noir*, inspirado no romance gótico inglês, incorporou aspectos do grotesco monstruoso, satânico, erótico e escatológico.

Esse gênero explorava zonas de representação obscuras e censuradas (Lima, 2016, p. 13). O subterrâneo, tradicionalmente associado a grutas e cavernas como refúgio de seres sobrenaturais passou a ser representado em cenários ainda mais sombrios, como calabouços e prisões, lugares lúgubres e fétidos. O *Roman Noir* caracteriza-se pela representação de um horror extremo, onde a saturação das sombras e a intensidade antinatural da perversidade dos personagens reforçam sua conexão com uma estética grotesca de cunho satânico e fantástico (Lima, 2016, p. 13).

Na França do século XIX, Victor Hugo (1968), mencionado pela autora Fernanda Lima, consolidou a importância do grotesco na arte, transformando-o em um elemento essencial do Romantismo. No prefácio do livro intitulado *Cromwell* (1827) ele estabeleceu a oposição entre o grotesco e o sublime, elevando o grotesco à categoria estética. Nesse texto, considerado um marco do Movimento Romântico, Hugo afirma: “O grotesco tem um papel imenso. Ele está em toda parte; de um lado, cria o disforme e o horrível; de outro, o cômico e o bufão” (Hugo, 1968, p. 71, apud Lima, 2016, p. 13).

Para Hugo, a diversidade do grotesco era mais fascinante do que a uniformidade do belo. Ele argumentava que a fusão entre grotesco e sublime na literatura realçava os aspectos sublimes por meio do contraste (Lima, 2016, p. 13). Curiosamente, embora reconhecesse a faceta cômica do grotesco, o autor enfatizava seu caráter monstruoso e

aterrorizante, reunindo exemplos de deformidade que remontam à Antiguidade, como a hidra, as harpias, os ciclopes e as Eumênides gregas (Lima, 2016, p. 14).

Por fim, é possível perceber a importância do aspecto semântico na utilização da língua. Desde o período das grandes descobertas, no século XV, até o desenvolvimento do Romantismo, o grotesco, apesar de sofrer variações conforme a cultura de cada país onde se manifestou, manteve-se associado a um jogo de deformações e à subversão das leis estéticas. Essa característica resultou na criação de formas híbridas e ambíguas, que desafiaram as normas da razão.

4.2 AUTOR JUNJI ITO

Junji Ito é amplamente reconhecido tanto no Ocidente quanto no Oriente por seus mangás de horror. Por meio de pesquisas no canal da editora Pipoca & Nanquim no YouTube, foi explorada a biografia do autor, já que os editores do referido canal são aficionados por quadrinhos e apresentam quadros dedicados a biografias de alguns autores de HQ's. Tendo como “tema” Junji Ito, o vídeo foi conduzido pelos fundadores do canal e algumas partes da pesquisa que os editores fizeram foram realizadas pela tradutora de mangás da Pipoca & Nanquim, Drik Sada. Além disso, foi utilizado um conto biográfico escrito pelo próprio autor Junji Ito na obra *Vênus Invisível: Coleção de Histórias Curtas*, publicada pela editora Devir (2022).

De acordo com o conto autobiográfico “Mestre Umezz e Eu”, presente no mangá *Vênus Invisível: Coleção de Histórias Curtas*, publicado pela editora Devir, Junji Ito nasceu em 1963 na cidade de Nakatsugawa, na província de Gifu. Sua familiarização com o gênero de terror se deu através de suas irmãs, que eram fãs do renomado mangaká Kazuo Umezu, uma das grandes inspirações de Ito para a criação de seus próprios mangás. Ao perceberem o interesse do irmão pela leitura, elas compraram a obra de Umezu, *A Mansão Amaldiçoada* e lhe entregaram.

Por viver em uma cidade do interior, Junji Ito não tinha acesso a muitos mangás publicados nas grandes capitais, o que o levou a adquirir os volumes fora de ordem. Um exemplo disso é o mangá *Sala de Aula à Deriva*, publicado pela editora Devir (2025),

que desejava ler e que estava completo em 11 volumes. Quando suas irmãs decidiram presentear-lo com a série, compraram apenas o volume 11, o último da coleção, o que impossibilitou Ito de acompanhar a história. Essa experiência, juntamente com suas leituras das obras de Umezu Kazuo, cultivou em Junji Ito uma profunda admiração pelo autor, que lhe deu o desejo de conhecê-lo um dia.

No vídeo da editora Pipoca & Nanquim, os interlocutores Bruno Zago e Daniel Lopes detalham a biografia do autor, como dissemos; ambos mostram que na vida adulta, Junji Ito trabalhou como técnico de próteses dentárias, até que descobriu o concurso enviou um conto para um concurso da *Monthly Halloween* (1987) que iria ter com o foco nos mangás de horror, com a premiação levando o nome de Umezu Kazuo, que, por sua vez, participou do júri. Apesar de não ter ganhado o concurso, Ito recebeu menção honrosa do próprio Umezu Kazuo, que lhe deu uma maior determinação de seguir a carreira de mangaká.

Desse modo, Ito buscou conciliar sua carreira iniciante com os mangás e seu trabalho como técnico protético, até que abandonou seu emprego e resolveu trabalhar apenas como mangaká. Com o tempo começou a publicar em diversas editoras, mas as principais revistas que expôs seus projetos foram a *Monthly Halloween* e a *Nemuki Plus* e sua primeira obra foi *Tomie*, em que escreveu durante 13 anos, entre 1987 até os anos 2000. Mas em paralelo ao desenvolvimento da obra, Junji Ito realizou outros contos, que posteriormente se tornaram encadernados.

Assim, durante essa época, Junji Ito foi desenvolvendo seu estilo narrativo, tendo Kazuo Umezu, mencionado anteriormente, como sua principal influência. No entanto, o autor teve outras referências, como Hideshi Hino, que o conduziu artisticamente a criar atmosferas de horror em suas obras. Ademais, Ito também se inspirou no autor americano H.P. Lovecraft, cujas ideias ajudaram a moldar sua estética de horror cósmico. Os editores do canal do Youtube destacam que os principais temas abordados por Ito ao longo de sua carreira incluem as obsessões dos personagens, a morte e o suicídio, bem como a relação entre predador e presa. Essa dinâmica pode manifestar-se tanto em seres sobrenaturais como em indivíduos, a exemplo de stalkers, além do desconforto e medo de ser observado por parte dos personagens.

Diante disso, em 1998 havia lançado para cinema o primeiro filme de *Tomie*, que, dado o sucesso no Japão, possibilitou o desenvolvimento de 9 adaptações da obra para o meio cinematográfico. No mesmo ano, *Uzumaki* (2020) foi serializada na revista *Big Comic Spirits*, até os anos 2000, para depois ser encadernado pela editora *Shogakukan*. No Brasil, a obra foi publicada pela editora Conrad, no ano de 2006, em 3 volumes e posteriormente em 2018 a Devir deteve os direitos autorais dela e a lançou no formato de volume único, no qual esse mangá foi o primeiro contato dos brasileiros com o autor. Além disso, *Uzumaki* possui 3 filmes de adaptação e recentemente lançou sua primeira animação em 2024.

Com efeito, no total Junji Ito teve 20 adaptações audiovisuais dos seus mangás, incluindo animação, os animes são: *Gyo Tokyo Fish Attack* (2012), adaptação do mangá *Gyo*, *Junji Ito Collection* (2018), que retoma alguns de seus contos e, por último, *Histórias Macabras do Japão* (2023), que foi distribuído pela Netflix. Ademais, as obras que Junji Ito publicou são volumes que compõem contos que escreveu ao longo da carreira, e a editora *Asahi Shimbun*, que compilou os contos e transformou em encadernados, teve o objetivo de publicar os mangás de acordo com os lançamentos, respeitando a cronologia da produção e do lançamento delas – em revistas.

Desse modo, os mangás publicados pela editora são: *Tomie* (2021), *Calafrios* (2022), *Dismorfos* (2023), *A Sala de Aula que Derreteu* (2023), *Sensor* (2023), *Morada do Desertor* (2023), *As Esculturas sem Cabeça* (2023), *As Egocêntricas Maldições de Souichi* (2023), *O Beco* (2023), *O Encanamento que Geme* (2023) *Cidade das Lápides* (2023), *Contos Esmagadores* (2023), *Zona Fantasma* (2023). *Visões Grotescas* (2024), *Buracos da Estranheza* (2024).

Já as outras obras que serão mencionadas são publicações feitas por outras editoras, os mangás são: *Yukoku no Rasputin* (2010), *Uzumaki* (2020), *Fragmentos do Horror* (2020), *Gyo* (2021), *Vênus Invisível*, *Coleção de Histórias Curtas*, *o Melhor de Junji Ito* (2022), *Contos de Horror da Mimi* (2022), *Black Paradox* (2023), *No Longer Human* (2023), *Planeta Demoníaco Remina* (2024) e *Diário dos Gatos* (2024),

Por fim, Junji Ito obteve premiações no Eisner Award, uma das mais prestigiadas premiações de quadrinhos do mundo. Em 2019, Ito recebeu o prêmio de Melhor Adaptação para “Outra Mídia” por sua versão de *Frankenstein*. Em 2021, foi laureado

com o prêmio de Melhor Edição Norte-Americana de Material Estrangeiro Asiático por *Planeta Demoníaco Remina* e, no mesmo ano, ganhou os prêmios de Melhor Roteirista e Artista pela mesma obra, além de *Vênus Invisível: Coleção de Histórias Curtas*. Em 2022, ele foi novamente premiado como Melhor Edição Norte-americana de Material Estrangeiro Asiático por *Mortos de Amor* (2023).

Com todos esses feitos e reconhecimentos, Junji Ito se consagrou ao longo dos anos como um autor célebre de horror no Japão, reconhecido tanto no Oriente quanto no Ocidente, incluindo o Brasil, onde suas obras foram publicadas com grande sucesso. Ao pesquisar recomendações de mangás de terror, Ito aparece frequentemente, com suas obras mais conhecidas sendo *Uzumaki*, *Tomie* e *Gyo*. No próximo capítulo, inclusive, vamos iniciar a estética grotesca do autor nas obras selecionadas: *Tomie*, *Uzumaki*, e *Zona Fantasma*, para compreender como o conceito é expresso em seus mangás.

