

Uma proposta metodológica para os estudos de histórias em quadrinhos: Cotidiano e Melancolia em *Solanin*, de Inio Asano¹

Caio Rennery de Oliveira Silva²
Universidade Federal do Ceará – UFC

RESUMO

As histórias em quadrinhos têm sido objeto de pesquisa de diferentes áreas do conhecimento, o que garante a esse objeto um caráter interdisciplinar, que é uma característica compartilhada com a própria área da Comunicação. Por conta disso, é difícil encontrar uma metodologia adequada para o estudo desse objeto. Assim, esse trabalho, que faz parte de uma dissertação em andamento, tem como objetivo discutir uma metodologia que dê conta dos estudos sobre cotidiano e melancolia no mangá *Solanin*, de Inio Asano. Assim, espera-se construir a metodologia do trabalho em andamento e propor uma forma de analisar histórias em quadrinhos.

PALAVRAS-CHAVE

Metodologia; Comunicação; Histórias em quadrinhos; Cotidiano; Melancolia.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os quadrinhos têm sido objeto de estudo de diferentes áreas do conhecimento e é possível analisá-los sobre o crivo de diferentes perspectivas e abordagens. As técnicas que podem ser utilizadas vão mudar a depender do objetivo do pesquisador. Dessa forma, os quadrinhos se colocam como objeto interdisciplinar. Assim, faz-se necessário esclarecer por que o estudo das histórias em quadrinhos se configura dentro da área da Comunicação, apesar de não excluir outras áreas.

Aqui, defendemos que os quadrinhos como conhecemos hoje nasceram com o surgimento da imprensa, dessa forma, são considerados uma arte das massas (Luyten, 1987) e, por conta de seu surgimento, pode e deve ser estudado pela área da Comunicação, pois para Lopes (2003, p. 14) “o estudos dos fenômenos da comunicação dentro da cultura industrializada é o que concebemos como o objeto da Comunicação”.

Luyten, na obra de referência que trabalharemos neste estudo, *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* (2014), coloca as histórias em quadrinhos japonesas, os mangás, como esse objeto massificado, dentro de um contexto de um país arrasado no pós-guerra:

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (A linguagem dos quadrinhos: epistemologia da comunicação entre quadros), evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação – PPGCOM da UFC, email: caiorenneryufc@gmail.com

Não se pode esquecer do período da era de pobreza generalizada e da necessidade de diversão barata. E os quadrinhos representavam exatamente isso: muitas páginas de diversão (e esquecimento) a baixo custo. Nos primeiros anos do pós-guerra, encontrava-se dificuldade até para conseguir papel, mas isso foi resolvido com a utilização de papel jornal para as revistas, costume seguido até hoje, apesar da mudança da economia, dando uma característica singular na forma de editoração (Luyten, 2014, p. 19).

É importante salientar que não podemos deixar de lado o paradigma de pesquisa, pois “ele determina quais problemas são investigados, quais dados são considerados pertinentes, que técnicas de investigação são utilizadas e que tipos de solução se admitem aos problemas” (Lopes, 2003, p. 36).

Finalmente, esse trabalho faz parte da dissertação em andamento na qual buscamos, como objetivo, entender como cotidiano e melancolia são representados quadrinisticamente na obra *Solanin*, de Inio Asano. Para tal, nossa metodologia precisa dar conta, inicialmente, de entender as especificidades da linguagem quadrinística, para assim definirmos nossos métodos e técnicas de análise. Além disso, a metodologia proposta neste trabalho também pode ser utilizada para outros estudos que tenham as histórias em quadrinhos como objeto.

2 AS LINGUAGENS DOS QUADRINHOS

Autores como McCloud (2005; 2006) e Eisner (1999, 2008), contribuíram para a compreensão dos quadrinhos como linguagem, partindo de definições muito preliminares do que seria a nona arte. Barbieri (2017) defende o quadrinho como uma linguagem filha de outras: “historicamente, (a linguagem do quadrinho) nasce como uma derivação de linguagens como a da ilustração, da caricatura, da literatura ilustrada. Compartilha, em consequência disso, muitas das características dessas linguagens, mas é por natureza muito distinta de cada uma delas (Barbieri, 2017, p. 38, grifos nossos).”

