

Universidade Federal de São Carlos
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade

**A análise de quadrinhos japoneses sob a ótica de
Bakhtin: o mangá como material de referência para a
cultura japonesa**

バフチンの視点から日本の漫画の分析：日本文化のための参考資料としてのマ
ンガ

Felipe Mussarelli

São Carlos – SP
2013

Universidade Federal de São Carlos
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade

**A análise de quadrinhos japoneses sob a ótica de
Bakhtin: o mangá como material de referência para a
cultura japonesa**

Felipe Mussarelli

FAPESP
Processo: 2011/02714-5

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade, do Centro de Educação e Ciências Humanas, da Universidade Federal de São Carlos, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Ciência, Tecnologia e Sociedade.

Orientador: Prof. Dr. Valdemir Miotello

Linha de Pesquisa: Linguagens, Comunicação e Ciência.

São Carlos – SP
2013

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

M989aq Mussarelli, Felipe.
A análise de quadrinhos japoneses sob a ótica de Bakhtin : o mangá como material de referência para a cultura japonesa / Felipe Mussarelli. -- São Carlos : UFSCar, 2013.
165 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2013.

1. Desenvolvimento social - ciência, tecnologia e sociedade. 2. Bakhtin, Mikhail Mikhailovitch, 1895-1975. 3. Gênero do discurso. 4. Dialogia. 5. Quadrinhos japoneses. 6. Cultura japonesa. I. Título.

CDD: 303.483 (20^a)



**BANCA EXAMINADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE
FELIPE MUSSARELLI**

Valdemir Miotello

Prof. Dr. Valdemir Miotello
Orientador e Presidente
UFSCar

Ram

Prof. Dr. Paulo Ramos
Membro externo
UNIFESP/Guarulhos

Leonardo Andrade

Prof. Dr. Leonardo Andrade
Membro interno
UFSCar

Submetida a defesa pública em sessão realizada em: 14/02/2013.
Homologada na 66^ª reunião da CPG do PPGCTS, realizada em
07/03/2013.

Maria Cristina Piumbato Innocentini Hayashi

Profa. Dra. Maria Cristina Piumbato Innocentini Hayashi
Coordenadora do PPGCTS

Fomento: CAPES/DS-FAPESP

*Dedico este trabalho aos meus pais, José
Jaime e Ivani, por sempre acreditarem que eu
podia ir mais longe.*

Agradecimentos

Primeiramente ao Miotello, por aceitar ser meu guia nessa jornada, pelas orientações mesmo nas conversas mais corriqueiras, pela amizade criada e pelos novos projetos que virão. A você meu respeito.

Em especial a minha noiva Monica, por estar sempre ao meu lado me apoiando, inspirando e motivando a ser sempre um homem melhor. A você meu amor incondicional.

Aos meus pais e minha irmã, por sempre me incentivarem, acreditarem no meu potencial e me ajudarem quando precisei. A vocês um carinho mais que especial.

A minha Avó, por não entender muito bem o que eu estava fazendo, mas sempre escutar tudo que eu dizia com um sorriso no rosto. Descanse em paz Vó.

A Nadea pela amizade desenvolvida e pelas oportunidades que me possibilitou. A você minha eterna gratidão.

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade pelos ensinamentos e conversas enriquecedoras.

Aos professores Paulo Ramos e Leonardo Andrade pela leitura e indicações que colaboraram para melhorar este trabalho.

Aos pesquisadores, cujos escritos e teorias fundamentaram esta dissertação, sem os quais esta dissertação seria apenas divagações de um colecionador de gibis.

Aos amigos do GEGE, Alline, Ana, Angelo, Camila e Ricardo, Carlos, Cezinaldo, Colussi, Helder, Kuiva, Matheus, Michele, Dagoberto e Milene, que está chegando, Nanci, Patrícia, Paulo, Rafa, Rômulo, Rosângela, Sidnei, Tatiana e Ziggy. Pelos aprendizados e discussões enriquecedoras, pelas risadas às sextas pela manhã, pelo prazeroso convívio nestes três anos. E que venham mais!

Aos amigos da pós, Allan, Gustavo e Ricardo, cujas discussões e amizade contribuíram para tornar o período do mestrado mais divertido.

À Marina, minha principal interlocutora nos assuntos teóricos, ou não, desta dissertação.

Ao Carlos pelas ideias e as conversas após as reuniões, ou durante, que sempre me motivavam a ir além.

Ao Pedro, o bom, pela infinita sabedoria futebolística e as conversas bakhtinianas ao longo desses três anos.

Aos professores e companheiros de trabalho da primeira especialização em discurso e leitura de imagens, Andréia, Eliana, Hélio, Pedro e Rubens, da qual tive a maravilhosa oportunidade de estar junto por um ano.

Aos alunos da especialização, Airton, Alex, Alice, Andrey, Antonio, Caio, Camila, Davi, Elaine, Gabriel, Huri, João, Katiana, Maralise, Maurício, Paulo, Priscila, Rosa, Sandra e Sidnei. Foi uma honra ser professor de vocês!

Ao Paulo, secretário do PPGCTS, por sempre me atender com um sorriso no rosto e sempre me ajudar, por mais absurdo que fosse o pedido. Muito obrigado Paulo.

Ao pessoal da Biblioteca Setorial de Ciências Agrárias, Maria Helena, Gisele e Dani, Alini, Fernanda, Keyla e Wesley, pelo melhor estágio que já fiz na minha vida.

Aos amigos Vinicius e Fernanda, Jorge, Roberto, Raphael e Adriana, Rodrigo, Diego, Thiago, Eduardo e Renan, pelas infinitas horas de diversão, pelo apoio e inspiração.

Ao Felipe Privatti por emprestar sua carteirinha de estudante para que eu pudesse retirar os livros da bibliografia para a prova do mestrado. Parte de minha entrada no mestrado é sua.

Ao Bruno Datan pelas muitas caronas até Araras e pela amizade desenvolvida ao longo destes anos de graduação e pós.

À FAPESP, que financiou o desenvolvimento desta pesquisa e otimizou sua realização.

“[...] quadrinhos são a poesia escrita de nosso tempo. Eles recuperam fragmentações, sugestões e silêncios que dificilmente teriam vida na prosa.” – trecho do texto contido na orelha da edição nacional do mangá *Gourmet*.

A ANÁLISE DE QUADRINHOS JAPONESES SOB A ÓTICA DE BAKHTIN: O MANGÁ COMO MATERIAL DE REFERÊNCIA PARA A CULTURA JAPONESA

Resumo

Este trabalho busca encontrar nos mangás (histórias em quadrinhos de origem japonesa) publicados no Brasil, referências à cultura popular e pop do Japão que agreguem a eles características enciclopédicas. Partiremos inicialmente dos recentes pressupostos dos estudos em ciência, tecnologia e sociedade (CTS) que busca lançar novos olhares para a ciência e pesquisa, indicando que as mesmas podem ser realizadas em locais e através de meio diversos. Buscaremos auxílio nas teorias do filósofo russo Mikhail Bakhtin acerca dos estudos sobre os gêneros do discurso, buscando encontrar aquilo que é peculiar ao mangá em relação às outras formas de quadrinhos, e os estudos acerca da dialogia, visando encontrar as diversas vozes na criação do mangá japonês e no mangá japonês publicado no Brasil. Através destes preceitos teórico-metodológicos de Bakhtin e dos estudos em ciência, tecnologia e sociedade, buscaremos nos mangás publicados no Brasil, inicialmente publicados a partir do ano 2000, e posteriormente selecionando aqueles cujas narrativas estejam mais próximas de temas cotidianos e ou históricos, elementos de sua constituição genérica como temáticas, enunciados verbais e imagéticos, notas de rodapé, informações nos glossários, que sugiram referências para a cultura popular e pop japonesa. Esperamos com esta pesquisa contribuir com os estudos sobre as manifestações de linguagem bem como os estudos em CTS ligados principalmente a comunicação cultural.

Palavras-chaves: Bakhtin, Gêneros do Discurso, Dialogia, Ciência, Tecnologia e Sociedade, Mangá, Cultura Japonesa.

THE ANALYSIS OF JAPANESE COMICS FROM THE PERSPECTIVE OF BAKHTIN: THE MANGA AS REFERENCE MATERIAL FOR THE JAPANESE CULTURE

Abstract

This paper seeks to find in manga (japanese comic books) published in Brazil, references to pop and popular culture of Japan that adds to them encyclopedic features. Assumptions initially depart from recent studies in science, technology and society (STS) that seeks to launch new looks for science and research, indicating that they can be carried in places and through different means. We will seek aid in theories of russian philosopher Mikhail Bakhtin about the studies on the speech genres, trying to find what is peculiar to the manga compared to other forms of comics, and the studies of dialogism, aimed at finding the different voices in the creation of manga and Japanese manga published in Brazil. Through these theoretical and methodological precepts of Bakhtin and studies in science, technology and society, we expect to find in manga published in Brazil, originally published from 2000, and then selecting those whose narratives are closer to everyday topics and or historical elements of its constitution as generic themes, imagery and verbal statements, footnotes, glossaries information in, suggesting references to japonese popular culture and pop. We expect this research to contribute to studies on the manifestations of language as well as studies on STS related mainly in cultural communication.

Keywords: Bakhtin, Speech Genres, Dialogia, Science Technology and Society, Manga, Japonese Culture.

Lista de Figuras

Figura 1 - Manuscrito imagético encontrado por Cortés datada de 1519.....	26
Figura 2 - Tapeçaria de Bayeux.....	26
Figura 3 - Templo Toshodaiji.....	32
Figura 4 - Templo Horyuji	32
Figura 5 - Chojugiga que mostra sapos, lebres, raposas macacos e outros animais retratados satiricamente de forma humana.	34
Figura 6 - Capa da revista The Japan Punch, datada de julho de 1878.	36
Figura 7 - Capa da revista Maru maru shimbun, datada de 1882.....	37
Figura 8 - Togosaky to Mokube no Tokyo Kembutsu datada de 1902.....	38
Figura 9 - <i>Sho-chan no Boken</i>	40
Figura 10 - Cartaz de um musical inspirado na vida do General Douglas MacArthur, realizado pelo teatro Takarazuka.....	42
Figura 11 - Imagem com as principais personagens criadas por Tezuka.....	44
Figura 12 - Osamu Tezuka, o Deus dos mangás	45
Figura 13 - Cena do mangá <i>Berserk</i> de Kentaro Miura.....	52
Figura 14 - <i>Nana</i> de Ai Yazawa.....	53
Figura 15 - Astro Boy de Osamu Tezuka.....	53
Figura 16 - Estilo do mangaka Eiichiro Oda representado em cena do mangá <i>One Piece</i>	54
Figura 17 - Estilo do mangaka Hideo Yamamoto representado em cena da obra <i>Homunculus</i>	55
Figura 18 - Balão simples encontrado em <i>100% Morango</i>	57
Figura 19 - Balão de pensamento encontrado em <i>100% Morango</i>	57
Figura 20 - Balão de pensamento diferenciado em <i>100% Morango</i>	58
Figura 21 - Balão indicando nervosismo em <i>100% Morango</i>	58
Figura 22 - Balão de grito encontrado em <i>100% Morango</i>	58
Figura 23 - Balão composto encontrado em <i>Air Gear</i>	58
Figura 24 - Sarjeta e vinheta em página de <i>100% Morango</i>	59
Figura 25 - Linhas cinéticas no cenário e na personagem em <i>Ga-rei</i>	61
Figura 26 - Linhas cinéticas na personagem em <i>Bakuman</i>	61
Figura 27 - Imagem ilustrativa de como se deve ler um mangá, disponibilizada no website da editora JBC	62
Figura 28 – Traço característico dos mangás encontrado em <i>Negima</i>	63
Figura 29 – Mudança de humor indicada pelo sinal gráfico da gotinha em <i>100% Morango</i>	64
Figura 30 - Miniaturização da personagem sinalizando um momento cômico.....	64
Figura 31 - Página da edição norte-americana de <i>Doraemon</i>	66
Figura 32 - Capa do vol. 01 da reedição do mangá <i>Sakura Car Captors</i>	67
Figura 33 - Capa do vol. 1 da edição nacional de <i>A Princesa e o Cavaleiro</i> , de Osamu Tezuka	67
Figura 34 - Cena de <i>Slam Dunk</i> , de Takehiko Inoue, publicado originalmente em 1990	68
Figura 35 - Capa do vol. 49 da edição brasileira do mangá <i>Bleach</i> , de Tite Kubo	69
Figura 36 - Diferentes edições do mangá <i>Sakura Card Captors</i> , do grupo Clamp.....	77
Figura 37 - Três edições distintas da obra <i>Dragon Ball</i> , de Akira Toryama.....	77
Figura 38 - Capa da edição japonesa do mangá <i>Bakuman</i>	78
Figura 39 - Capa da edição nacional do mangá <i>Bakuman</i>	78

Figura 40 - Exemplo de onomatopeia encontrada no mangá <i>D. Gray Man</i> , de Katsura Hoshino.....	80
Figura 41 - <i>Cavaleiros do Zodíaco</i> , de Masami Kuramada, publicado no Brasil primeiramente pela editora Conrad e mais recentemente pela editora JBC.....	81
Figura 42 - Onomatopeia em <i>Dragon Ball</i>	82
Figura 43 - Trecho do vol. 56 do mangá <i>Negima</i> , de Ken Akamatsu.....	84
Figura 44 - Cena do mangá <i>Naruto</i>	86
Figura 45 - Passagem de Afro Samurai.....	86
Figura 46 - Passagem do mangá <i>Bleach</i>	87
Figura 47 - Trecho do Glossário em <i>Bleach</i>	87
Figura 48 - Cena do mangá <i>Bem-vindo a N.H.K.</i>	88
Figura 49 - Glossário encontrado ao fim da edição nacional de <i>Bem-vindo a N.H.K.</i>	88
Figura 50 - Página final do vol. 02 da segunda edição do mangá <i>Samurai X</i> , agora intitulado <i>Rouroni Kenshin</i> , publicado pela editora JBC.....	90
Figura 51 - Esquema estratégico de decisão editorial.....	95
Figura 52 - Revista semanal ou mensal contendo vários títulos de um mesmo tema....	96
Figura 53 - Pesquisa de popularidade de um mangá.....	97
Figura 54 - Dia dos namorados.....	102
Figura 55 - Chocolate barato.....	103
Figura 56 - Chocolate caro.....	103
Figura 57 - Dia 14 de março.....	104
Figura 58 - O <i>White day</i>	104
Figura 59 - Dia dos namorados em <i>Bakuman</i>	105
Figura 60 - Tecnologias fantásticas.....	112
Figura 61 - Conexão corporal com computador.....	112
Figura 62 - Robôs operários.....	113
Figura 63 - Revolta das máquinas.....	114
Figura 64 - Robô com sentimentos.....	114
Figura 65 - Jetbox.....	115
Figura 66 - Míssil nuclear.....	116
Figura 67 - Explosão gerando pulso eletromagnético.....	116
Figura 68 - Conceitos tecnológicos nos mangás.....	116
Figura 69 - Cenários urbanos.....	119
Figura 70 - Sala de cursinho.....	119
Figura 71 - Metrô.....	120
Figura 72 - Arquitetura antiga.....	121
Figura 73 - Arquitetura antiga.....	121
Figura 74 - Passagem das estações.....	121
Figura 75 - Ilha artificial Umihotaru no mangá.....	122
Figura 76 - Imagem encontrada no servidor de buscas Google usando o termo "umihotaru".....	122
Figura 77 - Vista aérea da ponte/ilha artificial Umihotaru.....	123
Figura 78 - Imagem da vista frontal da ponte/ilha artificial Umihotaru.....	123
Figura 79 - Vista frontal do Umihotaru no mangá <i>Ga-rei</i>	124
Figura 80 - Ponte encontrada no mangá <i>Ga-rei</i>	125
Figura 81 - Tokyo Rainbow Bridge.....	125
Figura 82 - Edifício da editora Shueisha, localizado em Tóquio.....	126
Figura 83 - Fachada do edifício da editora Shueisha.....	127
Figura 84 - Rio Arakawa em <i>Bakuman</i>	128
Figura 85 - Margens do rio Arakawa.....	128

Figura 87 - Imagem da Universidade de Tóquio	130
Figura 88 - Passagem da obra Bem-vindo a N.H.K.	130
Figura 89 - Entrada do bairro japonês Kabukichô.....	131
Figura 90 - Centro comercial Kabukicho	131
Figura 91 - Castelo Nijo em passagem de Air Gear.....	132
Figura 92 - Fachada do Castelo Nijo	133
Figura 93 - Templo Kiyomizu em cena de <i>Air Gear</i>	133
Figura 94 - Templo Kiyomizu em <i>Negima</i>	134
Figura 95 - Templo Kiyomizu no mangá <i>Negima</i>	134
Figura 96 - Trecho do glossário encontrado ao final do mangá <i>Air Gear</i>	135
Figura 97 - Palco de Kiyomizu.....	136
Figura 98 - Vestuário escolar em <i>Negima</i>	137
Figura 99 - Quimonos em <i>Negima</i>	138
Figura 100 - Outros exemplos de quimonos em <i>Negima</i>	138
Figura 101 - Exemplos de uniformes escolares em <i>Bleach</i>	139
Figura 102 - Uniforme masculino em <i>X-1999</i>	139
Figura 103 - Uniforme com gravata em <i>Bakuman</i>	140
Figura 104 - Uniforme feminino em <i>High School Of The Dead</i>	140
Figura 105 - Uniformes escolares 01	141
Figura 106 - Uniformes escolares 02.....	141
Figura 107 - Uniformes escolares 03.....	141
Figura 108 - Sangue no nariz em <i>100% Morango</i>	142
Figura 109 - Sangue no nariz em <i>100% Morango</i> 02	143
Figura 110 - Sangue no nariz em <i>Bem-vindo a N.H.K.</i>	143
Figura 111 - Sangue no nariz em <i>Dragon Ball</i>	143
Figura 112 - Espirro em <i>Ga-rei</i>	144
Figura 113 - Espirro em <i>Saber Marionette J</i>	145
Figura 114 - Trecho do glossário encontrado em <i>Air Gear</i>	146
Figura 115 - Pedras do amor em <i>Negima</i>	146
Figura 116 - Imagem das pedras do amor encontradas no Templo Kiyomizu.....	147
Figura 117 - Trecho do glossário em <i>Air Gear</i> acerca do Oshiroibori.....	148
Figura 118 - Oshiroibori em <i>Air Gear</i>	148
Figura 119 - Oshiroibori em <i>Cavaleiros do Zodíaco</i>	149
Figura 120 - Ladrão em <i>Air Gear</i>	150
Figura 121 - Ladrão em <i>Saber Marionette J</i>	151
Figura 122 - Ladrão em <i>100% Morango</i>	152
Figura 123 - Imagem do ladrão teatralizado 01	153
Figura 124 - Imagem do ladrão teatralizado 02.....	153
Figura 125 - Imagem de um gatinho fantasiado de ladrão	153

Sumário

1. INTRODUÇÃO	15
2. DOS OBJETIVOS.....	16
3. DO MÉTODO	17
4. DO BREVE HISTÓRICO DOS ESTUDOS EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE	18
5. DA GÊNESE E CONSTITUIÇÃO ESTÉTICA DOS QUADRINHOS JAPONESES	24
5.1. No princípio era o não verbo	24
5.2. Do quadrinho japonês.....	27
5.2.1. A estética da escrita japonesa	29
5.2.2. Gênese do mangá.....	31
6. DO GÊNERO MANGÁ E AS PARTICULARIDADES ENCONTRADAS NA PUBLICAÇÃO BRASILEIRA	46
6.1. Definindo o gênero do discurso mangá	46
6.2. O contexto brasileiro da chegada do mangá.	71
6.3. Particularidades do mangá publicado no Brasil.	74
7. DA CONSTITUIÇÃO DIALÓGICA DO MANGÁ E O VISLUMBRE DO MERCADO EDITORIAL JAPONÊS VISTO NA OBRA BAKUMAN.....	91
7.1. A obra	91
7.2. Da dialogia.....	92
8. DA QUESTÃO DA PALAVRA OUTRA ESTRANGEIRA NA CONSTITUIÇÃO DO MANGÁ NO JAPÃO.....	98
8.1 A origem do dia dos namorados.....	99
8.2 A chegada do cristianismo no Japão.....	100
8.3 O “ <i>Valentine’s day</i> ” no Japão visto nos mangás	102
9. DO MANGÁ, UMA ENCICLOPÉDIA DE TRÁS PARA FRENTE: ANÁLISES DOS MANGÁ PUBLICADOS NO BRASIL.....	107
9.1. Quadrinhos e cultura pop japonesa.....	107
9.1.1 O que é cultura popular e pop japonesa?.....	107
9.2. Aspectos acerca das tecnologias encontradas nas páginas dos mangás.	111
9.2. 1. Tecnologia fantástica x tecnologia real.	111
9.2.2. Aspectos de tecnologias reais nos quadrinhos japoneses.	114
9.3. Geografia e arquitetura em preto e branco: paisagens japonesas vistas nas páginas do mangá.	118
9.4. Vestuário escolar nas terras do sol nascente.....	136
9.5. Cultura popular e pop japonesas.....	142

10. DO EFEITO DE FIM.....	154
11. REFERÊNCIAS.....	157
ANEXOS.....	165

1. INTRODUÇÃO

Fazer ciência através de histórias em quadrinhos, ainda hoje, continua sendo um trabalho árduo, todavia, cada vez mais cresce o interesse acadêmico pelo que alguns chamam de a nona arte.

Os estudos sociais da ciência e tecnologia hoje consideram que a ciência e o fazer ciência encontram-se não somente dentro das universidades ou centros de pesquisa, mas em comunidades regionais e ou empresas e outras instituições. Para tal devemos direcionar nossos esforços para aqueles materiais onde os enunciados foram registrados, dessa forma, todo material enunciativo é um material para pesquisas em potencial.

O conhecimento desenvolve-se e sustenta-se no decorrer dos anos, tornando-se parte do passado e preenchendo lacunas para respostas de questões futuras. Existem varias formas de conhecimento, e uma delas é a perpetuação da memória, seja ela individual ou coletiva.

A memória coletiva é preservada de acordo com os acontecimentos na qual esta é contextualizada, fazendo-se assim parte de uma ciência chamada história. Jacques Le Goff em sua obra *História e memória*, estrutura ideologicamente no último capítulo, nuances entre ambas as disposições de observar a história, seja pelos monumentos ou pelos documentos.

A relação documento/monumento foi apresentada pela primeira vez por Foucault na obra *Arqueologia do saber*.

A história tradicional (aquela que se escreveu antes do século XVIII) [...] se dispunha a ‘memorizar’ os monumentos do passado, transformá-los em documentos e fazer falarem estes rastros que, por si mesmos, raramente são verbais, ou que dizem em silêncio coisa diversa do que dizem. (FOUCAULT, 2002, p.08).

A partir daí, Michel Foucault formula o pensamento que parece guiar o paradigma científico atual que busca a ciência em lugares outros. A história do homem e de sua cultura faz-se com documentos escritos, mas não deve ser feita somente com esse material, o homem deixa sua marca onde ele habita, sua inteligência deixa seu rastro, todo o meio que faz parte da vida dos homens é alterado. A transmissão cultural e do conhecimento se da através de tudo aquilo que teve contato com o homem.

Desta maneira buscaremos encontrar traços da cultura milenar japonesa nas páginas dos quadrinhos japoneses publicados no Brasil.

Para tal, interagiremos com alguns conceitos propostos pelo filósofo da linguagem Mikhail Bakhtin e procuraremos não apenas fazer uso de seus ensinamentos, mas deixá-los guiarem os caminhos pelos quais esta dissertação seguirá.

Primeiramente discorreremos acerca dos ensinamentos ligados à ciência, tecnologia e sociedade, também na tentativa de encontrar o ponto chave na história dos estudos sociais da ciência e tecnologia onde se possibilitou lançar olhos a novas maneiras de se ver e entender ciência.

Com base nas teorias bakhtinianas dos gêneros do discurso, apontaremos as principais características da linguagem dos quadrinhos que fazem do mangá um gênero peculiar em relação as outras formas quadrinhos no mundo, atentando ainda para as peculiaridades dos mangás publicados no Brasil. Também com relação ao caráter dialógico do mangá, encontraremos traços da palavra outra estrangeira na publicação do mesmo e a constituição genérica diferenciada da publicação nacional, ou seja, elementos particulares às edições brasileiras dos quadrinhos japoneses.

Finalizaremos este trabalho com algumas análises de passagens encontradas nas páginas dos mangá publicados no Brasil que mostrem um pouco da cultura pop e popular japonesa e seu povo, no que diz respeito a seus hábitos, suas vestimentas, arquitetura, entre outros.

Esperamos com essa pesquisa contribuir para com os estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade, os estudos em histórias e quadrinhos, bem como os estudos de linguagens.

2. DOS OBJETIVOS

Este trabalho tem por objetivo buscar nos quadrinhos japoneses publicados no Brasil, tendo como base as teorias dos estudos sociais da ciência e tecnologia que lançam novos olhares às pesquisas científicas e através de conceitos e categorias de Bakhtin, mais precisamente dos gêneros do discurso e da dialogia, passagens verbais e visuais que fazem referência à cultura popular e pop japonesa, visando contribuir com os estudos em ciência, tecnologia e sociedade, no que diz respeito à comunicação social

e transmissão de conhecimento, e contribuir com os emergentes estudos referentes aos quadrinhos japoneses no Brasil.

3. DO MÉTODO

Visando agregar ao mangá o valor de material de referência para a cultura japonesa, este trabalho de pesquisa buscará subsídios teórico-metodológicos no que tange às teorias bakhtinianas dos estudos da linguagem. Para tal, realizar-se-á a revisão cuidadosa da literatura pertinente no que se refere ao papel da história em quadrinhos na sociedade e, mais especificamente, o mangá e sua aplicação seja no meio cultural, social ou acadêmico.

O mangá, por ser uma publicação de origem japonesa, está imerso em inúmeras referências e demonstrações do cotidiano sociocultural oriental. Este trabalho buscará encontrar e analisar essas referências a cultura japonesa através de preceitos teórico-metodológicos de Bakhtin, mais precisamente, apoiado em dois conceitos: dialogia e gêneros do discurso.

Cada um desses conceitos fornecerá material teórico para analisar no mangá elementos textuais e discursos imagéticos contidos nas histórias em quadrinhos japonesas publicadas no Brasil, que possam transmitir noções de conhecimento através de significativas demonstrações imagéticas e discursivas de temas como cultura popular e pop, religião e mitologia, arquitetura, geografia, vestuário, história, hábitos e costumes nipônicos.

Em meio ao universo digital, onde cada vez mais e mais fãs buscam traduzir seus mangá favoritos, escolhemos para esta pesquisa trabalhar apenas com os títulos lançados de forma oficial, ou seja, publicados por editoras licenciadas. Não estamos aqui menosprezando a tradução cotidiana, apenas precisávamos fazer uma escolha e optamos por àquela cuja autoria mostra-se mais clara e detalhada.

Por ser relativamente nova a publicação dos mangás em seu formato oriental (com leitura de trás para frente) no Brasil, serão analisados mangás publicados a partir do ano de 2000, ano em que o mangá chegou ao país em seu formato original. Deste acervo de mangás, selecionaremos aqueles com narrativas mais cotidianas, relacionadas ao contexto urbano, a vida escolar ou narrativas ligadas a temas históricos e ou mitológicos.

Desta análise serão coletados dados como balões de falas, discursos, notas de rodapé e glossários; e todo tipo de discursos imagéticos e textuais, como características das personagens e cenários relacionados aos temas ligados à cultura japonesa expostos anteriormente. As passagens selecionadas serão comparadas com imagens reais e ou passagens textuais buscando semelhanças entre a cultura popular e pop japonesa mostrada no mangá e aquela encontrada na vida ética japonesa.

4. DO BREVE HISTÓRICO DOS ESTUDOS EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE

Um dos principais fatores responsáveis por acarretar mudanças em sociedades organizadas ao longo dos tempos na história da humanidade foi à ciência e tecnologia (de agora em diante C&T). O fator tecnológico pode ser responsável por alterações na economia de determinado espaço e conseqüentemente pelo posicionamento do mesmo em relação a outros. Para Benakouche (1999, p. 01) “se existe um consenso a respeito das principais características das sociedades contemporâneas, este se refere à presença cada vez maior da tecnologia na organização das práticas sociais, das mais complexas às mais elementares”.

Por muito tempo acreditou-se na C&T como asseguradora do desenvolvimento pleno da humanidade e detentora de uma única verdade, todavia, Bazzo (1998, p.42) alerta que,

é inegável a contribuição que a ciência e a tecnologia trouxeram nos últimos anos. Porém, apesar desta constatação, não podemos confiar excessivamente nelas, tornando-nos cegos pelo conforto que nos proporcionam cotidianamente seus aparatos e dispositivos técnicos. Isso pode resultar em perigo pois, nesta anestesia que o deslumbramento da modernidade tecnológica nos oferece, podemos nos esquecer que a ciência e a tecnologia incorporam questões sociais, éticas e políticas.

Ainda hoje encara-se a C&T com olhos salvacionistas por parte dos cidadãos, sendo este olhar fruto do desconhecimento das questões ligadas aos estudos sociais da C&T, bem como a formação educacional distante das perspectivas educacionais em Ciência, Tecnologia e Sociedade (doravante CTS). Nesse sentido, diversos pesquisadores (PINHEIRO, SILVEIRA e BAZZO, 2007), (AULER & DELIZOICOV,

2001), (CACHAPUZ et. al., 2008), etc, trabalham para uma educação e alfabetização em CTS.

Criou-se o hábito de relacionar o conceito de tecnologia a produção de aparatos de cunho informatizado e que o mesmo está unicamente ligado à ciência aplicada. Muitas tecnologias ainda são desenvolvidas com base no empirismo e pela intuição, distantes do método científico como conhecemos.

Fato é que o momento social/cronotopo no qual estamos inseridos hoje é resultado da revolução científica cujo início se deu na Europa do século XVII, onde a ciência já se encontrava institucionalizada e “firmando-se como um campo de conhecimento distinto do conhecimento filosófico, com normas de procedimento próprias e com o reconhecimento, pela sociedade, de sua importante função social”. (LONGO, 2004, p. 05).

Entretanto, a história dos estudos sociais da Ciência e Tecnologia ou estudos em Ciência, Tecnologia e Sociedade inicia-se mais precisamente após a segunda grande guerra. A partir do ano de 1945, oficializa-se um modelo de “fazer ciência” que ficou conhecido como Linear, ou Ciência como motor de progresso. As definições dos modelos de ciência estão ligadas ao que o físico e filósofo da ciência norte-americano Thomas Kuhn chamaria de Paradigma. Para Kuhn, o paradigma seria o grande conjunto de regras e normas, consolidadas socialmente pelo qual uma comunidade científica produziria ciência.

A oficialização de um modelo de se fazer ciência deu-se após a publicação do relatório *Science: The Endless Frontier* (julho de 1945), idealizado por Vannevar Bush, para o então presidente dos Estados Unidos da América, Franklin Delano Roosevelt. O relatório de Bush previa um modelo em que os governos deveriam, segundo Lorenzi, “investir em ciência básica, pois, através do desenvolvimento desta, esta por sua vez automaticamente se converteria em ciência aplicada e tecnologia, gerando como consequência óbvia inovação e benefícios sociais frutos da tecnologia”. (2010, p. 39).