4.3 O GROTESCO EM TOMIE

A história de *Tomie* possui a seguinte sinopse: Tomie Kawakami é uma garota jovial, odiada por seus colegas de escola. Desejada por muitos homens e invejada por diversas mulheres, ela estabelece relações que despertam um desejo obsessivo por parte dos homens, que, paradoxalmente, passam a sentir uma necessidade incontrolável de matá-la.

Na década de 1990, o J-Horror, ou horror japonês, gênero de cinema/movimento cinematográfico japonês, revitalizou o cenário do cinema japonês, o que culminou no interesse de diversos autores em explorar esse gênero e contribuir para sua expansão. Junji Ito, ao escrever *Tomie* entre 1987 e 2000, destacou-se ao relacionar a figura feminina como estímulo do medo. A personagem-título é uma representação da “mulher-como-monstro”, construção que o autor trabalha por meio do *body horror*¹⁰. O crítico Xavier Aldana Reyes (2016), citado por Morgana Becker em seu artigo “Figurações de

¹⁰ O *body horror*, ou horror corporal é um subgênero do terror que explora violações gráficas e psicológicas do corpo humano. As representações podem incluir mutações, doenças, deformações corporais, que podem levar ao extremo.

Monstruosidades em *Tomie* de Junji Ito” (2023), diz que o autor aponta no seu livro *Horror Film and Affect: Towards a Corporeal Model of Viewership* que o body horror é um dos temas mais amplos e carentes de definição dentro da esfera do gótico e do horror, sendo comumente associado a subgêneros como *gore*¹¹, *torture porn*¹² e *splatterpunk*¹³ (Reyes, 2016, apud Becker, 2023, p. 26).

Esse subgênero ganhou força na década de 1970, especialmente no cinema ocidental, com representações gráficas e muitas vezes cíclicas de corpos humanos fora do controle consciente de seus donos (Hutchings, 2008, p. 4, apud Becker, 2023, p. 26). Nesse período do século, o conceito se espalha em produções cinematográficas, nas quais o medo está menos ligado à morte e mais à degradação do corpo. O body horror rompe as fronteiras corporais, causando repulsa e frustração diante de corpos mutilados, deformados e incapazes de reagir.

Além disso, as emoções sentidas pelos personagens e os olhares alheios reforçam a tese de Jerome Cohen (1996), também citado por Morgana Becker, de que é possível compreender culturas por meio dos monstros que elas criam. O corpo monstruoso materializa angústias, desejos reprimidos, medos e fantasias, trazendo para o plano do real aquilo que habitava o inconsciente. Este é o mérito do horror corporal: expor o desconhecido, o anormal e o distorcido, aquilo que perturba justamente por fascinar (Cohen, 1996, apud Becker, 2023, p. 28).

Ao refletir sobre *Tomie*, é possível relacioná-la ao conceito de uncanny, ou "inquietante", proposto por Sigmund Freud (2010) e mencionado por Morgana Becker. O termo descreve um sentimento de desconforto e estranheza quando algo é ao mesmo tempo familiar e estranho, surgindo quando conteúdos reprimidos retornam à consciência. O body horror desafia os limites do que é considerado “normal” ou “aceitável” em termos de aparência, comportamento e identidade, revelando a

¹¹ O gore também pode estar associado ao subgênero do terror que se relaciona com a violência gráfica, como a presença de sangue, mutilações e órgãos expostos.

¹² Subgênero que está presente no cinema que explora a tortura, violência física e imagens sexualmente sugestivas.

¹³ O splatterpunk é um subgênero literário que se destaca por sua abordagem visceral e gráfica do terror. A sua origem remonta aos anos 1980, alinhados a movimentos de contracultura, quando escritores começam a explorar os limites extremos da violência e gore.

fragilidade, instabilidade e impermanência do corpo humano (Freud, 2010, apud Becker, 2023, p. 29).

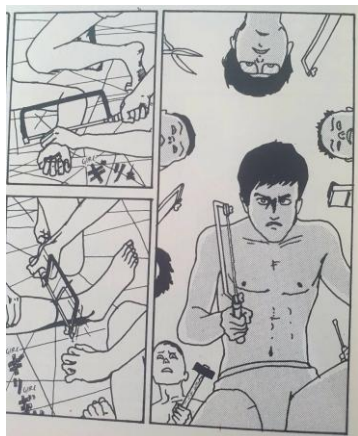
Neste trabalho, também serão utilizadas as categorias estéticas do grotesco, conforme propõem Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014), com o objetivo de identificar em que categoria a estética de Junji Ito se encaixa. São elas: o escatológico, relacionado a desejos humanos, secreções, partes inferiores do corpo etc.; o teratológico, referente a monstruosidades, deformações, bestialidades e aberrações de forma risível; o chocante, quando há provocação superficial por meio de elementos escatológicos ou teratológicos, com fins sensacionalistas; o crítico, que promove um discernimento mais profundo e reeducativo, desmascarando convenções sociais por meio de uma estética grotesca que expõe, por vezes de forma cômica ou trágica, os mecanismos do poder e das identidades dominantes.

Em *Tomie*, vemos uma jovem que atrai os olhares masculinos e desperta a inveja das mulheres por ser o centro das atenções. No primeiro capítulo, ela namora um colega de classe, é cortejada por outros alunos e mantém diálogos cotidianos com uma amiga. Durante uma atividade escolar, Tomie revela ao professor que está grávida dele, uma informação que o assusta, levando-o a negar a situação. O namorado, ao ouvir a conversa, se enfurece e a empurra de um monte, matando-a.

Os colegas, ao perceberem sua morte, decidem tomar uma atitude drástica. Por medo de serem incriminados, o professor e o namorado resolvem esquartejá-la, distribuindo os pedaços de seu corpo em diferentes partes de um lago, com a ajuda dos outros estudantes. Dias depois, todos fingem lamentar sua morte, até que, inesperadamente, Tomie retorna à sala de aula, viva.

Desde o início, a obra apresenta um encadeamento de acontecimentos absurdos e perturbadores. Em poucas páginas, Junji Ito constrói uma sequência de quatro momentos grotescos e chocantes: (1) a revelação de que Tomie, uma menor de idade, estaria grávida de seu professor adulto; (2) sua morte violenta ao ser empurrada do monte pelo namorado; (3) o esquartejamento deliberado por colegas, mesmo após descobrirem que ela ainda estava viva; e, por fim, (4) seu retorno dos mortos, desafiando qualquer lógica racional.

Figura 9- Alunos esquartejam Tomie.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p. 21.

Figura 10- Uma nova Tomie nasce.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p. 32.

Junji Ito utiliza o body horror para causar incômodo ao leitor, como na cena em que os alunos esquartejam Tomie ou no quadro final, em que outra versão da personagem retorna. Dessa forma, ocorre uma subversão da figura de Tomie: embora seja considerada bela por aqueles ao seu redor, ela assume um lado monstruoso. Tal oposição relaciona-se à ironia presente no grotesco romântico: aquilo que é considerado belo revela-se repulsivo, provocando desconforto e estranhamento, o que condiz com a afirmação de Morgana Becker (2023), para quem o monstro é uma figura recorrente em diversas narrativas. Nos contos de fadas e fábulas, por exemplo, ele é incorporado à lógica do mundo fantástico e, portanto, não causa necessariamente estranheza ou ameaça.

Assim, Noël Carroll (1999, p. 31-32) destaca que a presença do monstro é uma condição essencial tanto para histórias de terror quanto de horror. A diferença está no modo como cada narrativa explora a experiência emocional do medo: enquanto o terror foca nos efeitos psicológicos, o horror depende da presença de criaturas que transgridem os limites humanos. No entanto, o autor ressalta que a simples presença do monstro não basta para produzir horror artístico, pois o elemento decisivo é a percepção dos demais personagens em relação ao monstro, isto é, suas reações e atitudes diante da ameaça (Carroll, 1999, p. 31-32, apud Becker, 2023, p. 22).

Ainda sobre a natureza do monstro, Claudio Zanini (2019b), citado por Morgana Becker, afirma que a noção mais básica da ontologia monstruosa é a própria normalidade. Segundo ele, “o monstro não se encaixa, não pertence, não está contido nela; é, portanto, uma criatura essencialmente não-normativa” (Zanini, 2019b, apud Becker, 2023, p. 23). Essa não-normatividade, como destaca o autor, é subjetiva e manifesta-se de diversas formas, como figuras amorfas, desproporcionais, como Godzilla ou, como no caso que nos interessa, figuras metamórficas. Tomie se encaixa nessa última categoria: ela não está presente de forma contínua ou estável, e embora conserve traços humanos, revela gradualmente sua monstruosidade. Ela é humana e ao mesmo tempo já não é mais.

Figura 11- Tomie com o rosto deformado.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p.140.

De acordo com as categorias estéticas descritas por Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014), a obra de *Tomie* possui características do grotesco escatológico e crítico. Nos mangás de Junji Ito, o autor costuma utilizar o corpo como uma ferramenta para contar a sua história e elevar os horrores que se sucedem. No capítulo “Fotografia”, por exemplo, Tomie aparece como membro do comitê disciplinar do colégio *Hanadagaoka*.

Junto a seus seguidores masculinos, ela reprime Tsukiko, uma aluna do clube de fotografia, que vendia fotos dos meninos para as garotas interessadas neles. Após ter suas imagens confiscadas por Tomie, Tsukiko decide se vingar tirando fotos da própria Tomie. No entanto, ao revelar os filmes, percebe que o rosto da antagonista nas fotos está deformado, revelando uma monstruosidade que não era visível a olho nu.

Sentindo-se exposta, Tomie ordena aos rapazes que matem Tsukiko. Em um confronto direto, a fotógrafa a chama de aberração e falsa, o que desperta em Tomie uma raiva intensa. Sua forma monstruosa começa a emergir, ela pede que não a olhem e suplica que seus seguidores retirem “o tumor” (um outro rosto que cresce na sua cabeça), o que sugere que abomina esse lado de si. Assim, Tomie encarna a estranheza de si mesma, aquilo que Sigmund Freud (2010) definiu como *Unheimlich* (uncanny), o estranho familiar, ou a inquietante estranheza (Freud, 2010, apud Becker, 2023, p. 28).

Figura 12- Tomie irritada por ser chamada de aberração.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p. 163.

Figura 13- Rosto de Tomie se deformando.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p.164.

Figura 14- Tomie pede aos seus seguidores para retirarem a deformidade.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p. 164.