Enquanto Barbieri, em sua obra, pretende analisar o quadrinho ao falar sobre suas semelhanças e diferenças com outras linguagens, Postema (2018, p. 27) traz uma definição do que a autora considera relevante na linguagem quadrinística: “A linguagem dos quadrinhos se apoia na força de suas ausências, nos seus *gaps* ou lacunas”.

Dessa forma, apesar de que os quadrinhos se relacionem com diferentes linguagens (Barbieri, 2017), ele possui autonomia como linguagem. Entender a

linguagem quadrinística é, então, tornar o pesquisador capaz de analisar os gêneros dos quadrinhos e temas de forma exitosa.

3 SOLANIN: CONTEXTUALIZAÇÃO E DELIMITAÇÃO

Na indústria de quadrinhos japonesa, há divisões de acordo com a faixa etária do público. Assim, cada quadrinho é classificado de acordo com parâmetros de idade e gênero do público. Os *shounen*, por exemplo, são os mangás, em seu cerne, destinados ao público masculino juvenil. Para o público feminino, há os *shoujo*. Cada demografia carrega especificidades próprias. Os *shounen*, por exemplo, carregam significativo código de honra e ética advindo dos samurais, chamado de *Bushidô*, ideais esses que movem os protagonistas das histórias (Braga e Lucas, 2012).

Além do *shounen* e *shoujo* mangá, há o *seinen*, mangá destinado ao público masculino adulto, cuja obra *Solanin*, escrita e desenhada por Inio Asano, faz parte demograficamente. Asano é famoso por construir histórias densas e ligadas ao cotidiano, a vida do ser humano ordinário (Certeau, 2021), o que favorece a identificação por parte do público. Também traz personagens dúbios, repletos de questões existenciais, que contestam o que a sociedade os impõe e veem o cotidiano de forma tediosa (Schneider, 2019) e com melancolia (Freud, 2011). Em *Solanin* não é diferente.

O *seinen* como se conhece hoje é influenciada pelo *gekigá*. Essa estética foi muito famosa no Japão nas décadas de 50 e 60, como uma contracultura da época, em que o meio dos mangás era dominado pelos *kodomo mangá*, obras destinadas ao público infantil. Os artistas da época queriam um espaço para publicar obras mais maduras. Nesse contexto, surge a revista Garo que ajudou a sociedade japonesa a enxergar os quadrinhos como importante objeto cultural para além de conteúdo para crianças (Suzuki, 2023).

Além disso,

Como muitos artistas de *gekigá* foram contratados por grandes editoras na década de 1960 para escrever para as até então novas revistas de mangá *seinen* (voltadas para jovens adultos do sexo masculino), a rápida comercialização e massificação do *gekigá* nos anos 1970 foram desenvolvimentos previsíveis. Na década de 1980, o *gekigá* já estava completamente integrado à cultura dos quadrinhos japoneses; seu caráter alternativo foi diminuindo à medida que a

indústria de mangás como um todo se tornava mais comercial (Suzuki, 2023, p. 309, tradução nossa).

Dessa forma, as especificidades do mangá também são relevantes, e, para isso, faremos uso de *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* (2014), de Sonia Bibe Luyten, *Mil anos de mangá* (2022), de Brigitte Koyama-Richard e *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos* (2006), de Paul Gravett.

Dessa maneira, observamos, a partir de Luyten (2010), que é muito difícil desvincular os estudos dos quadrinhos japoneses de questões muito específicas dessa cultura. Um exemplo disso é como tempo e espaço podem ser observados na cultura e narrativas japonesas (Kato, 2012).

4 UM PERCURSO METODOLÓGICO

Vergueiro, em *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos* (2017), levanta alguns possíveis percursos ao pesquisador que pretende estudar as HQs. Primeiramente, ele postula que deve-se escolher o que pesquisar, tema esse que já temos em vista. A seguir, deve-se definir qual perspectiva será adotada para então, definir as técnicas a serem utilizadas.