Para Velho,

depois do desenvolvimento da matança mais ou menos industrializada na Primeira Guerra, do papel da ciência e da tecnologia na construção do aparato militar fascista do período entre guerras, a Segunda Guerra Mundial chocou a comunidade científica. Muitos cientistas tinham as mãos sujas e existia uma ansiedade particular sobre as implicações morais do Projeto Manhattan, que desenvolveu armas nucleares.

Parecia, então, que a ciência poderia se ligar a ideologias e projetos políticos. Poderia existir uma “ciência nazista”, ou uma ciência socialista, e isso deu nova força a um velho debate sobre a autonomia da ciência em relação à sociedade. (2011, p. 136).

Conseqüentemente, criava-se um modelo de ciência capaz de isentar os cientistas das atrocidades cometidas durante a Segunda Grande Guerra, deslocando a atividade científica para longe de um vínculo com a sociedade, conhecimento científico pode ser produzido apenas por cientistas especificamente capacitados para produzir conhecimento objetivo. Cria-se então, uma forma de ciência baseada sob a falsa noção de que todos os problemas poderiam ser solucionados com a produção em C&T.

Nesta fase, o Estado mantinha-se como principal financiador da comunidade científica. Era o Estado “também quem delegava esta tarefa aos conselhos de pesquisa e essas delegavam as principais decisões aos próprios cientistas – os únicos juízes competentes”. (VELHO, 2011, p. 138). A comunidade de cientistas possuía grande autonomia na distribuição de recursos, respondia apenas a si e não se sujeitava a controle social direto algum.

O modelo de ciência linear, ou como motor de progresso resistiu quase que de forma hegemônica até o final da década de 60, quando os movimentos sociais e de contracultura ergueram um grande muro de questionamentos frente à autonomia da ciência e seus impactos considerados apenas positivos.

Velho (2011, p. 139) complementa que,

intelectuais escrevendo a partir de diversas perspectivas - tais como Lewis Mumford e Jacques Ellul - sugeriam que havia externalidades negativas associadas aos resultados e às aplicações da ciência e da tecnologia. Ao mesmo tempo, autores mais amplamente lidos - como a bióloga Rachel Carson, inspiradora do movimento ambientalista, e o precursor do movimento de consumidores, Ralph Nader - levantaram questões sérias sobre os riscos envolvidos nas tecnologias como DDT e o automóvel Corvair. Escritores populares como Theodore Roszak e Alvin Toffler também contribuíram para levar ao mundo acadêmico e ao público em geral o argumento de que a ciência e a tecnologia são inerentemente imbuídas de valores e frequentemente problemáticas em termos dos impactos que acarretam na sociedade.

Mostrava-se então, outro lado da ciência, um lado responsável pelo desemprego gerado graças às novas tecnologias, o acúmulo e concentração de capital e a degradação ambiental, expondo uma ciência nada neutra ou extrassocial, mas uma ciência responsável por afetar diretamente a sociedade.

Convencionou-se então adotar um modelo de se fazer ciência mais direcionada para problemas sociais. Chamou-se este movimento de Ciência como Solução e Causa de Problemas.

É nesse cenário que nascem os estudos em ciência, tecnologia e sociedade, mais precisamente, duas vertentes de estudos, de acordo com Cerezo (1998), uma europeia criada por David Bloor com base nos estudos de Thomas Kuhn, e outra norte-americana, mais ativista, voltada ao meio ambiente e impactos sociais.

O movimento CTS teve suas origens nos acontecimentos de 1960 e 1970, os quais causaram profundas mudanças no cenário dos países europeus e da América do Norte, vindo mais tarde a refletir-se no mundo de forma geral. Esses movimentos pautaram-se em questionamentos em torno da ciência e da tecnologia, com relação às armas nucleares e químicas, agravamento dos problemas ambientais e seus impactos na vida das pessoas. A partir desses questionamentos, organizações começaram a tomar corpo em prol de uma educação científica e tecnológica. (PINHEIRO; MATOS; BAZZO, 2007, p. 05).

Sendo assim, Lorenzi (2010) define o campo CTS como uma abordagem que leva em conta que fatores sociais, como a economia, política e cultura, têm influência decisiva sobre a mudança científico-tecnológica, que a ciência e a tecnologia não são de forma alguma neutras e que seus produtos apresentam consequências diretas para a sociedade e o meio ambiente, e que a sociedade, de maneira geral, deve participar, portanto, do processo científico.

O primeiro filósofo a analisar a ciência em sua relação com o meio social foi Robert Merton; da mesma forma ao posterior a ele Thomas Kuhn, Merton enxergava na produção científica, um conjunto de normas e regras responsáveis por guiar o pesquisador no caminho das ciências, o qual batizou de *ethos científico*. Para ele, o *ethos* compunha-se de quatro características essenciais, sendo elas: ceticismo organizado, comunismo, universalismo e desinteresse. Tais características distinguiriam a atividade científica das outras esferas sociais e confiariam a ela autonomia e estabilidade.

Robert Merton inicia alguns questionamentos sobre a não neutralidade da ciência em relação à sociedade que serão fundamentais aos estudos sociais da ciência e tecnologia.

Os estudos em CTS estão fortemente ligados aos debates com relação ao homem e o avanço tecnológico e seus efeitos em longo prazo na natureza e na sociedade e atualmente, para Vaz, Fagundes e Pinheiro (2009, p. 100) “com o desenvolvimento da ciência e da tecnologia ocorrem diversas transformações na sociedade contemporânea, que refletem em mudanças nos níveis econômicos, político, social e também na evolução do homem”.

Velho (2011, p. 42) explica que “os processos de globalização da economia, a ideologia da liberalização¹ inspirada no Consenso de Washington, são o cenário em que se desenvolveu uma nova concepção de ciência, nomeada pela pesquisadora de Ciência como fonte de oportunidade estratégica”.

Este modelo de ciência foi responsável pela produção científica durante as décadas de 80 e 90 e caracterizava-se por um modelo cuja comunidade científica atuava em grande número, “cerca de 70% nos países industrializados (VELHO, 2011)”, fora da academia, levantando questionamentos acerca do *ethos* Mertoniano.

O conhecimento passa a ser produzido não apenas em laboratórios ligados a instituição de ensino superior, mas em sua maioria em hospitais, empresas, organizações não governamentais (ONGs), produzidos através da relação de agentes múltiplos.

Para Angotti e Auth (2001), os estudos em CTS têm atribuído um papel importante para os aspectos históricos e epistemológicos da ciência e a interdisciplinaridade na alfabetização em ciência e tecnologia. Ambos indicam ser necessária a exploração dos conhecimentos através de um caráter mais amplo, de reflexões mais críticas e, apesar da dificuldade, contrastar as visões oficiais presentes nos sistemas de ensino e constituir uma fonte de visões alternativas para o ensino.

A visão de Angotti e Auth parece estar inteiramente relacionada com o quarto modelo de ciência, no qual estamos inseridos sem muito sabermos com certeza. Velho (2011) indica o quarto e atual modelo como sendo o da ciência para o bem da sociedade. Neste modelo, iniciado a partir do final dos anos 90,

a ciência do final do século XX teria migrado de um modelo disciplinar, centrado em ambientes acadêmicos e orientado a partir de prioridades definidas pela comunidade científica, para um novo modelo transdisciplinar, orientado para a solução de problemas

¹ Privatização, desregulamentação, redução ou remoção de subsídios e de barreiras tarifárias e não tarifárias ao comércio internacional, atração de investimento direto estrangeiro

colocados pela sociedade e alimentado por redes heterogêneas de produtores que competem pelo estabelecimento da agenda de pesquisas e dos sinais de prestígio. Nesse novo modo de produção do conhecimento, os instrumentos de avaliação são reflexivos e baseados no controle social. (BALBACHEVSKY, 2011, p. 504).

Esta transdisciplinaridade foi proposta inicialmente em 7 de maio de 1959 por Charles Percy Snow, um físico e romancista inglês que via na ciência da época um impasse para a produção do conhecimento, uma vez que não havia diálogo entre os profissionais das ciências naturais e das ciências sociais. “Num polo os literatos; no outro os cientistas e, como os mais representativos, os físicos. Entre os dois, um abismo de incompreensão mútua – algumas vezes (particularmente entre os jovens) hostilidade e aversão, mas principalmente falta de compreensão” (SNOW, 1995, p. 21).

Em seu livro *The Two Cultures* (1959), C. P. Snow propõe que o diálogo entre “as duas culturas” seria fundamental para a evolução do pensamento científico, e que uma ponte interdisciplinar deveria ser erguida sobre o abismo da incompreensão, e através destas novas disciplinas conjuntas, avançar rumo a uma nova ciência.

A transdisciplinaridade citada por Balbachevsky advém de um processo relativamente novo nas ciências, surgindo no final do século XX de disciplinas mais complexas como biotecnologia, nanotecnologia, ciências ambientais, ciências da informação, entre outras, que

trabalham com objetos (sistemas) que são qualitativamente mais complexos do que os sistemas físicos e químicos explicados pelas áreas científicas mais antigas. Para serem entendidos, esses sistemas exigem, simultaneamente, informações acerca dos seus elementos constituintes e de sua arquitetura. Ora, as informações relacionadas à arquitetura de um sistema não são redutíveis à informação sobre os elementos que o constituem. Portanto, do ponto de vista da dinâmica da produção do conhecimento, o estudo de sistemas complexos não conduz à produção de uma agenda convergente de questões de pesquisas. Ao contrário, essas novas áreas podem ser caracterizadas por um regime de busca divergente, em que a proposição de novas teorias relativas a elementos e (ou) arquitetura desses sistemas dá origem a novas subteorias, o que explicaria o crescimento e a diversificação temática vertiginosos experimentados por essas áreas. (BALBACHEVSKY, 2011, p. 504).

Por outro lado, este novo modelo de ciência possibilita, segundo Velho (2011, p. 145-146),

que existam muitas formas diferentes de conhecimento e que estas se relacionam de forma variável e assimétrica. Isto não quer dizer que

não exista qualquer forma de autoridade epistêmica, mas esta será sempre o resultado de uma produção coletiva, com os seus momentos de conflito, que permitirá determinar, de maneira situada, a hierarquia dos saberes e da respectiva autoridade em função da situação dos problemas, das prioridades e das consequências esperadas de intervenções associadas a esses saberes. Ou seja, a ciência é culturalmente situada e construída, incorporando conhecimentos locais e abrindo espaço para estilos nacionais de produção ao lado dos universais.

Corroborando o que diz Velho, Fonseca (2007, p. 398) sugere “que a ciência está no cotidiano e vem merecendo, cada vez mais, um atento olhar das ciências sociais no sentido de extrair a compreensão de sua extensão e de seu lugar na sociedade e na história”.

Entende-se, portanto, neste novo paradigma científico, ainda em formação, que a ciência pode estar em diversos locais, materiais ou gêneros discursivos, possibilitando assim um novo olhar para as ciências humanas.

Não só as mudanças da sociedade são refletidas nas histórias em quadrinhos, como são elas próprias exemplos de cotidiano, compreendendo através delas o ambiente em que estamos inseridos, não colocando de lado o oficial em detrimento do cotidiano, mas observando a relação entre ambos.

Baseando-se nos princípios dos estudos de Linguagens, Comunicação e Ciência que visa investigar as diversas manifestações das linguagens – oral, escrita, imagética fixa e audiovisual, empregadas na comunicação científica e cultural, este trabalho buscará identificar nos mangás, através de pressupostos teórico-metodológicos bakhtinianos, elementos que agreguem a eles o valor de material de referência à cultura japonesa, bem como a disseminação de informações pertinentes para a contribuição da comunicação cultural.

5. DA GÊNESE E CONSTITUIÇÃO ESTÉTICA DOS QUADRINHOS JAPONESES

5.1. No princípio era o não verbo

Por se tratar de uma mídia relativamente nova, muito ainda se discute acerca da origem dos quadrinhos e sua linguagem, todavia, um consenso entre alguns pesquisadores da área, como Scott McCloud e Will Eisner, é que as histórias em

quadrinhos (HQs) teriam suas raízes nas pinturas rupestres datadas da pré-história. Quando um homem primitivo necessitava registrar algo o fazia na forma de desenhos.

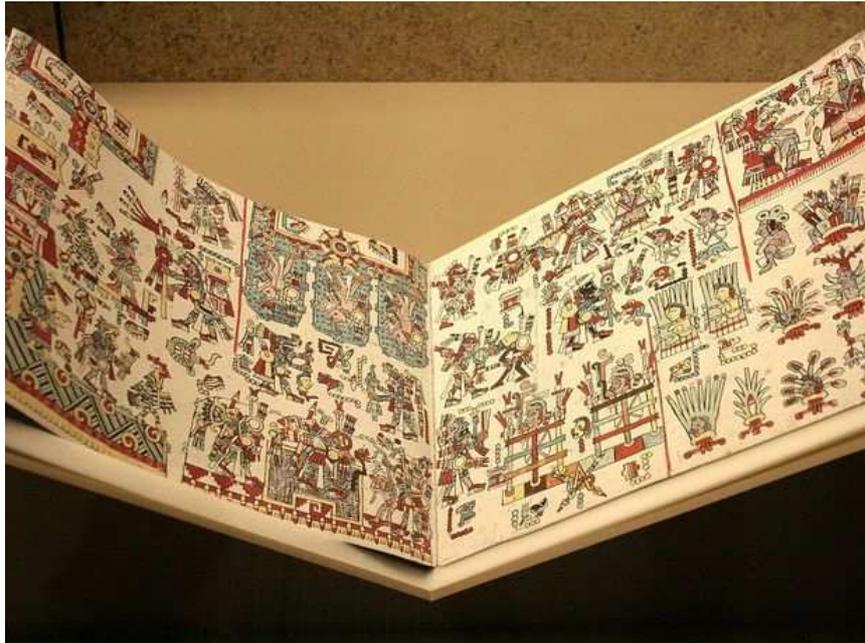
De acordo com Eisner,

o ato de contar histórias está enraizado no comportamento social de grupos humanos – antigos e modernos. As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Eles dramatizam relações sociais e problemas de convívio, propaga ideias ou extravaza fantasias. Contar uma história exige habilidade. Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. [...] Os primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais, que mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem. (2005, p. 11).

Estudiosos como Scott McCloud, cujas obras são referências para qualquer estudo semelhante, afirmam (2005, p. 9) que a maioria dos livros tende a datar as obras quadrinísticas da virada do século, por volta de 1900, contudo, McCloud vai mais longe, exemplificando algumas obras cujos conceitos estéticos assemelham-se muito aos encontrados nas primeiras HQs.

A peça da história épica encontrada em um manuscrito pictórico pré-colombiano, cuja descoberta é creditada a Cortés por volta de 1519, é um dos exemplos citados por McCloud. (2005, p. 10). O manuscrito (Figura 1) encontrado, que aparenta ser um amontoado aleatório de desenhos ornamentais, possui na verdade uma linha narrativa que descreve a epopeia do “[...] grande herói militar e político 8-cervos garras de tigre”. (MCCLOUD, 2005, p. 10). A tradução pode variar de acordo com a leitura, podendo ser traduzido também como “Garras de jaguatirica”. Estima-se que o documento seja de 1049 D.C.

Figura 1 - Manuscrito imagético encontrado por Cortés datada de 1519.



Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/06/Codex_Zouche-Nuttall_01.jpg

Século antes da descoberta de Cortés, havia na França um trabalho de grande semelhança, intitulado Tapeçaria de Bayeux (Figura 2), cuja extensa pintura narrava em setenta metros a conquista normanda da Inglaterra iniciada em 1066.

Figura 2 - Tapeçaria de Bayeux.



Fonte:
http://1.bp.blogspot.com/_RFGS39LPqPo/S9Flz75mfGI/AAAAAAAAANM/TaLznMoArH0/s400/bayeux_2.jpg

Algumas pinturas egípcias podem juntar-se aos exemplos anteriores na medida em que possuem uma narrativa através de imagens, algumas se assemelhando ainda mais às modernas histórias em quadrinhos no que diz respeito a agrupar textos e imagens, uma vez que seus hieróglifos são a representação da escrita egípcia.

No Japão, registros semelhantes de narrativas gráficas² datados do século XII narravam lendas, batalhas e eventos da vida cotidiana em rolos de papel com até seis metros de comprimento.

Apesar dos exemplos acima destacarem-se como primordiais às histórias em quadrinhos, tais obras possuem apenas semelhanças, pequenas semelhanças com o que conhecemos hoje como HQs. O que permitiu que o alicerce para os quadrinhos fosse assentado foi o surgimento da imprensa. Esta por sua vez permitiu a produção e reprodução dos desenhos de forma rápida e mecânica. “Com a invenção da imprensa, a forma de arte que servia aos ricos e poderosos agora poderia ser desfrutada por todos!” (MCCLLOUD, 2005, p. 16).

Este parece ser uma raiz em comum para todas as formas de quadrinhos no mundo. Procuraremos para os fins esperados nesta pesquisa focar o desenvolvimento da gênese do quadrinho japonês buscando entender sua criação, constituição estética e influências ao longo dos anos.

5.2. Do quadrinho japonês

Recentemente os países ocidentais presenciaram uma invasão cultural vinda do outro lado do mundo. Uma série de fatores como as baixas vendas das histórias em quadrinhos norte-americanas e o sucesso das animações japonesas na televisão aberta brasileira possibilitaram ao mercado nacional apostar em outro gênero quadrinístico, os mangás. Naturais do Japão, os mangás diferem das *comics* norte-americanas não só na estrutura, mas também na forma de narrativa. Esses aspectos diferenciais e constituintes serão discutidos mais adiante.

É muito difícil imaginar o Japão moderno sem mangá. Afinal, as histórias em quadrinhos japonesas são consumidas à exaustão toda semana no Japão. Não apenas por crianças e pré-adolescentes como a maioria dos ocidentais poderia esperar, mas também por universitários, executivos a caminho do trabalho, donas de casa e até

² Para o propósito do trabalho em questão, as narrativas gráficas citadas receberão maior atenção em capítulos posteriores.

mesmo idosos. O mangá está literalmente em todo lugar. Aproximadamente 50% de todo o papel utilizado no Japão é destinado à impressão dessa que é atualmente uma das mais populares formas de comunicação do mundo. (VASCONSELLOS, 2006, p. 19).

As histórias em quadrinhos alcançaram no Japão um patamar privilegiado. Mesmo na Europa, onde os quadrinhos são vendidos lado a lado aos clássicos da literatura, ou nos Estados Unidos, berço dos maiores super-heróis Terra, não há aproximação com o feito alçado no Japão.

Campos (2006, p. 11) destaca no prefácio da edição brasileira da obra *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*, de Paul Gravett, que os números são espetaculares e muito já foi dito acerca das tiragens de até 7 milhões semanais da *Shonen Jump*³ ou dos 2,6 milhões de exemplares para a tiragem inicial de um dos volumes de *One Piece* atentando que, se a indústria de quadrinhos do Japão dava seus primeiros passos em 1954, hoje caminha sozinha e é várias vezes maior que a norte-americana.

Para Luyten (2005, p. 8), no Japão de hoje, a cultura pop surge sob várias formas: aspectos da música popular (como *enka*), karaokê, videogames, desenhos animados (animês), filmes, novelas de TV, entre outras. Todavia, a forma que mais reflete a tradição cultural intensamente visual japonesa são as histórias em quadrinhos japonesas, ou seja, os mangás. Complementa Luyten que atualmente, as imagens dos mangás consumidas por milhares semanalmente, sugerem uma mudança não só de ideias políticas, mas de diversos aspectos culturais do oriente para o ocidente.

Parece-nos que Luyten deposita esta carga aos quadrinhos japoneses devido aos diversos temas retratados nos mesmos, temas cotidianos, épicos, dramáticos, humorados, capazes de nos apresentar diversos aspectos acerca da cultura oriental. Pode-se explicar também essa atribuição ao alcance que os mangás obtiveram em todo o planeta.

Para entendermos o poder dos quadrinhos japoneses, faz-se necessário compreendermos sua origem as mudanças sofridas ao longo do tempo até sua consolidação como patrimônio cultural do povo japonês.

³ Shonen Jump é uma das principais revistas semanais de mangá do Japão. Pertence a editora Shueisha, sendo ela responsável pelo lançamento de títulos de sucesso como *One Piece*, de Eiichiro Oda, publicado no Brasil inicialmente pela editora Conrad em 2002, mas que acabou sendo cancelado. Atualmente a editora Panini é responsável por sua publicação, em novo formato e em duas frentes, retomando de onde parou a publicação anterior, e republicando as edições iniciais. Foi lançado inicialmente no Japão em 1997 e ainda encontra-se em publicação.

5.2.1. A estética da escrita japonesa

Antes de entrarmos propriamente na origem dos quadrinhos japoneses, convém entendermos algumas posições acerca da estrutura da escrita japonesa, que será de grande importância para a consolidação do gênero.

Há no Japão, segundo Luyten (2005), um interesse infinito pelo figurativo, sendo o próprio modo de pensar japonês mais predisposto ao visual. A escrita japonesa advém da escrita chinesa, que foi incorporada por volta do século XI, graças a interação com os povos chineses e a falta de um sistema japonês de escrita.

No século IX utilizaram os ideogramas existentes na China para representar sua linguagem oral. Desse empréstimo criaram um silabário nipônico simplificado de 50 caracteres para representar a fala, denominado hiragana. Assim, ao lado da escrita chinesa, desenvolveu-se uma escrita japonesa bastante simplificada, que deu enorme impulso ao desenvolvimento da literatura japonesa. (LUYTEN, 2005, p. 20).

Juntamente ao *hiragana*, foi desenvolvida outra estrutura escrita chamada *katakana*, igualmente simplificada, que seria usada na imprensa.

De acordo com Vasconcellos (2006. p.28-29),

apenas um jornalista ou um escritor terá um vocabulário próximo à inteireza de *kanjis* (os ideogramas propriamente ditos) existentes e isso depois de muitos anos de estudo. Por isso, para auxiliar o processo de leitura e aprendizado tanto para crianças quanto para adolescentes, foi criado um sistema auxiliar de caracteres chamado *furigana*, onde o sistema silabário japonês, chamado *hiragana*, é colocado ao lado do sistema *kanji*, ensinando para o leitor como se fala aquele determinado *kanji* ao colocar ao seu lado as sílabas que correspondem à sua pronúncia. E esse sistema é amplamente usado no mangá.

Borges (2008) disserta sobre a linguagem dos animês como sendo modalizante da cultura nipônica, detalhando o funcionamento da escrita ideogramática japonesa. A pesquisadora destaca cinco características da linguagem e sistema escrito que refletem na produção dos quadrinhos japoneses: hibridização, colisão, laconismo, sobreposição e iconicidade. Tais características foram fundamentais para que Eisenstein devolve-se a teoria da montagem cinematográfica.

O Conceito de hibridização estaria ligado, nos ideogramas japoneses, ao fato de os mesmos possuírem diferentes significados e leituras, sendo este um dos principais motivos do uso de transliterações.

Já o conceito de colisão está relacionado no sistema de escrita japonesa a formação de alguns ideogramas a partir da combinação de elementos opostos. Borges (2008) exemplifica esta característica através da formação da palavra *akarui*, cujo ideograma seria resultado da junção dos ideogramas representantes da palavra sol e a palavra lua.

O laconismo refere-se à economia de caracteres da escrita japonesa, está ligado à filosofia de repelir o supérfluo e valorizar o essencial. Dessa maneira, um único ideograma pode representar um conceito muito maior.

O conceito de sobreposição, na escrita japonesa, relaciona-se, segundo Borges (2008, p. 45), “a tendência do povo japonês de preservar a tradição, na qual a memória do passado pode ser encontrada na raiz da própria escrita ideogramática. Devido à sua sobrevivência junto ao fato da permanência do ideograma, complementa a pesquisadora, costumeiramente os japoneses adaptam palavras e caracteres de outros alfabetos”.

A iconicidade estaria relacionada com o aspecto representativo do ideograma, que baseia sua origem na abstração da imagem do objeto referente ou na evidenciação de certa peculiaridade do mesmo.

Outro processo utilizado na criação de ideogramas se deu através da associação e semelhança de partes de sua forma. O aspecto da sugestão, característico da sua aparência, pode ser definido através de vários elementos como a forma, o movimento, o volume, entre outras características gráficas por ele apresentadas. (BORGES, 2008, p. 44).

Assim sendo, o ideograma é uma forma pictográfica de representação de escrita, que busca através de imagens sugerir seus significados, sendo esta uma das bases das composições não só do mangá, mas de toda a filosofia de vida japonesa.

Portanto, o mangá japonês publicado no Brasil segue não apenas o sistema de romanização dos textos como segue também o padrão de leitura ocidental, ou seja, de trás para frente, sendo este um dos diferenciais que chama a atenção na publicação.

Algumas vezes é necessário adaptar o texto traduzido, uma vez que algumas expressões ou não possuem tradução para o português ou não fazem sentido no contexto ocidental, como veremos mais adiante.

Entenderemos melhor o processo de formação dos quadrinhos japoneses nos próximos tópicos.

5.2.2. Gênese do mangá

O termo Mangá, de acordo com Nagado (2007), é sinônimo tanto de histórias em quadrinhos como de gibis no Japão, significando, literalmente, “*desenhos irresponsáveis*”, e foi utilizado pela primeira vez pelo cartunista e ilustrador Hokusai em 1814.

Os mangás passaram por mudanças ao longo de sua existência para se estabilizarem no modelo como conhecemos hoje. Mesmo os quadrinhos japoneses publicados no Brasil passaram e ainda passam por fases buscando sua consolidação.

A origem do mangá remonta de um Japão antigo de costumes imortalizados em uma cultura que se preocupa em cultivar as sementes dos frutos antigos.

Tal qual os quadrinhos ocidentais é possível enraizar as origens do mangá nas pinturas rupestres e as evoluções na maneira de narrar através de imagens, desde as tapeçarias encontradas por Cortez, as pinturas e iluminuras da idade médias, até o surgimento e consolidação da imprensa. Origem esta que pode ser considerada comum aos gêneros quadrinísticos.

Todavia, cada gênero possui suas peculiaridades que, despontando em sua criação, vão refletir por toda sua existência no que diz respeito a sua forma de atuação na relação com o leitor. Luyten (2005, p. 76) salienta que

no oriente, mais especificamente no Japão, a formação da linguagem quadrinizada é uma história pouco conhecida no resto do mundo. No entanto, é longa, muito rica e, se seguirmos o fio da meada dessa história, traremos à tona um universo novo para a compreensão do fenômeno atual dos mangás.

A maior parte da influência cultural adquirida na antiguidade pelo Japão veio da China, sendo o arroz e suas técnicas de cultivo responsáveis por originar e sustentar a base agrícola do país, que passou, por volta dos séculos II e III, de coletores e caçadores, para agricultores.

A partir do século IV, o Japão se consolida como nação, e sucessivos imperadores fortaleceram as bases do país com a introdução de vários

aspectos da cultura continental. Estes incluíram o sistema de escrita chinesa, a organização social, a religião (budismo), a ideologia (confucionismo) e as artes, tendo a Coréia como intermediária no influxo da cultura chinesa. Os governadores desse período governaram em cooperação com um número de famílias poderosas. O homem do povo estava em sua maioria, comprometido com a produção do arroz. (LUYTEN, 2005, p. 77).

A filosofia de vida budista se espalhou de forma gradativa ao longo dos séculos pelo país, e com ela a construção de templos, que darão início aos primórdios da história das histórias em quadrinhos japonesas, mais precisamente nos templos *Toshodaiji* e *Horyuji* (Figuras 3 e 4), ambos localizados na cidade Nara, na região de *Kansai*, ilha de *Honshu*.

Figura 3 - Templo Toshodaiji



Fonte: <http://www.feciello.com/wp-content/uploads/2009/03/toshodaiji-temple.jpg>

Figura 4 - Templo Horyuji



Fonte:
http://4.bp.blogspot.com/_USzog_GOzyA

De acordo com Luyten (2005, p. 77), em 1935,

quando estavam sendo feitos reparos nos tetos e nas paredes desses templos, foram descobertos desenhos feitos a tinta e pincel, talvez por construtores e escribas do final do século VIII. O mais curioso é que eram desenhos profanos, caricaturas de animais e pessoas com traços exagerados e narizes de grandes proporções – que naquela época tinham uma implicação erótica na arte japonesa, sendo esses os exemplos mais antigos de caricatura japonesa.

Outra peça artística considerada também como influente na criação dos mangás é chamada de *Ê-makimono*, que consiste, segundo o *website* Portal Artes, de uma pintura desenvolvida horizontalmente num longo papel que se enrola e desenrola para ser lido. É, com efeito, um tipo de pintura adequado para ilustração de textos, entre os quais se encontra o famosíssimo *Genji Monogatari* (História do príncipe Genji), escrito por volta do ano 1010, do qual foram feitas cópias belíssimas ilustradas nos séculos XI e XII. Complementando ainda sobre o *Ê-makimono*, Seckel explica que,

emaki ou *emakimono* significa literalmente “quadro de rolagem”. Mesmo que o tipo de pintura mais comumente associado com o Extremo Oriente, o *kakemono* alto e estreito (literalmente “uma coisa de pendurar”), é também uma “imagem-scroll”, o termo *Emaki* desde os tempos antigos foi reservado para o rolar de formato horizontal ou transversal. É muitas vezes descrito como uma mão de rolagem porque é realizada entre as mãos enquanto é visto e deve ser simultaneamente desenrolado pela mão esquerda e enrolado pela direita enquanto ele está apoiado no chão ou mesa. Dessa forma o espectador vê sempre uma parte da rolagem, variando em tamanho, mas nunca ultrapassando a distância entre as mãos. A imagem completa passa gradualmente diante de seus olhos da direita para a esquerda. Como veremos, o próprio espectador pode, em muitos casos, arbitrariamente determinar os limites da seção que ele vê. Não há divisões predeterminadas no deslocamento e isso influencia a composição artística de um *Emaki*. (1959, p. 18).

Dentre os mais famosos *Ê-makimonos*, esta *Chôjûgiga* (Figura 5), criado pelo *bonzo* (sacerdote-artista) Kabuyu Toba, uma obra de humor que consistia em satirizar a vida dos nobres através de animais antropomorfizados, ou seja, caracterizados de forma e em atitudes de cunho humano. Para Moliné (2004, p. 18) os quadrinhos japoneses podem ter aparecido a partir do século XI, com a aparição dos *chôjûgiga*, sendo o significado do termo “imagens humorísticas de animais”.

Figura 5 - Chojugiga que mostra sapos, lebres, raposas macacos e outros animais retratados satiricamente de forma humana.



Fonte: http://farm1.static.flickr.com/14/91706154_a620a41035.jpg

Assim como as narrativas pictóricas egípcias e pré-colombianas consideradas inspirações dos *comics* norte-americanas, podemos fazer o mesmo paralelo com os *Ê-makimonos* e os mangás.

Ao longo do tempo, outras obras de cunho pictórico ganharam popularidade no Japão, algumas motivacionais, humorísticas ou ainda, como uma forma de aviso, como no caso das obras *Gaki Zoshi*, *Jigoku Zoshi* e *Yarnai Zoshi*, do período *Kamukura* (séculos X a XII) significando respectivamente rolos dos fantasmas famintos, rolo do inferno e rolo de doenças, que ilustravam os seis mundos da cosmologia budista e lembravam ao japoneses a necessidade de seguir uma vida “correta”.