Dessa maneira, o grotesco escatológico está presente ao mostrar as deformações de Tomie por meio do *body horror*. Na segunda imagem (fig. 13), vemos seu rosto transformado: cabelos brotando da pele e um líquido estranho saindo de sua boca, formando bolhas. A forma como Tomie se refere à sua outra face como um “tumor” provoca desconforto e até repulsa ao olhar a figura. Na página única, essa deformação aparece novamente, com um líquido escorrendo da testa e fios de cabelo espalhados por todo o rosto, transmitindo a ideia de uma face ensebada, o que, mais uma vez, causa nojo.

Figura 15- Pintor produz a arte perfeita de Tomie.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p. 365.

Outro capítulo que evoca essa repulsa é “O Pintor”, no qual o artista Nori vê Tomie como sua musa e deseja capturar a essência de sua beleza. Contudo, após diversas frustrações que o levam a um estado obsessivo, o pintor finalmente consegue retratá-la. A imagem gerada lembra a fotografia feita por Tsukiko, a aluna fotógrafa descrita anteriormente: secreções espalhadas pelo rosto de Tomie, a língua escorrendo como tinta numa tela, a pele com aparência de apodrecida e dois rostos bifurcados fundidos em um só corpo — tudo isso reforça o sentimento de estranhamento.

Por último, como representação do grotesco escatológico, temos o capítulo “Mosto”, em que Ishizuka chama seu amigo Nagaoka após assassinar Tomie, alegando que a amava demais, por isso a esquartejou em pedacinhos, em que o estado do seu corpo se tornou a de carne triturada. No entanto, a carne moída (como eles mesmos a chamam) não para de se multiplicar. Os dois decidem, então, cozinhar os pedaços, misturando-os com saquê numa tentativa desesperada de impedir o retorno da garota. Porém, o cheiro inebriante que sobe da mistura acaba afetando não apenas os dois, mas também os funcionários da fábrica de mosto e até os pais de Nagaoka, que ficam obcecados por Tomie e todos começam a beber o caldo feito de sua carne. Ao final,

Tomie retorna, surgindo de seu próprio fluido, agora muito maior em estatura e com o corpo coberto por uma camada oleosa.

Figura 16- Ishizuka e Nagaoka produzem o mosto à base da carne de Tomie.



Fonte: *Tomie*. vol. 2. 2021, p. 199.

Figura 17- Os personagens começam a beber o mosto de Tomie.



Fonte: *Tomie*. vol. 2, 2021, p. 208.

Figura 18- Tomie retorna a partir do seu fluido.



Fonte: *Tomie*. vol. 2, 2021, p. 219.

O grotesco escatológico se manifesta nesse capítulo principalmente pela forma como Ishizuka esquarteja Tomie e continua golpeando seu corpo até deixá-lo completamente triturado. Quando os dois amigos decidem cozinhar os restos, usam o termo “carne moída” para se referir a seu estado atual, algo que já causa inquietação, ao vermos o corpo humano reduzido a uma matéria disforme e deteriorada.

O desconforto se intensifica com a indiferença dos personagens, que tratam o corpo como um ingrediente qualquer. Além disso, há o consumo literal do corpo de Tomie: os personagens ingerem seus fluidos, adentrando o domínio do escatológico pela via da deglutição de resíduos humanos, ou seja, excreção, secreção e tudo que deveria causar repulsa, mas é tratado com normalidade dentro da narrativa. Ao final, a personagem retorna de sua carne liquefeita e misturada com saquê, e a imagem de seu corpo enebado é o ponto culminante da sensação de nojo.

Por fim, a obra *Tomie* também se relaciona com o grotesco crítico. Na biografia de Junji Ito, intitulada *Buracos da Estranheza* (2024), publicada pela editora Pipoca & Nanquim, o autor explica como criou a personagem. Segundo ele, a presença da figura feminina é indispensável em histórias de terror, pois acentua e amplifica os contrastes visuais. Destacar a feiura de um monstro ao colocá-lo lado a lado com uma bela garota é uma técnica recorrente nos mangás de horror (Ito, 2023, p. 110). Assim, o sentimento

ambíguo que os personagens nutrem por Tomie, desejo e repulsa, é revelado desde o início da narrativa.

Essa tensão é fonte de significação dentro do mangá. Por mais chocante que seja, a aparição constante de Tomie é aceita pelos personagens, e essa naturalização do absurdo se relaciona à cultura animista do Japão, de base xintoísta. Os japoneses cultuam os *kami*, divindades que habitam todas as coisas e mantêm o equilíbrio entre homem e natureza (Becker, 2023, p. 31). Há também a presença dos *onryō*, fantasmas, em sua maioria mulheres injustiçadas, que sofreram em vida ou morreram de forma trágica, retornando para se vingar ou assombrar aqueles que julgam culpados. Assim, uma maldição nasce, e com ela vêm os atos hediondos, permitindo que a figura amaldiçoada renasça repetidamente, intensificando o terror (Becker, 2023, p. 32).

Esse tropo pode ser compreendido a partir da desigualdade de gênero ainda presente no Japão, onde normas patriarcais historicamente rebaixam as mulheres. Espera-se que elas sejam submissas aos homens e não por acaso, são comuns as narrativas de mulheres que apenas após a morte conseguem se vingar. Tomie é uma mulher desejada e, simultaneamente, odiada. Desde o primeiro capítulo, quando morre após ser empurrada de um penhasco por seu namorado, vemos os colegas de classe acobertando o crime, começando por uma garota que afirma que Tomie merecia o que aconteceu, por ser "chata e arrogante".

Figura 19-Colega diz que Tomie merecia morrer



Fonte: *Tomie*. vol.1, 2020, p. 20.

Percebe-se, portanto, que assim como um sistema patriarcal que atravessa os séculos e ainda se perpetua, há mulheres que acabam se condicionando a ele. Conforme mencionado anteriormente, espera-se delas uma postura de subserviência em relação aos homens e algumas podem até defendê-los incondicionalmente, como ocorre com a personagem em questão, que demonstra raiva de Tomie por esta ser desejada ou por seu comportamento considerado "saidinho". Ao longo da obra, essa personagem assume atitudes cada vez mais maldosas, numa escalada de hostilidade. No entanto, o que realmente assusta não é apenas Tomie, mas a forma como os demais personagens reagem à sua presença. Se em um momento suas ações despertam raiva no leitor, em outro é possível sentir espanto ao observar como os outros a tratam.

Sobre situações como essa, Junji Ito revela que, por vezes, mistura elementos de comédia em suas obras, sem comprometer a atmosfera de horror. No primeiro capítulo, por exemplo, há uma cena em que o professor e os alunos estão esquartejando Tomie e, ao final, se cumprimentam com um "bom trabalho". Segundo o autor, essa escolha foi propositalmente cômica. Outro exemplo é a fala sobre o intestino grosso da personagem ser "grosso mesmo" por ela ter comido sanduíche no almoço, uma piada que, dependendo do ponto de vista, reforça o humor satírico da cena. Essa mescla entre situações grotescas e diálogos cotidianos é inspirada nos autores Yasutaka Tsutsui e Katsuhiro Otomo (Ito, 2023, p. 112), e cria uma tensão cômico-horrível, em que o grotesco é banalizado, evidenciando o absurdo da situação.

Figura 20- Alunos agem friamente sob ato hediondo.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p.22.

Tomie também protagoniza momentos em que provoca diretamente os personagens, especialmente ao apontar sobre as atitudes que eles têm em relação a ela. Quando se irrita com Tsukiko, a aluna fotógrafa, ao ser chamada por ela de “aberração”, sua reação pode ser lida como uma forma de revolta contra a maneira como o mundo a trata, uma mulher que deseja ser amada por todos, mas que é constantemente vista como leviana ou manipuladora. Ao dizer que ama um homem e é correspondida, Tomie logo o abandona e passa a insultá-lo, repetidamente. No entanto, se analisarmos com mais atenção, suas atitudes espelham comportamentos socialmente aceitos nos homens, sendo, portanto, uma forma de subversão. Um homem que se envolve com várias mulheres raramente é julgado; já uma mulher que faz o mesmo é taxada de vulgar.

Além disso, Tomie representa o ideal feminino que resiste ao tempo, a beleza jovem e eterna. A personagem, que nunca envelhece e mantém uma aparência entre os 16 e 24 anos, encarna o estereótipo da mulher desejável dentro do imaginário patriarcal. No entanto, esse mesmo desejo se torna uma maldição: os homens que a amam também sentem um impulso incontrolável de destruí-la. Isso pode ser lido como uma crítica à

maneira como o patriarcado enxerga a mulher: bela e desejada, mas também passível de destruição. O amor, nesses casos, não é afeto, mas sim controle e dominação. Quando Tomie diz que o garoto que tentou matar Tsukiko a amasse tanto que por isso cometeu o ato, há uma ironia cruel: o amor masculino, nesse contexto, torna-se um pretexto para o silenciamento e o assassinato da mulher.

Essa crítica é facilmente apreendida em capítulos como “Fotografia” e “Pintor”. Novamente, no primeiro, Tomie provoca Tsukiko ao sugerir que não manipulou Touji, o garoto por quem Tsukiko é apaixonada, e que talvez ele a amasse tanto que quisesse matá-la, ou seja, a personagem sugere que essa atitude agressiva veio de Touji e não dela. Já em “Pintor”, ela diz com naturalidade que não é a primeira vez que um homem a mata, pois todos que a desejam acabam por tentar destruí-la. A personagem também assume atitudes subversivas: ao dizer que ama um homem e ser correspondida, logo o descarta e o humilha, invertendo a lógica tradicional da mulher passiva e do homem dominante.

Desse modo, a personagem representa a mulher que sofre sob a lógica patriarcal, desejada e, por isso, constantemente destruída pelos homens, por outro, ela também subverte essa lógica, em que adota comportamentos socialmente aceitos em homens, mas condenados em mulheres. Quando se envolve com vários parceiros e depois os descarta, age de maneira oposta ao estereótipo da mulher submissa e passiva. É justamente nesse contraste entre submissão imposta e subversão provocada que reside a potência grotesca da personagem.