Nesse sentido, a perspectiva seria “lente pela qual alguém pode olhar um aspecto particular de uma complexa expressão cultural” (Vergueiro *apud* Lombard, 1999, p. 18). Então, o pesquisador deve escolher entre uma gama de perspectivas. Das levantadas por Vergueiro (2017), a que nos chama atenção é a perspectiva artística, pois:

ela possibilita que o pesquisador estude o uso do espaço, das sombras, da cor, formatos, os estilos gráficos ou escolas de desenho, e outras técnicas utilizadas pelos diversos artistas dos quadrinhos. Ao pesquisar os super-heróis sob a perspectiva artística, pode-se analisar como estes são graficamente retratados, que formas de enquadramento predominam nas histórias, que relações os quadrinhos guardam com obras artísticas específicas (Vergueiro, 2017, p. 91).

Assim, partiremos das especificidades dos quadrinhos enquanto linguagem, a partir de Barbieri (2017) e Postema (2018). Dessa maneira, essa etapa metodológica se configura como uma parte formal, pois a partir dela procura-se entender como se cria sentido a partir das lacunas (Postema, 2018) constitutivas dos quadrinhos e como essa linguagem se configura a partir da sua semelhanças e diferenças com outras linguagens (Barbieri, 2017).

Assim, desejamos entender como, para além do aspecto temático, a forma como o quadrinho é construído cria o efeito de cotidiano e melancolia em *Solanin*.

Nossa abordagem, dessa maneira, combina a leitura do quadrinho, ancorando-se nas linguagens dos quadrinhos (Barbieri, 2017; Postema, 2018) e com a leitura temática ancorada nos teóricos que trabalham sobre cotidiano, como Michel de Certeau (2021; 2023), Agnes Heller (2016) e estudos sobre a melancolia, de Freud (2011).

Acreditamos que a análise retórica (Vergueiro, 2017, p. 99) é a que se mostra mais condizente para alcançar nosso objetivo central neste trabalho, pois ela dá conta das linguagens das histórias em quadrinhos (Barbieri, 2017). Dessa forma, nossa análise será de caráter descritivo e exploratório, pois não buscamos apenas descrever o que pode ser facilmente lido nas páginas dos quadrinhos, mas sim, analisar utilizando as teorias que embasam essa pesquisa. Para isso, também, é necessário fazer um recorte do quadrinho em si.

Analisaremos a publicação em volume único lançado em 2023 pela L&PM Editores pela facilidade de acesso. A obra é dividida em 28 capítulos e serão selecionados sete capítulos para análise, a saber: 2, 5, 6, 12, 15, 17 e 23. Eles foram selecionados após leitura e releitura da obra e são neles que acreditamos encontrar de forma pungente o nosso objeto teórico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa maneira, esperamos alcançar nosso objetivo na dissertação em andamento a partir da discussão metodológica acima apresentada, que pauta-se numa análise formal da linguagem quadrinística a partir da perspectiva artística, embasando-se em Barbieri (2017) e Postema (2018) e que se ancora nos teóricos dos fenômenos específicos do que se pretende analisar, no nosso caso, cotidiano e melancolia.

Além disso, espera-se que tal metodologia possa servir para eventuais estudos que utilizem as histórias em quadrinhos como objeto.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes do fazer. 22. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Narrativas Gráficas**. Tradução Leandro Luigi Del Manto. 2.ed. São Paulo: Devir, 2008.

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

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. Tradução de Carlos Nelson Coutinho e Leandro Konder. 12. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2021.

JAMESON, Frederic. **Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991. Disponível em: <https://web.education.wisc.edu/halverson/wp-content/uploads/sites/33/2012/12/jameson.pdf>. Acesso em 18 de jun. de 2023.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil anos de Mangá**. Tradução de Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Estação Liberdade, 2022. 272 p.

LOPES, Maria Immacolata. **Pesquisa em comunicação**. 7. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2014.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hécio Nascimento, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. Tradução Roger Maioli. São Paulo: M.Books do Brasil, 2006.

SCHNEIDER, Greice. **What Happens When Nothing Happens**: boredom and everyday life in contemporary comics. Leuven: Leuven University Press, 2017.

SUZUKI, Shige. Gekiga, or Japanese Alternative Comics. *In*: FREEDMAN, Alisa (org.) **Introducing Japanese Popular Culture**. London: Routledge, 2023, p. 300-310.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.