Alem das obras pictóricas, foram também de grande importância para o surgimento dos quadrinhos japoneses os livros ilustrados e a própria maneira de escrever da língua japonesa como visto anteriormente.

Ainda no Período Edo, em 1702, Sumboko Ooka criou um livro de cartuns chamado *Toba-ê Sankokushi*, publicado em Osaka, muito popular, vendido aos milhares. Segundo os estudiosos japoneses, *Toba-ê* é considerado o primeiro livro de cartuns produzidos no Japão e o mais antigo do mundo. Da mesma forma que os antigos rolos não tinham, porém, quadrinhos sequenciais nem palavras em balões. As personagens em pessoas maldosas que faziam brincadeiras, tendo como pano de fundo cenas da vida diárias de Kyoto, Osaka e Tóquio. (LUYTEN, 2005, p. 84-85).

Também de grande importância foram os chamados *Shunga* (pinturas da primavera) que retratavam de forma humorística e descontraída cenas de cunho erótico, mas que colidiram de frente com os preceitos moralista do cristianismo quando esse circulava pelo país, sendo banidos do território japonês.

O termo mangá surge com os trabalhos, de acordo com Luyten (2005), Moliné (2004, p. 18) e Vasconcellos (2006, p. 19) do artista de *ukiyo-e* (escritura do mundo flutuante) *Katsushika Hokusai*, que criou o *Hokusai Manga*, uma série de livros com ilustrações em 15 volumes de 1814 a 1878, que consistia em representações do movimento do corpo humano e movimento muscular, além de ilustrações narrativas e cômicas retratando a vida cotidiana, tema típico do *ukiyo-ê*.

É com a abertura dos portos em 1853 que se dá a grande avalanche cultural dentro do território japonês, permitindo a entrada de revistas, livros e jornais estrangeiros, que encontraram uma já consolidada indústria gráfica. “Isso também abre possibilidades de importação de material artístico proveniente da Europa, o que será de fundamental importância para o estabelecimento da linguagem do mangá”. (VASCONSELLOS, 2006, p. 20).

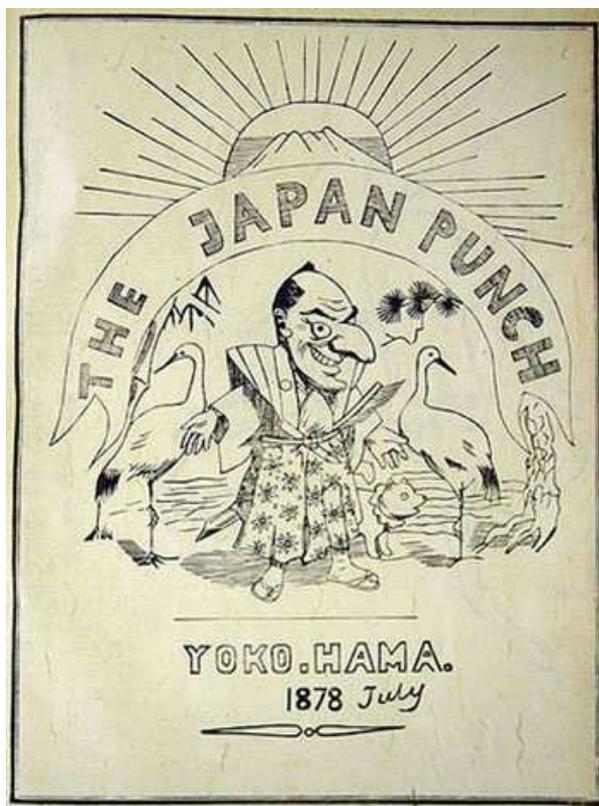
Apesar de o Japão ter uma rica tradição nas artes visuais, incluindo aí a arte sequencial, aquilo que hoje chamamos de mangá surgiu como efeito do imperialismo dos Estados Unidos e das potências europeias no século 19. Além dos efeitos econômicos do imperialismo, ele teve consequências culturais imensas, na medida em que os ocidentais absorviam elementos “exóticos” e curiosos das culturas estrangeiras e disseminavam sua visão de mundo, valores e cultura para os países colonizados ou semi-colonizados. Entre os elementos exportados do Ocidente para o resto do mundo estava o nascente estilo euro-americano de quadrinhos, que em muitos países seria combinado com tradições artísticas locais para gerar estilos próprios. (REICHERT, 2011, p. 6).

Com a entrada cultural estrangeira em massa no arquipélago nipônico, o então governo feudal japonês perde força frente ao comércio externo possibilitando a entrada e adoção de avançadas ideias do estrangeiro, bem como inovações administrativas, econômicas e sociais. É neste momento que os primeiros cartuns aos moldes europeus são introduzidos pelo inglês Charles Wirgman e o francês George Bigot.

Wirgman saiu de Londres para o oriente, em 1857, como correspondente especial do *Illustrated London News*. Em 1859, chegou ao Japão, casou-se e lá fixou residência permanente. Em 1859,

editou uma revista de humor, *Japan Punch*, e introduziu os japoneses no universo das charges políticas. (LUYTEN, 2005, p. 87).

Figura 6 - Capa da revista *The Japan Punch*, datada de julho de 1878.



Fonte: <http://www.japantimes.co.jp/>

Há aqui um momento importante na consolidação do mangá nos moldes que conhecemos hoje. Na relação de uma tradição milenar da estética japonesa com a inovação trazida por Wirgman e Bigot nasce algo novo, diferente, que não se mostra como a simples adição da inovação ao tradicional, mas algo que se relaciona de forma a criar um novo gênero. Nasce então o quadrinho japonês como veículo de comunicação, sendo a primeira e autêntica revista de humor ilustrada japonesa, publicada em 1877, intitulada *Marumaru shimbun* (Figura 7), cuja duração estendeu-se por trinta anos.

Figura 7 - Capa da revista Maru maru shimbun, datada de 1882



Fonte: <http://www.mediafire.com/imgbnc.php/1c4db2e0d6071d6d12f28a6ca12632c46g.jpg>

Os primeiros quadrinhos japoneses seriados com personagens regulares, semelhantes ao modelo encontrado em *Yellow Kid*, de Outcault, foram criados por *Rakuten Kitazawa* (1876-1955) (Figura 8), que se esforçou pela adoção do termo mangá para definir histórias em quadrinhos. Foi muito influenciado, segundo Luyten (2005, p. 89), pela *Japan Punch*, iniciando seus trabalhos no semanário *Box of curious* e, posteriormente, em 1902, para *Jiji shimpo*, de *Yukichi Fukuzawa*, de quem recebeu as técnicas ocidentais da arte dos *comics*.

O balão ainda não estava presente no mangá, que ainda seguia os padrões norte-americanos de publicação, como a obra *Togosaky to Mokube no Tokyo Kembutsu*

(Togosaku e Mokubê passeando em Tóquio, Figura 8), que era publicado de forma serial no suplemento dominical colorido *Jiji Manga*⁴.

Figura 8 - Togosaky to Mokube no Tokyo Kembutsu datada de 1902



Fonte:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Kenbutsu.jpg

⁴ No endereço http://library.osu.edu/wikis/library/index.php/Jiji_Manga#No._46_-_96_.281922.29 podem ser conferidas diversas capas da revista *Jiji Manga*, datadas de 1921 a 1931.

No início do século XX o Japão seguia absorvendo a cultura ocidental de forma assídua, convidando conselheiros estrangeiros no intuito de promover e introduzir novas técnicas e instituições ocidentais, sendo naquele momento a modernização para o Japão sinônimo de ocidentalização.

A elite da sociedade vinha entusiasticamente adotando a cultura ocidental, perseguindo o que era chamado *cultural enlightenment* (literalmente, iluminação cultural). Com os quadrinhos aconteceu algo semelhante à cultura no processo de absorção das novas ideias. Pouco a pouco, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas começaram a reclamar algo mais próximo de sua realidade. (LUYTEN, 2005, p. 90).

Percebeu-se pelos japoneses o forte aumento que os quadrinhos publicados nos jornais causavam nas vendas, fazendo destes, parte do cotidiano nipônico, semelhante ao ocorrido nos jornais ocidentais. Contudo, a absorção desenfreada da cultura ocidental no Japão deixou marcas profundas dentro da organização social causando tensões internas que culminaram em movimentos de artista tomando posições radicais frente aos problemas, trabalhando em charges e quadrinhos denominados proletários, influenciados pelos pensamentos da Revolução Russa de 1917.

Dessa forma os movimentos populares culminaram em uma forte tentativa de controle das ideias subversivas por parte da política governamental, obrigando os quadrinhos a tomarem novos rumos.

Entretanto, até então o mangá que existia na época era voltado para um público adulto, inteirado com as transformações políticas e econômicas do Japão, já que em sua totalidade o mangá continha uma grande tônica de charge política, remanescente do estilo de Wirgman adotado por Kitazawa e outros grandes ilustradores da época. Só no fim da Era *Taisho* (1912-1925), partindo do precursor Kitazawa, as primeiras histórias infantis passaram a ser publicadas, como *Sho-chan no Boken*⁵, de *Katsuichi Kabashima* e *Shosei Oda*, e *Manga Taro*, de *Shigeo Miyao*, além do famoso *Norakuro*, de *Suiho Tagawa*. Estes artistas ainda eram bastante influenciados por artistas estrangeiros como *Winsor McKay* e *Richard Outcault*, mas com o tempo foram desenvolvendo seu próprio estilo, não só em termos de forma e traço como também de narrativa. (VASCONSELLOS, 2006, p. 22-23).

⁵ As aventuras do pequeno Sho, que teve sua estreia em 1923 no jornal *Asashi graph* e tinha como personagens um menino e um esquilo.

Figura 9 - Sho-chan no Boken



Fonte: <http://www.leebakart.com/wp-content/uploads/2010/03/images3.nypl.org.jpeg>

Com o sucesso dos quadrinhos destinados às crianças, diversas outras revistas e jornais decidem aplicar a mesma fórmula, possibilitando o surgimento de muitos heróis, agora desenhados por japoneses, sendo as traduções de quadrinhos norte-americanos e europeus deixadas gradativamente de lado. Para Luyten (2005, p. 95) os artistas japoneses produziram seu próprio estilo, único, cujos leitores passaram a considerar ultrapassados os quadrinhos europeus e americanos, devido não só a falta de relação com as situações e heróis mas também devido a barreir cultural.

A diversificação das histórias e quadrinhos no Japão ocorreu em meados de 1932 com a introdução de personagens estrangeiras – Mickey, Popeye e Betty Boop. A divisão entre as tiras japonesas e norte-americanas em jornais e revistas acarretou a mudança estética dos traços simples e sem efeitos dos mangás. Entretanto, a crescente militarização do Japão e o início da Guerra Sino-Japonesa, em 1933, impuseram a chamada “Lei de Preservação da Paz” – mais conhecida como “Lei Perversa” – que determinava enorme censura e controle aos mangás, a proibição das personagens ocidentais e a prisão de desenhistas e editores que divulgassem ideias consideradas subversivas pelo governo. (BATISTELLA, 2009, p. 37).

Com o estouro da Segunda Grande Guerra e a entrada do Japão no conflito junto a uma forte militarização do país, não só as tropas tomaram lugar no combate, mas os artistas também. Aqueles que não tinham sido banidos de suas funções por conta da

censura encontravam-se produzindo despreziosas tiras familiares. Outros trabalhavam para o governo, sendo estes responsáveis por criar personagens e enredos panfletários ajudando na divulgação dos ideais de suas nações, difamando o inimigo ou ainda criando propagandas contra as tropas de oposição.

Ao fim da guerra, a derrota japonesa movimentou o povo rumo a uma nova organização social, bem como novas maneiras de pensar e ver o mundo. De acordo com Luyten (2005, p. 106),

muitos editores tradicionais de Tóquio estavam desorganizados e as revistas de histórias em quadrinhos tornaram-se muito caras em vista do baixo poder aquisitivo do povo. No centro comercial rival, Osaka, diante dessa oportunidade inicia-se a edição de pequenos livros de quadrinhos com preço baixo, impressos em papel de menor qualidade e vendidos nas ruas, produzidos por artistas cuja remuneração era baixa, mas com certa liberdade da política ocupacionista nunca vista até então. Suas capas eram avermelhadas, e ficaram conhecidos como *Akai hon* (Livro Vermelho).

Temas como o familiar passaram a adquirir grande popularidade no pós-guerra, sendo *Sazae-san*, criada em 1946 por Machiko Hasegawa, a personagem de maior destaque no período. Seu enredo baseava-se na vida cotidiana e no humor feminino tipicamente japonês. O que começou como uma tira diária tornou-se desenho animado.

Apesar da passagem curta e prematura morte, o autor Fukujiro Yoko foi responsável por fundamentar a base dos quadrinhos japoneses de longa duração e de ficção científica com sua obra *Fushigina Kuni no Putcha*.

A partir desse momento, o quadrinho japonês passa por uma reforma que vai consolidá-lo de uma vez por todas como patrimônio cultural graças ao esforço de um homem, considerado pelos japoneses o *Manga no Kami* ou Deus do Mangá, Osamu Tezuka.

Formado em medicina, Tezuka sempre foi apaixonado por desenhos desde os quatro anos de idade, quando lia mangás comprados pelo pai. Foi responsável por revolucionar a maneira de fazer mangás, inspirado nos desenhos de Walt Disney e no cinema alemão e francês.

Osamu Tezuka inspirou a estética gráfica de seus mangás nos moldes do teatro japonês *Takarazuka*. De acordo com Gravett (2006, p. 81), quando criança, Tezuka ia

várias vezes ao teatro Takarazuka (Figura 10), levado pela mãe, que conhecia várias das atrizes.

Nessa famosa companhia teatral feminina, as mulheres interpretavam personagens masculinos. Suas coloridas apresentações tomavam elementos dos tradicionais teatros *kabuki* e *nô*, interpretados somente por homens, e os glamorizava, introduzindo a noção de espetáculo típica dos palcos de Paris e da *Broadway* e dos musicais de *Hollywood*. (GRAVETT, 2006, p.81).

Figura 10 - Cartaz de um musical inspirado na vida do General Douglas MacArthur, realizado pelo teatro Takarazuka



Fonte: www.japanprobe.com

Os grandes olhos que se tornariam característicos da estética mangá foram inspirados, segundo o próprio autor, nos olhos da personagem Bambi, criada por Walt Disney.

Produções americanas e europeias foram obviamente banidas durante a guerra, e os cinemas eram obrigados a exibir sua cota de propaganda jingoísta. No entanto, o pós-guerra trouxe uma mudança radical. Enquanto os estúdios japoneses lutavam para voltar a produzir, o controle americano permitia que uma avalanche de filmes ocidentais

inundasse o país. Ir ao cinema era um meio persuasivo de “democratização” e tornou-se uma febre nacional. Era uma das poucas formas de diversão barata disponível no período pré-TV. O congelamento do preço dos ingressos ajudou a elevar o público em 1946 a quase o dobro da média do pré-guerra. A qualidade dos filmes estrangeiros para adultos mais recentes foi como uma revelação para os japoneses, e particularmente para um jovem como Tezuka. (GRAVETT, 2006, p. 30).

Osamu Tezuka foi responsável não só por estabelecer um estilo de desenho para os quadrinhos japoneses como também criou diversas temáticas narrativas, praticamente todas as conhecidas atualmente. Ele ainda foi responsável por consolidar no Japão o processo de produção de animações, onde adaptava com sucesso para as telas da tevê suas obras de mangá, o que fez com o Japão passasse a valorizar as produções nacionais em detrimento dos programas ocidentais que dominavam a programação.

Para Gravett,

de várias formas, Tezuka se via como um “diretor” de seus quadrinhos. Ele pode não ter usado o megafone de De Mille ou as botas de Von Sternberg, mas gostava de usar sua boina preta ao estilo dos artistas franceses tanto no trabalho como em público. Em suas produções de mangá e animação, ele fabricava suas próprias estrelas e escalava para suas histórias os atores de papel de seu repertório, como se estivessem representando um filme. (2006. p. 33).

Dentre as obras de Tezuka podemos citar a *Princesa e o Cavaleiro*, *Astro Boy*, *Kimba o Leão Branco* e *Metrópolis*, representados na bela imagem a seguir:

Figura 11 - Imagem com as principais personagens criadas por Tezuka



Fonte:

http://4.bp.blogspot.com/_Tv0PNIIt2pbc/TPVDZrvPwSI/AAAAAAAAAJ0/Ckid2pmls2E/s1600/Tezuka-05b.JPG

Gravett (2006, p. 34) explica que,

tendo suportado o militarismo cheio de ódio dos tempos de guerra do Japão, Tezuka encontrou no mangá um meio acessível para transmitir seus alertas sobre as consequências da intolerância, o desrespeito pela vida e do avanço científico sem controle, sendo este, um tema interessante para se relacionar aos estudos sociais em ciência e tecnologia.

O pesquisador ainda explica que Tezuka se desesperava diante do contínuo tratamento desumano dedicado ao homem pelo próprio homem, e compreendia a crise de identidade pela qual os japoneses passavam pela sua derrota na guerra.

A abordagem desse tipo de tema é o que dá as suas parábolas sobre um robô criança, um filhote de leão branco, uma princesa disfarçada de homem e um pássaro imortal uma ressonância atemporal. Elas também provam sua crença de que os “quadrinhos são uma linguagem internacional que pode cruzar fronteiras e gerações. Eles são uma ponte entre todas as culturas”. (GRAVETT, 2004, p. 34).

Osamu Tezuka (Figura 12) faleceu no dia 9 de fevereiro de 1989 vítima de um câncer no estômago aos 60 anos de idade, deixou para trás um conjunto muito grande de obras e uma herança sem fim para os quadrinhos e para as animações japonesas e

inspirou muitos autores que hoje encabeçam as grandes editoras de quadrinhos no Japão e no mundo.

Figura 12 - Osamu Tezuka, o Deus dos mangás



Fonte: www.pixelinferno.com.br/

Para Moliné (2004, p. 23), o ano de 1956 marcou um momento de grande importância na consolidação do mangá também como meio adulto. Neste ano, nasce o termo *gekigá* (imagens dramáticas), criado pelo artista Yoshihiro Tatsumi, abrindo o leque das já diversas temáticas encontradas nos quadrinhos japoneses.

É na década de 60 que o mercado dos quadrinhos japoneses começa a crescer de forma assustadora. Neste período surge a revista *Shonem Jump*, da editora *Shueisha*, mais precisamente em 1968, hoje a maior editora de quadrinhos de temática *shonen* do país. Também aumenta o contingente no mercado autoras de mangá de temática feminina, trazendo novas abordagens para a temática *shojo*, até então desenhados majoritariamente por homens.

Nas décadas de 70 e 80 os mangás passaram por mudanças tanto narrativas como na economia de sua produção e foi nesse período que os quadrinhos japoneses iniciaram sua expansão pelo mundo. É também neste momento que os quadrinhos adultos ganham força, surgindo revistas exclusivas de conteúdo homossexual, para mulheres adultas e mangás de caráter informativo, tendo seus autores oriundos

principalmente do movimento *dôjinshi*, ou seja, dos movimentos de *fanzines*, quadrinhos não profissionais feitos por fãs.

Segundo Moliné (2004, p. 25),

chegamos aos dias atuais com títulos para cada sexo, faixa etária e ocupação, cujos semanários têm tiragens de milhões de exemplares por número, com uma média de 15 publicações per capita e a certeza de que o mangá soube explorar ao máximo todas as possibilidades – frequentemente qualificadas como infinitas – que podem ser oferecidas.

Todavia, explica o pesquisador que na década de 90 o mercado editorial de quadrinhos do Japão passou por uma leve crise, notando uma pequena queda nas vendas de mangás, talvez pelo forte movimento dos vídeo games, a expansão de computadores e a internet.

O Japão parece ter superado a crise dos anos 90 e os países ocidentais parecem estar cada vez mais habituados a este gênero de quadrinhos peculiar em suas prateleiras. Cada vez mais vemos encontros de apreciadores de animês e mangá e da cultura japonesa. Sua expansão atingiu um nível tão elevado que o estilo dos quadrinhos japoneses está presente em várias outras formas de se fazer quadrinhos e animações, da mesma forma que anteriormente estes outros estilos estiveram impregnados nos mangás.

Reflexo da história do Japão, o mangá guarda dentro de si a história, costumes e hábitos de sua cultura e para identificar no quadrinho japonês sob as perspectivas bakhtinianas dos estudos dos gêneros do discurso suas características peculiares e traços da cultura milenar japonesa, partiremos, primeiramente, de sua constituição como gênero.

6. DO GÊNERO MANGÁ E AS PARTICULARIDADES ENCONTRADAS NA PUBLICAÇÃO BRASILEIRA

6.1. Definindo o gênero do discurso mangá

O que faz com que identifiquemos no mangá um gênero peculiar em relação às outras formas de histórias em quadrinhos conhecidas? Não é intenção deste trabalho afirmar que uma determinada forma de se fazer quadrinhos, no caso o mangá, seja

superior a outra, mas sim atentar para suas especificidades e o que fazem deste um gênero de quadrinhos distinto dentre as muitas formas de produzir quadrinhos no mundo.

Para buscar aquilo que faz do mangá uma obra estética que pode ser analisada como gênero, buscaremos auxílio nos pensamentos do filósofo russo Mikhail Mikhailovich Bakhtin, cujas teorias formam o alicerce do presente trabalho.

Primeiramente partiremos da asserção de que o Mangá pode ser analisado como um gênero do discurso e não apenas como uma forma de história em quadrinhos dentro do grande gênero das Histórias em quadrinhos. Ao lançar olhos a um conjunto de enunciados podemos buscar semelhanças que os agrupem ou diferenças que os especifiquem cada vez mais.

Por exemplo, ao analisar um conjunto de enunciados em livros, jornais, revistas, fotografias, tirinhas, gibis, mangás, podemos agrupar as tirinhas, gibis e mangás no gênero das histórias em quadrinhos, por outro lado, se tivermos apenas mangás, tirinhas e gibis, podemos identificar em cada um, características que os diferenciem entre si.

Devemos a princípio observar que o escrito nomeado pelo filósofo russo de *Os Gêneros do Discurso* está inserido na coletânea de textos assinada por Bakhtin e publicada no Brasil sob o nome de *Estética da Criação Verbal* (1997).

Pajéu e Mussarelli (2012, p. 96) explicam que no amplo conjunto da obra de Bakhtin e do Círculo são levantadas discussões acerca dos aspectos da linguagem que tomam forma por intermédio dos atos humanos. N'*Os Gêneros do Discurso*, escrito nos anos vinte, tais discussões aparecem revestidas por uma lucidez absoluta. É neste texto que o filósofo delineia uma concepção precisa para os gêneros discursivos, que nos ajuda a melhor compreender os diálogos entre vida e arte nas interações de linguagem. Bakhtin, ao longo de seus escritos, ilustra a existência de dois mundos, “dois mundos absolutamente incomunicáveis e mutuamente impenetráveis: o mundo da cultura e o mundo da vida (este é o único mundo em que cada um de nós cria, conhece, contempla, vive e morre) – o mundo no qual se objetiva o ato da atividade de cada um e o mundo em que tal ato realmente, irrepitivelmente, ocorre, tem lugar”. (BAKHTIN, 2010, p. 43). O ético e o estético.

O ético é o lugar da vida, onde ela acontece, em seus atos únicos e irrepitíveis. Para Bakhtin, não se pode observar o mundo ético, pois cada ato neste acontece uma única vez. Dessa forma, a única possibilidade de observar o ético, é através do mundo estético, no qual o estético se apresenta “como se fosse” o ético, ou seja, de forma a

representá-lo. Sendo assim, os enunciados manifestados de forma única no mundo ético ganham representação no mundo estético através dos gêneros discursivos. Todavia, é também por meio dos gêneros do discurso que os enunciados ocorrem no mundo ético.

Para o filósofo russo, os discursos da vida dividem-se de acordo com um conjunto de características específicas sob as quais este acontece. Cada situação discursiva ocorre de maneira a adequar-se ao momento, lugar ou suporte em que está inserida.

A diversidade funcional parece tornar os traços comuns a todos os gêneros do discurso abstratos e inoperantes. Provavelmente seja esta a explicação para que o problema geral dos gêneros do discurso nunca tenha sido colocado. Estudaram-se, mais do que tudo, os gêneros literários. Mas estes, tanto na Antiguidade como na época contemporânea, sempre foram estudados pelo ângulo artístico-literário de sua especificidade, das distinções diferenciais intergenéricas (nos limites da literatura), e não enquanto tipos particulares de enunciados que se diferenciam de outros tipos de enunciados, com os quais, contudo tem em comum a natureza verbal (linguística). (BAKHTIN, 1997, p. 280).

A partir dos estudos de Bakhtin, afirma Machado (2005, p. 152)

foi possível mudar a rota dos estudos sobre os gêneros: além das formações poéticas, Bakhtin afirma a necessidade de um exame circunstanciado não apenas da retórica, mas sobretudo, das práticas prosaicas que diferentes usos da linguagem fazem do discurso, oferecendo-o como manifestação de pluralidade. Este é o núcleo conceitual a partir do qual as formulações sobre os gêneros discursivos distanciam-se do universo teórico da teoria clássica criando um lugar para manifestações discursivas da heteroglossia, isto é das diversas codificações não restritas à palavra. Graças a essa abertura conceitual é possível considerar as formações discursivas do amplo campo da comunicação mediada, seja aquela processada pelos meios de comunicação de massas ou modernas mídias digitais, sobre a qual, evidentemente, Bakhtin nada disse, mas para o qual suas formulações convergem.

Cada gênero possui preceitos e regras características de acordo com a esfera social em que se encontra. Sendo essas esferas do uso da linguagem não “uma noção abstrata, mas uma referência direta aos enunciados concretos que se manifestam nos discursos”. (MACHADO, 2005, p. 156).

A fala comporta-se de maneira descompromissada em uma reunião de amigos, ao passo que em uma apresentação acadêmica realiza-se sob normas e modelos

instituídos. A multiplicidade de gêneros é infinita, “pois a variedade virtual da atividade humana é inesgotável” e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e ampliando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa”. (BAKHTIN, 1997, p. 279).

Os gêneros discursivos distinguem-se em dois agrupamentos, primários e secundários. Os gêneros primários são aqueles construídos em circunstâncias discursivas em esferas privadas, ligadas a experiências cotidianas e mais íntimas, como uma carta pessoal, um bilhete, um convite informal ou uma conversa a mesa de bar. Os secundários, por sua vez, são arquitetados em situações públicas, relativamente mais formais, como entrevistas, palestras, editoriais, reportagens, propagandas, novelas e trabalhos acadêmicos.

Marchezan (2010, p. 268-269) complementa que,

entre os tipos relativamente estáveis de enunciados, salienta-se, como se sabe, a diferença – sem, no entanto, deixar de destacar também sua inter-relação – entre gêneros primários e os gêneros secundários: entre os enunciados espontâneos do cotidiano, que acontecem, principalmente, face a face, e os enunciados mais complexos, que compartilham dos valores da sociedade como um todo, mas surgem e atuam mais diretamente em uma área particular: uma ciência, uma religião, uma escola artística, entre outros. Fazendo parte do elo da comunicação verbal, os gêneros dão forma à experiência sócio-histórica, que neles se estabiliza; institui e reforça as formas já tradicionais, mas retira da dinâmica do dia-a-dia (dos gêneros primários, portanto) o alimento de sua transformação.

Sendo assim,

[...] o gênero não pode ser concebido senão como um conceito plural: reporta-se às formações combinatórias da linguagem em suas dimensões verbal e extra-verbal. Além disso, articula formas discursivas criadoras da linguagem, de visões de mundo e de sistemas de valores configurados por pontos de vista determinados. O conceito de gênero segundo a abordagem dialógica de Bakhtin é instância de criação e acabamento do objeto estético. [...] o gênero organiza a manifestação e promove seu acabamento. Quer dizer: o gênero mobiliza relações entre aspectos internos e externos da manifestação estética (MACHADO, 2005, p.133)

Os estudos que Mikhail Bakhtin desenvolveu sobre os gêneros discursivos considerando não a classificação das espécies, mas o dialogismo dos processos comunicativo estão inseridos no campo dessa emergência. Aqui as relações interativas são processos produtivos de linguagem. (MACHADO, 2005, p. 152).

Dessa maneira, compreende-se, pois, que a importância dos estudos dos gêneros discursivos não está no processo classificatório, mas na compreensão da mudança de um gênero para outro no processo dialógico, e na sua formação. Desta maneira,

durante o processo de sua formação, esses gêneros secundários absorvem e transmutam os gêneros primários (simples) de todas as espécies, que se constituíram em circunstâncias de uma comunicação verbal espontânea. Os gêneros primários, ao se tornarem componentes dos gêneros secundários, transformam-se dentro destes e adquirem uma característica particular: perdem sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios - por exemplo, inseridas no romance, a réplica do diálogo cotidiano ou a carta, conservando sua forma e seu significado cotidiano apenas no plano do conteúdo do romance, só se integram à realidade existente através do romance considerado como um todo, ou seja, do romance concebido como fenômeno da vida literário-artística e não da vida cotidiana. O romance em seu todo é um enunciado, da mesma forma que a réplica do diálogo cotidiano ou a carta pessoal (são fenômenos da mesma natureza); o que diferencia o romance é ser um enunciado secundário (complexo). (BAKHTIN, 1997, p. 282).

Para entender essa mudança, Bakhtin salienta algumas propriedades do gênero que se comportam de forma diferente de outro para um. São elas: Estilo do gênero e do autor, Forma composicional e Unidade temática.

Dessa forma, compreende-se forma composicional como os aspectos nos quais são encarnados os discursos, a língua, no caso dos discursos verbais e unidade temática como os atos humanos.

O conceito denominado estilo por Bakhtin mostra-se como uma das ideias fundamentais para se entender outro conceito, o dialogismo, e para Brait,

É necessário percorrer várias obras do Círculo, considerando a maneira como, em cada uma delas, a questão do estilo associa-se a reflexões, análises, conceitos e categorias específicas, assumindo aspectos que, somados, contribuem para melhor compreensão da forma de ser da linguagem, que, sendo social, histórica, cultural, deixar entrever singularidades, particularidades, sempre afetadas, alteradas, impregnadas pelas relações que a constituem. (2005, p. 80).

Dentre as várias obras do Círculo e de Bakhtin que perpassam pelas discussões acerca do conceito estilo, podemos citar duas delas, *Problemas da poética de Dostoiévski* e *Cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais*, ambas publicadas no Brasil. Para analisar o estilo destes dois

literatos, o filósofo russo recorre à tradição, literária ou não, deparando-se com elementos dos quais procura especificar cada singularidade de ambos os escritores, instaurando novos olhares para estas produções literárias.

Em todas elas, “é possível encontrar *estilo* como uma dimensão textual e discursiva que vai sendo trabalhada, refinada, em função dos objetos específicos tratados em cada um dos estudos”. (BRAIT, 2005, p. 80).