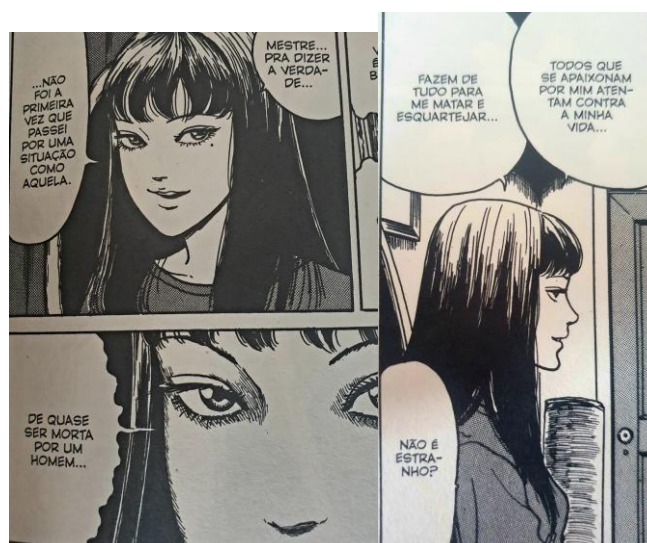
Em um sistema que pune mulheres por assumirem múltiplos relacionamentos enquanto celebra homens que fazem o mesmo, Tomie se apropria dessa dinâmica e a distorce, sendo constantemente chamada de vulgar ou aberração enquanto se mantém no controle ao fazer vários homens se apaixonar e realizar as suas vontades até começarem a se tornar obcecados. Suas diversas versões competem entre si para serem a mais bonita, reforçando como até mesmo entre mulheres há uma reprodução das violências do sistema patriarcal.

Figura 21-- Tomie cutuca Tsukiko.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p. 159.

Figura 22- Tomie cutuca o pintor.



Fonte: *Tomie*. vol. 1, 2021, p. 364

4.4 O GROTESCO EM UZUMAKI

De acordo com a sinopse do mangá, *Uzumaki* (2020) tem a seguinte história: acontecimentos grotescos, devido a espiral, começam a surgir na pequena cidade de Kurôzu, em que se desenrolam as situações bizarras que os protagonistas Kirie Goshima e seu namorado Shuichi Saito enfrentam.

Em *Uzumaki*, somos apresentados ao horror cósmico, em que os problemas enfrentados pelos personagens giram em torno da figura da espiral. A narrativa se inicia com uma vinheta em enquadramento aberto, que, à primeira vista, captura o cenário geral da história: a cidade de Kurôzu. A importância do ambiente é enfatizada tanto pelas vinhetas paisagísticas quanto pela fala da protagonista Kirie: “O que venho contar agora são os estranhos acontecimentos que aqui se deram.” Associadas às imagens, essas palavras indicam que os eventos sobrenaturais estão diretamente ligados à forma da espiral, com o intuito de causar horror no leitor (Andrade, 2017, p. 88). A presença da espiral torna-se evidente já na página dupla inicial, onde é possível observar as nuvens do céu formando redemoinhos e a grama ao lado se enrolando em espirais.

Figura 23- Kirie observando a paisagem.



Fonte: Uzumaki, 2020, p. 7-9.

A narrativa tem início com uma série de acontecimentos estranhos, introduzidos pela fala de Kirie e pelos comportamentos inquietantes do Sr. Saito, pai de Shuichi Saito, seu namorado, cuja obsessão crescente pela espiral começa a preocupar todos ao redor. O Sr. Saito é frequentemente visto observando caracóis, colecionando objetos em espiral e usando roupas com estampas de vórtices. Esses elementos, que à primeira vista podem não parecer inquietantes para o leitor, são interpretados como estranhos pelos personagens da história.

Shuichi estuda na cidade vizinha, Midoriyama, e retorna diariamente para Kurôzu, sendo recepcionado por Kirie. Durante seus encontros, ele compartilha com a namorada sua percepção de que ambos estão vivendo sob a influência de uma maldição ligada à espiral. Em um de seus relatos, afirma: "O mar de Midoriyama, a cidade vizinha, não é tão sombrio como o daqui. Aquele farol preto também é nefasto. Os montes que se erguem sorrateiramente por trás. As ruas todas cheias de bifurcações...tudo isso fica revirando os meus nervos" (Uzumaki, 2020, p. 21). Ou seja, o elemento do estranho não

está presente apenas no comportamento do pai, mas também na percepção sensível e desconfortável que Shuichi tem da própria paisagem natural da cidade (Andrade, 2017, p. 90).

Nesse contexto, ocorre uma mudança significativa na composição visual das páginas do mangá. As vinhetas (vide nota 5), que em grande parte da obra aparecem sobre fundo branco (tornando também brancas as sarjetas [vide nota 3]), passam a ser apresentadas sobre fundo preto em momentos específicos, como nas cenas que mostram a coleção de espirais do Sr. Saito. Assim, o autor recorre ao contraste visual, um recurso típico das histórias em quadrinhos, para marcar diferenças narrativas. Esse contraste entre páginas de fundo branco e fundo preto indica, em primeiro lugar, a oposição entre o que é recorrente e o que é pontual; em segundo, pode remeter também à alternância temporal, como entre passado e presente.

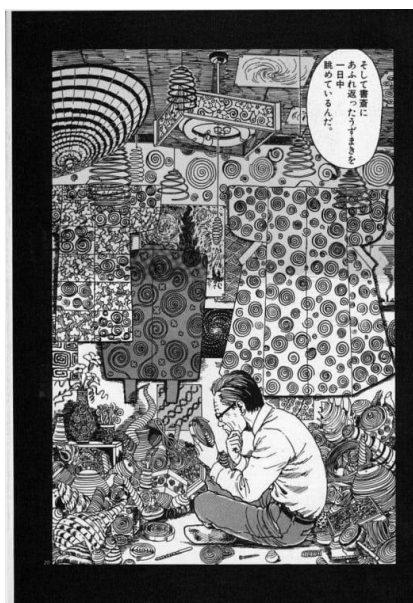
Isso se observa, por exemplo, quando Shuichi relata os comportamentos de seu pai a Kirie: “Ele está completamente obcecado por essa nova mania... parou de trabalhar e fica enfurnado no escritório” (Uzumaki, 2020, p. 25). Em seguida, na página posterior, vemos o pai com os objetos espiralados, e o fundo negro da cena funciona como uma espécie de “assinatura visual” que marca uma linha temporal distinta, semelhante a um *Flashback*, reforçada tanto pelo discurso dos personagens quanto pela alternância de planos de fundo. Esse recurso visual, que diferencia presente e passado por meio do uso de cores de fundo, também aparece em outras obras do gênero (Andrade, 2017, p. 91).

Figura 24- Shuichi fala para Kirie a obsessão do seu pai pela espiral.



Fonte: *Uzumaki*, 2020, p. 25.

Figura 25- O Sr. Saito e seus objetos espiralados.



Fonte: *Uzumaki*, 2020, p. 26.

Do ponto de vista da linguagem visual, as categorias estéticas do grotesco, discutidas por Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014), serão utilizadas para identificar em que meio o mangá do autor se encaixa melhor para compreender a estética na obra. Com efeito, as análises demonstraram que estão presente em *Uzumaki* o grotesco escatológico e teratológico. No primeiro capítulo, intitulado “Hélixmania”, o Sr. Saito se mostra com uma obsessão crescente pela espiral. Ele chega a encomendar ao pai de

Kirie a produção de um prato com o padrão de redemoinho. Mais tarde, porém, afirma à família que não precisa mais de objetos com espirais, pois descobriu que o próprio corpo pode se tornar uma espiral. Em uma cena perturbadora, Kirie, ao chegar à casa de Shuichi para entregar a encomenda, ouve do Sr. Saito que o prato não é mais necessário, pois, naquele a partir de então, disse acreditar que as espirais deveriam ser criadas pelas próprias pessoas, momento em que ele decide formar uma espiral com a própria língua.

Figura 26- Sr. Saito produz a espiral com a língua.



Fonte: *Uzumaki*, 2020, p. 39.

Na imagem (fig. 26), é possível observar a língua do Sr. Saito coberta de saliva, o que remete às secreções típicas do grotesco escatológico. Além disso, há o uso da deformidade corporal, com a língua representada em um tamanho exagerado, causando desconforto visual no leitor. O layout da página contribui para a fluidez da ação: vemos Kirie se assustando com a performance do Sr. Saito e, em seguida, deixando a encomenda cair no chão. As ranhuras ao fundo do terceiro quadro reforçam o dinamismo da cena e intensificam o impacto do susto vivido pelo personagem que observa a transformação.

Ao final do capítulo, o pai de Shuichi morre. Durante o funeral, Shuichi revela à namorada o verdadeiro motivo da morte, contrariando a versão aceita por todos, de que

ele havia caído da escada. O garoto relata que, ao perceberem o agravamento do estado mental do Sr. Saito, ele e sua mãe decidiram interná-lo em um hospital psiquiátrico. No entanto, ao procurarem por ele em casa, encontraram uma grande bacia de madeira em seu escritório. Ao abrirem a tampa, depararam com o corpo do Sr. Saito contorcido dentro do recipiente, em forma de espiral.

Figura 27- Sr. Saito contorcido em espiral.



Fonte: *Uzumaki*, 2020, p.43-44.

Essa imagem (fig. 27) se tornou uma das mais conhecidas da obra devido ao forte estranhamento que provoca. O body horror está presente de forma marcante na figura do Sr. Saito, cujo corpo aparece contorcido e deformado para se assemelhar a uma espiral. Shuichi explica que seu pai quebrou todos os ossos do próprio corpo para alcançar essa forma.

A cena é apresentada em uma página dupla, recurso utilizado para causar maior impacto visual e emocional. As páginas anteriores conduzem o leitor de maneira pausada, quadro a quadro, criando suspense enquanto a mãe do garoto abre a tampa da bacia, preparando o terreno para a revelação chocante na página seguinte, onde se vê a deformação extrema do pai. O desconforto gerado pela imagem está ligado tanto à distorção grotesca do corpo humano quanto ao contexto narrativo: o Sr. Saito estava tão obcecado pela espiral que se submeteu a uma morte dolorosa e perturbadora em nome dessa obsessão.

Outro capítulo que também se relaciona com as deformidades corporais é “Pessoas Contorcidas”, o quinto da obra. Nele, acompanhamos o jovem casal Kazunori e Yoriko,

filhos de famílias rivais que vivem em constante conflito, impedindo-os de ficarem juntos. Por conta disso, os dois passam a se encontrar às escondidas. Em determinado momento, Kazunori decide desabafar com Kirie, uma colega de infância, afirmando que os corações de suas famílias estão “contorcidos”, ou seja, deformados interiormente pela pobreza, pelo ressentimento e pela distorção da verdade, que é manipulada como forma de preservar a própria sanidade. Segundo ele, quando seres com visões tão distorcidas se encontram, vão se enroscando cada vez mais, até perderem o controle de si mesmos, tornando-se impossível se desvencilhar.

Shuichi, que descobre a situação do casal por meio da sua namorada, interpreta essa fala como mais uma manifestação da maldição da espiral, enquanto Kirie considera sua visão exagerada. Em um dos encontros secretos, Kazunori e Yoriko se abrigam em uma cabana e presenciam um casal de cobras copulando, uma cena que lhes provoca repulsa, mas que também antecipa simbolicamente o desfecho trágico da história. Mais adiante, os dois decidem fugir com a ajuda de Kirie e Shuichi, mas acabam sendo perseguidos pelos membros de ambas as famílias. No final, em um gesto desesperado e simbólico, Kazunori e Yoriko decidem replicar o que viram nas cobras: entrelaçam os corpos de forma irreversível e seguem em direção ao mar.

Figura 28- Kazunori e Yoriko enroscam os corpos.



Fonte: *Uzumaki*, 2020, p.172.

Na imagem (fig. 28), é possível perceber a deformação nos corpos dos dois personagens, que apresentam proporções anormais. Tal como aponta Fernanda Lima (2016), o grotesco manifesta-se também como uma mutação súbita, uma ruptura brusca com a forma canônica, ou seja, uma deformação inesperada e radical. A imagem, nesse sentido, provoca desconforto, pois a ação dos personagens escapa da ordem natural das coisas: seus corpos ultrapassam o limite da normalidade social e biologicamente concebida.

Ademais, o grotesco teratológico e escatológico se manifesta de forma intensa no capítulo “Caracol”, no qual acompanhamos o personagem Katayama, que começa a frequentar a escola apenas em dias de chuva e chega constantemente atrasado. Durante as aulas de vôlei, sua lentidão para sacar irrita alguns colegas, que decidem praticar *bullying* contra ele, retirando suas roupas à força.

Nesse momento, os alunos percebem uma mancha em forma de espiral nas costas de Katayama, que logo começa a crescer, formando um inchaço cada vez mais visível. Com o passar dos dias, o garoto sofre uma transformação completa, assumindo a forma de um caracol, sendo então colocado em um cercado pela própria turma. Posteriormente, seu agressor “principal”, Tsumura, também passa pela mesma mutação e é transferido para o mesmo espaço que Katayama. Após perderem a consciência humana, os dois começam a se reproduzir e, eventualmente, fogem do cercado.

Figura 29- Katayama se transformando em caracol.



Fonte: *Uzumaki*, 2020, p. 250.

Figura 30- Katayama e Tsumura acasalam.



Fonte: *Uzumaki*, 2020, p.265.

O aspecto grotesco teratológico da imagem começa com o próprio design de Katayama, que difere visivelmente dos demais personagens. Seu corpo é mais robusto e sua expressão facial, marcada por um sorriso constante, permanece a mesma durante

sua transformação gradual. Personagens como Katayama, tanto em animês quanto em algumas obras ocidentais, são frequentemente retratados como figuras excêntricas ou ingênuas, o que os torna alvos comuns de *bullying*.

A escolha estética de Junji Ito para a aparência de Katayama pode dialogar com esse estereótipo da pessoa gorda ser retratada de maneira cômica e repulsiva, nesse caso, associando-o à figura do caracol para acentuar a monstruosidade e o nojo provocados por sua metamorfose. No aspecto escatológico, há o destaque para sua pele constantemente molhada, já que ele só comparece à escola em dias chuvosos. Isso confere à sua aparência um aspecto ensebado e desagradável. Quando sua transformação em caracol se completa, essa impressão se intensifica com a presença de uma pele mucosa, semelhante à do animal, o que acentua ainda mais o efeito de repulsa visual.

Outro elemento que intensifica o incômodo da cena é a copulação entre os dois personagens, Katayama e Tsumura. Ainda que ambos estejam fisicamente transformados em caracóis, os demais personagens os reconhecem como humanos do sexo masculino, o que acrescenta uma camada de estranhamento à cena. Além disso, a relação entre os dois se torna ainda mais perturbadora pelo fato de Katayama ter sido vítima de *bullying* e Tsumura seu agressor, o que desloca a narrativa para um campo de ambiguidade ética e afetiva. A representação visual da mucosa expelida por meio do ato sexual, intensifica o aspecto grotesco da cena, inserindo-a no escopo do grotesco escatológico, uma vez que envolve excrementos corporais e elementos associados à repulsa.

Outro capítulo que exemplifica o grotesco escatológico é “Caos: Continuação e Fuga”, situado já nos momentos finais da obra. No primeiro segmento, acompanhamos Kirie, seu irmão Mitsuo, Shuichi e a jornalista Maruyama, que tentam encontrar um abrigo na cidade de Kurôzu, agora completamente deteriorada pela influência da espiral. No percurso, encontram-se três indivíduos que, também tentando escapar, mostram-se gradualmente consumidos pela loucura provocada pela forma espiral. Esses sujeitos manifestam um comportamento canibal, desejando devorar os humanos transformados em caracóis, vítimas da maldição que se espalha. A própria Maruyama e outros personagens acabam se transformando, inclusive Mitsuo. Em meio à fome extrema, os

personagens comem o cadáver de um humano-caracol, uma cena carregada de repulsa e desconforto visual e moral, típica do grotesco escatológico.

Na segunda parte do capítulo, os mesmos personagens seguem tentando escapar da cidade por uma trilha que leva à montanha. Durante a jornada, reencontram os três indivíduos do capítulo anterior, que alegam novamente querer fugir. Entretanto, ao perceberem que Mitsuo está se transformando em caracol, demonstram desejo de devorá-lo. A tensão culmina quando um dos companheiros, também em processo de transformação, completa sua conversão, sendo brutalmente devorado por um dos outros. A cena reforça a degradação humana provocada pela maldição e expõe os limites da sobrevivência, evidenciando os horrores físicos e morais que a espiral impõe.

Figura 31- Personagens comem um homem caracol.



Fonte: Uzumaki, 2020, p. 523.

Figura 32- Personagem come um homem caracol vivo.



Fonte: *Uzumaki*, 2020, p. 543.

Na primeira imagem (fig. 31), o elemento incômodo está na escatologia explícita da cena: três personagens devoram o corpo degradado de um homem-caracol. A figura, antes humana, encontra-se em decomposição, coberta por muco, uma excreção típica dos caracóis, que um dos personagens consome diretamente. A obsessão pela espiral e a fome extrema levam esses indivíduos a cometerem esse ato grotesco, marcado pela indiferença diante da condição anterior da vítima. O desconforto aumenta ao perceber que se trata de um ser outrora humano, agora reduzido a um corpo disforme e mucoso.

Segundo a biografia de Junji Ito (2024), o autor revela que seu medo está no próprio corpo humano, essa estrutura que carrega a mente e os pensamentos. Para ele, o que realmente assusta é quando o corpo se transforma, tornando-se algo incompreensível e inexplicável, uma criatura cuja mente ainda existe, mas escapa à racionalidade (Ito, 2024, p. 254). Isso se expressa de forma intensa na segunda imagem (fig. 32), em que um personagem devora um homem-caracol ainda vivo. A monstruosidade do ato revela uma transformação psíquica extrema, em que o indivíduo perde traços de humanidade e se aproxima do irracional, tornando-se ele próprio uma figura temida e grotesca.

Por último, é importante ressaltar sobre como os demais personagens sofrem com a maldição da espiral e como suas atitudes os tornam estranhos. Shuichi é o único que parece ter total consciência dos fenômenos causados pela espiral. Ele alerta constantemente sua namorada, Kirie, sobre os eventos bizarros e, várias vezes, pede para que saiam da cidade. No entanto, a namorada, embora tenha presenciado o

comportamento do Sr. Saito, contorcendo a língua em espiral e outros eventos subsequentes relacionados à forma, ainda acha exagero de Shuichi acreditar que o casal esteja sendo afetado pela maldição. Ao longo da obra, Shuichi se torna cada vez mais apático, como se sentisse a espiral dominá-lo lentamente, enquanto sua consciência da gravidade dos acontecimentos cresce.

Já Kirie, apesar de reagir inicialmente com horror às situações, passa a decidir continuar sua vida como se nada estivesse realmente acontecendo, como se ainda duvidasse da seriedade da situação. Os outros habitantes da cidade também demonstram uma atitude similar, nunca cogitando a ideia de deixar a cidade, buscando entender o fenômeno ou reagir com pânico. Em vez disso, eles se mantêm alheios, como se os eventos bizarros se tornassem parte da normalidade. Essa atitude dos personagens também se conecta com o grotesco, pois há uma subversão nas expectativas de reação. Em vez de assumirem funções ativas, como “heróis” ou agentes de transformação, eles se tornam figuras passivas, incapazes de romper o ciclo de horrores. Exemplos aparecem em capítulos em que moradores continuam suas rotinas mesmo diante de mortes, transformações monstruosas e fenômenos inexplicáveis, como se a própria lógica do absurdo fosse natural. As pessoas, portanto, não sentem pânico diante do estranho, permanecendo indiferentes às situações.

Wolfgang Kayser (1986) também observa que o grotesco é uma estrutura, um mundo alheado, que só se torna realmente grotesco quando o familiar se revela de forma repentina como estranho e sinistro. Em seu estudo, ele menciona que o grotesco não se baseia no medo da morte, mas na angústia de viver um mundo onde a segurança e a familiaridade se mostram, de repente, falsas e ilusórias. Como o autor observa, no grotesco, a surpresa e o inesperado são essenciais para causar o impacto do horror. Nesse sentido, Kurôzu, que inicialmente parecia uma cidade interiorana comum no Japão, torna-se gradualmente estranha à medida que os eventos se desenrolam.

As reações dos personagens, muitas vezes indiferentes ou alheias ao que ocorre ao seu redor, rompem com o que era familiar. Ao contrário dos demais, que seguem suas vidas de forma comum, Shuichi não consegue se adaptar a essa normalidade e se torna, progressivamente, o único personagem que age de forma coerente com o que se espera

diante de tal situação, refletindo a angústia de viver em um ambiente transformado pela espiral.

Os personagens da cidade não importam para a narrativa, e isso faz parte da estranheza que compõe o mangá, pois o leitor não sabe sobre a vida dos personagens, seus gostos, ou medos. A população apresenta uma indiferença em relação aos acontecimentos sobrenaturais e a degradação da cidade, não reagem com espanto ou resistência, como se esperaria de uma narrativa convencional. Eles permanecem alheios ou aceitam com naturalidade as situações absurdas que se sucedem. Essa apatia faz com que sejam mais vítimas do que protagonistas, submetendo-se a forças externas que os envolvem.