Os estudos acerca do *estilo* encontram-se, em outras obras do Círculo, determinadas a aprofundar a transmissão do discurso de outrem e a consequente nova perspectiva para os estudos da produção de sentido. Para a transmissão do discurso outro são citadas duas categorias estilísticas, o estilo linear, e o estilo pictórico, estando o primeiro ligado a criação de contornos externos nítidos sob o discurso citado, indicando a voz do outro, e, no caso do segundo, “a língua elabora meios mais sutis e mais versáteis para permitir ao autor infiltrar suas réplicas e seus comentários no discurso de outrem”. (BRAIT, 2005, p. 100).

No caso dos gêneros do discurso, Bakhtin indica que nem todos são favoráveis às particularidades, individualidades indicadas pelo estilo.

Os gêneros mais propícios são os literários - neles o estilo individual faz parte do empreendimento enunciativo enquanto tal e constitui uma das suas linhas diretrizes; se bem que, no âmbito da literatura, a diversidade dos gêneros ofereça uma ampla gama de possibilidades variadas de expressão à individualidade, provendo à diversidade de suas necessidades. As condições menos favoráveis para refletir a individualidade na língua são as oferecidas pelos gêneros do discurso que requerem uma forma padronizada, tais como a formulação do documento oficial, da ordem militar, da nota de serviço, etc. Nesses gêneros só podem refletir-se os aspectos superficiais, quase biológicos, da individualidade (e principalmente na realização oral de enunciados pertencentes a esse tipo padronizado). Na maioria dos gêneros do discurso (com exceção dos gêneros artístico-literários), o estilo individual não entra na intenção do enunciado, não serve exclusivamente às suas finalidades, sendo, por assim dizer, seu epifenômeno, seu produto complementar. (BAKHTIN, 1997, p. 284).

Assim sendo, pode-se entender *estilo* com o modo de dizer, individual de cada autor ao enunciar algo, dentro de um determinado gênero do discurso. Nos mangás, o estilo do autor pode estar ligado ao tipo de traço que usa, mais suave ou pesado, o tipo de texto, mais coloquial ou não, ao tipo gráfico das onomatopeias que utiliza, a

quantidade de textos por balões e a própria escolha de balões, os tipos de retículas utilizadas, a composição da página em geral.

Dentre as possibilidades de estilo encontradas nos mangás, podemos destacar o traço mais pesado e escuro (Figura 13), semelhante ao traço do mangaka, título dado ao autor de mangás, Kentaro Miura, responsável pela obra *Berserk* (1989), publicado no Brasil pela editora Panini. Este tipo de traço está mais ligado a narrativas⁶ mais densas e ou direcionadas ao público masculino.

Figura 13 - Cena do mangá *Berserk* de Kentaro Miura



Fonte: MIURA, Kentaro. *Berserk*. Panini, 2011.

O traço mais claro, limpo e suave pode ser encontrado em narrativas direcionadas ao público feminino, geralmente ligadas a histórias de amor e ou dramas cotidianos. Como exemplo, podemos observar este estilo de traço no mangá *Nana* (2000) (Figura 14), de Ai Yazawa, publicado no Brasil pela editora JBC.

⁶ A questão dos tipos de narrativas encontradas nos mangás será discutida mais a frente.

Figura 14 - *Nana* de Ai Yazawa



Fonte: Editora JBC

Também podemos encontrar traços mais simplificados, quase cartunescos, como é o encontrado na maior parte das obras de Osamu Tezuka. Um traço mais simplificado, infantilizado, que será muito utilizado nos mangás cuja temática tem como público alvo crianças em fase escolar. Este traço pode ser observado na obra *Astro Boy* (1952) (Figura 15), de Osamu Tezuka.

Figura 15 - *Astro Boy* de Osamu Tezuka



Fonte: <http://www.sonic.net/~anomaly/japan/manga/atom.gif>

Entretanto, em um mesmo tema de mangá, podemos encontrar estilos diferenciados, como é o caso das obras, *One Piece* (Figura 16), de Eiichiro Oda e *Homunculus* (Figura 17), de Hideo Yamamoto, publicadas no Brasil pela editora Panini, ambas consideradas obras *shonen*.

Figura 16 - Estilo do mangaka Eiichiro Oda representado em cena do mangá *One Piece*



Fonte: ODA, Eiichiro. *One Piece*. Panini.

Figura 17 - Estilo do mangaka Hideo Yamamoto representado em cena da obra *Homunculus*



Fonte: YAMAMOTO, Hideo. *Homunculus*. Panini. 2010.

Os estilos de traço dos autores de mangá podem variar conforme não apenas à narrativa da obra, mas também pelo período em que a obra foi produzida. Um período mais recente possibilita a utilização de tecnologias gráficas mais modernas, capazes de facilitar a produção de obras cujos desenhos se mostram mais complexos. O uso ou não destas tecnologias faz parte do estilo do autor, que pode, por exemplo, arquitetar todo um conjunto de cenários utilizando-se de softwares artísticos, como pode fazê-lo unicamente a mão.

Outra característica ligada ao estilo do autor e do gênero pode ser observada na composição de uma página do mangá. Determinados autores preferem compor uma página usando esquemas de quadros retangulares, sendo que outros preferem quadros com bordas mais acentuadas ou mesmo a ausências deles.

Sendo assim, o estilo está intimamente ligado tanto ao autor ou mangaka, como ao próprio gênero do discurso, que possibilita ou não determinados estilos.

Outro elemento constituinte dos gêneros do discurso é a forma composicional, que está intimamente ligada ao conceito de arquitetônica. Para Sobral (2005, p. 109),

os sentidos “gerais” de arquitetônica são, no campo da arquitetura, o de ciência da arquitetura. Na música, o de projeto estrutural de peças musicais. Na filosofia, o de sistematização científica do conhecimento. Na obra da Bakhtin, todas essas ressonâncias se fazem presentes mediante o elemento que têm em comum, ou seja, o *processo de formação de totalidades*, ou *todo harmônico*, a partir de

uma articulação de partes constituintes que as dota de uma unidade de sentido, em vez de limitar-se a ligá-las ou justapô-las mecanicamente.

Nesse sentido, as formas arquitetônicas, ou seja, as formas de visão artística e do processo de acabamento do mundo é que originarão as formas composicionais, no caso da literatura, estudada então por Bakhtin, a ordem, a arranjo, a combinação de massas verbais, o acabamento. É o modo de organizar o conteúdo textual, de arranjá-lo em uma estrutura.

Fiorin (2006, p. 62), exemplifica o conceito de forma composicional tendo como base o gênero carta, que, sendo “uma comunicação diferida, é preciso ancorá-la num tempo, num espaço e numa relação de interlocução, para que os dêiticos usados possam ser compreendidos”. Sendo assim, a carta deve conter data, local, nome de quem escreve e para quem escreve.

Logo, complementa Sobral (2005, p. 112), “forma arquitetônica é a concepção da obra como objeto estético, ao passo que forma composicional é o modo específico de estruturação da obra externa a partir de sua concepção arquitetônica”.

Podemos então identificar os determinantes de forma composicional dos mangás publicados no Brasil, cuja linguagem é majoritariamente constituída de forma visual, como a presença de planos e ângulos de visão, figuras cinéticas, personagens principais e secundários, linguagem verbal, legendas, notas de rodapé, balões de fala, onomatopeias, justaposições, transições e mais recentemente glossários, ou seja, aqueles elementos que arquitetam a estrutura de um mangá.

Os balões, para Ramos (2010) talvez sejam o recurso que mais identificam os quadrinhos como linguagem própria e consolidada, e define o mesmo como “uma forma de representação da fala ou pensamento, geralmente indicado por um signo de contorno (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional”. (2010, p. 33).

Nos mangás os balões são herança das primeiras *strips* (tiras) procedentes dos Estados Unidos, que, segundo Moliné (2004), exerceram sua potente influência entre os mangakas, sendo diversa a variedade de balões, representando desde a fala normal, um grito, um som robótico ou até mesmo a materialização de um pensamento.

O balão de fala é mais do que mero acessório nos quadrinhos. Ele é o responsável por fazer com que o leitor escute o que a personagem ou o narrador está dizendo. Seu formato, suas convenções e seu conteúdo são, junto com as onomatopeias, o que confere o dinamismo auditivo

do leitor, compondo uma espécie de metáfora biológica, onde ouve-se com os olhos. Esta percepção é tão forte que quando lê-se um quadrinho sem balões diz-se que ele é mudo. (SANTOS, 2010, p. 100).

Seguem alguns tipos de balões (Figuras 18 a 23) encontrados nos quadrinhos japoneses.

Figura 18 - Balão simples encontrado em *100% Morango*



Fonte: *100% Morango*, vol. 1, p. 99

Figura 19 - Balão de pensamento encontrado em *100% Morango*



Fonte: *100% Morango* vol. 8, p. 37.

Figura 20 - Balão de pensamento diferenciado em *100% Morango*



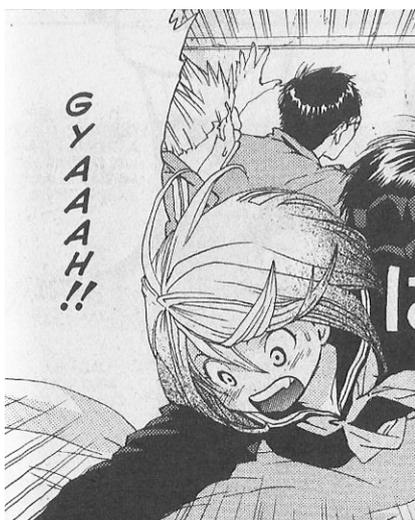
Fonte: *100% Morango*, vol.8 p. 37.

Figura 21 - Balão indicando nervosismo em *100% Morango*



Fonte: *100% Morango*, vol. 8 p. 37.

Figura 22 - Balão de grito encontrado em *100% Morango*



Fonte: *100% Morango*, vol. 10, p. 114.

Figura 23 - Balão composto encontrado em *Air Gear*



Fonte: *Air Gear*, vol. 11 – p. 60.

Alem dos balões, outro elemento característico da forma composicional dos gêneros de histórias em quadrinhos é a sarjeta. Gêneros no plural, pois grande parte dos elementos constituintes dos mangás são muito próximos ou os mesmos àqueles constituintes das outras formas de quadrinhos. Isso se explica graças a já citada herança dos quadrinhos ocidentais para com os quadrinhos japoneses.

A sarjeta (Figura 24) é o espaço em branco entre um quadro e outro, indicando a passagem do tempo, já o quadro ou vinheta (Figura 24) é mais do que um quadro que contém uma cena, ele agrupa personagens, mostra o espaço da ação, faz um recorte de tempo. O quadrinho, para Ramos (2010, p. 90) condensa uma série de elementos da cena narrativa, que, por mesclarem diferentes signos, possuem um alto grau informativo. Mccloud aponta para as diferenças de transição entre quadros, dependendo da cultura do país o uso dessas transições também será diferente. (2005, p. 70-81). Enquanto no Japão ha maior uso em transições longas e poéticas, no ocidente há o predomínio de transições mais rápidas.

Figura 24 - Sarjeta e vinheta em página de *100% Morango*



Fonte: *100% Morango*, vol., p. 177.

Por se tratar de uma página de mangá editada a partir da versão original japonesa e mantendo sua ordem leitura, os quadrinhos devem ser lidos da direita para esquerda.

Com relação à elipse entre um quadro e outro, possibilita-se uma criação de sentido única a cada leitor, pois, para Santos,

o texto lido não tem apenas o sentido que o autor tentou passar. Todo leitor tem a liberdade de subverter aquilo que o escritor parece lhe impor. As restrições do leitor estão associadas muito mais as próprias regras da sua cultura do que as regras impostas pelo livro em si. Nos quadrinhos e, principalmente nas tirinhas, estas regras parecem ser ainda mais flexíveis. O tempo de leitura, tempo de reflexão e o resultado obtido na leitura da sarjeta é próprio de cada leitor, ainda que o autor possa evidenciar um aumento ou diminuição do tempo por meio também das sarjetas. A sarjeta é a responsável pela essência dos quadrinhos. É na sarjeta que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. (2010, p. 74).

Ainda ligado à forma composicional do gênero mangá, encontramos outro elemento, este, capaz de sugerir movimento a cena aparentemente estática da obra. As linhas cinéticas, linhas de ação ou, para McCloud (2005, p. 110), linhas de movimento. Estes recursos gráficos têm intuito de indicar movimento aos personagens ou objetos contidos em uma cena gráfica.

A linha cinética pode estar marcada numa determinada parte do corpo da personagem retratando movimento, por exemplo, de girar o braço. Outra maneira é indicada por Ramos (2010, p. 119), quando o corpo de um mesmo personagem é desenhado várias vezes, de modo a sugerir diferentes etapas do movimento, como se a ação ocorresse em câmera lenta.

Nos quadrinhos japoneses, além das possibilidades apresentadas anteriormente, ocorre a indicação gráfica de movimento de forma diferente. A personagem permanece estática, ou seja, sem indicações gráficas de movimento em si, entretanto, o cenário recebe linhas cinéticas, como se o foco do leitor estivesse nas personagens enquanto o cenário aparenta estar em movimento, semelhante a quando estamos dentro de um carro em alta velocidade observando outro automóvel em velocidade relativamente igual, o carro parece estar parado enquanto os cenários a sua volta parecem se movimentar.

Nas duas figuras a seguir, encontraremos alguns exemplos de linhas cinéticas encontradas nos quadrinhos japoneses.

Figura 25 - Linhas cinéticas no cenário e na personagem em *Ga-rei*



Fonte: *Ga-rei*, vol. 6, p. 11.

Figura 26 - Linhas cinéticas na personagem em *Bakuman*



Fonte: *Bakuman*, vol. 02, p. 59.

Na Figura 25 podemos observar a personagem no canto inferior esquerdo cuja face retorcida de forma circular parece ter recebido um soco da personagem ao centro. As linhas de ação no chão indicam que o soco deslocou a personagem do centro para trás, bem como fez com que sua cabeça girasse em sentido horário. Já na Figura 26, a personagem em primeiro plano parece estar caindo de costas. As linhas de ação sugerem que as pernas estavam ao chão, quando um movimento frustrado de empurrar a cadeira com as costas desequilibrou a personagem.

Sendo assim, as linhas de ação possibilitam sugerir ao leitor que naquela determinada cena estática algum movimento está acontecendo.

Com relação às cores, os mangás são publicados⁷ inicialmente em capítulos em revistas semanais ou mensais, junto a outros títulos da mesma editora. O título principal da revista recebe coloração nas primeiras páginas do capítulo publicado, todavia, na edição encadernada, o capítulo antes colorido da revista semanal é impresso no tradicional preto e branco. No Brasil, mais recentemente, as editoras iniciaram a publicação de alguns volumes ou títulos completos com algumas páginas coloridas. Em alguns títulos só em determinados volumes e em outros nas primeiras páginas de cada volume.

A forma de leitura dos mangás é um pouco diferente dos quadrinhos ocidentais. Ao contrário dos *comics*, explica a editora JBC em seu *website*, os mangás são originalmente publicados com a leitura oriental, feita da direita para a esquerda. Ou seja, o que no ocidente seria o fim da revista, no Japão é o início. A maneira correta de você ler os quadrinhos será sempre da direita para a esquerda. Os quadrinhos e os balões que contêm os diálogos também seguem a mesma regra: comece sempre de cima para baixo e da direita para a esquerda. Logo após o texto, a editora disponibiliza uma imagem ilustrativa (Figura 27) explicando como se dá a leitura de um mangá em seu formato e leitura originais.

Figura 27 - Imagem ilustrativa de como se deve ler um mangá, disponibilizada no website da editora JBC



Fonte: www.editorajbc.com.br/

⁷ A questão da publicação será mais bem discutida no tópico 7 deste trabalho.

Dessa forma, a leitura é inversa àquela pela qual estamos acostumados.

Por último, o que talvez garanta à forma composicional do mangá, algo que o diferencie caracteristicamente das demais formas de arte quadrinística seja o traço. O que identifica o quadrinho japonês com mais facilidade são aquelas características (Figura 28) criadas e consolidadas por Osamu Tezuka, os grandes olhos, personagens levemente andrógenos e cabelos coloridos ou com penteados incomuns, já citadas anteriormente.

Figura 28 – Traço característico dos mangás encontrado em *Negima*



Fonte: *Negima*, vol. 7, p. 76.

Com relação ao traço, ainda podemos citar alguns recursos gráficos peculiares do mangá como as tradicionais “gotinhas” (Figura 29) usadas para sinalizar alguma mudança brusca de humor na personagem e a miniaturização ou deformação da personagem (Figura 30), também utilizada para o mesmo propósito ou, ainda para asseverar o tom humorístico em uma determinada narrativa.

Figura 29 – Mudança de humor indicada pelo sinal gráfico da gotinha em *100% Morango*



Fonte: *100% Morango*, vol. 8 p. 37.

Figura 30 - Miniaturização da personagem sinalizando um momento cômico



Fonte: *100% Morango* vol. 8 p. 37.

Muito da forma composicional do mangás consolidou-se devido à influência das *comics* ocidentais no Japão, sendo assim, grande parte dos elementos composicionais são semelhantes, desta forma, procuramos encontrar alguns elementos distintos que

surtem com mais frequência nos quadrinhos japoneses, visando revelar aquilo que se comporta de forma atípica nos mangás⁸.

Finalmente, o terceiro e último elemento constituidor do conceito de gêneros discursivos proposto por Bakhtin, o tema, ou conteúdo temático, apresenta-se não como o assunto específico de um texto, mas como um “domínio de sentido de que se ocupa o gênero”. (FIORIN, 2006, p. 62).

Deslocando essa concepção do conceito tema, observado por Bakhtin inicialmente na literatura, para o quadrinho japonês, percebemos a possibilidade de uma identificação de temas mais demarcada. Dentre as características peculiares do mangá, esta a grande variedade de temas através dos quais suas narrativas são contadas.

Temos, por exemplo, a temática *shonen* ou *shounen*, cujas narrativas gráficas são direcionadas a adolescente do sexo masculino, a temática *shojo* ou *shoujo* direcionada ao público adolescente feminino. Cada um dos temas correspondentes ao gênero mangá possui características estilísticas intrínsecas a si. Na temática *shojo*, por exemplo, prevalece um traço mais suave, ausência de retículas escuras e personagens com traços afeminados ou andrógenos⁹.

Entendendo os tipos de narrativas dos mangás como tema, podemos então afirmar que dentro do tema *shonen*, por exemplo, poderemos ter narrativas de cunho humorístico, épico ou de caráter romântico, todavia, todas elas serão contadas através de características narrativas e gráficas dentro de um limite estético caracterizado pelo tema a qual ela está inserida, no caso, o *shonen*.

Moliné (2004, p. 38) complementa que “um mangá esportivo pode conter elementos de romance (por exemplo, em várias obras de Mitsuru Adachi ou *Slam Dunk*) ou um policial pode ter doses de humor (*City Hunters*), entre muitos outros exemplos”.

São tantas as possibilidades temáticas nos mangás que cada pesquisador os agrupa de modos diferentes. Campos (2006, p. 11), na introdução da edição nacional da obra de Gravett (2006) explica que “essa diversidade de temas pode ser resultado da não atuação de um *comics code*, ou seja, leis mais rigorosas quanto a produção de quadrinhos, como aconteceu na década de 50 nos Estados Unidos, e posteriormente se espalhando por boa parte do mundo”. Campos (2006), no prefácio da obra de Gravett

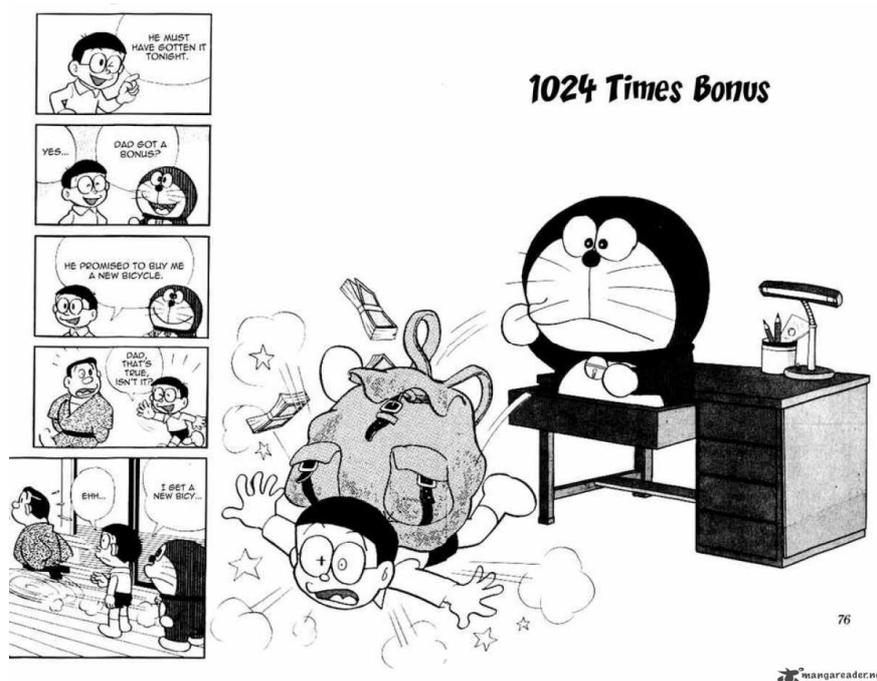
⁸ Outros elementos da forma composicional dos mangás serão analisados em um tópico posterior visando complementar o estudo sobre o gênero. Elementos de características diferenciadas e fundamentais para o propósito deste trabalho.

⁹ A questão dos temas inerentes ao gênero mangá serão discutidos mais a frente visando uma melhor caracterização dos mesmos.

(2004), surpreendeu-se ao descobrir que havia um lugar no planeta cujos tentáculos do *comics code* não havia alcançado, um lugar onde os quadrinhos tiveram a oportunidade de se desenvolver “em todas as direções, falar de todos os temas, ser de todos os gêneros, ter todos os públicos”.

Para Luyten (2012, p. 38), pode-se notar um mercado segmentado com uma divisão feita a partir da faixa etária e ou sexo. Dessa forma, Luyten agrupa os temas nos mangás em: revistas didáticas, revistas femininas e revistas masculinas. As revistas didáticas, conhecidas como *shogaku*, acompanham as crianças no período escolar correspondente ao primeiro grau e seus volumes dividem-se de acordo com a idade e grau escolar dos alunos. Como exemplo de mangás direcionados ao público escolar, podemos citar a obra ainda inédita no Brasil *Doraemon* (Figura 31), publicado em 1970 pela dupla Fujio-Fujiko.

Figura 31 - Página da edição norte-americana de *Doraemon*



Fonte: <http://i7.mangareader.net/doraemon/42/doraemon-722005.jpg>

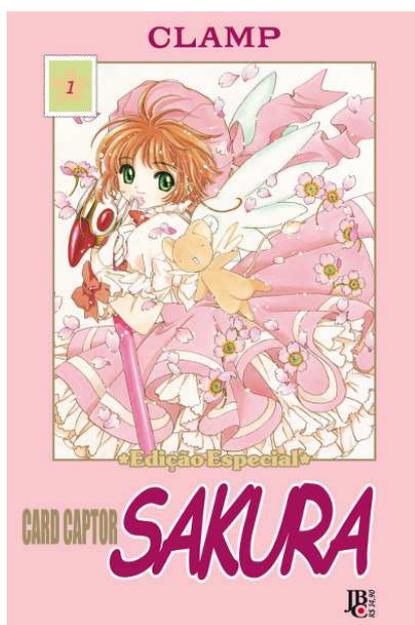
Dentro do agrupamento das revistas femininas encontramos o *shojo*, destinado a meninas dos 12 aos 17 anos. Para Luyten (2012, p. 40), as revistas femininas vendem sonho e fantasia em doses homeopáticas semanais e mensais dentro do clima de romantismo que as caracteriza. As capas das revistas são o cartão de visita, a entrada

para esse universo idealizado, com sugestivas tonalidades rosa e pastel, pano de fundo para o desenho de graciosas meninas de sorriso meigo e convidativo.

O desenho do mangá feminino é suave e utiliza o estilo cinematográfico para dar foco nos detalhes da ação, principalmente em olhares. Há predominância de desenho de corações, flores e pétalas na composição do quadro. A narrativa trata de assuntos como amor impossível, separações, rivalidade entre amigas, suicídio, admiração homossexual, entre outros.

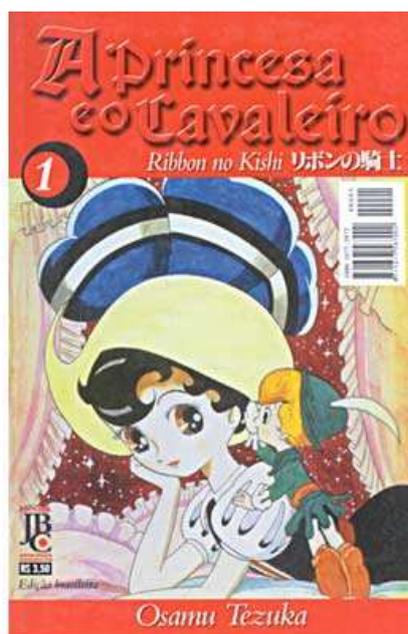
Podemos citar como exemplos de obras de temática *shojo* *Sakura Card Captor* (Figura 32), do estúdio Clamp, *A Princesa e o Cavaleiro* (Figura 33), de Osamu Tezuka, a já citada obra *Nana*, de Ai Yazawa, todas publicadas no Brasil pela editora JBC.

Figura 32 - Capa do vol. 01 da reedição do mangá *Sakura Card Captors*



Fonte: CLAMP. Sakura card captors. Editora JBC, 2012

Figura 33 - Capa do vol. 1 da edição nacional de *A Princesa e o Cavaleiro*, de Osamu Tezuka



Fonte: TEZUKA, Osamu. A princesa e o cavaleiro. Editora JBC, 2005.

No caso das revistas masculinas, Luyten explica que,

se o romantismo é a marca registrada dos mangás femininos, quase todas as revistas para rapazes são preenchidas com histórias melodramáticas, dentro da temática do samurai invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição. (2012, p. 44).

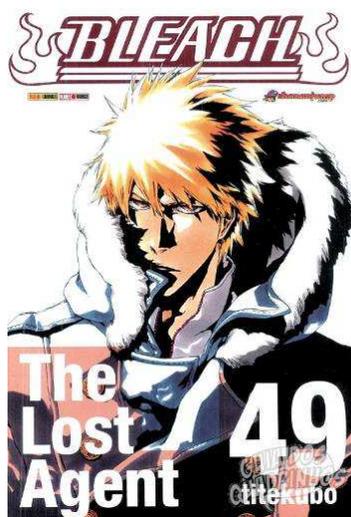
Narrativas de cunho violento são comuns entre os mangás *shonen*, sendo constantemente criticadas pela mídia ocidental. Dentre os exemplos de mangás masculinos podemos citar *Bleach*, de Tite Kubo (Figura 35), *Naruto*, de Masashi Kishimoto, publicados no Brasil pela editora Panini, *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, *Cavaleiros do Zodíaco*, de Akira Kuramada e *Slam Dunk*, de Takehiko Inoue (Figura 34), publicados no Brasil pela editora Conrad, e posteriormente pela editora JBC, nos casos de *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*.

Figura 34 - Cena de *Slam Dunk*, de Takehiko Inoue, publicado originalmente em 1990



Fonte: <http://2.bp.blogspot.com>

Figura 35 - Capa do vol. 49 da edição brasileira do mangá *Bleach*, de Tite Kubo



Fonte: http://www.comix.com.br/popup_image.php?pID=17897

Moliné¹⁰ (2004) agrupa as temáticas encontradas nos mangás em: Policiais e Yakuzas, Ficção Científica e Fantasia, o já citado anteriormente *Shojo* mangá, *Jidaimono* ou mangá histórico, Esportes, Trabalho e Hobbies, Humor, Antibelicismo, Erotismo e Undergrounds e Alternativos.

Barbosa (2009, p. 111) complementa citando algumas outras temáticas de mangás, como *kodomo*, que seriam narrativas direcionadas para crianças, entretanto diferentemente da temática *shogaku*, ela não possui o intuito de tratar de temas educacionais. *Pokemon*, de Santoshi Tajiri e *Dr. Slump*, publicado no Brasil pela editora Conrad, de Akira Toriyama seriam exemplos de mangás de temática *kodomo*.

Barbosa (ibid., p. 112) ainda cita outras temáticas,

como *gekigá* - mangá baseado em fatos da vida real ou situações próximas a realidade, *yaoi* e *yuri* – mangá que trata de assuntos homossexuais, *hentai* – aborda sexo, seja de forma erótica ou pornográfica, *josei* – um estilo voltado exclusivamente para mulheres adultas e aborda o dia a dia e as fantasias sexuais dessas mulheres e *aniparo* – mangás humorísticos com piadas sobre o dia a dia, o patrão, o governo ou sobre mangás famosos.

Portanto, os temas relacionados aos gêneros podem se constituir diversamente, pois são reflexos das atividades humanas. Bakhtin explica que “o tema é representado

¹⁰ Alfons Moliné em sua obra intitulada *O grande livro dos mangás* (2004) faz um belíssimo trabalho ao detalhar as origens do mangá, além de realizar um apanhado de 101 obras de mangá detalhando suas datas originais de lançamento no Japão bem como suas temáticas principais.

pela atividade criadora da vontade humana que organiza o material bruto de um movimento de massa espontâneo”. (1997, p. 71).

Os gêneros do discurso estão intimamente ligados aos enunciados da vida e “correspondem a circunstâncias e a temas típicos da comunicação verbal e, por conseguinte, a certos pontos de contato típicos entre as significações da palavra e a realidade concreta”. (BAKHTIN, 1997, p. 313).

A cada gênero relativamente estável está proposto um conjunto de normas e regras que determinaram o enunciado, sendo assim, “não se pode exigir de um gênero do discurso o que cabe a outro”. (MARCHEZAN, 2010, p. 276).

Separamos estes três elementos constituintes dos gêneros do discurso, estilo, forma composicional e tema, no intuito de contribuir para o entendimento do funcionamento do conceito bakhtiniano. Decerto que na vida estes elementos ocorrem em conjunto, ao mesmo tempo, de forma relacional, da mesma forma que a identificação de um gênero durante o enunciado ocorre de forma relacional. Essa identificação, logo no início do discurso acontece graças ao fato de os sujeitos falantes interagirem e se comunicarem não apenas por meio das formas da língua, mas, através das experiências que edificam os gêneros do discurso e, desse modo, “quanto maior o conhecimento dessas formas discursivas, maior a liberdade de uso dos gêneros”. (MACHADO, 2005, p. 158).

Os gêneros do discurso apresentam-se ao locutor como recursos para pensar e dizer. Mas podemos, simulando uma atividade numa outra, desviar um gênero de seu destino e contribuir assim, num determinado momento da história, para novas formas de estratificação discursiva, conseqüentemente para o aparecimento de novas variedades entre a infinita variedade de gêneros. (FAÏTA, 2005, p. 166).

Para Bakhtin (1997, p. 282) “não há razão para minimizar a extrema heterogeneidade dos gêneros do discurso e a conseqüente dificuldade quando se trata de definir o caráter genérico do enunciado. Importa, nesse ponto, levar em consideração a diferença essencial existente entre o gênero de discurso primário (simples) e o gênero de discurso secundário (complexo)”.

Dessa forma entendemos os quadrinhos de origem japonesa, ou mangás, como um gênero bakhtiniano do discurso, devido às suas peculiaridades enunciativas, imagéticas e gráficas, peculiaridades estas que serão detalhadas em seguida para melhor entendimento das questões de estilo, forma composicional e tema vistos nos quadrinhos japoneses.

No próximo tópico buscaremos desvendar o contexto nacional brasileiro da chegada dos mangás.

6.2. O contexto brasileiro da chegada do mangá.

Ao buscar elementos relacionados à cultura pop e popular japonesa nos mangás publicados no Brasil, faz-se necessário entendermos como e quando se iniciou o processo de penetração desse gênero do discurso peculiar no território nacional brasileiro.

O ponto de partida foi à chegada dos 781 imigrantes pioneiros que desembarcaram no dia 18 de junho de 1908, do navio Kasato-Maru. Com eles vieram vários sonhos: trabalhar, enriquecer e, depois, voltar ao Japão. A ideia do retorno fazia parte dos planos dos que saíam, imaginando melhores perspectivas de vida, com a volta ao Japão. (LUYTEN, 2012, p. 124).

Ao longo da história, muitos japoneses, de acordo com Winterstein (2011, p. 144), emigraram do arquipélago em direção a lugares longínquos e o Brasil foi o principal destino dos japoneses, recebendo 250 mil pessoas entre 1908 e o final dos anos 70. Ainda segundo a autora, apesar de o Brasil ter sido um dos primeiros países a ler mangás fora do Japão, essas leituras eram restringidas, a princípio, aos descendentes nipônicos, colecionadores e a alguns pesquisadores.

As primeiras famílias imigrantes japonesas chegavam ao Brasil para trabalhar principalmente em lavouras na zona rural. Temendo a chamada caboclicização ou acaboclamento de seus filhos, estes imigrantes tomaram a iniciativa de construir escolas japonesas, cuja principal finalidade era a manutenção da língua natal. O idioma era falado nas residências também, resultando em crianças sem conhecimento algum do português brasileiro, o que causava empecilhos quando estes chegavam às escolas brasileiras.

Luyten (2012, p. 151) explica que além da escola japonesa, as crianças dispunham uma gama de outros materiais para manter um contato permanente com a língua materna, tais como livros e revistas de histórias em quadrinhos, com destaque as de cunho didático – *shogaku* – que abrangem a faixa etária dos 2 aos 12 anos.

Alem do papel educacional e mantedor do idioma japonês, tanto para as crianças como para o mais velhos, os mangás mantinham uma narrativa mais coloquial contendo

gírias e outras terminologias mais culturais, reforçando e renovando o idioma dos mais velhos.

Winterstein (2011, p. 150) complementa que a leitura dos mangás pelos filhos dos imigrantes “talvez fosse uma das maneiras de agenciar alguns aspectos da cultura dos ancestrais e incorporá-los ao seu cotidiano brasileiro, auxiliando no processo de construção de uma relação mais próxima com o Japão”.

Esta então seria a primeira onda de mangás no Brasil, aqueles vindos direto do Japão junto a imigrantes, mantendo seus formato e leitura originais, sem qualquer tratamento editorial brasileiro.

Chama a atenção, na década de 60, a obra de alguns quadrinistas brasileiros descendentes de japoneses que mostravam extrema habilidade ao produzir, no Brasil, quadrinhos com temáticas e estilos característicos aos mangás. Julio Shinamoto com suas clássicas histórias de terror, Paulo Fukue e Claudio Seto cuja obra *Samurai* possuía traços realistas e narrativa violenta.

A partir do final dos anos 80, segundo Moliné (2004, p. 62), editoras como Cedibra, Nova Sampa, Abril e Globo iniciaram a tradução das primeiras coleções de mangás no Brasil, apresentadas em formato distinto daquele original encontrado no Japão. Mais precisamente com páginas espelhadas para facilitar a adaptação a leitura ocidental.

A segunda onda de mangás no Brasil veio com *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima, sendo o primeiro mangá japonês editado em terras nacionais. O mangá foi editado pela editora Cedibra no ano de 1988. Segundo Nagado (2007, p. 14), era a tradução da edição americana, com introdução e capa produzidas por Frank Miller, o grande responsável pela entrada nos EUA dos quadrinhos japoneses. Ainda de acordo com Nagado, *Akira*, de Katsuhiro Otomo, lançado pela editora Globo causou grande repercussão na mídia, em parte por causa do lançamento, na mesma época do aclamado longa-metragem homônimo.

Infelizmente, apesar dos elogios da crítica especializada, devido às baixas vendas dificilmente os títulos eram publicados na íntegra. Além das obras citadas anteriormente, também chegaram ao Brasil *Crying Freeman* de Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami, *Cobra*, de Buichi Terasawa e *Mai: A garota sensível*, de Kazuya Kudo e Ryoichi Ikegami, sendo esta última a única a ser publicada na íntegra. *Akira*, de acordo com Nagado (2007, p. 14), levou anos para ser concluído, por conta dos sucessivos atrasos e cancelamentos devido às baixas vendas. Ainda que concluído, o último

volume de *Akira* no Brasil foi na verdade um compilado de partes selecionadas de volumes anteriores não publicados, editados para parecerem um volume final.

“Custou para os quadrinhos japoneses se firmarem no Brasil”, afirma Barbosa (2009, p. 103). Havia uma espécie de barreira invisível, segundo o pesquisador, que afugentava os leitores brasileiros. Caminho bem diferente das animações orientais, que faziam sucesso no Brasil e arrebanhavam muitos fãs de várias gerações.

Ramos (2012, p. 39) conta que as publicações orientais só caíram no gosto do leitor daqui com a entrada da editora Conrad no segmento, no fim de 2000. Ramos (ibid.) explica que as duas revistas de estreia, *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*, repetiram nas bancas o sucesso que tinham nas versões animadas exibidas pela televisão aberta e pautaram outros lançamentos, tanto da editora Conrad quanto da JBC, que também entrou no mercado.

“O mercado brasileiro começou então a ser invadido pelos mais variados títulos de mangá, como *One Piece*, *Vagabond*, *Inu-Yasha*, *Love Hina*, *Dark Angel* e tantos outros”. (NAGADO, 2007, p. 15). E essa é o que chamamos de terceira onda do mangás no Brasil.

No território brasileiro o mercado de quadrinhos oscila entre altos e baixos, todavia, a situação hoje nos parece diferente. Baixas vendas antes representavam cancelamento quase que imediato, e foi assim com alguns títulos de mangás como *Peach Girl* e *Eden*, ambos publicados pelo selo Planet Manga, da editora Panini, no entanto, há hoje algumas publicações voltadas para nichos minúsculos, com tiragens baixas, algo inimaginável anos atrás, explica Gusman (2005, p. 82).

O pesquisador ainda explica que esse fato se deve ao fenômeno da segmentação de mercado e que em novembro de 2003, chegaram às bancas, gibeterias e livrarias do Brasil 117 títulos (entre álbuns e revistas de todos os gêneros) de quadrinhos que, somados, saíam pela bagatela de R\$ 836,83, sem contar os importados.

Outras editoras entraram no mercado do mangás, em especial a editora Panini, que preencheu o espaço deixado pela editora Conrad, que interrompeu suas publicações deixando-as inacabadas.

Ramos completa que

os anos finais da década viram outras editoras apostarem no segmento, uma delas com bons resultados, caso da NewPOP. O nome mangá se tornou atraente. Algumas revistas passaram a usar a palavra como estratégia de vendas, mesmo que o conteúdo de mangá fosse outro. A

década terminava com bancas cheias de mangás. Alguns jornalheiros tiveram de redimensionar as prateleiras para abrigar as publicações. Os quadrinhos japoneses tiveram um forte impacto nos dez primeiros anos deste século, tanto no mercado nacional quanto na cultura de parte dos jovens brasileiros. Já a mais de uma geração que cresceu lendo mangás. (2012, p. 39).

Títulos deixados para trás pela editora Conrad foram divididos entre as editoras Panini e JBC, que iniciaram reedições dos mesmos, em edições diferenciadas. Desde 2000 a publicação de mangás no Brasil passou por fases, modificações e ainda, a sua maneira constituiu uma publicação com elementos exclusivos. Essas exclusividades ou particularidades da publicação brasileira dos mangás japoneses serão discutidas nos próximos tópicos.

6.3. Particularidades do mangá publicado no Brasil.

O mangá publicado no Brasil recebe um tratamento diferenciado dos demais quadrinhos estrangeiros. Por ser, originalmente uma publicação japonesa, muito de seu conteúdo, por conta não somente das diferenças culturais, mas também na questão vocabular, não seria de fácil entendimento para o leitor que não estivesse familiarizado neste universo.

Muito se mudou desde sua chegada ao Brasil, que inicialmente se deu junto à primeira leva de imigrantes japoneses. Curiosamente, graças a essa imigração o Brasil foi o primeiro país a criar mangá fora do Japão.

Em uma segunda¹¹ passagem, algumas obras clássicas do mangá como *Akira* (*Katsuhiro Otomo*) e *Lobo Solitário* (*Kazuo Koike* e *Goseki Kojima*), já havia passado por aqui, em meados de 1988, no formato ocidental de leitura e publicação. Mais tarde o mangá *Lobo solitário* voltaria a ser publicado no Brasil, mais precisamente em dezembro de 2004, em 28 edições com leitura e onomatopeias orientais, pelo selo Planet Manga, da editora Panini.

No início, as editoras optaram por lançar no mercado apenas títulos cujos animês (versão animada do mangá) já haviam sido exibidos na TV aberta nacional; eram eles: *Dragon Ball* de Akira Toryama e *Cavaleiros do Zodíaco* de Masami Kurumada, ambos consagrados pelo público nacional e mundial. Com o sucesso da exibição dos animês

¹¹ Entendemos como segunda passagem pois a primeira teria acontecido de forma não oficial com a chegada dos primeiros imigrantes japoneses ao Brasil.

(desenhos animados de origem japonesa), algumas editoras iniciaram a publicação de mangás no Brasil e

[...] a partir de 2000 [...] quando a Conrad Editora trouxe ao Brasil os títulos Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco, os fãs ficaram exultantes: a leitura era feita no sentido oriental e as onomatopéias eram mantidas em japonês, pois faziam parte do desenho, dando início a uma nova era no mercado nacional de quadrinhos. (GUSMAN apud FARIA, 2007, p. 20).

Com a crescente popularização dos mangás, algumas editoras, segundo Vergueiro (2003), praticamente se especializaram em sua publicação, o que possibilitou explorar o mercado de forma mais ampla, lançando títulos inéditos no país em seu formato original (impressão japonesa), ou seja, com leitura da direita para a esquerda.

Hoje o gibi Turma da Monica Jovem (ou Turma da Monica Mangá, devido ao fato de sua arte e narrativa basearem-se nos quadrinhos japoneses), criado por Maurício de Souza bate recordes de vendagem, chegando as quatro primeiras edições juntas à marca de 1,5 milhões de exemplares vendidos¹².

Todavia, alguns itens fazem da publicação nacional do mangá diferenciar-se de sua contraparte japonesa. São eles:

- I. Formato original
- II. Onomatopeias
- III. Tradução e adaptação
- IV. Escrita romaji
- V. Notas de rodapé
- VI. Glossários
- VII. Página final

I. Formato original

Como visto acima, na segunda passagem dos mangás pelo país na década de 80, houve uma preocupação do mercado editorial na aceitação dos quadrinhos japoneses

¹² Fonte: <http://www.bemparana.com.br/noticia/96080/turma-da-monica-jovem-bate-recorde-de-vendas>
Acesso em 15/11/2012.

por conta das diferenças da publicação original. Destaca-se a isso o fato da leitura oriental ser feita inversamente a ocidental, ou seja, da direita para a esquerda.

Pensando nesse possível problema de aceitação os editores decidiram aproximar a leitura do mangá à leitura que o ocidente fazia, espelhando suas páginas, ou seja, invertendo a leitura tradicional na qual a obra foi desenvolvida. Complementa Gusman (2005, p. 79) que,

na década de 1980, teve início a importação de algumas obras, sempre usando o mercado norte-americano como intermediário. Isso trazia um inconveniente para os fãs das HQs japonesas: para adaptar para à leitura ocidental, os editores norte-americanos invertiam os fotolitos. Assim era comum ver pessoas usando relógio no braço direito e se cumprimentando com a mão esquerda.

Na passagem seguinte dos quadrinhos japoneses no Brasil, preocupou-se em manter a forma de leitura da maneira como é feita no Japão, que para Oka (2005, p. 88), deixa a edição nacional ainda mais fiel à original japonesa, sem tornar os personagens “canhotos”. Além desse aspecto formal, existe um aspecto prático que pesa para a editora, porque dispensa o trabalho de “desinversão” das letras e das onomatopeias, economizando tempo e custo.

O tamanho e o formato dos mangás publicados no Brasil são similares aos dos livros encadernados (tankohons ou tankobons) japoneses, com algumas pequenas exceções quanto ao número de páginas das primeiras publicações da terceira e atual passagem. As primeiras edições tinham em média metade do número de páginas da edição original japonesa, sendo o motivo principal desse formato a adequação à condição econômica dos leitores nacionais.

Por outro lado a divisão pela metade no número de páginas aumentava a vida útil da obra no mercado, dobrando seu período de publicação e aumentando os lucros da venda, uma vez que o preço de duas edições nacionais não era equivalente ao preço de uma edição no formato japonês. Isso ficou claro mais recentemente quando se aboliu do mercado a venda dos chamados meio-tanko, com exceção daqueles que ainda se encontravam em publicação, evitando assim que a publicação sofresse alterações em seu formato ao longo dos volumes.

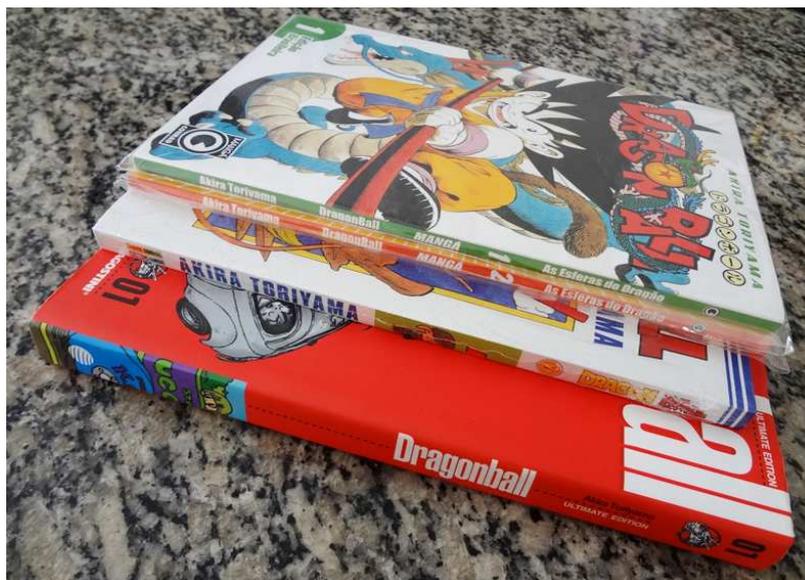
Figura 36 - Diferentes edições do mangá *Sakura Card Captors*, do grupo Clamp



Fonte: Acervo pessoal

As edições vistas anteriormente na Figura 36 são as versões meio-tanko, formato pelo qual os mangás eram publicados no ano 2000 pela editora JBC e a versão tankohon de luxo, publicada no ano de 2012, também pela editora JBC, da obra *Sakura Card Captors*, do Grupo CLAMP. Pode-se notar a diferença no formato, sendo as primeiras menores e mais finas e a segunda mais grossa. Como citado acima, a versão de luxo possui melhor acabamento, enquanto as versões menores e mais antigas são impressas em papel jornal.

Figura 37 - Três edições distintas da obra *Dragon Ball*, de Akira Toriyama

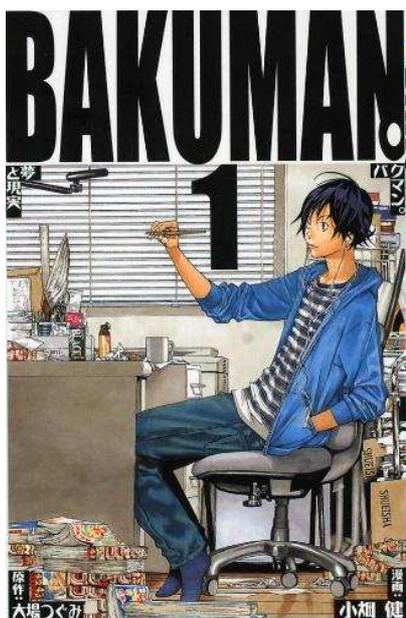


Fonte: Acervo pessoal

O mesmo acontece com a obra *Dragon Ball*, publicada inicialmente no formato meio-tanko em 2000 (na figura 37 as duas primeiras edições de cima para baixo) pela editora Conrad, posteriormente em uma versão de luxo com páginas coloridas no capítulo principal (na figura 37, a última edição, com capa em vermelho) e mais recentemente no ano de 2012 em uma reedição, agora em formato *tankohon* publicado pela editora Panini (na figura 37, a segunda edição de baixo para cima).

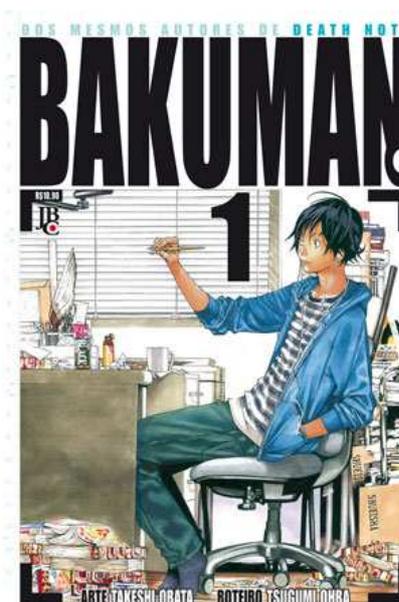
As capas das edições nacionais acompanham a direção delineada pela arte das capas originais. Quando há necessidade de criar uma capa diferente da original, como no caso das publicações com a metade de páginas, que acabavam por dobrar o número de volumes (nesse caso havia um X/2 número de capas prontas, cabendo à editora nacional criar a outra metade), a editora brasileira necessitava da aprovação dos donos dos direitos da obra no Japão.

Figura 38 - Capa da edição japonesa do mangá *Bakuman*



Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/9f/Bakuman_Vol_1_Cover.jpg

Figura 39 - Capa da edição nacional do mangá *Bakuman*



Fonte: <http://chuvadenanquim.files.wordpress.com/>

Com exceção de alguns detalhes, as capas são bastante semelhantes, procurando manter a publicação brasileira o mais próximo possível daquela encontrada no Japão.

Além dos encadernados *tankohons*, foram publicadas no Brasil algumas edições de luxo, contendo capas melhor trabalhadas e impressas em materiais de maior durabilidade e qualidade, algumas contendo páginas coloridas.

II. Onomatopeias

Outro ponto importante da edição nacional do mangá é a questão das onomatopeias. Como visto anteriormente no capítulo que defini as principais características do gênero, as onomatopeias são um recurso essencial dos quadrinhos, e recebem uma importância ainda maior no contexto do mangá.

As onomatopeias nos mangas ocupam boa parte do quadro e fazem parte da estética do mangá. Elas são a representação escrita do som, e hoje são constituintes da narrativa quadrinística. Uma particularidade das onomatopeias é que cada cultura tem suas próprias maneiras de representar o som graficamente.

Comics americanas possuem uma longa tradição de utilizar palavras para representar sons, mas eles normalmente limitam-se a descrever explosões (BAROOM!), punhos batendo em mandíbulas (POW!), e metralhadoras atirando em comunas (BUDABUDABUDA!). Os Japoneses ganharam a guerra das palavras. Eles têm sons que representam o macarrão sendo sorvido (SURU SURU), dezenas de tipos de chuva (ZAAA..., BOTSUN BOTSUN, PARA PARA), e o repentino acender da chama de um isqueiro (SHUBO). Nos últimos anos os artistas têm criado os milagres do paradoxo: o uso do som para representar atividades e emoções silenciosas. Quando um guerreiro ninja some em pleno ar o som é FU; quando uma folha cai de uma árvore o som é HIRA HIRA (...) quando o rosto de alguém se enrubesce de vergonha o som é PO; e o som de nenhum ruído sequer é um contundente SHIIIN. (SCHODT, 1997)¹³.

¹³ American Comics have a long tradition of using words to represent sounds, but they usually limit themselves to describe explosions (BAROOM!), fists beating jaws (POW!), and shooting guns into communes (BUDABUDABUDA!). The Japanese won the war of words. They have sounds that represent the noodles being sorbed (SURU SURU), dozens of types of rain (... ZAAA, BOTSUN BOTSUN FOR TO), and the sudden kindle the flame of a lighter (Shubo). In recent years artists have created miracles paradox: the use of sound to represent activities and emotions silent. When a ninja warrior vanishes into thin air the sound is FU, when a leaf falls from a tree is the sound HIRA HIRA (...) when someone's face blushes with embarrassment if the sound is PO, no noise and the sound of even a SHIIIN blunt. (SCHODT, 1997).

Figura 40 - Exemplo de onomatopeia encontrada no mangá *D. Gray Man*, de Katsura Hoshino.



Fonte: *D. Gray Man*, vol. 21, p. 111.

Para Oka (2005, p. 88), a manutenção das onomatopeias originais torna a arte do mangá ainda mais fiel ao japonês. Todavia, para compensar o problema da legibilidade, uma vez que as mesmas são escritas no idioma japonês, adicionam-se pequenas legendas em português para ajudar a compreensão sem prejudicar a arte.

Dispomos hoje de tecnologias digitais capazes de apagar as onomatopeias originais sem deformar o conteúdo por trás das mesmas, contudo, como citado acima, a onomatopeia faz parte de arte e apagá-las para a introdução de algo mais próximo da cultura brasileira prejudicaria a obra em questão.

Figura 41 - *Cavaleiros do Zodíaco*, de Masami Kurumada, publicado no Brasil primeiramente pela editora Conrad e mais recentemente pela editora JBC



Fonte: *Cavaleiros do Zodíaco*, p. 133 do vol. 01 da edição de 2012.

Desde as primeiras edições da terceira e atual passagem dos mangás pelo Brasil, este recurso de manter as onomatopeias originais acrescentando uma equivalente em português é utilizado, como podemos ver abaixo no primeiro volume da primeira edição de *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, publicado em meados do ano 2000, pela editora Conrad.

Figura 42 - Onomatopeia em *Dragon Ball*



Fonte: *Dragon Ball*, Vol. 01, ed. 01, p. 29.

III. Tradução e adaptação

A questão da tradução e adaptação encontra alguns problemas com relação às diferenças entre a gramática japonesa e brasileira e a necessidade de transliterações.

Arnaldo Massato Oka, cuja experiência como tradutor profissional de mangás nos ajuda na compreensão das peculiaridades das versões nacionais das obras, faz um apanhado das principais características da tradução pra o português. Para Oka (2005, p. 88), o tradutor tem a preocupação e a responsabilidade de recontar a história de forma atraente para os leitores brasileiros, o que não é uma tarefa fácil. Além da dificuldade, o trabalho de tradução torna-se um pouco ingrato, sendo valorizado pelo anonimato, em outras palavras, quanto menos os leitores reparem no trabalho do tradutor melhor.

É impossível existir tradução sem um mínimo de adaptação, havendo, portanto, confusão entre estes dois termos. Oka prefere, ainda sim, separar os dois termos, justificando-se com um exemplo ocorrido em sua adolescência. Enquanto assistia um

episódio do anime *Zillion* (1987) dirigido por Akira Watanabe, uma cena lhe chamou a atenção. O protagonista da série JJ conversava com seu parceiro de equipe, Champ, para decidir o próximo passo de sua missão. Champ cita um provérbio chinês para expor sua opinião.

Em japonês o provérbio é “*Koketsu ni hairaneba koji wo ezu*”, que na versão brasileira foi traduzido como “Se você não entrar na caverna do tigre, não conseguirá o filhote do tigre”. Para Oka, a tradução encontra-se correta, todavia, o espectador brasileiro desconhece o significado do provérbio encontrando dificuldade em entender seu significado, sendo sugerida uma adaptação possível e de compreensão mais imediata, “Quem não arrisca não petisca”.

Nos mangás publicados no Brasil, algumas expressões não recebem adaptação, sendo traduzidas de forma literal e adaptadas pelos editores em uma nota de rodapé.

Oka também cita o problema da gramática japonesa, aonde a posição do verbo e do objeto é invertida em relação ao português. Exemplificando, no Brasil se diz “Fulano faz tal coisa” enquanto no Japão “Fulano tal coisa faz”, o que gera problemas atrapalhando a adaptação.

Quando uma frase longa é dividida em diversos quadrinhos (e consequentemente em diversos balões), de vez em quando a fala enfática fica separada do desenho de destaque, o que desfoca a narrativa. É preciso alterar a frase do personagem para que o desenho e fala fiquem sincronizados. (OKA, 2005, p. 89).

Com relação à tradução das onomatopeias, Oka salienta que é preciso inventar um grande número delas, pois no Japão existem onomatopeias que servem apenas para descrever a situação, como por exemplo, a ausência de som e outra para indicar uma pessoa ficando vermelha de vergonha, sendo o tradutor obrigado a escrever literalmente “silêncio” e “vermelho”, uma vez que a língua portuguesa não possui equivalentes para essas onomatopeias.

Sendo assim, a tradução e adaptação do mangá publicado no Brasil também mostram sinais de dialogia, uma vez que a voz do editor ou editores permeia por toda a obra, mesmo que a princípio não se tenha consciência disso durante a leitura.

IV. Escrita romaji

Por tratar-se de uma publicação de origem japonesa, a tradução e adaptação para o português encontram termos sem par na língua portuguesa, ou seja, sem possibilidade de tradução. Algumas vezes é necessário manter a palavra em sua língua materna para manter a imersão do leitor.

A escrita romaji nada mais é do que a transcrição da língua japonesa escrita para o alfabeto ocidental. Dessa forma torna-se possível ler os ideogramas japoneses de acordo com o alfabeto ocidental.

Explica Oka (2005, p. 90) que,

naturalmente sempre aparecem nomes e termos japoneses que não são traduzíveis, havendo necessidade de se fazer uma transliteração (ou 'romanização'), das palavras japonesas. Ou seja, a substituição das letras japonesas por letras latinas. Existem dois sistemas de transliteração: o japonês e o Hepburne. Não é comum ver o sistema japonês fora do Japão. O sistema Hepburne, por sua vez, é o mais utilizado e comum em quase todo o mundo.

Embora Oka ressalte o uso do sistema Hepburne, Nagae, em notas da tradução do livro *Trajectoria em noite escura* (2011), salienta a não adequação completa do sistema em função da dificuldade da aproximação da fonética do Hepburn a do português.

Veremos a seguir alguns exemplos encontrados do processo de romanização nos mangás publicados no Brasil.

Figura 43 - Trecho do vol. 56 do mangá *Negima*, de Ken Akamatsu



Fonte: *Negima! Magister Negi Magi*, Vol. 56. Editora JBC.

No trecho acima, a personagem em cena usa durante sua fala o termo “*riajû*”, causando estranheza nas personagens que dividem com ela as próximas cenas. Posteriormente, outra personagem explica a origem do termo, sendo este uma gíria da internet comum aos internautas japoneses. *Riajû* é uma abreviação de “*real jûjitsu*” (realizada na vida real), referindo-se a uma pessoa plenamente satisfeita com a realidade.

Não há no português brasileiro um termo equivalente para aquele usado pela personagem, havendo, portanto, uma romanização do mesmo. Esse hábito editorial tornou-se necessário sendo encontrado praticamente em todas as edições publicadas no Brasil.

V. Notas de rodapé

Um recurso gráfico frequentemente utilizado nas edições brasileiras dos quadrinhos japoneses é a nota de rodapé. Nela são descritas traduções de termos, contextualizações da trama, quando esta trata de elementos específicos da história ou cultura japonesa. Este recurso não é exclusivo dos mangás publicados no Brasil, aparecendo com frequência nos quadrinhos de origem norte-americana.

Bem como as onomatopeias que fazem parte da arte do mangá, muitos elementos da construção pictórica são ideogramas japoneses, e da mesma forma seu apagamento e tradução prejudicariam o resultado final.

Figura 44 - Cena do mangá *Naruto*



Fonte: *Naruto*, de Masashi Kishimoto, vol. 31, p. 115,

Figura 45 - Passagem de Afro Samurai



Fonte: *Afro Samurai*, de Takashi Okasaki, vol. 1, p. 45,

Nas imagens acima podemos ver dois exemplos de notas do editor. Na primeira imagem, retirada do volume 31 do mangá *Naruto*, de Masashi Kishimoto, podemos ver um selo místico usado por praticantes de magia com a representação de ideogramas japoneses. Na nota disponibilizada pelo editor podemos ver que os ideogramas representam a palavra contenção. Na segunda imagem, retirada do mangá *Afro Samurai* de Takashi Okasaki, podemos ver um “papel vermelho” cuja nota do editor indica ser uma carta de recompensa. Ambos os mangás foram publicados no Brasil pela editora Panini.

A nota do editor ou de rodapé torna-se de suma importância para a consolidação do mangá no Brasil, uma vez que rompe, de certa forma, a barreira cultural existente entre os dois países, facilitando a compreensão de passagens desconhecidas ao leitor brasileiro.

VI. Glossário

Talvez o item mais importante desta lista de peculiaridades dos mangás publicados no Brasil seja o glossário. No início das publicações no ano de 2000, os mangás não recebiam o glossário, limitando-se no máximo a editar notas de rodapé com algumas compreensões mais sucintas, ainda que de grande ajuda.

Foi com a editora Panini que o glossário foi introduzido aos mangás. Um número maior de páginas em suas edições permitiu a introdução de um glossário ao fim de cada volume, inicialmente mais simples, sendo atribuídas melhorias ao longo dos anos de publicação.

Abaixo veremos alguns exemplos de glossários encontrados nos mangás publicados atualmente no Brasil.

Figura 46 - Passagem do mangá *Bleach*



Fonte: *Bleach*, de Tite Kubo, Vol. 29, p. 194.

Figura 47 - Trecho do Glossário em *Bleach*

SOUL SOCIETY: Do inglês, "sociedade da alma".
SUIKAWARI: Do japonês, "estourar melancia".
Brincadeira típica de praia entre os japoneses, que consiste em uma pessoa vendada tentar estourar uma melancia colocada no chão usando um porrete.

Fonte: *Bleach*, de Tite Kubo, Vol. 29, p. 202.