É interessante destacar que essa indiferença não é exclusiva de *Uzumaki*, mas recorrente nas obras do autor. Em *Tomie*, por exemplo, a jovem é o centro narrativo na história, os demais personagens pouco importam, são lembrados apenas por sua condição de vítimas e pela forma como sucumbem à influência da protagonista. Assim, nota-se que Junji Ito frequentemente constrói histórias em que a humanidade é retratada de modo secundário, o que intensifica o efeito grotesco.

4.5 O GROTESCO EM ZONA FANTASMA

O mangá *Zona Fantasma* (2023) é uma coletânea de contos publicados originalmente em uma revista online denominada *LINE MANGA*. Em seu posfácio, Junji Ito afirma que essa foi sua primeira experiência com uma série digital, destacando a principal diferença em relação às publicações em revistas impressas: a ausência de limitações quanto ao número de páginas. Segundo o autor, nas edições impressas há uma rigidez com relação à contagem de páginas, algo que não o incomodava em séries longas, mas que representava um desafio significativo para contos curtos.

Nesta coletânea, observam-se elementos do terror teratológico e escatológico, especialmente no capítulo dos Irmãos Hikizuri, também presente no mangá *Mortos de Amor* (2023). Além disso, o terror apresentado dialoga com aspectos do cotidiano, uma das principais fontes de inspiração para o autor. Na biografia publicada em *Buracos da*

Estranheza (2024), Junji Ito relata que suas ideias geralmente não surgem de elementos inerentemente assustadores, mas sim de cenários cotidianos, como paisagens, estruturas urbanas, habilidades incomuns de animais, mecanismos corporais, leis naturais e até sonhos (Ito, 2023, p. 189).

O conto "A Descida das Carpideiras" exemplifica bem essa abordagem. Acompanhamos o casal Yuzuru e Mako em uma viagem ao nordeste do Japão. Durante uma pausa na pequena estação de uma linha local, presenciam um velório no qual uma mulher chora intensamente. Descobrem que se trata de uma carpideira, figura tradicional contratada para lamentar nos funerais, considerada a maior forma de homenagem ao falecido. Após o episódio, Mako não consegue parar de chorar, nem mesmo ao retornar para casa. Preocupado, Yuzuru acredita que a origem do problema está naquele vilarejo e decide retornar com Mako ao local. Lá descobrem a "descida das carpideiras", uma aldeia onde todas as mulheres vivem em constante pranto, reverenciando uma figura lendária chamada Orui, carpideira mítica que, há duzentos anos, conheceu a "tristeza primordial" e, com seu choro incessante, formou um lago. Diante do comportamento de Mako, as mulheres da vila passam a crer que ela é a reencarnação de Orui, e que poderá se tornar sua nova deusa.

Figura 33- Maki chora por Orui.



Fonte: *Zona Fantasma*, 2023, p. 45.

O autor ainda explica, no posfácio do mangá, que se inspirou para escrever esse conto em uma mulher que, de tanto chorar, ficou com dois sulcos marcados no rosto pelas lágrimas, marcas que ele nomeou de "estradas das lágrimas" (Ito, 2023, p. 424).

Esse episódio cotidiano serviu como ponto de partida para a construção da narrativa, em que o choro das personagens é utilizado como recurso para provocar uma sensação de exagero e agonia. As lágrimas chegam a inundar objetos como mesas e camas, remetendo à ideia de desidratação do corpo, o que intensifica o desconforto do leitor. Além disso, o autor afirma que transformar temas aparentemente distantes do horror exige um forte impacto visual.

Apenas “desenhar” os elementos que integram as narrativas não é suficiente para causar medo, já que eles, por si só, não são naturalmente assustadores. Por isso, Junji Ito ressalta a importância de “caprichar” no traço e é justamente esse cuidado com os detalhes, como o uso intenso de hachuras e texturas, que confere às suas obras um caráter perturbador e marcante (Ito, 2023, p. 189).

Figura 34- A Lendária Carpideira Orui.



Fonte: *Zona Fantasma*, 2023, p. 35.

Um outro capítulo que também se relaciona com o cotidiano é “O Soberano Demônio da Poeira”. Neste conto, acompanhamos o garoto Yuichi, que vive em uma cidade balneária marcada pela decadência: muitos hotéis e hospedarias faliram após a crise imobiliária, deixando para trás construções abandonadas e desativadas há

décadas. Esses espaços, onde o menino costuma brincar, estão tomados pela poeira, inclusive a hospedaria onde mora com seu pai e duas funcionárias.

O pai de Yuichi, pertencente à linhagem Shiozone, proíbe o filho de frequentar os locais abandonados, alegando que o garoto “traz a poeira com ele” e que é nesses espaços que habita o “Soberano Demônio da Poeira”, entidade mítica que teria causado a falência dos estabelecimentos da região. Com o desenrolar da narrativa, uma das funcionárias morre, algo que, segundo o pai, é comum ao longo das gerações da família, e a outra começa a enlouquecer devido à presença da poeira.

O cotidiano aqui é atravessado por um elemento comum, a poeira, que, apesar de não causar repulsa imediata, provoca incômodo e estranhamento. No posfácio do mangá, Junji Ito revela que a inspiração para o conto surgiu quando passou a morar sozinho e percebeu o quão incômoda era a poeira acumulada nos ambientes. Em sua biografia, o autor afirma: “Se um fenômeno estranho acontece dentro de casa, é terror; se acontece fora, vira ficção científica.” Ou seja, o medo nasce quando o espaço íntimo e doméstico é invadido por algo desconhecido e incontrolável, um sentimento central na construção do horror cotidiano característico de sua obra (Ito, 2024, p.138).

O medo, tem de vir quando o problema está envolto do personagem, sendo algo com que ele tem de lidar, em que o terror acontece dentro de espaços fechados – e o que mais apavora o ser humano é ter o seu espaço invadido por algo desconhecido. O autor também utilizou de traços e hachuras neste capítulo para intensificar o sentimento desagradável.

Figura 35- Soberano Demônio da Poeira.



Fonte: *Zona Fantasma*, 2023, p.276.

Junji Ito também utiliza a subversão, característica fundamental do grotesco (conforme vimos em Bakhtin), para causar incômodo e estranhamento. Uma das funcionárias que cuida do estabelecimento e de Yuichi, Nihei, começa a apresentar sinais de enlouquecimento, possivelmente como um dos efeitos colaterais provocados pelo "demônio da poeira". Ela passa a comer poeira compulsivamente, seu rosto assume uma expressão maníaca, e afirma estar grávida do senhorio, mesmo sem ter tido qualquer relação sexual com ele. Segundo a própria personagem, ela teria incorporado o "senhor em pessoa", carregando-o dentro de si. O aspecto mais perturbador dessa transformação é que Nihei mantém uma relação próxima com Yuichi, assumindo, de maneira simbólica, atitudes maternas em relação ao garoto.

O menino, por sua vez, torna-se o principal receptor das bizarrices que ocorrem dentro da casa, sendo espectador direto do colapso daquele espaço que deveria ser de proteção e familiaridade. No posfácio da obra, Ito afirma que costuma subverter premissas para criar ideias: é justamente essa inversão que vemos no episódio desse conto. A figura da funcionária doce, que cuida da criança em ausência da mãe, transforma-se naquela que representa ameaça, encarnando o oposto do papel tradicionalmente esperado. A relação entre Yuichi e seu pai também carrega essa subversão: o homem trata o filho com frieza e rigidez, contrariando a ideia de amparo e

afeto parental. Essas inversões ou faltas/ausências ampliam o efeito grotesco ao romper com expectativas culturais e afetivas ligadas à família e ao cuidado.

Junji Ito reconhece que o uso desse método não é inovador, mas ainda assim pode funcionar para criar uma atmosfera de terror e estranheza. Não é inovador vermos pais na ficção que são frios ou cruéis com seus filhos, mas, nesse caso, a relação dos dois é muito crua e beira o absurdo, por exemplo, quando leva o filho até o sótão da casa e lhe mostra os cadáveres das antigas empregadas, de maneira indiferente, que faleceram em outras gerações em que serviram a família. Porém, provavelmente, por desde o início vermos na sua primeira interação com a criança já chocar, porque no começo do capítulo bateu no rosto do filho por ele ter perambulado nos prédios abandonados, sabemos que o homem é insano, o que faz com que o leitor se surpreenda mesmo é com Nihei, pois até a metade do capítulo, a funcionária trata bem o Yuichi, e a sua loucura aparece aos poucos e vai escalonando, tornando-a chocante e aterrorizadora.

Figura 36- Nihei tenta matar Yuichi.



Fonte: *Zona Fantasma*, 2023, p. 264.

No artigo “A Estética do Grotesco na Arte e Narrativa de Mangás (2023)”, Márcio Rodrigues discute a relação entre o grotesco e a sexualidade, destacando como diversos mangakás exploram esse tema de forma perturbadora, evidenciando tabus da sociedade japonesa. Ele observa que essas representações diferem do entendimento ocidental, já que a cultura japonesa possui normas e valores próprios sobre sexualidade, o que exige do leitor uma análise que considere suas particularidades e contextos culturais

(Rodrigues, 2023, p. 14) – que, sem dúvida, contribui para a sua expansão de conhecimento de outras culturas.

Figura 37- O Sonho da Mulher do Pescador, xilogravura em estilo Ukiyo-e, por Hokusai Katsushita.



Fonte: *A estética do grotesco na arte e narrativa de mangás*, Rodrigues, 2023, p. 15.

Um exemplo disso é a famosa xilogravura de Hokusai Katsushika, pertencente à coletânea Kinoue Komatsu, em que uma mulher é retratada em interação sexual com polvos, tocando seus seios, boca e genitália. A questão que se levanta é: essa imagem pode ser considerada grotesca? Há múltiplas interpretações possíveis. Para alguns, a cena causa desconforto ou repulsa, sendo percebida como grotesca; para outros, pode ser apenas uma fantasia erótica. É fundamental entender o que tal imagem representa dentro da cultura japonesa. O polvo, por exemplo, é um animal comum na cultura do país, presente até mesmo na culinária. Assim, a cena pode ser interpretada como uma fusão simbólica entre humano e animal, sem necessariamente carregar conotações grotescas ou eróticas segundo o olhar cultural japonês.