A primeira imagem foi retirada dos extras do volume 29 do mangá *Bleach* de Tite Kubo, também publicado no Brasil pela editora Panini. Na cena, uma das personagens sugere uma brincadeira conhecida no Japão como *Suikawari*. Para saber do que se trata tal brincadeira, basta olhar no fim da edição para encontrar um glossário contendo a tradução dos termos encontrados no mangá. A segunda imagem ilustra um trecho do glossário onde consta a tradução do termo encontrado na primeira imagem. Este glossário é fornecido pela editora brasileira, sendo, portanto, integrante apenas da edição nacional. Nem todos os mangás publicados no Brasil possuem um glossário – a

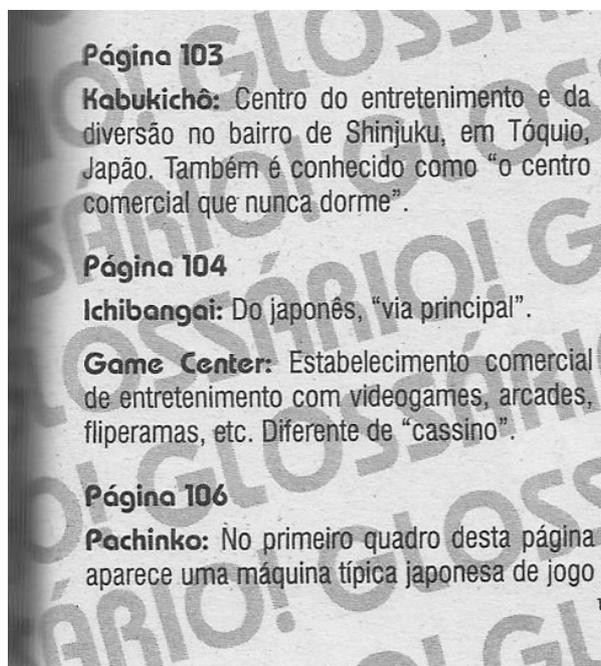
editora Panini fornece glossários em todos os mangás -, mas as notas de rodapé são constantes em todas as publicações.

Figura 48 - Cena do mangá *Bem-vindo a N.H.K.*



Fonte: *Bem-vindo a N.H.K.*, vol. 7, p. 103.

Figura 49 - Glossário encontrado ao fim da edição nacional de *Bem-vindo a N.H.K.*



Fonte: *Bem-vindo a N.H.K.*, vol. 7, p. 198.

A cena acima está contida no volume 7 do mangá *Bem-vindo a N.H.K.*, de autoria de Tatsuhiko Takimoto (Roteiro) e Kenji Oiwa (Arte). Funcionando da mesma

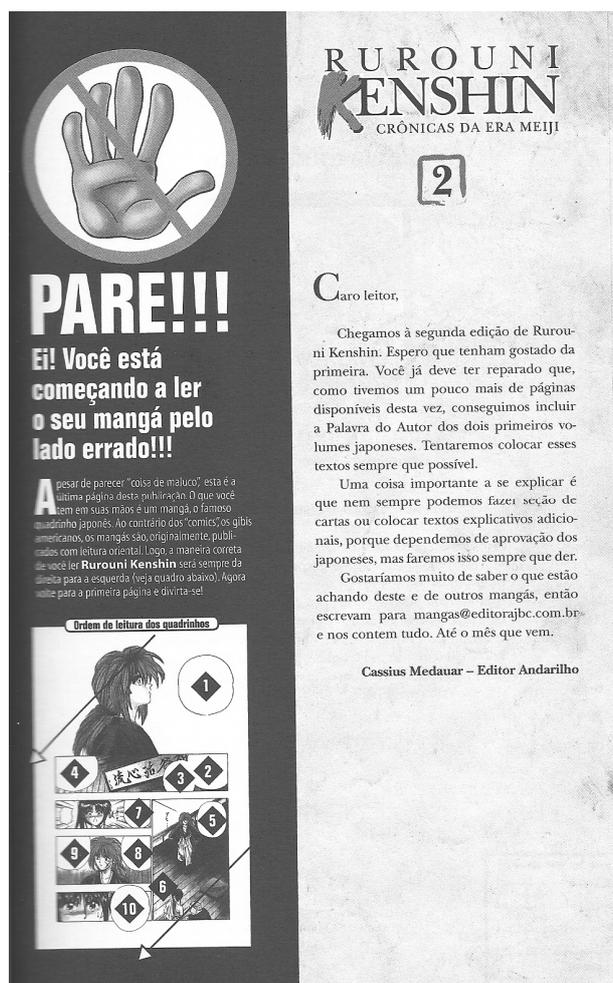
maneira que a passagem anterior, os trechos cujos termos não recebem tradução ou contextualização imediata podem ser encontrados ao fim do volume no glossário.

No caso da passagem acima, a personagem cita o bairro “*kabukichô*”, não há necessidade de tradução uma vez que se trata de um nome, todavia, ao direcionar-se ao fim do volume, encontramos o glossário com os principais termos encontrados no mesmo. Com isso, recebemos a informação complementar de que o bairro “*Kabukichô*” trata-se na verdade de um centro de entretenimento e diversão localizado no bairro de *Shinjuku*, em Tóquio, e que também é conhecido como “centro comercial que nunca dorme”.

VII. Página final

Outra diferença da versão nacional dos mangás em relação à sua contraparte japonesa é a última página da publicação brasileira. Por ser um produto cuja leitura inicia-se onde geralmente no ocidente costuma ser o fim, o mangá publicado no Brasil recebe em sua última página (primeira se adotarmos a leitura ocidental) um aviso dizendo ao leitor que ali não é o início da obra, mas o fim. Podemos observar um exemplo de página final de mangá publicado no Brasil a seguir:

Figura 50 - Página final do vol. 02 da segunda edição do mangá *Samurai X*, agora intitulado *Rouroni Kenshin*, publicado pela editora JBC



Fonte: Acervo pessoal

Assim sendo, o leitor desavisado percebe que está começando a leitura pelo lado errado antes que inicie uma leitura errônea e comprometa a experiência da leitura.

Dessa maneira, os sete itens (formato original, onomatopeias, tradução e adaptação, escrita romaji, notas de rodapé, glossários e página final) descritos nesse capítulo exprimem a condição dialógica do mangá no sentido de aproximar as culturas, construindo uma pequena, porém eficiente ponte entre os dois mundos, fornecendo informações e contextualizações capazes de nos transportar em uma viagem atemporal até a terra do sol nascente.

7. DA CONSTITUIÇÃO DIALÓGICA DO MANGÁ E O VISLUMBRE DO MERCADO EDITORIAL JAPONÊS VISTO NA OBRA BAKUMAN

7.1. A obra

O mangá intitulado *Bakuman* foi publicado no Japão pela primeira vez em 11 de setembro de 2008, tendo como autores os *mangakas* Tsugumi Ohba e Takeshi Obata responsáveis pelo roteiro e ilustração respectivamente.

A obra em questão foi escolhida devido ao fato de sua narrativa tratar de um tema peculiar, mesmo pertencendo ao tema *shonen*, ou seja, conteúdo direcionado a adolescentes do sexo masculino, seu enredo gira em torno de dois amigos que buscam atingir o sucesso publicando uma obra de mangá.

No Brasil, sua publicação iniciou-se em julho de 2011, publicado pela editora JBC. Curiosamente seu roteiro diferencia-se dos enredos mais populares no Brasil. No Japão, como foi visto anteriormente, há vários temas sob os quais um mangá é produzido, desde o tradicional mangá de lutas para adolescentes até o mais específico mangá para trabalhadores de escritório. Com relação ao tema, a obra *Bakuman* funciona, de certa maneira, como uma metalinguagem, pois trata acerca da criação de um mangá.

No trama, dois adolescentes, Moritaka Mashiro e Akito Takagi, sonham em se tornarem *mangakas*, ou seja, autores de mangá. Um possui uma grande aptidão para o desenho, enquanto o outro tem facilidade e domínio na escrita literária. Os dois amigos então se unem para criar um mangá de sucesso e viveram como autores de mangá.

Baseado nessa trama inicial, o mangá tratará de narrativas relacionadas à confecção de um mangá, bem como todos os bastidores de uma grande editora gráfica japonesa, e a partir desta exposição da burocracia do mangá que encontramos toda uma constituição dialógica do quadrinho japonês.

7.2. Da dialogia

A constituição de uma maneira dialógica de lançar olhos ao mundo é uma das principais contribuições de Bakhtin. Tudo acontece na relação. Pensar o signo como sendo ideológico por excelência nos permite encontrar arenas de disputas de poder, aonde o vencedor surge na palavra para nos informar hierarquias, posicionamentos sociais, valorações e pontos de vista.

Na esfera do signo verbal, do discurso externo e interior, o dialogismo se manifesta como inevitável encontro e interação das palavras como intriga os próprios dizeres e os do outro. As palavras estão habitadas da intenção do outro, da sua significação. Nas expressões, sejam verbais, sejam não verbais da visão realista do corpo grotesco – liberado das separações ilusórias, das diferenças e hierarquias do papel, da identidade, da pertença – o diálogo se manifesta como uma ligação intercorporal indissolúvel que religa, sem solução de continuidade, todas as espécies vivas entre elas e com o universo inteiro. (PONZIO, 2010a, pág. 47).

Todo enunciado concreto, para Bakhtin, é dialógico. Ao refletir sobre o problema da pouca clareza dos estudos linguísticos a despeito da oração ser unidade da língua ou da comunicação, Bakhtin colocou em definitivo o enunciado como única possibilidade de real unidade concreta da comunicação discursiva. A oração seria apenas uma unidade da língua, destinado a ela o papel de unidade da comunicação somente quando esta funcionasse como enunciado.

Para Bakhtin, o discurso só pode existir de fato na forma de enunciações concretas de determinados falantes, sujeitos do discurso. O discurso sempre está fundido em forma de enunciado pertencente a um determinado sujeito do discurso, e fora dessa forma não pode existir. (2003, p. 274).

Ao dizer que o enunciado pertence a um determinado sujeito do discurso, Bakhtin incorpora ao enunciado a relação com o cronotopo em que este está inserido, sendo ele possível única e exclusivamente naquele momento e naquela situação específica.

Por mais diferentes que sejam as enunciações pelo seu volume, pelo conteúdo, pela construção composicional, elas possuem como unidades da comunicação discursiva peculiaridades estruturais comuns, e antes de tudo limites absolutamente precisos. (BAKHTIN, 2003, p. 275).

As peculiaridades constitutivas do enunciado são definidas pelo autor em três categorias:

- a alternância dos sujeitos do discurso;
- a conclusibilidade específica do enunciado;
- a relação do enunciado com o próprio falante (o autor) e com outros participantes da comunicação discursiva.

A alternância de sujeitos do discurso a qual se refere Bakhtin tem relação com o fato de que todo e qualquer enunciado necessita de uma resposta, imediata ou não, sendo esta uma relação imediata com enunciados alheios na corrente da comunicação discursiva.

Para Brait (2005, p. 94-95),

por um lado, o dialogismo diz respeito ao permanente diálogo, nem sempre simétrico e harmonioso, existente entre os diferentes discursos que configuram uma comunidade, uma cultura, uma sociedade. É nesse sentido que podemos interpretar o dialogismo como o elemento que instaura a constitutiva natureza interdiscursiva da linguagem. Por outro lado, o dialogismo diz respeito às relações que se estabelecem entre o eu e o outro nos processos discursivos instaurados historicamente pelos sujeitos, que, por sua vez, se instauram e são instaurados por esses discursos.

Assim, complementa Figueiredo que,

a dialogia é o embate de valores ideológicos presentes em todo e qualquer signo, a palavra é entendida por Bakhtin como um signo, e por isso, dotada de ideologia. A palavra é uma arena, um palco de lutas em que se instala a voz do outro. (2011, p. 26).

Esse embate de valores é mostrado no mangá *Bakuman* nas incontáveis discussões dos protagonistas com seu editor, que frequentemente tem a última palavra no enredo da obra. No processo de criação do mangá, quando a editora encontra potencial em algum autor ou autores, estes recebem da editora um editor, que será responsável por acompanhar cada passo dado pelos autores com relação à obra. De acordo com Gravett (2006, p. 20),

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

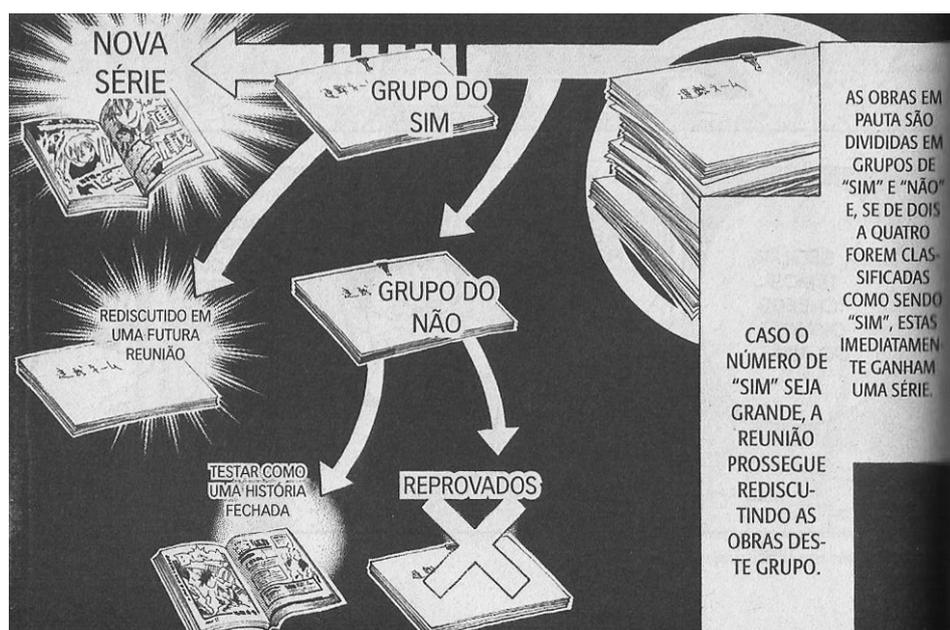
do início à maturidade. Os editores geralmente são os jurados dos concursos que a maioria das revistas faz para descobrir novos talentos, muitas vezes oferecendo aos vencedores grandes prêmios em dinheiro e contratos de publicação. Se um candidato defendido por um editor vence o concurso ou se mostra 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. Esse processo de interação e sintonia fina continua na fase de rascunhos do importante primeiro episódio de 20 a 32 páginas, que vai definir o tom e estilo da série.

Esse editor, experiente ou não, será responsável por ditar os caminhos pelos quais os autores deverão passar para que sua obra atinja altos níveis de popularidade. Na maioria das vezes o editor dialoga com os autores, em outras, quando há risco de cancelamento a conversa recebe tons de imposição.

Isso faz com que os editores sejam chamados ironicamente de 'roteiristas'. É similar ao que acontece com as novelas brasileiras. No entanto, apesar dessa aparente falta de liberdade criativa, esse *feedback* constante ajuda a garantir a qualidade do trabalho e o interesse dos leitores. (OKA, 2005, p. 93).

Dentro da editora existe competição entre departamentos de criação, entre os editores destes departamentos e principalmente entre os novos mangakas. Nem todos os mangakas com potencial conseguem publicar uma obra, e mesmo aqueles que conseguem nada garante que suas obras atingirão grandes números de popularidade. Para evitar que uma obra seja cancelada logo após sua publicação, processos seletivos (Figura 51) são realizados com frequência para escolher quais obras serão publicadas ou canceladas. Com base na avaliação dos editores chefes e nos números obtidos das enquetes semanais.

Figura 51 - Esquema estratégico de decisão editorial



Fonte: *Bakuman*, vol. 4, p. 155

Outro fator relacionado à constituição dialógica do mangá está ligado às enquetes de popularidade que o mangá recebe. Diferente do modo como é publicado no Brasil mês a mês ou bimestralmente em alguns casos, no Japão o mangá é lançado semanalmente, na forma de pequenos capítulos.

No Japão os capítulos são publicados semanalmente em uma revista com aproximadamente 400 páginas (Figura 52), semelhante a uma lista telefônica, contendo por volta de 20 títulos, distribuídas por ordem de popularidade, impressa em papel de qualidade baixa e cada capítulo impresso em uma única cor. A qualidade é baixa, pois visa um preço mais acessível.

São raras as pessoas que guardam estes grandes volumes semanais, convém que eles sejam colocados no lixo para que sejam reciclados, dando origem a novos volumes semanais. As mais populares recebem ao fim do mês ou de um determinado número de capítulos uma edição especial chamada tankohon, onde é reunido certo número de capítulos em um título exclusivo, sem a necessidade de dividir espaço com outras obras. Caso a vendagem da obra no formato tankohon obtenha altos níveis, ela transforma-se em animê, ou desenho animado, sendo esse o grau máximo que uma obra pode atingir.

Assim sendo, toda a dinâmica do processo de publicação dos quadrinhos no Japão difere das outras formas de histórias em quadrinhos. Novos títulos são lançados em revistas junto de títulos de grande popularidade, o que torna mais fácil o acesso

aquela nova obra, talvez o acesso e expectativa de venda não fossem tão altos se a mesma fosse lançada separadamente no mercado em meio a títulos já consolidados.

O que chega ao Brasil são esses tankohons.

Figura 52 - Revista semanal ou mensal contendo vários títulos de um mesmo tema



Fonte: http://media.comicvine.com/uploads/4/47520/2726258-shonen_jump_volumes_2.jpg

Caso uma determinada obra não atinja o grau de popularidade e vendagem desejado, ela entra em alerta, correndo o risco de ser cancelada. De acordo com Oka (2005, p. 93),

por melhor que seja a qualidade ou a originalidade da obra, isso perde o significado se não for bem-sucedida. A maior prova disso são as regras de publicação da revista, chamadas de *jump system*. Nesse sistema, a revista faz pesquisas de opinião a cada número lançado, os títulos de maior sucesso ganham bonificações e os de menor são sumariamente cortados para darem espaço a novos trabalhos. Portanto a opinião dos leitores e dos editores são determinantes para o andamento da história. (Figura 53).

Figura 53 - Pesquisa de popularidade de um mangá



Fonte: *Bakuman*, vol. 2, p. 107.

As pesquisas são feitas através de fichas distribuídas nas revistas mensais onde leitores de várias faixas etárias escolhem os melhores capítulos daquela semana ou mês. Os números obtidos serão fundamentais para as decisões de manter ou não um determinado título ou direcionar sua narrativa para uma perspectiva diferenciada da atual, ou ainda, direcioná-la para outro público.

Nesse sentido, o mangá se constitui de forma semelhante aos antigos folhetins. Para Mendes e Silva (2001, p. 198),

como o romance-folhetim era publicado diariamente num fluxo de tempo real, com forte investimento no presente, na trama poderiam surgir personagens inesperados, digressões, desvios e voltas ao fio condutor, resultando numa movimentação constante da ação. Se um personagem não estivesse agradando ao público, ele poderia morrer repentinamente ou desaparecer misteriosamente, redimensionando desse modo as noções tradicionais de verossimilhança.

Um mangá que necessita de popularidade acaba, por intermédio do público leitor e ou editor, frequentemente sofrendo bruscas alterações no enredo, buscando satisfazer os leitores e aumentar a vendagem.

Dessa maneira, o quadrinho japonês, em toda a sua constituição, desde sua origem baseada em outras formas de arte e outros gêneros quadrinísticos vindos do

estrangeiro, até a frequente voz do outro contribuindo para sua constituição recebe um caráter dialógico, sendo construído por diversos outros que na relação geram algo novo.

8. DA QUESTÃO DA PALAVRA OUTRA ESTRANGEIRA NA CONSTITUIÇÃO DO MANGÁ NO JAPÃO.

Para Bakhtin a linguística e a filologia estão voltadas para a palavra estrangeira não por acaso. Tal escolha reflete o grande papel histórico desempenhado no processo de formação de todas as civilizações da história. “Esse papel foi conferido à palavra estrangeira em todas as esferas da criação ideológica, desde a estrutura sociopolítica até o código de boas maneiras”. (BAKHTIN, 2006, pg. 102).

Diferente da palavra estrangeira, a palavra nativa é vista como uma irmã, como uma roupa familiar. Para aquele que está imerso naquela comunidade linguística, a palavra nativa não apresenta mistério, ela funciona como a atmosfera na qual habitualmente se vive e se respira. Como quando nos deparamos com um prato atípico a nossa culinária, ao procurar saber o modo de preparo e ingredientes entramos em contato com aspectos de uma cultura diferente da nossa. Ao sabermos os principais ingredientes podemos, por exemplo, entendermos a geografia da região a qual aquela receita pertence.

A palavra estrangeira foi, efetivamente, o veículo da civilização, da cultura, da religião, da organização política (os sumérios em relação aos semitas babilônicos; os jaféticos em relação aos helenos; Roma, o cristianismo, em relação aos eslavos do leste, etc.). Esse grandioso papel organizador da palavra estrangeira – palavra que transporta consigo forças e estruturas estrangeiras e que algumas vezes é encontrada por um jovem povo conquistador no território invadido de uma cultura antiga e poderosa (cultura que, então, escraviza, por assim dizer, do seu túmulo, a consciência ideológica do povo invasor) – fez com que, na consciência histórica dos povos, a palavra estrangeira se fundisse com a ideia de poder, de força, de santidade, de verdade, e obrigou a reflexão linguística a voltar-se de maneira privilegiada para seu estudo. (BAKHTIN, 2003, p. 102-103).

De acordo com a Proposta Curricular De Santa Catarina (1998) citada por Santos (2009),

a linguagem é considerada o principal sistema simbólico de todos os grupos humanos, uma vez que caracteriza e marca o homem. Cumpre assim papel essencial como constituidora da consciência e organizadora do pensamento, ou seja, de toda a vida mental. É por

meio da linguagem que os indivíduos interatuam, ao mesmo tempo em que internalizam os papéis sociais e conhecimentos que possibilitam seu desenvolvimento psicológico. Dependendo do contexto (horizonte social amplo), da situação específica de produção e da relação entre os interlocutores, a linguagem é expressão em múltiplas significações e sentidos.

A palavra é uma arena ideológica onde constantemente forças sociais estão em conflito e através dela podemos perceber diferentes ideologias, condições sociais e hierarquias.

A palavra estrangeira carrega consigo a cultura do povo que a fala e, sendo a palavra “[...] uma espécie de ponte lançada entre mim e os outros” (BAKHTIN, 1997, p. 115), é também através dela possível entender os hábitos e costumes distintos aos nossos.

Buscaremos exemplificar a questão da palavra estrangeira manifestando-se de uma cultura para a outra. Observaremos essa manifestação, primeiramente no mangá *100% Morango* (2010), publicado no Brasil pela editora Panini, mais precisamente no que diz respeito à incorporação da data comemorativa do dia dos namorados pela cultura japonesa e posteriormente mostrando a aquisição de termos de origem japonesa no vocabulário brasileiro, através da relação com os mangás e animes. Faremos antes uma breve introdução a origem da data comemorativa no mundo e um texto sucinto acerca da chegada do cristianismo no Japão, visando uma contextualização e justificativas para a ideia em questão.

8.1 A origem do dia dos namorados.

A data comemorativa teria surgido no império romano originada da festa antiga de Lupercalia, um festival pastoril romano, celebrado em XV *Kalendas Martias*, que corresponde hoje ao dia 15 de Fevereiro.

Como um dos costumes do povo, no início do festival de Lupercalia, eram escritos em pedaços de papéis e colocados em frascos os nomes de jovens moças romanas. Os jovens rapazes escolheriam um dos frascos, cujo nome dentro pertenceria a moça que o acompanharia durante aquele ano.

O cristianismo já havia chegado a Roma, e como um de seus costumes, o casamento. Por decreto do então imperador Claudius II, os soldados romanos não deveriam se casar, pois se julgava que como homens casados os soldados deixariam de

lutar em guerras e ficariam com suas famílias. Valentim (Valentine ou Valetinus), um padre em Roma, foi contra o decreto, realizando casamentos secretamente, contudo foi descoberto, preso e condenado a morte no dia 14 de fevereiro. Após sua morte, o padre foi considerado santo, dando origem a São Valentim.

Um segundo Valentim, esse Bispo, foi preso por ajudar alguns cristãos. Enquanto estava preso, apaixonou-se pela filha cega do carcereiro. Seu amor por ela e sua grande fé atuaram num milagre, curando a sua cegueira. Antes ser morto (acredita-se que tenha sido decapitado em 14 de Fevereiro do ano 269 D.C.), enviou-lhe uma mensagem de despedida assinada: "De seu Valentim".

No ano 496, o então Papa Celasius oficializou o dia 14 de Fevereiro em homenagem a memória de São Valentim (não se sabe ao certo qual dos dois, ou se os dois).

O festival de Lupercalia era comemorado em 15 de fevereiro. Com o passar dos anos, o "*Valentine's Day*" e o festival de "Lupercalia" foram unidos em um único feriado para comemorar o amor e afeição.

8.2 A chegada do cristianismo no Japão

O Japão é tradicionalmente um país cujas comunidades religiosas baseiam-se no Budismo e Xintoísmo. O cristianismo teria sido trazido ao Japão pelas primeiras caravelas portuguesas no ano de 1542. Comerciantes e jesuítas portugueses aportaram na Ilha de Kyushu trazendo armas de fogo e a religião cristã.

O Shogun, (sho = comandante, general, + gun= exército, tropas, militar) o senhor feudal japonês, deu as boas-vindas ao comércio exterior e aceitou os missionários católicos, fascinado apenas pelas armas. Diante das demonstrações do fogo das armas municiadas à pólvora, eles concluíram que o *dai-shô* (a *katana* e a *wakizashi*), o conjunto de espadas longa e curta dos samurais, precisava da companhia de uma arma de longo alcance. (CRUZUÉ, 2008).

Liderados por São Francisco Xavier, os jesuítas chegaram a converter e batizar muitos nativos, incluindo tanto camponeses quanto pessoas próximas ao Shogun. O romaji, uma mistura do latim com a escrita japonesa, teria surgido quando Xavier orientou seus companheiros a aprender o Kanji (alfabeto escrito japonês). Indiretamente, o shogunato permitia a introdução de uma nova religião em seus domínios visando a quebrar a força dos monges budistas e do shintô.

Por volta do fim do século XVI, o shogunato passou a suspeitar de que os comerciantes e jesuítas eram na verdade infiltrados de táticas de conquista das potências ocidentais, o que levou em 1587, o Shogun Toyotomi Hideyoshi a proclamar um edito expulsando os missionários cristãos da Ilha de Kyushu.

Com a abertura dos portos japoneses em 1853 e a restauração Meiji em 1871 a liberdade religiosa foi introduzida definitivamente na constituição. Contudo a religião não se popularizou no Japão, sendo, segundo Cruzeú (2008), apenas cerca de 1,5% da população adeptos ao cristianismo.

Para Costa (1998, p. 24),

o cristianismo foi seguramente um dos fatores estimulantes deste processo histórico inovador; o seu caráter universalista ajudava a legitimar as atividades político-diplomáticas expansionistas, e os próprios eclesiásticos acabaram por ganhar interesse em aproveitar aquela oportunidade que lhes surgia e que lhes permitia espalharem-se pelo mundo.

Com a chegada da palavra outra, introduziu-se também uma cultura outra a cultura nativa e com ela, a religião ocidental. Com a religião cristã, novos signos foram introduzidos a cultura japonesa, bem como os santos.

Uma possibilidade da introdução de uma data comemorativa cristã em uma comunidade onde aproximadamente 98,5% da população são simpatizantes de outras crenças pode ser explicada pela palavra outra introduzida séculos antes em um momento onde pouco se conhecia do ocidente pelo Japão.

Outra possibilidade seria fruto da globalização e do capitalismo, a ocidentalização do Japão, que buscando se parecer mais como países como os Estados Unidos, introduzem hábitos e costumes desses povos em sua cultura, a palavra outra.

Todavia, um signo em outro cronotopo, em outro contexto, pode mudar, torna-se outro signo.

8.3 O “Valentine’s day” no Japão visto nos mangás

Figura 54 - Dia dos namorados



Fonte: *100% Morango* vol. 11 p. 90

O dia dos namorados no Brasil é comemorado no dia 12 de junho de todo ano. Esse mesmo evento é comemorado no Japão no dia 14 de fevereiro e recebe o nome de *Valentine’s day* (Figura 54), como em alguns países do ocidente. Como o mangá recebe tradução para o português, no balão está grafado “dia dos namorados”.

Mesmo sendo uma data importada de países ocidentais, seja pela introdução do cristianismo ou pelo capitalismo globalizado, no Japão essa data diferenciou-se em alguns aspectos dos demais países ocidentais.

Comemorado no dia 14 de fevereiro, no *Valentine’s day*, apenas as meninas entregam presentes, geralmente chocolates. O fato de apenas as mulheres presentear os homens pode estar ligado à cultura japonesa fortemente paternal. As meninas entregam chocolates a todos os seus amigos ou pretendentes - é comum as meninas entregarem chocolates para os colegas como sinal de amizade. Outra curiosidade é que o valor do chocolate ou a forma como foi feita (algumas preferem confeccionar o chocolate ao comprá-lo pronto) pode significar maior ou menor interesse no rapaz (Figuras 55 e 56).

Figura 55 - Chocolate barato



Fonte: *100% Morango* vol. 11 p. 95

Figura 56 - Chocolate caro



Fonte: *100% Morango* vol. 11 p. 95

Após algum tempo, foi introduzida na cultura japonesa uma nova data comemorativa relacionada com o *Valentine's day*, conhecida como *White day*, um feriado que foi criado por um esforço de marketing coordenado no Japão.

O *White Day* é celebrado no Japão, Coréia e Taiwan em 14 de março (Figura 57), exatamente um mês depois do *Valentine's day*.

Figura 57 – Dia 14 de março



Fonte: *100% Morango* vol. 12 p. 19

O feriado surgiu em 1978, quando um fabricante de marshmallows começou a espalhar a ideia de que os homens deveriam retribuir as mulheres que lhes deram presentes no *Valentine's day* com marshmallows. O dia foi chamado originalmente de dia dos marshmallows, e mais tarde mudado para White Day (Figura 58).

Figura 58 - O White day



Fonte: *100% Morango* vol. 12 p. 32

Os mangás publicados no Brasil recebem de seus editores, como visto em capítulo anterior, glossários nas páginas finais de cada edição contendo as expressões, palavras ou acontecimentos e seus significados. Visando manter a imersão alguns

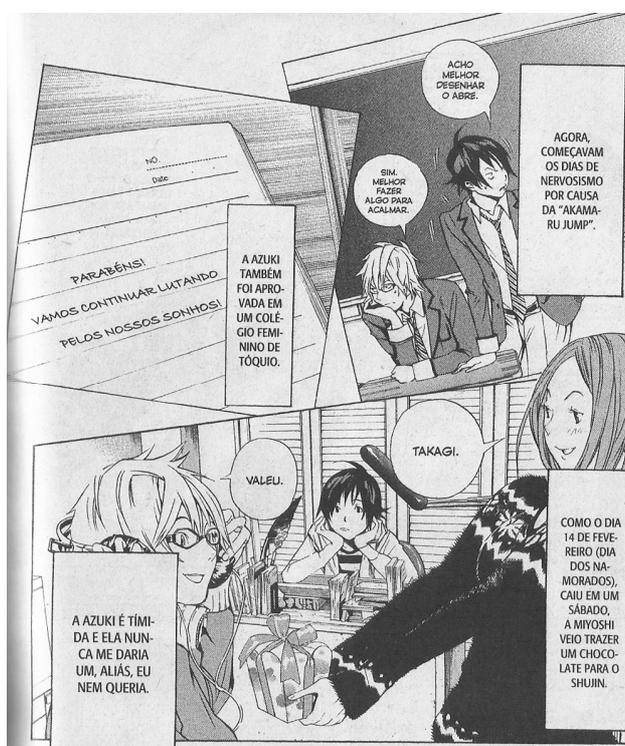
termos mantêm suas grafias (romanizadas) originais, recebendo posteriormente uma tradução ou explicação, no glossário uma em uma nota de rodapé.