Márcio Rodrigues (2023, p. 16-17), citando Georges Didi-Huberman (1998), reforça que a imagem é sempre uma construção cultural e histórica, cuja interpretação está atrelada a ideologias e ao contexto em que está inserida. No período Edo, a representação de uma mulher entrelaçada por polvos pode estar relacionada à mitologia ou a repertórios simbólicos próprios da época e não, obrigatoriamente, ao grotesco ou ao erotismo. Assim, ao se aplicar essa lógica às discussões sobre o grotesco, compreende-se que sua interpretação não é universal, sendo atravessada por olhares culturais e anacrônicos.

Esse mesmo princípio pode ser observado no capítulo “Corrente de Espíritos em Aokigahara”, do mangá *Zona Fantasma* (2023). Nele, acompanhamos Mika e seu namorado Norio, que viajam à floresta de Aokigahara, nos arredores do Monte Fuji, com a intenção de tirar suas próprias vidas, após Norio receber um diagnóstico de doença terminal. Mika decide acompanhá-lo nessa decisão, e os dois passam a noite na floresta à procura de um local ideal. Durante a busca, veem uma luz brilhante e encontram uma caverna com forma animalesca, que lembra um dragão. Norio conta a lenda da “boca do dragão”, por onde passa uma “corrente de espíritos”, fenômeno em que almas se aglomeram e se deslocam, deixando um rastro conhecido como “língua do dragão”.

Os dois decidem esperar pela corrente seguinte. Quando ela aparece, Norio se lança dentro dela, começando a sofrer transformações físicas que o deixam com uma aparência esguia, considerada por ele mais bela. Posteriormente, encontra outra personagem, Mitsuya Wada, que também se junta à corrente e Mika apenas observa ambos pularem na corrente, mais de uma vez, preocupada com a situação. Os rapazes, juntos, passam por transformações corporais e afirmam atingir uma forma de beleza idealizada. A narrativa sugere uma dimensão erótica no contato com os espíritos: os corpos dos personagens são lambidos por essas entidades, e o ato de lambar entre Norio e Mitsuya ganha um caráter simultaneamente carnal e simbólico, mesclando sensualidade e pureza.

Esse desconforto narrativo surge da fusão entre o erótico e o místico, elementos que, à primeira vista, parecem antagônicos, mas que, dentro da lógica da obra compõem uma visão apoteótica da beleza. O capítulo não evoca medo direto, mas sim estranhamento, por retratar atitudes que, embora pareçam eróticas aos nossos olhos, para os personagens expressam algo transcendental. Assim como ocorre na xilogravura em estilo *Ukiyo-e*, a cena mistura conceitos culturalmente distintos, o que gera um efeito grotesco não pelo explícito, mas pela justaposição entre o imaginário espiritual e o sexual.

Figura 38- Norio lambe Mitsuya.



Fonte: *Zona Fantasma*, 2023, p.157.

Ao final, os personagens descobrem que a corrente de espíritos, na verdade, é composta por pessoas que também tentaram suicídio em Aokigahara e permaneceram naquele estado deformado enquanto vagavam pela floresta à procura da verdadeira corrente espiritual. O desconforto cresce quando percebemos que os seres que lambem os personagens não são entidades divinas, mas sim outros humanos. Provavelmente, Junji Ito buscou provocar estranheza e inquietação ao revelar que o que parecia ser sagrado ou sublime era, na verdade, humano, um artifício típico do grotesco. Ainda assim, mesmo diante dessa revelação, o capítulo mantém uma atmosfera apoteótica, uma tentativa de pureza e exaltação construída a partir do incompreensível. Essa tensão entre o espiritual e o terreno, o sublime e o grotesco, causa um efeito ambíguo, simultaneamente belo e perturbador.

Por fim, será analisado o grotesco teratológico e escatológico presente na coletânea dos Bizarros Irmãos Hikizuri. Junji Ito escreveu três contos centrados nessa família: dois publicados no mangá *Mortos de Amor* (2023) e o terceiro em *Zona Fantasma*. Serão abordados aqui o primeiro e o último conto, a fim de explorar essas duas vertentes do grotesco. O primeiro capítulo, “O Namorado da Filha do Meio”, introduz Narumi, filha do meio da família Hikizuri, que liga para seu interesse romântico, Kotani, dizendo estar prestes a cometer suicídio pulando de uma ponte.

Em seguida, somos apresentados aos demais membros da família: Kazuya, o primogênito; Shigoro, o filho do meio; Hitoshi, o caçula dos irmãos; Kinako, a irmã mais velha; e Misako, a caçula. Todos são retratados com um humor controverso, evidenciando suas personalidades excêntricas. O mais velho, por exemplo, é o líder da família, e sempre tenta exercer a sua autoridade; nota-se, porém, que pelas suas alterações de humor, Kazuya é um tanto inseguro e atrapalhado.

Após ser acolhida na casa de Kotani, Narumi é localizada por Shigoro, que a força a voltar para casa. Em uma discussão familiar sobre sua conduta, após o seu retorno, Narumi ameaça atear fogo em si mesma — um gesto que os irmãos encaram como chantagem emocional recorrente. Em uma cena chocante, vemos um corpo carbonizado que o leitor acredita ser o de Narumi. Os irmãos decidem pregar uma peça em Kotani, responsabilizando-o por sua suposta morte, e o convidam para o velório. Lá, o forçam a deitar-se ao lado do corpo queimado, e, no momento em que Narumi aparece viva, Kotani sofre um ataque cardíaco e morre. Os irmãos, então, enterram seu corpo no quintal, junto aos túmulos dos pais, uma mistura de tragicomédia e morbidez que ilustra bem o grotesco.

Já o conto “O Tio Kentarousuke” adota um tom mais escrachado e grotesco escatológico. Nele, conhecemos Hotaru, uma jovem que busca descobrir suas origens genealógicas e acaba encontrando os irmãos Hikizuri. A família tenta ressuscitar o tio falecido, mas as constantes brigas entre eles dificultam o processo. Tanto Kazuya quanto Shigoro se interessam por Hotaru, e Kazuya tenta despistar o irmão para flertar com ela. Após finalmente trazerem o tio de volta à vida, a família depara com resultados inesperados, aprofundando o tom grotesco da narrativa.

Nesse capítulo, Narumi, novamente fugida de casa, é mencionada por Misako, que a acusa de fingir tentativas de suicídio apenas para chamar atenção, em que exclama, de maneira sarcástica, que a sua irmã sempre fala que irá morrer, mas isso nunca acontece, apenas o homem que se relaciona com ela falece. O tio, recém-revivido, ouve isso e, surpreso, questiona: “Se matar? E só o homem morre?”, numa cena tragicômica que expõe a disfuncionalidade e a ironia cruel dessa família. Ao correr atrás de Narumi, Kazuya pede para que sua irmã pare de falar isso, pois pode assustá-la novamente. A subversão do drama com a comédia grotesca é uma das marcas centrais

dessa série de três contos, reforçando os elementos do grotesco escatológico em meio a uma estética cartunesca e absurda.

Figura 39- Kasuya alerta sua irmã.



Fonte: *Zona Fantasma*, 2023, p.376.

A dimensão grotesca e o horror manifestam-se diretamente na figura de Kentanosuke. Por ser um zumbi, ele apresenta um corpo decrepito, coberto por muco, ossos à mostra e uma pele em decomposição. Sua língua, constantemente exposta e com feridas, intensifica o aspecto escatológico da narrativa, ao exibir partes íntimas e repulsivas do corpo humano de forma exagerada. O horror cômico também se revela nas falas de Misako sobre Narumi, ao descrever os comportamentos absurdos da irmã com um tom de deboche e naturalidade, provocando um efeito cômico diante de situações extremas.

No desfecho do capítulo, a escatologia grotesca atinge um novo ápice: Kentanosuke começa a perseguir Narumi com Hitoshi, e, nesse processo, começa a se deformar e a emitir uma espécie de fumaça gasosa que se associa a fragmentos corporais. Essa névoa revela a figura de Hariyo, mãe de Hotaru e antiga amante de Kentanosuke, o que sugere que o zumbi é pai do personagem. Em uma cena de desconforto acentuado, o tio afirma que Hariyo está carregada de carma e começa a lambê-la, mesmo em seu estado gasoso.

Hitoshi, por sua vez, também passa a expelir essa substância em uma imagem ambígua que remete à saliva, mas que, na verdade, revela outro ser: o tio Gouzou, irmão de Kentanosuke, que emerge da boca do menino com raiva por ter sido traído. Essas cenas intensificam o horror escatológico ao mesclar fluidos corporais, como saliva, a ações simbólicas de excreção e contato físico grotesco, um zumbi lambendo uma entidade entre o sólido e o gasoso. A estética nojenta e o absurdo se entrelaçam para provocar tanto repulsa quanto um humor macabro.

Figura 40- Kentanosuke lambe Hariyo.



Fonte: *Zona Fantasma*, 2023, p. 382.

Figura 41- Hitoshi expele seu outro tio.



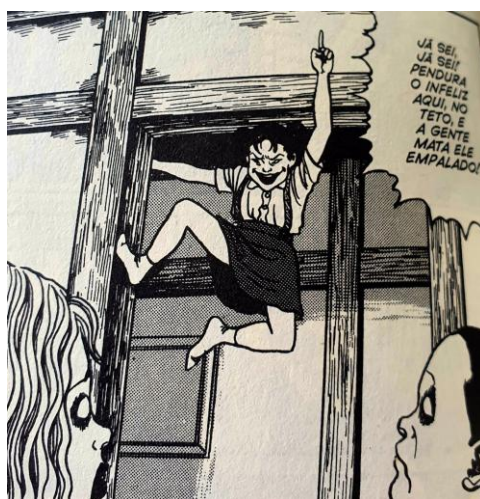
Fonte: *Zona Fantasma*, 2023, p. 382.

Junji Ito constrói esses dois contos com a intenção clara de unir horror e humor mórbido, pois temas como morte e suicídio são tratados com naturalidade e utilizados

como recurso cômico, com o apoio numa dinâmica familiar que apesar de distorcida possui traços reconhecíveis na realidade. Há brigas entre irmãos, inveja, caprichos infantis, como a irmã mais nova que apesar de ter atitudes e falas bizarras, ainda sim mantém comportamentos típicos de uma criança, é cheia de energia e brincalhona. Esse contraste cria um efeito peculiar: o terror das situações vividas pelos irmãos, que se mistura a uma estranha familiaridade, tornando-os uma família atrapalhada dentro de um contexto macabro, que une o terror com humor de maneira única.

O irmão mais velho, Kazuya, tenta se posicionar como líder, mesmo sendo desajeitado. Shigoro sente raiva de sua autoridade e age de forma provocadora, quase infantil. Kinako é tomada pelo ciúme de Narumi, considerada mais atraente, e tenta se comportar de forma madura, embora suas atitudes revelem o contrário. Hitoshi parece ser o mais equilibrado, o que o torna alvo frequente das provocações. Já Misako, com expressões demoníacas e comportamento brincalhão, oscila entre o terror e a inocência infantil.

Figura 42-Comportamento bizarro de Misako.

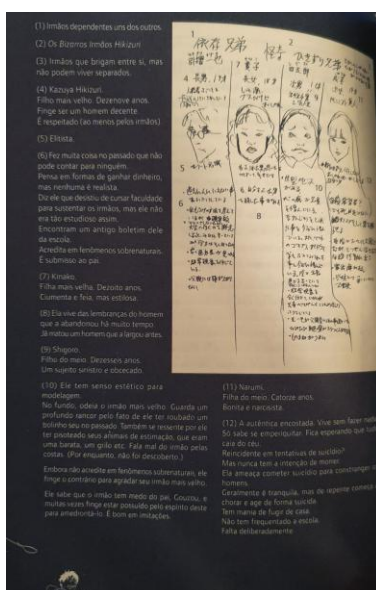


Fonte: *Mortos de Amor*, 2023, p. 263.

Na biografia do autor, Junji Ito afirma que, embora as atitudes dos irmãos sejam reprováveis, ele os considerou mais interessantes para uma história de horror. Na página 223 de *Buracos da Estranheza* (2024), ele descreve com humor suas anotações iniciais sobre os personagens, como no caso de Kinako, definida como “ciumenta e feia mas

estilosa, que vive das lembranças do homem que a abandonou e que já matou um homem que a largou antes”. Essa caracterização, cômica e mórbida, reafirma o tom do grotesco como um recurso narrativo essencial para o autor.

Figura 43- Rascunho da criação dos irmãos Hikizuri.



Fonte: *Buracos da Estranheza*, 2024, p. 223.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa se propôs a analisar a categoria estética do grotesco por meio dos mangás de Junji Ito, investigando como esse conceito se expressa tanto em sua linguagem visual quanto na narrativa. Para isso, houve uma delimitação teórica dos autores escolhidos, que abordam o conceito de grotesco, além das sistematizações acerca de elementos que compõem esse universo de produção cultural, os mangás. Essa base permitiu compreender uma construção estética em sua complexidade conceitual, em que se reconhece, ao mesmo tempo, suas diferentes manifestações, uma cultural e outra, estilística. Além disso, buscou-se compreender a linguagem dos mangás, com a exploração de sua estrutura narrativa e as particularidades do estilo oriental – tanto no conteúdo como nas formas de expressão visual dele.

O layout nos mangás abordados no capítulo “Layout como Narrativa” permitiu compreender a narrativa verbo-visual que Junji Ito utilizou para desenvolver as suas obras. Em *Uzumaki* (2020), o autor empregou nas imagens o layout em vertical para representar o ritmo que a cena tem, com o Sr. Saito que deforma a sua língua e Kirie derruba a caixa no chão. Também ocorre na sarjeta das páginas a ideia da passagem de tempo que alguns mangakás empregam nas suas obras para representar o momento presente ou passado. Junji Ito utiliza a cor preta no fundo da imagem para abordar o passado, enquanto a cor branca é usada para o momento presente. Assim como demonstrado durante as análises com a história de Shuichi, quando fala do seu pai obcecado pela espiral, numa sequência em que se tem a mudança do branco para o preto, para se mostrar o *Flashback*.

A análise das obras revelou que os mangás de Junji Ito dialogam com o grotesco em diferentes níveis: em *Uzumaki* (2020), o grotesco manifesta-se de forma coletiva e espiralada, com a deformação dos corpos e da própria percepção do tempo. Em *Tomie* (2021), ele se relaciona à feminilidade monstruosa e à repetição traumática. Em *Zona Fantasma* (2023), surge da justaposição entre cotidiano, espiritualidade e humor mórbido, especialmente no episódio dos irmãos Hikizuri. Nesses casos, destacam-se o grotesco escatológico (secreções, excrementos), o teratológico (deformidades, corpos monstruosos) e o crítico (ironia e subversão de papéis sociais).

Diante disso, ou seja, com essas temáticas e desdobramentos dos conceitos de grotesco, os mangás no Brasil vem crescendo cada vez mais com relação ao público leitor, com forte presença de editoras como Panini, JBC, Newpop, Devir e Pipoca & Nanquim. O sucesso da publicação de Junji Ito impulsionou a chegada de novos autores ao país e fortaleceu o gênero de horror e o grotesco nessas terras, ampliando consideravelmente o alcance cultural do mangá. Junji Ito foi publicado pela primeira vez no Brasil pela editora Conrad, com *Uzumaki* em 2006. Posteriormente, a Devir publicou a obra e faz isso até os dias de hoje.

Durante a pandemia da Covid-2019, a Pipoca & Nanquim lançou *Tomie* (2021) e mais adiante lançou outras obras de Junji Ito, que também movimentaram outras editoras a publicarem mais de suas coletâneas e a investirem em mais mangás do gênero – o que contribuiu para que outros artistas ficassem conhecidos no Brasil. Assim, Junji Ito não apenas movimentou o interesse do público pelos mangás grotescos, mas também contribuiu para expandir o alcance do gênero de horror dos quadrinhos japoneses no Brasil, o que o coloca entre os autores mais reconhecidos dessa categoria.

Dado o exposto, reitera-se a afirmação de que a pesquisa se mostra relevante para o campo da Comunicação Social, ao evidenciar como os mangás de Junji Ito articulam elementos visuais e narrativos para comunicar o grotesco, pois articula narrativas gráficas (ou ainda, verbais e visuais) que transmitem significados que exploram o grotesco como estratégia estética e comunicacional, que, como mencionado anteriormente, constrói-se a partir de deformidades, excrementos humanos, personagens com atitudes e aparências cômicas atrelado ao humor e horror, além de também dialogar com a criticidade.

Por fim, este trabalho abre espaço para projetos futuros, como a produção de artigos acadêmicos para aprofundar mais os tópicos abordados, como a trajetória dos mangás, a maneira como a narrativa visual é desenvolvida e relacionada ao conteúdo verbal, por meio da estrutura dos quadros e a relação dos japoneses – ou outras culturas – com o grotesco.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Editora Hucitec: 1987, p. 419.

BECKER, Morgana. figurações de monstrosidades em Tomie, de Junji Ito. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Porto Alegre, 2023, p. 42.

BITTENCOURT, Danilo. Espirais da interpretação: o horror e o grotesco em Uzumaki. 2017. **Dissertação**. Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2017, p. 73.

CAVALCANTE, Roseane. A figurativização da metamorfose e do antropomorfismo nos filmes do Studio Ghibli. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Universidade Federal de Pernambuco, Comunicação Social, 2023, p. 186.

COSTA, Francisco. O grotesco como categoria estética: discussões conceituais. Curitiba: **O mosaico**. Paraná: Universidade estadual do Paraná, 2020, p. 546.

COSTA, Kelvin. *O que são filmes Body Horror? Conheça o subgênero de filmes de terror*. Disponível em: https://olhardigital.com.br/2024/11/21/cinema-e-streaming/o-que-sao-filmes-body-horror-conheca-o-subgenero-de-filmes-de-terror/#google_vignette. 21 de nov. 2024. <Acesso em 20 de ago. 2025>.

CULTURE MECHANISM. **Katsushita Hokusai, the great wave off Kanagawa**. Disponível em: <https://culturemechanism.blogspot.com/2013/07/katsushika-hokusai-great-wave-of.html>. 29 de jul. 2025 <Acesso em: 4 de mar. 2025>

DARKSIDE. Splatterpunk: o terror sem limites. Disponível em: <https://darkside.blog.br/splatterpunk-o-terror-sem-limites/>. 10 de fev. 2022. <Acesso em 20 de ago. 2025>.

DIEHL, Astor; TATIM, Denise. **Pesquisa em Ciências Sociais Aplicadas**. 1ª reimpressão. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006, p. 168.

EUGÊNIO, Luciana; NESELLO, Liber. *O Layout do mangá como elemento de narrativa: uma análise de Card Captor Sakura*. **Artigo**. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2019. p. 18.

ITO, Junji. **Buracos da Estranheza**. 1. ed. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2024, p. 305

ITO, Junji. **Mortos de Amor**. 1ª. ed. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2023, p. 428

ITO, Junji. **Vênus invisível: Coleção de histórias curtas o melhor de Junji Ito**. 1ª. ed. São Paulo: Devir, 2022. p. 139-158.

ITO, Junji. **Tomie**, vol.1. 1ª; ed. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2021, p.376.

ITO, Junji. **Tomie**, vol.2. 1ª; ed. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2021, p. 376

ITO, Junji. **Uzumaki**. 3ª, ed. São Paulo: Devir, 2020, p. 368.

ITO, Junji. **Zona Fantasma**, 1ª, ed. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2023, p. 431.

KAYSER, Wolfgang. **O grotesco**. São Paulo: Perspectiva: 1986, p.162.

KOYAMA, Brigitte. **Mil anos de mangá**. 1ª. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2022. (p. 372)

LIMA, Fernanda. Do grotesco: etimologia e conceituação estética. **Artigo**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, v. 9, n.1, p. 1-18, mar. 2016. Revista InterteXto/ISSN: 1981-0601, p. 19.

PIPOCA & NANQUIM. **História da carreira completa de Junji Ito e Todos os seus mangás|Mestres da Nona Arte 17**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QFJaljHSGa8&t=951s>. <Acesso em: 12 de out. 2024>.

RODRIGUES, Márcio. **A estética do grotesco na arte e narrativa de mangás**. *Palíndromo*, Florianópolis, v. 15, n. 36, p. 01-28, jun.-set. 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/2175234615362023e0009>, p 28.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O Império do Grotesco**. Rio de Janeiro: Mauad, 2014, p. 155.

UFRGS. Torture Porn disponível em: <https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa.c/22850>. 07 de jul. 2020. <Acesso em 20 de ago. 2025>.

UNESCO. Teatro Kabuki. Disponível em: <https://ich-unesco.org.translate.google/en/RL/kabukitheatre00163? x tr sl=en& x tr tl=pt& x tr hl=pt& x tr pto=tc> <Acesso em 20 de ago. 2025>.