No volume 12 da edição nacional do mangá *100% Morango*, encontra-se uma nota sobre o *White day*:

- *White day: o dia dos namorados (ou o Dia de São Valentim) é comemorado no dia 14 de fevereiro em boa parte do mundo. No Japão, adotou-se o hábito das garotas entregarem chocolates aos amigos e namorados. No dia 14 de março conhecido como White Day, os rapazes retribuem presenteando as garotas.*

Da mesma forma, quanto maior for o valor ou o trabalho dedicado ao presente, maior é a atração sentida pelo rapaz. É muito comum encontrar nos mangás de temáticas Shoujo (mangás destinados ao público adolescente feminino) menções ao *Valentine's day*. Outros títulos publicados no Brasil como *Negima*, *Sakura Card Captors* e *Love Hina* (todos publicados pela editora JBC) também fazem menção a essa data, assim como no já citado *Bakuman* (Figura 59).

Figura 59 - Dia dos namorados em *Bakuman*



Fonte: *Bakuman* vol. 02 p. 130

García (2010, p. 34) explica que este costume de dar presentes recebe no Japão o nome de *giri*, que ele traduz como sendo algo como “dever social”, a obrigação de retribuir os que te ajudaram em algum momento da vida, estando esta relação presente nas relações mestre-aluno, homem-mulher, amigos família e negócios.

O pesquisador ainda explica a origem do conceito como sendo muito antigo e que ganhou força no período feudal, quando a classe samurai era mais influente. Um conceito que ajuda a manter a harmonia e certa paz a sociedade. Este conceito sobrevive na sociedade japonesa. “É muito forte a tradição de dar presentes em ocasiões especiais e, se você ganha algo, é educado dar algo de valor igual.” (ibid.).

Assim, explicamos o conceito da palavra outra na constituição dialógica do quadrinho japonês, uma vez que hábitos e costumes advindos de outras regiões do globo, de culturas distintas entram em choque com a cultura nipônica, através da palavra estrangeira, criando consigo novos conceitos que não são apenas a soma de ambos, mas a criação de algo novo, algo diferente, algo dialógico, que reflete e refrata na obra estética, ou seja, no quadrinho japonês.

Esse mesmo movimento pode ser observado ao introduzir o mangá e outros objetos culturais no Brasil. Sua presença em território nacional possibilita, por exemplo, a apropriação pelos brasileiros de termos como *otaku*, que no Japão é usado para designar um grupo de pessoas aficionadas a algo ao ponto de se isolar do resto do mundo, algo próximo a uma patologia, enquanto no Brasil, o termo em questão foi adotado para representar um grupo de fãs de animê e mangá que se encontram para discutir e conversar sobre temas relacionados, com uma tendência visual própria.

Buscaremos a seguir esclarecer alguns pontos acerca do que é a cultura popular e pop japonesa e em seguida, dissertaremos sobre as passagens encontradas no mangás que fazem referência a estas culturas.

9. DO MANGÁ, UMA ENCICLOPÉDIA DE TRÁS PARA FRENTE: ANÁLISES DOS MANGÁ PUBLICADOS NO BRASIL.

9.1. Quadrinhos e cultura pop japonesa.

9.1.1 O que é cultura popular e pop japonesa?

“Diz a lenda que o Japão nasceu do amor entre duas divindades: Izanagi e Izanami, que tiveram uma filha, Amaterasu. É dela que descende toda a dinastia de imperadores japoneses”. (GARCÍA, 2010, p. 12).

Uma série de fatores e eventos ao longo da existência do povo japonês foi responsável por forjar o que conhecemos como cultura japonesa, desde a posição geográfica em que o Japão está localizado, mais precisamente um arquipélago, a grande influência da China, cuja escrita serviu de base para a caracterização da escrita japonesa, o protecionismo extremo, processo pelo qual o país se isolou do resto do mundo por mais de dois séculos, entre outros.

Mas o que é cultura pop? Esta pergunta intitula um dos tópicos do livro *Japop: o poder da cultura pop japonesa* (2007), escrito por Cristine A. Sato. Diferente dos tradicionais clichês que nos vêm à mente, como samurais, gueixas em quimonos, sushi e Monte Fuji, a realidade do Japão nos mostra uma realidade distinta, “cidades modernas, multidões de homens e mulheres em ternos e tailleurs indo ao trabalho, gigantescos telões de cristal líquido anunciado carros, cartões de crédito e os últimos lançamentos em tecnologia pessoal, como celulares com internet, câmera digital e MP3”. (SATO, 2007, p. 11).

Tradicionais e ocidentais, antigas e modernas; o Japão de hoje parece estar fortemente ligado ao contraste. “A coexistência de elementos que parecem ser contraditórios” (SATO, 2007, p. 11).

O que antes parecia ser distante às populações do ocidente, quase incompreensível, hoje parece estar se tornando cada vez mais parte do nosso cotidiano. Todavia, os primeiros contatos que a maioria dos estrangeiros teve com o ocidente deu-se de maneira inusitada segundo Sato (2007), através da importação dos produtos fabricados pelas indústrias japonesas logo após o fim da Segunda Grande Guerra.

No início, foram brinquedos de lata e rádios transistores. Nas décadas seguintes foram aparelhos eletrônicos de imagem e som e automóveis. Através dos embaixadores universais do moderno mundo globalizado – produtos industrializados – começamos a introduzir o Japão em

nosso cotidiano, mal nos dando conta do processo. (SATO, 2007, p. 11).

O termo “cultura pop”, de criação recente, difere-se caracteristicamente de outro termo semelhante, “cultura popular” ou folclore. Para Sato (2011), folclore é uma expressão que vem do inglês, união das palavras *folk* (povo) e *lore* (conhecimento), sendo o conjunto das tradições, lendas ou crenças expressas por meio de provérbios, contos, canções ou festas populares, cujo conhecimento torna-se de cunho universal para um determinado povo e é transmitido de geração após geração, principalmente – mas não apenas – pela prática e pela narrativa oral.

Já a palavra “pop”, para Luyten (2005), é possivelmente um dos termos mais bem sucedidos, criado nos Estados Unidos durante as décadas 60 e 70, ficou relacionado especialmente à música ouvida pelos jovens - a *pop music*, estando a cultura pop mais relacionada a utilização da mídia na confecção e disseminação dos novos contos, sendo este um fenômeno ligado a industrialização.

“Outra clara diferença entre o folclore e a cultura pop é o caráter atemporal do folclore e o caráter de modismo, por mais duradouro que possa parecer, do pop – tanto que a expressão “pop” identifica quase sempre uma referência de época”. (SATO, 2007, p. 11).

Nesse sentido, o folclore seria resultado de obras que “rompem as fronteiras de seu tempo, vivem nos séculos, ou seja, na grande temporalidade” (BAKHTIN, 1997, P. 365), sendo o pop, algo relacionado a um cronotopo específico, de espaço temporal relativamente mais curto.

A cultura pop japonesa começou a ganhar forma no pós-guerra, quando o Japão presenciou de forma apática ocupação norte-americana de seu território. Naquele momento, tudo o que os militares e o povo japoneses aboliram por considerar símbolos do inimigo, passou a invadir o território japonês.

Para Gravett,

depois da Segunda Guerra Mundial, o Japão foi doutrinado nas regras do capitalismo americano de forma tão eficiente que em muitos aspectos os conquistados superaram os conquistadores. Mais uma vez a mentalidade insular dos japoneses provou ser capaz de absorver um conceito estrangeiro, adaptá-lo, desenvolvê-lo, e então exportá-lo de volta para o mundo. (2006, p. 14).

Após a derrota do Japão, decorreu-se um período de renovação e reconstrução não só do país como também na educação e comportamento dos japoneses, e foi neste cenário de renovação que emergiu a cultura pop japonesa. Foi um período especial para as produções japonesas ligadas ao entretenimento que propiciaram o surgimento de ícones da cultura pop, como o monstro Godzilla nos cinemas. Todavia, foi nesse momento também que o povo japonês se encantou com o “*American way of life*”, o qual tiveram contato por meio do cinema hollywoodiano.

Os japoneses abraçaram entusiasticamente a nova cultura consumista embora não dispusessem das coisas fantásticas que viam nos filmes de Hollywood, e importar tais itens tornava o preço final inviável para quase toda a população. Em função das próprias condições locais (casas pequenas, estilos de vida espartanos que refletiam a cultura local e o nível salarial do cidadão médio), à medida em que a indústria japonesa se recuperava, o desenvolvimento de produtos adaptados às condições japonesas aumentou, gerando produtos acessíveis à classe média local. (SATO, 2007, p. 16).

A miniaturização das tecnologias agradou ao público japonês que afetou positivamente a economia nacional, e conseqüentemente a cultura pop japonesa, sendo este um fenômeno ligado à industrialização. Ainda nos cinemas surgiram os filmes de espada, ou de samurais, que rapidamente se tornaram populares entre o público.

Na música, estilos formados por baladas ocidentalizadas com arranjos japoneses tomava conta das rádios. Influenciados por Elvis Presley, desponta também o *rock n’ roll* no Japão, e na televisão, adaptações animadas dos mangás criados por Osamu Tezuka inauguravam a indústria do *animê* televisivo.

Grandes eventos como as Olimpíadas de Tóquio em 1964 mostram ao mundo um novo Japão, reconstruído, pacífico e voltado para o futuro e progresso, bem como a *Expo World Japan* realizada em 1970 que retratou ao mundo um das nações mais industrializadas do planeta. Tais eventos movimentaram economicamente e culturalmente o território japonês, possibilitando grandes investimentos e a entrada de costumes exteriores.

A década de 70 marcou um período de recessão econômica no Japão devido a diversos fatores como a desvalorização do dólar e a crise do petróleo em 1973, sendo este um dos momentos de maior pânico e, de acordo com Sato (2007, p. 19), “tendo usinas termoelétricas à base de petróleo como principal fonte de produção de eletricidade, e com estoques cuja duração era calculada em poucos dias, o país teve que

fazer esforços radicais de economia de energia, que deixaram o Japão no escuro e quase paralisaram atividades essenciais”.

Os anos 70 tiveram reflexos extremos na cultura pop, de um lado obras conservadoras que inspiravam segurança, de outro, obras com propósitos de quebrar regras e causar inquietação. Nos mangás, faziam sucesso temas para meninos cujos traços mostravam-se bastante expressivos com temáticas agressivas.

Chama atenção um evento ocorrido neste período que de certa forma mostra o impacto do mangá sob seus fãs. Conta Gravett que

o clima era de tristeza naquele dia de março de 1970, quando centenas de pessoas se reuniram nos escritórios da gigante das publicações Kodansha, em Tóquio. O criador de mangá Tetsuya Chiba nunca vai esquecer esse dia, “As ruas estavam lotadas. Todos aqueles leitores estavam lá, mesmo sendo um dia de semana. As pessoas haviam abandonado o trabalho, executivos, estudantes. Todos estavam vestidos de preto, eles usavam braçadeiras negras e fitas negras, muitos haviam trazidos flores e incenso”. O próprio Chiba quase deixou de comparecer ao extraordinário evento. “Um famoso poeta do Japão, Shuji Terayama, havia solicitado um funeral, mas a princípio eu achei que ele estava brincado. Eu não acreditei que iria acontecer, mas aconteceu. Naquela época eu estava trabalhando muito, então, quando me disseram que eu deveria ir, eu pensei: ‘Não, tudo o que eu quero é dormir!’. Mas fiz uma forcinha e decidi: ‘Certo, acho melhor me vestir bem, usar colarinho e gravata’”. Chiba iria comparecer ao funeral de um de seus personagens de mangá. (2006, p. 56).

Esta passagem resume o sentimento de boa parte dos leitores do mangá da época, e a força que os quadrinhos possuem dentro e fora da cultura pop japonesa.

Após a estabilização do mercado petrolífero, o Japão conseguiu colocar sua economia de volta nos trilhos, e a eficiência industrial passou a ser principal meta do país. A partir daí, a indústria japonesa procurou reduzir à zero os desperdícios e evitar gastos desnecessários, criando políticas industriais como *kanban* e *Just-in-time*.

Na década de 80 uma nova geração de japoneses pode desfrutar do estilo de vida que seus pais trabalharam arduamente para conquistar. Os japoneses dessa geração possuíam altos salários e com isso conquistaram um bem estar pessoal até então imaginários. Cresceu o número de turistas japoneses em viagens para o ocidente e a procura pelo que havia de mais novo “lá fora”. É neste período de estabilidade que surgem as principais tribos urbanas japonesas, existentes até hoje e difundidas mundo afora, como os *otakus*, conhecedores fanáticos de um determinado assunto, bastante conhecidos atualmente no Brasil.

Durante a década de 90, cresceu o interesse estrangeiro no Japão. Pessoas de todo o mundo procuravam não mais as técnicas administrativas, artes marciais ou aspectos da elite cultural japonesa, mas sim hábitos cotidianos, procurando na cultura japonesa, de acordo com Sato (2007, p. 22), “uma alternativa à onipresença por muitos considerada sufocante, do ‘*American way*’ que hoje domina quase todas as atividades humanas no globo”. Na América Latina e Europa, séries japonesas em animação como *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco* tornaram-se fenômenos de popularidade.

Este e outros eventos foram responsáveis pelo surgimento e consolidação da cultura pop japonesa, que hoje, ao tornar-se um dos principais produtos de exportação do país arrecada, segundo Sato (2007, p. 24), cerca de 13 bilhões de dólares com produtos como quadrinhos, desenhos animados e vídeo games.

Assim sendo, a cultura popular e pop japonesa que buscamos encontrar nos mangás publicados no Brasil, são os fatos, costumes e hábitos, estilos e arquiteturas produzidos e adquiridos ao longo da história antiga e recente da terra do sol nascente.

9.2. Aspectos acerca das tecnologias encontradas nas páginas dos mangás.

Analisar os aspectos acerca das tecnologias encontradas nas páginas dos mangás mostrou-se pertinente uma vez que, ao trabalhar dentro das perspectivas dos estudos em ciência, tecnologia e sociedade, encontrar passagens cujas temáticas transcorrem passagens relacionadas à CTS mostrou-se muito produtivo.

Os mangás cujas histórias tratam de temas relacionados à tecnologia e ciência como o *Kyoodai Robotto* ou robôs gigantes, são parte essencial na cultura pop japonesa. Sendo assim, analisaremos algumas passagens encontradas em alguns títulos publicados no Brasil que fazem referência a alguns conceitos ligados de alguma forma a ciência e tecnologia.

9.2. 1. Tecnologia fantástica x tecnologia real.

As narrativas escatológicas, para Linsingen (2007), fazem grande referência ao uso da ciência e tecnologia, em como esta influencia o desenvolvimento do futuro da humanidade e, desse modo, o futuro da natureza. O destino de ambos é amplamente

trabalhado em diversos mangás e animês e tem, na maioria das vezes, o Homem e sua ganância como a causa de sua própria destruição.

É nesse tipo de narrativa que encontramos a maior parte das referências a tecnologia. No mangá *X-1999*, do grupo Clamp, publicado no Brasil pela editora JBC, narra-se uma batalha entre pessoas destinadas a decidir o futuro da humanidade, de um lado aqueles que querem salvar o planeta apagando a existência humana, e do outro os que ainda acreditam que a humanidade tomara novos rumos visando a correção de erros passados.

A temática relacionada à CTS no mangá citado foi amplamente discutida no artigo de Linsingen (2007), portanto, nos limitaremos aqui a exemplificar um pouco da tecnologia fantástica que permeia as páginas dos quadrinhos japoneses.

As imagens (Figuras 60 e 61) mostram uma personagem capaz de se conectar fisicamente a um computador de potência inimaginável que funciona como uma entidade pensante. Essa conexão permite a personagem ter acesso e controle ilimitado a inúmeras tecnologias computadorizadas e usá-las a sua vontade.

Figura 60 - Tecnologias fantásticas



Fonte: *X-1999*, CLAMP, Vol. 02, p. 77

Figura 61 - Conexão corporal com computador



Fonte: *X-1999*, CLAMP, Vol. 02, p. 79

Em 1999 talvez não houvesse um computador com tamanho poder de conexão, mas hoje, 12 anos depois, sabemos que um aparelho desse porte não só é possível como também é comum. Devido aos avanços da informática, sistemas monitoram e controlam praticamente sozinhos inúmeras outras redes de computadores e, conectar-se fisicamente ao computador também já é algo possível.

Também discutido por Linsingen (2007), o mangá *Metrópolis* de 1949, criado por Osamu Tesuka, publicado no Brasil pela editora NewPOP, trata de temas relacionados ao futuro (o futuro imaginado pelo autor em 1949), onde autômatos (no caso do mangá, robôs humanoides), construídos para facilitar o trabalho dos seres humanos, acabam substituindo os trabalhadores em fábricas, realizando funções em ambientes nocivos a saúde humana (Figura 62), aumentando drasticamente os níveis de desemprego na sociedade, causando revoltas populares¹⁴.

Figura 62 - Robôs operários



Fonte: *Metrópolis*, Osamu Tesuka, p. 74

Posteriormente a isso, os próprios robôs, dotados de sentimentos, acabam se revoltando contra seus criadores devido aos maus tratos no ambiente de trabalho (Figura 63). Panorama semelhante é mostrado no mangá *Astro Boy*, de 1952 (Figura 64), do mesmo autor. Nele, um cientista cria um protótipo de robô capaz de sentir emoções tipicamente humanas.

¹⁴ O desemprego e revoltas motivados pela automação das fábricas na obra podem ser vistos também como uma alusão ao Ludismo, movimento contrário à mecanização do trabalho trazido pela Revolução Industrial.

Figura 63 - Revolta das máquinas



Fonte: *Metrópolis*, Osamu Tesuka, p. 138

Figura 64 - Robô com sentimentos



Fonte: *Astro Boy*, Osamu Tesuka

O desemprego causado pelo avanço tecnológico, pode não ter sido causado por autômatos humanoides como imaginou o autor, mas de fato ocorreu uma substituição da mão de obra humana pela automatizada em fábricas, que também passou a ser utilizada em rotinas de trabalhos desgastantes aos seres humanos e em ambientes nocivos a saúde dos mesmos. Embora ainda não se tenham criado robôs capazes de possuir sentimentos humanos, suas especializações e formas estão cada vez mais próximas da humana, realizando atividades cada vez mais complexas.

Vimos anteriormente alguns exemplos de como a tecnologia fantástica, mas com base na realidade, é mostrada nos quadrinhos japoneses. Diversos outros mangás que tratam de temas fantásticos, ligados a tecnologia, apresentam semelhanças no que diz respeito à apresentação de tecnologias. Em seguida veremos alguns aspectos de tecnologias reais, ou seja, fabricadas e aplicadas pelo homem, mostradas no cotidiano dos cidadãos ou exemplificadas em situações fictícias.

9.2.2. Aspectos de tecnologias reais nos quadrinhos japoneses.

A obra *Gourmet*, de Jiro Taniguchi e Masayuki Qusumi, publicada recentemente no Brasil pela editora Conrad, chama a atenção por seu roteiro peculiar. O que seria colocado em segundo plano em outro mangá, aqui recebe destaque de primeiro plano narrativo... a culinária! *Gourmet* é uma viagem gastronômica pelo Japão. A cada capítulo uma refeição diferente, e ao fim, um banquete de conhecimento culinário.

Na figura abaixo (figura 65) podemos ver o protagonista comprando um item conhecido como *Jetbox*.

Figura 65 - Jetbox



Fonte: *Gourmet*, de Jiro Taniguchi e Masayuki Qusumi, pág. 63

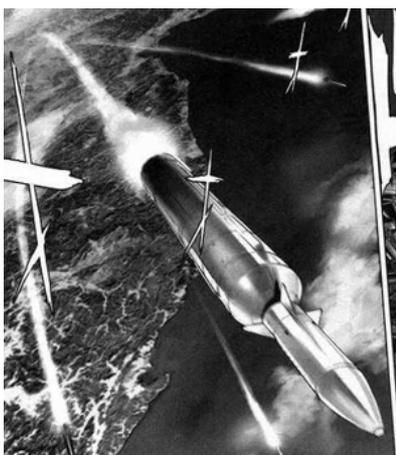
* N. T.: *JETEBOX* é um recipiente com dispositivo aquecedor usado para esquentar marmitas. Sob o fundo do recipiente há cal virgem e uma bolsa d'água. Quando se puxa o barbante que fica do lado de fora, a bolsa d'água estoura, colocando a cal em contato com a água e desencadeando uma reação que libera calor. (trecho retirado do glossário apresentado no próprio mangá). Trata-se, portanto, de um curioso artefato tecnológico de uso culinário, neste caso, utilizado para esquentar refeições.

Além de pequenas tecnologias utilizadas no cotidiano social, o mangá também nos permite entender a funcionalidade de alguns aparatos de tecnologia avançada.

O mangá *High School Of The Dead*, de Daisuke Sato e Shouji Sato, publicado no Brasil pela editora Panini, conta o drama de um grupo de estudantes que se vê em meio a uma invasão de mortos-vivos. Em um determinado momento da trama, os países com grande arsenal bélico disparam, em um ato de desespero, mísseis (Figura 66) contendo ogivas nucleares nos países de conflito.

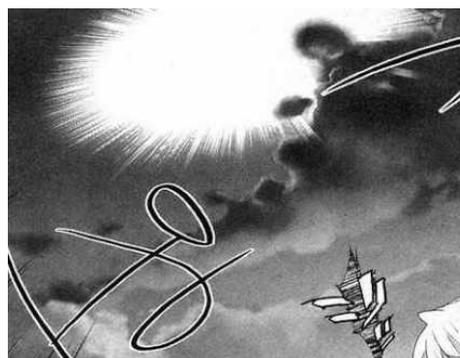
A frota de defesa naval japonesa consegue destruir os mísseis antes de atingirem a atmosfera, com exceção de um, que acaba sendo interceptado tardiamente na atmosfera (Figura 67) causando um efeito eletromagnético conhecido como P.E.M. (Pulso Eletromagnético) ou EMP, do inglês, *electromagnetic pulse*.

Figura 66 - Míssil nuclear



Fonte: *High School Of The Dead*, Vol. 04, p. 66

Figura 67 - Explosão gerando pulso eletromagnético



Fonte: *High School Of The Dead*, Vol. 04, p. 69

Algumas personagens, conhecedoras de termos técnicos militares explicam aos companheiros, e consequentemente ao leitor, o significado de tais termos (Figura 68).

Figura 68 - Conceitos tecnológicos nos mangás



Fonte: *High School Of The Dead*, Vol. 04, p. 85

Na sequência de imagens surgem os termos H.A.N.E, Raios Gama, Efeito Compton, Estratosfera e P.E.M. Com a presença do glossário ao fim do volume do mangá, encontramos as seguintes definições para cada termo.

H.A.N.E. – sigla de “High-Altitude Nuclear Explosion”, do inglês, “Explosão Nuclear em Grande Altitude”, relativo a explosões nucleares ocorridas em grande altitude e que geram efeito P.E.M. (ver termo nesse glossário) em larga escala. A maior altitude foi de 400 km na detonação da ogiva nuclear norte-americana “Starfish-Prime”, em 9 de julho de 1962. O P.E.M. gerado foi tão intenso, que muitos satélites

foram danificados, além de causar danos elétricos em todos os tipos de componentes eletrônicos na região do Havaí. Nos testes soviéticos da “Operação K”, de 1962 detonações a 300 km acima do nível do mar geraram um P.E.M. que conseguiu fritar 570 km de cabeamento telefônico e 1000 km de cabos de alta voltagem que estavam enterrados.

Raios Gama – refere-se à radiação ionizante por radiação eletromagnética.

Efeito Compton – diminuição de energia (aumento de comprimento de onda) de um fóton de raios-X ou de raio gama, quando ele interage com a matéria, ou seja, fótons carregados de energia eletromagnética podem golpear elétrons e expulsá-los de átomos com números atômicos baixos. No caso de uma bomba nuclear, os fótons de intensa radiação gama produzida pela explosão podem arrancar uma grande quantidade de elétrons dos átomos de oxigênio e nitrogênio existentes na atmosfera. Esse fluxo de elétrons interage com o campo magnético da Terra, criando uma corrente elétrica alternada, que por sua vez induz um potente campo magnético. Finalmente, o pulso eletromagnético resultante induz intensas correntes elétricas em materiais condutores espalhados por uma extensa área, queimando circuitos e causando um blackout generalizado.

Estratosfera – camada da atmosfera entre 21 e 50 km de altitude.

P.E.M. – sigla de “Pulso Eletromagnético” (ou “EMP”, em inglês, “electromagnetic pulse”). Um campo eletromagnético pode danificar componentes eletrônicos presentes na área. Os P.E.M. podem ter três causas: fatores naturais (explosões estelares); explosões nucleares e bombas de P.E.M. (de alcance bem menor).

Mesmo não sendo essa a intenção primordial da obra, ela acaba nos oferecendo uma gama de informações acerca de ciência e tecnologia, bem como alertas aos danos causados por essas mesmas tecnologias, como no caso exemplificado anteriormente.

Muitos outros títulos possuem estas mesmas características, mas escolhemos apenas dois títulos que mostrassem dois níveis distintos de tecnologia, uma cotidiana e uma de cunho mais avançado.

9.3. Geografia e arquitetura em preto e branco: paisagens japonesas vistas nas páginas do mangá.

Por se tratar de uma publicação originalmente japonesa, com frequência as tramas ocorrem em ambientes que, quando não fazem alusão a seu país de origem, são o próprio Japão. Com base nisso, procuramos destacar algumas passagens encontradas em alguns mangás publicados no Brasil, exemplos de lugares, ambientes e pontos turísticos japoneses comparando-os com outras fontes de informação visando compreender se são os mesmos lugares e se estão sendo retratados de uma forma que possa nos apresentar algumas noções sobre tais ambientes.

O Japão não é conhecido apenas por sua modernidade, mas também pela conservação de sua cultura. Podemos citar como exemplo a harmonia de sua arquitetura, em meio a construções de primeiro mundo, podemos ver templos e castelos preservados de tempos remotos, tempos de um Japão único e soberano de si. Alguns mangás possuem alto nível de detalhamento, possuindo cenários quase que foto biográficos, permitindo uma imersão tão grande quanto a de uma fotografia tirada naquele ambiente, seja ele atual ou de épocas passadas. Para exemplificar a característica citada acima, utilizaremos alguns mangás de autores e temas distintos: *Death Note*, de *Tsugumi Ohba* e *Takeshi Obata*, publicado no Brasil pela editora JBC e *Gantz*, criado por *Oku Hiroya* e *Lobo Solitário*, de *Kazuo Koike* e *Goseki Kojima*, publicados no Brasil pela editora Panini.

A história de *Death Note* se passa em um Japão contemporâneo, onde o rapaz chamado Light Yagami encontra o que seria o caderno de um *Shinigami* (Deus da morte segundo a crença japonesa), onde a pessoa que tiver seu nome escrito no mesmo morrerá. Pode se notar um traço que foge um pouco do característico para um mangá, contudo, um traço de alto detalhamento. Os cenários bem trabalhados nos mostram um pouco sobre a arquitetura de uma metrópole japonesa bem como seus prédios, casas, ruas e paisagens. Segue abaixo alguns exemplos de cenários altamente detalhados encontrados nas páginas desse *thriller* policial sobrenatural.

Figura 69 - Cenários urbanos



Fonte: *Death Note*, vol. 4, pag. 117

Na passagem acima, podemos ver o exemplo de um bairro residencial japonês. O alto grau de detalhamento nos permite observar um pouco a fachada das residências, seus jardins e a proximidade com a rua, elementos típicos de bairros residências japoneses.

Figura 70 - Sala de cursinho



Fonte: *Death Note*, vol. 4, pag. 124

Na imagem acima temos o exemplo de uma sala de aula universitária, note como não ha carteiras individuais, e sim mesas usadas por vários alunos.

Figura 71 - Metrô



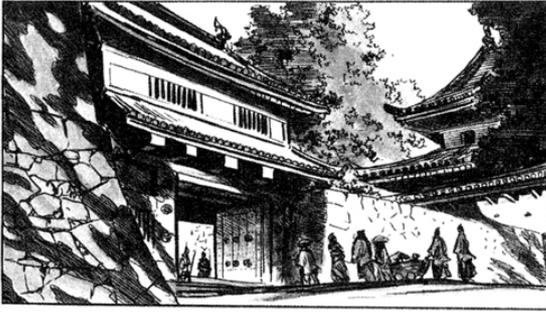
Fonte: *Gantz*, vol. 1, pag. 12

Acima vemos o exemplo de um metrô japonês saído das páginas de *Gantz*, criado por *Oku Hiroya*. Em *Gantz*, o enredo acontece nos dias atuais e envolve dois garotos que acabam morrendo ao tentar salvar um mendigo caído nos trilhos do metrô. Ambos são transportados para uma sala com outras pessoas e são obrigados, por uma entidade, a caçar alienígenas disfarçados na terra.

O cenário ricamente detalhado transmite ao leitor a mesma sensação de estar vendo uma fotografia, ou mesmo a cena de um filme. Atualmente, com o advento da informática, muitos mangakas utilizam-se de recursos de computação gráfica. Os cenários, veículos e equipamentos mostrados em *Gantz* são criados virtualmente para posteriormente serem utilizados nas páginas do mangá, o que possibilita um alto nível de detalhamento.

Diferente de *Death Note* e *Gantz*, *Lobo Solitário*, passa-se no Japão feudal, e nos mostra a busca por vingança de Itto Ogami, um ex-executor do Shogun, e seu filho Daigoro. *Lobo Solitário* foi publicado, no Japão, na década de 70, sendo, portanto, desenhado unicamente a mão, não perdendo, contudo, o alto grau de detalhamento. As construções de época são retratadas de forma tão majestosa que nos faz acreditar que o autor já esteve presente em cada cenário desenhado na mesma época em que é retratado.

Figura 72 - Arquitetura antiga



Fonte: *Lobo Solitário*, vol. 1, pag. 25

Figura 73 - Arquitetura antiga



Fonte: *Lobo Solitário*, vol. 1, pag. 253

A passagem do tempo no mangá é exposta aos leitores através da passagem das estações e seus efeitos sob a paisagem, nos mostrando florestas congeladas, rios secos, folhas ao vento, chuva, etc. No inverno é possível ver a água congelada formando estalactites nas bordas dos telhados das casas.

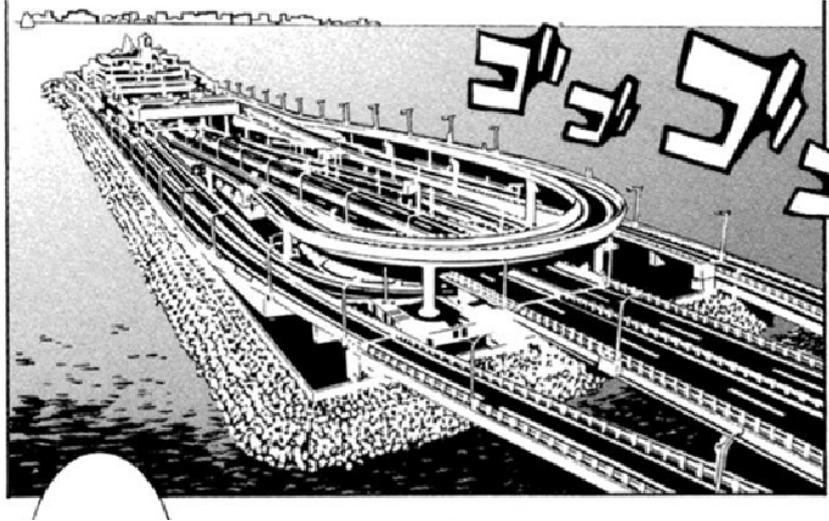
Figura 74 - Passagem das estações



Fonte: *Lobo Solitário*, vol. 1, pag. 158

No mangá *Gah-rei* (2011), de Hajime Segawa, é citado no volume 7 um local da costa japonesa de nome *Umihotaru* (Figura 75), uma construção que parece ser um ponto de junção de rodovias, que logo abaixo em uma nota de rodapé é identificado como uma ilha artificial localizada na baía de Tóquio, que, além de servir de conexão entre a ponte e o túnel submarino, serve de área de estacionamento e posto de serviços.

Figura 75 - Ilha artificial Umihotaru no mangá



Fonte: *Ga-rei*, vol. 07

Digitando o termo “*umihotaru*” na plataforma de buscas Google encontramos uma série de imagens da ponte em questão, dentre elas, uma que provavelmente foi a mesma usada pelo autor do mangá como referência para desenhar o capítulo. Segue abaixo a imagem encontrada.

Figura 76 - Imagem encontrada no servidor de buscas Google usando o termo "umihotaru"



Fonte: <http://www.nickpar.com/pub/umihotaru-.jpg>

O enquadramento das duas imagens é o mesmo, dando a entender que de fato o artista tenha usado a imagem acima como inspiração. Continuando a busca por imagens

e informações sobre a ponte, encontramos a informação de que ela fica na chamada *Tokyo Bay Aqua Line*, ou seja, a baía marítima da cidade Tóquio, e procurando por essa localidade na plataforma *Google Maps*, podemos trafegar pela ponte virtualmente conseguindo mais algumas imagens, como a vista aérea a seguir.

Figura 77 - Vista aérea da ponte/ilha artificial Umihotaru



Fonte: *Google Maps*

Trafegando virtualmente pela ponte encontramos mais uma imagem que nos chamou atenção por ser muito semelhante a outra cena encontrada no mesmo mangá.

Figura 78 - Imagem da vista frontal da ponte/ilha artificial Umihotaru



Fonte: *Google Maps*

A imagem acima nos parece muito semelhante a desenhada pelo autor do mangá *Ga-hei* na cena abaixo da mostrada anteriormente, indicando que os ambientes são extremamente próximos um do outro. Segue abaixo a imagem encontrada no mangá.

Figura 79 - Vista frontal do Umihotaru no mangá *Ga-rei*



Fonte: *Ga-hei*. vol. 07, p. 138

Não podemos afirmar com certeza que a imagem foi a mesma usada pelo autor, como aparenta a anterior, contudo, podemos afirmar que se trata da mesma vista. Podemos notar algumas diferenças nas construções apresentadas nas duas imagens, contudo, as características mais marcantes da fotografia encontram-se na imagem retirada do mangá.

Outra passagem que nos chamou a atenção algumas páginas a frente na narrativa foi a de outra ponte, mostrada de forma lateral vista de longe por uma das personagens principais da obra. O nível de detalhamento apresentado e o fato de duas outras passagens terem se mostrado inspiradas em construções reais, no fez crer que esta ponte também teria sido inspirada em algum ponto de Tóquio. Segue abaixo a passagem citada.

Figura 80 - Ponte encontrada no mangá Ga-rei



Fonte: *Ga-rei*, vol. 07, p. 146

Utilizando novamente a ferramenta *Google Maps*, agora traçando na baía de Tóquio a possível rota do monstro que se encontra na imagem, encontramos diversas outras pontes, todas com fotos, sendo possível compará-las uma a uma com a imagem do mangá na busca de identificação. Dentre as pontes encontradas, uma mostrou-se de incrível semelhança.

Figura 81 - Tokyo Rainbow Bridge



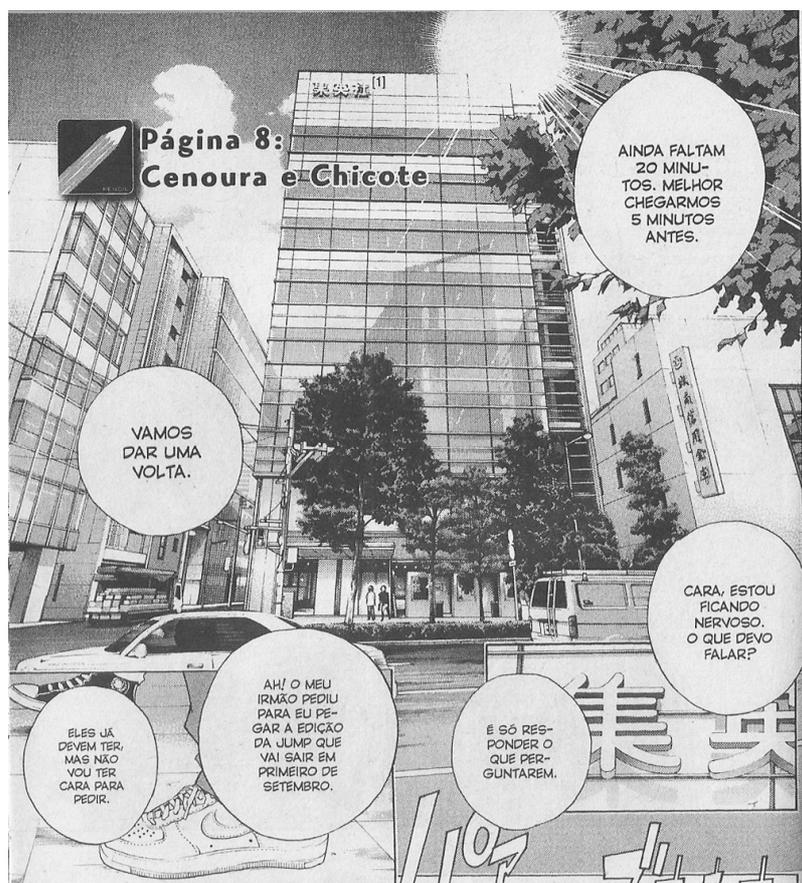
Fonte: http://farm4.static.flickr.com/3303/3312889554_bbac57c88f.jpg

A ponte foi batizada de *Tokyo Rainbow Bridge*, ou Ponte Arco-íris de Tóquio e, pelos mesmos motivos anteriores, nos leva a crer ser esta a ponte mostrada no mangá. Mais ao fundo, à direita na imagem, podemos ver outro ícone da arquitetura japonesa, a Torre de Tóquio, que também aparecerá frequentemente nos mangás cuja trama se passa em Tóquio.

Ainda em Tóquio, podemos encontrar nas páginas do já citado mangá *Bakuman* diversas paisagens referentes à cidade, desde pontos turísticos a lugares nem não conhecidos. Destacamos algumas passagens que se mostraram interessantes, pelo papel da obra neste trabalho, bem como pelo grau de detalhamento que as passagens apresentaram.

Na figura a seguir, é possível encontrar ao fundo o prédio da editora *Shueisha*, responsável pela revista *Shonen Jump*, ambas já citadas. O uso de fotografias para servir de referências sempre foi usado por autores gráficos, o que colabora para um alto grau de detalhamento na obra.

Figura 82 - Edifício da editora Shueisha, localizado em Tóquio



Fonte: *Bakuman*, vol. 2, p. 07

Através de uma rápida busca pelos termos “shueisha” e “building” (construção ou prédio) no buscador Google, encontramos um grande número de imagens do edifício da editora. Selecionamos uma imagem que exibisse da melhor forma possível à semelhança entre as imagens do mangá e a real. A busca retornou diversas imagens cujo foco é direcionado para outros espaços do prédio ou seus arredores, complementando a identificação do edifício e sua comparação, todavia, escolhemos a imagem a seguir pois ela exibe de forma clara as semelhanças que indicam ser a mesma construção da página do mangá.

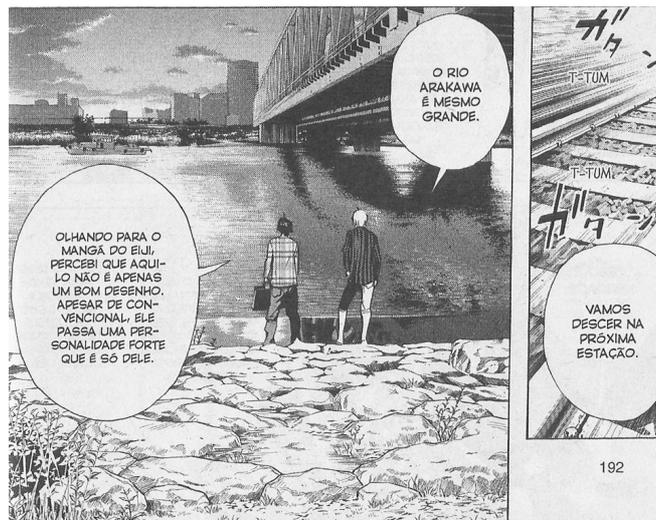
Figura 83 - Fachada do edifício da editora Shueisha



Fonte: <http://www.ssg.com.sg/images/shueisha.jpg>

Ainda no mangá *Bakuman*, outra passagem nos chamou a atenção pelo nível de detalhamento do cenário. A passagem em questão faz referência ao chamado Rio Arakawa, localizado na cidade de Tóquio.

Figura 84 - Rio Arakawa em Bakuman



Fonte: *Bakuman*, vol. 2, p. 192

Na imagem anterior, os protagonistas da narrativa gráfica encontram-se às margens do Rio Arakawa, onde discutem acerca dos próximos passos em suas carreiras. Fazendo uma busca pelos termos “rio” e “arakawa” ou pelos kanjis “荒川” que traduzem o nome para o idioma japonês, identificamos diversas imagens do rio que passa pela cidade de Tóquio. Não encontramos a imagem que serviu de referência para a criação da cena do mangás, entretanto, diversas belas imagens do rio e seus arredores foram recuperadas, dentre elas, a imagem a seguir, que mostra as margens do rio próximas a um campo de beisebol, esporte muito popular no Japão.

Figura 85 - Margens do rio Arakawa



Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-gRVoI6VESuQ/Tc-RkRdg5DI/AAAAAAAAAGA/Dwub89cq9jk/s1600/039+-+Margem+do+rio+Arakawa.jpg>

Outra passagem encontrada na obra *Bakuman* foi referente à universidade de Tóquio. Por ser Tóquio a cidade onde a narrativa ocorre, por diversas vezes ao lê-la, o leitor encontrará pontos de referência geográfica da cidade.

Figura 86 - Universidade de Tóquio na obra *Bakuman*



Fonte: *Bakuman*, vol. 1, p. 59

Na imagem acima, podemos identificar ao fundo, uma construção com uma grande torre central com um relógio próximo ao topo. Nos balões contendo as falas das personagens é mencionada a Universidade de Tóquio. Através de uma busca simples é possível encontrar inúmeras imagens que não só conferem com o desenho encontrado na passagem do mangá com nos dão mais detalhes acerca da universidade. Segue abaixo um exemplo das imagens encontradas na busca.

Figura 86 - Imagem da Universidade de Tóquio



Fonte: http://ic.pics.livejournal.com/mod_sanja/50926707/9586/original.jpg

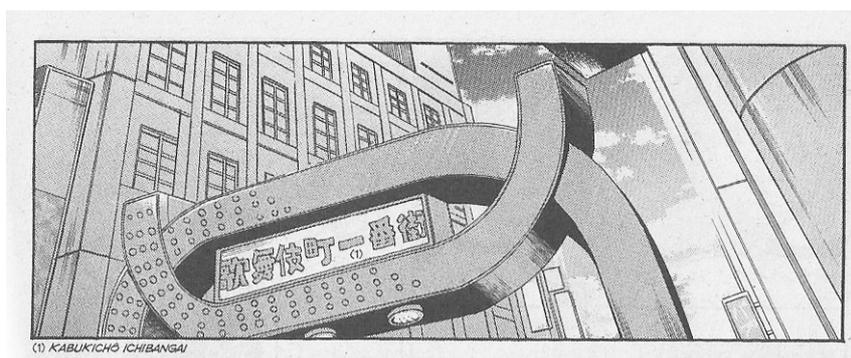
Outro mangá, *Bem-vindo a N.H.K.*, de Tatsuhiko Takimoto (Roteiro) e Kenji Oiwa (Arte), publicado no Brasil pela editora Panini, de narrativa urbana, também em Tóquio, faz referências a alguns pontos geográficos da cidade, como o encontrado nas figuras 88 e 89.

Figura 87 - Passagem da obra Bem-vindo a N.H.K.



Fonte: *Bem-vindo a N.H.K.*, vol. 7, p. 103

Figura 88 - Entrada do bairro japonês Kabukichô



Fonte: *Bem-vindo a N.H.K.*, vol. 7, p. 104

O bairro citado na cena do mangá trata-se de um ambiente comercial popular de Tóquio que funciona 24 horas por dia e segundo o glossário (Figura 49) encontrado ao fim do volume em questão, o bairro também é conhecido como “o centro comercial que nunca dorme”. Em outras palavras, é o um centro de entretenimento adulto. Realizando uma rápida busca pelo termo “kabukichô” recebemos como resultados imagens que mostram o interior do bairro e algumas em especial muito semelhantes com a estrutura encontrada na Figura 89.

Figura 89 - Centro comercial Kabukicho



Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/Kabukicho-Sinjyuku-Tokyo.JPG>

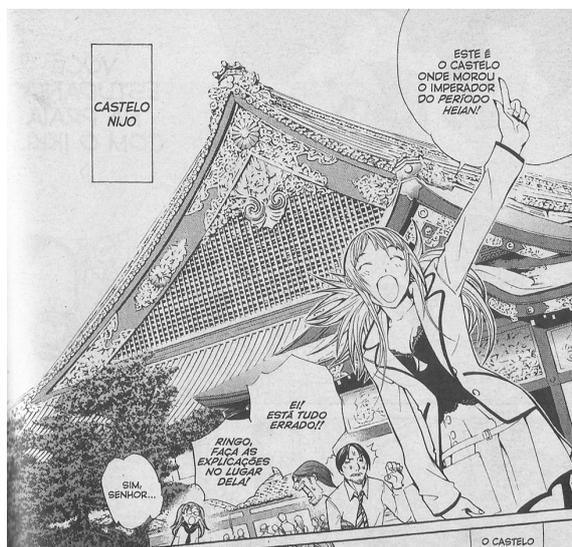
A imagem anterior mostra-se muito semelhante à encontrada na passagem do mangá *Bem-vindo a N.H.K.*, sendo o arco apresentado na imagem um dos pontos de referência do bairro.

Paisagens envolvendo o interior rural do Japão também surgem constantemente ao longo das narrativas, bem como passagens em que a personagem decide tomar um banho em piscinas térmicas naturais em pousadas tradicionais. A geografia montanhosa e presença de pequenos vulcões no Japão possibilita o surgimento de inúmeras piscinas térmicas naturais.

Ao tratar de narrativas de cunho histórico, ou sobre a mitologia japonesa, é comum nos depararmos nas páginas dos quadrinhos japoneses com templos e imagens religiosas populares no território nipônico. Em alguns mangás cuja narrativa trata de personagens em período escolar, não é incomum encontrar capítulos em que os alunos participam de excursões para os populares templos japoneses.

Nas já citadas obras *Air Gear* e *Negima*, ocorre uma excursão onde os alunos visitaram a cidade de Kyoto, famosa por sua história e seus templos e castelos, como o citado na imagem abaixo. O Castelo Nijo.

Figura 90 - Castelo Nijo em passagem de *Air Gear*



Fonte: *Air Gear*, vol. 11, p. 162.

O Castelo Nijo, de acordo com o glossário encontrado no volume 11 da obra em questão, foi uma obra cuja construção foi ordenada por Ieyasu Tokugawa em 1601, mas que só ficou pronto em 1621, e era usado pelos xoguns do clã Tokugawa como

residência em Kyoto durante eventuais visitas. O mesmo templo pode ser visto na imagem abaixo, encontrada em busca feita através do *website* de pesquisas Google.

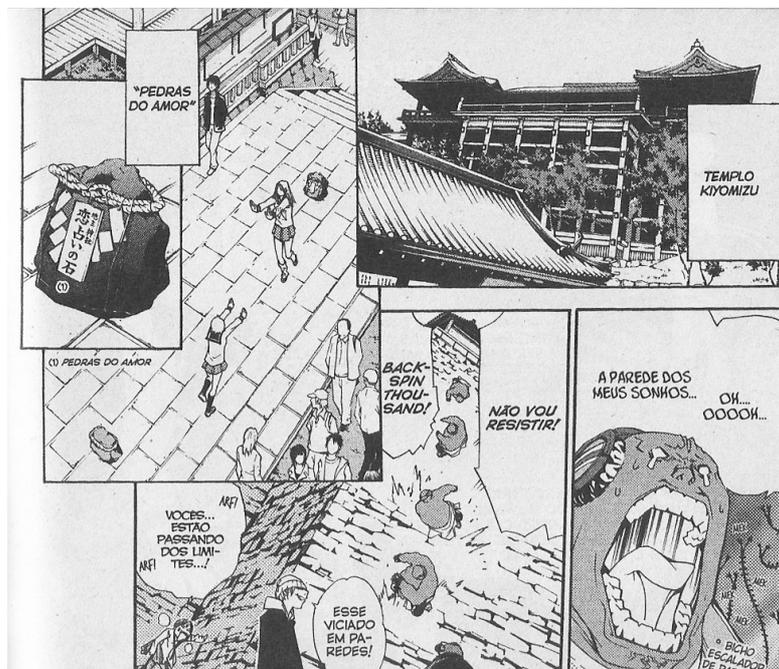
Figura 91 – Fachada do Castelo Nijo



Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/>

Na mesma obra ainda é possível encontrar referência a outro importante marco de Kyoto, o Templo Kiyomizu (Figura 93).

Figura 92 - Templo Kiyomizu em cena de *Air Gear*



Fonte: *Air Gear*, vol. 11, p. 168.

Na obra *Negima* o mesmo templo é citado, inclusive com alguns fatos curiosos como podemos ver nas Figuras 94 e 95.

Figura 93 - Templo Kiyomizu em Negima



Fonte: *Negima*, vol. 7, p. 68.

Figura 94 - Templo Kiyomizu no mangá *Negima*



Fonte: *Negima*, vol. 7, p. 69.

O glossário encontrado ao final do volume 11 do mangá *Air Gear* possui algumas informações interessantes acerca do templo, acerca de sua origem e algumas curiosidades (Figura 96).

Figura 95 - Trecho do glossário encontrado ao final do mangá *Air Gear*

Pág. 158 **CASTELO NIJO:** Castelo cuja construção foi ordenada por Ieyasu Tokugawa em 1601, mas que só ficou pronto em 1621, usado pelos xoguns do clã Tokugawa como residência em Kyoto, durante eventuais visitas (os xoguns governavam em Edo, atual Tóquio; o imperador ficava em Kyoto).

TEMPLO KIYOMIZU: Do japonês, “templo da água pura”. Referência ao templo budista localizado em Kyoto (ler nota neste glossário), fundado em 778. Desde então, foi incendiado e reconstruído diversas vezes e grande parte de sua estrutura atual foi reconstruída por Iemitsu Tokugawa (1604 – 1651) durante o período Edo (1603 – 1868). Em 1994, o templo de Kiyomizu foi considerado Patrimônio Cultural Mundial pela UNESCO. O templo fica na encosta do Monte Otowa, de onde brota uma fonte de água que se divide em três caminhos e que pode ser bebida pelos visitantes. Dizem que a água do templo Kiyomizu concede longevidade a quem a bebe, mas há também diversas outras crenças populares sobre os poderes mágicos dessa água. No mangá, as personagens fazem uma provável referência a uma dessas versões não oficiais, que diz que cada um dos canais concede um tipo de sorte, relacionado aos estudos, amor ou saúde. Acredita-se também que se pode beber apenas uma das águas, pois quem beber das três perde tudo. O templo é também bastante procurado por seus amuletos de amor, e é o único templo budista que possui um santuário xintoísta em suas dependências, também relacionado ao amor.

Fonte: *Air Gear*, vol. 11, pag. 195 e 196

Embora o glossário pertença à edição nacional do mangá *Air Gear*, ela serve como complemento da obra *Negima*, cujo volume com a citação do templo foi lançado anteriormente, sem um glossário com informações adicionais acerca de Kiyomizu. A imagem a seguir mostra o citado “palco de Kiyomizu”, onde é possível observar a altitude em que o templo foi construído e o grande número de turista que visitam diariamente o local.

Figura 96 - Palco de Kiyomizu



Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Kiyomizu-dera.jpg>

Templos, castelo e construções urbanas reais são palco das narrativas, mesmo que fantásticas da maioria dos mangás encontrados no Japão. Optar por representar com alto grau de detalhamento o cenário faz com que a imersão durante a leitura torne-se maior, dessa forma, a leitura dos quadrinhos japoneses nos leva para uma viagem atemporal pelo Japão, onde podemos visitar momentaneamente alguns dos principais marcos geográficos e de sua arquitetura milenar.

Há inúmeros mangás onde cada cenário usado é artisticamente trabalhado para que se possa chegar o mais próximo possível de realidade, e isso faz dessas histórias em quadrinhos um verdadeiro guia sobre as paisagens e arquiteturas japonesas.

9.4. Vestuário escolar nas terras do sol nascente

Não é incomum encontrarmos na sociedade pessoas nas ruas ou em suas casas usando ou colecionando peças de vestuário de outras nacionalidades. Os tradicionais quimonos orientais usados em celebrações importantes, os uniformes escolares usados pelos jovens e as armaduras de samurais são alguns exemplos.

O Japão também é famoso pela sua tradição vestuária, mesmo hoje, após tantos anos de modernização e globalização, o povo japonês preserva e utiliza com orgulho

suas antigas vestes. Exemplos dessas peças vestuárias podem ser vistos nos mangás *Negima*, de *Ken Akamatsu*, e *X – 1999*, da CLAMP, publicados no Brasil pela editora JBC (Japan Brazil Connection) e o já citado *Bleach*.

Em *Negima* um pequeno mago inglês acaba sendo obrigado a lecionar para um grupo de garotas em uma escola do Japão. Justamente por ocorrer dentro de uma escola, esse mangá detalha vários tipos de uniformes encontrados dentro de um ambiente educacional, desde uniformes de sala de aula, até uniformes para a prática esportiva.

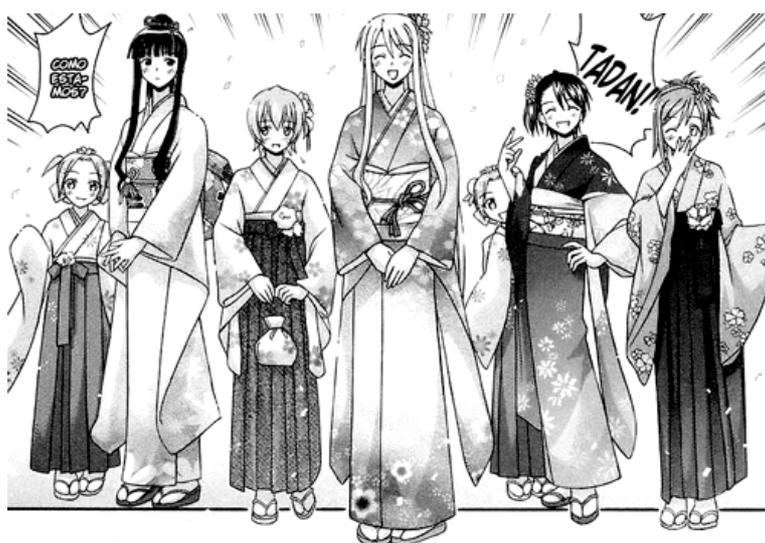
Figura 97 - Vestuário escolar em *Negima*



Fonte: *Negima*, vol. 1, pág. 40

Na imagem acima é possível conferir um exemplo de uniforme escolar feminino, as saias com estampa xadrez são muito comuns em uniformes femininos. Ainda em *Negima*, é possível observar alguns destes quimonos usados para celebrações típicas do Japão, como a passagem das estações. Os quimonos são usados tanto por homens como mulheres e resgam um Japão hoje distante dos nossos olhares.

Figura 98 - Quimonos em Negima



Fonte: Negima, vol. 27, pág. 12

Figura 99 - Outros exemplos de quimonos em Negima



Fonte: Negima, vol. 127, pág. 11

Podemos ver nas imagens acima exemplos de quimonos usados por mulheres e por homens.

Assim como nas escolas ocidentais, os uniformes escolares japoneses também variam em formatos e estilos e são diferentemente retratados nos mangás. São os casos

de *Bleach* e *X - 1999*, que, possuindo adolescentes em fase escolar como protagonistas, dedicam boa parte das cenas a mostrar o cotidiano dentro de salas de aula. Na estória de *Bleach*, Ichigo acaba integrando um grupo de *Shinigamis* para proteger o mundo de demônios. Já em *X - 1999*, Kamui acaba descobrindo ser um dos escolhidos para decidir o futuro da Terra.

Figura 100 - Exemplos de uniformes escolares em *Bleach*



Fonte: *Bleach*, vol. 4, pág. 38

Na passagem acima, ocorrida em *Bleach*, é possível notar mais um exemplo de uniforme feminino.

Figura 101 - Uniforme masculino em *X-1999*



Fonte: *X - 1999*, vol. 1, pág. 14

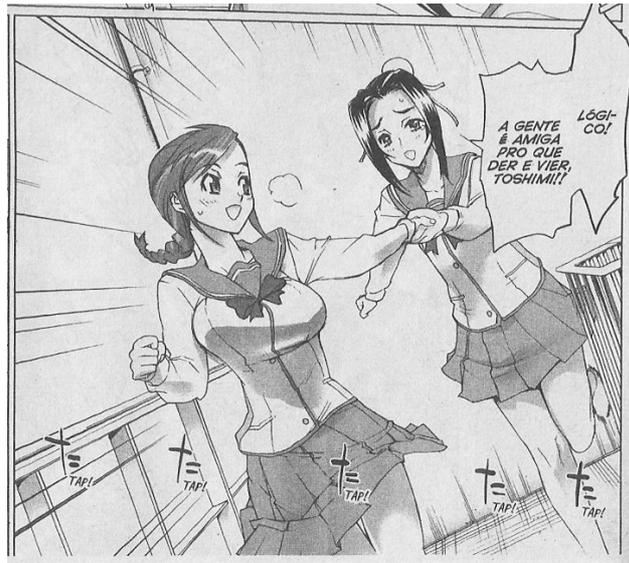
A variedade de uniformes ilustrados nos mangás é diversa, são uniformes femininos e masculinos.

Figura 102 - Uniforme com gravata em *Bakuman*



Fonte: *Bakuman*, vol. 2, p. 59

Figura 103 - Uniforme feminino em *High School Of The Dead*



Fonte: *High School Of The Dead*, vol. 1, p. 10

Na Figura 103 podemos ver um modelo de uniforme masculino inteiramente na cor preta, de mangás longas e calça. Realizando uma busca pelos termos “Uniforme escolar” e “Japão”, encontramos muitas imagens de alunos trajando uniformes muito semelhantes aos encontrados, ilustrados pelas figuras a seguir.

Figura 104 - Uniformes escolares 01



Fonte: <https://encrypted-tbn1.gstatic.com/>

Figura 105 - Uniformes escolares 02



Fonte: <http://artestyl.files.wordpress.com/>

Figura 106 - Uniformes escolares 03



Fonte: <HTTP://files.ayaikeuchi-games.webnode.pt/>

Muitos outros mangás poderiam ter sido citados aqui para demonstrar exemplos de roupas utilizadas no Japão, pois cada um deles nos permite visualizar um pouco sobre os gostos e hábitos de vestimentas do povo japonês.

9.5. Cultura popular e pop japonesas

Como um dos principais representantes atuais da cultura popular e pop japonesas no globo é deveras comum encontrar passagem nos quadrinhos japoneses que fazem referências a hábitos e costumes, bem como representações tradicionais da cultura japonesa. Algumas passagens detalham elementos desta cultura que são expressões próprias do mangá, mas que se tornaram integrantes desta vasta cultura, como é o exemplo do “sangue escorrendo ou jorrando pelo nariz”.

Em determinadas narrativas com pitadas de humor, quando uma personagem está excitada é comum que ela seja desenhada com o nariz jorrando sangue. Isso pode estar ligado ao sentimento reprimido de desejo sexual que pode ser extravazado na obra estética.

Podemos observar esta expressão cultural do mangá em algumas passagens dos mangás *100% Morango*, *Bem-vindo a N.H.K.* e *Dragon Ball*.

Figura 107 - Sangue no nariz em *100% Morango*



Fonte: *100% Morango*, vol. 10 p. 81

Em todas as passagens exibidas anteriormente a personagem, após presenciar algum momento que lhe causou excitação, seja por um olhar sensual, uma ocasião especial, ou mais explicitamente ao ver uma mulher nua, como na Figura 111, a personagem teve um súbito escorrimento nasal. Esta pode não ser uma expressão ou costume pelo qual os japoneses estão habituados na vida real, mas com certeza essa é uma das expressões humorísticas mais populares da cultura pop japonesa e que aparece comumente nas narrativas com toques de humor.

Todas as culturas possuem hábitos e costumes muito particulares, ligados desde religiões a ensinamentos dos antepassados. No Japão quando se espirra sem estar resfriado ou gripado costuma-se dizer que alguém está falando de você. Destacamos duas passagens em dois mangás diferentes onde este costume ocorre.

Figura 111 - Espirro em *Ga-rei*



Fonte: *Ga-rei*, vol. 9, p. 19

Na imagem anterior, ao espirrar a personagem é indagada se está com gripe. Ela imediatamente responde que não, mas que acha que alguém está falando dela. O mesmo

parece acontecer em uma passagem no mangá *Saber Marionette J*, publicado no Brasil pela editora JBC.

Figura 112 - Espirro em *Saber Marionette J*



Fonte: *Saber Marionette J*, vol. 1, p. 35

Na passagem anterior, uma das personagens secundárias que possui um interesse amoroso pela personagem principal da trama está idolatrando a personagem principal de forma a demonstrar amor. Longe do local onde esta personagem se encontra está a personagem principal, Otaru, que espirra e também é indagado se contraiu um resfriado. Otaru diz que não, que apenas sentiu um calafrio repentino.

Parece-nos que este costume é semelhante ao “orelha vermelha” encontrado no Brasil. Dizemos quando nossa orelha fica vermelha sem motivo aparente, que alguém está falando de nós. Aparentemente uma orelha significa que estão falando bem, e a outra falando mal.

O já citado Templo Kiyomizu parece estar ligado a muitas lendas e mitos sobre amor e paixão, dentre eles estão alguns relacionados a beber água de uma determinada bica ou fazer pedidos em determinado lugar. Outro mito que surgiu duas vezes em

nossas leituras foi o mito das Pedras do amor. O glossário do volume 11 do mangá *Air Gear* explica que:

Figura 113 - Trecho do glossário encontrado em *Air Gear*

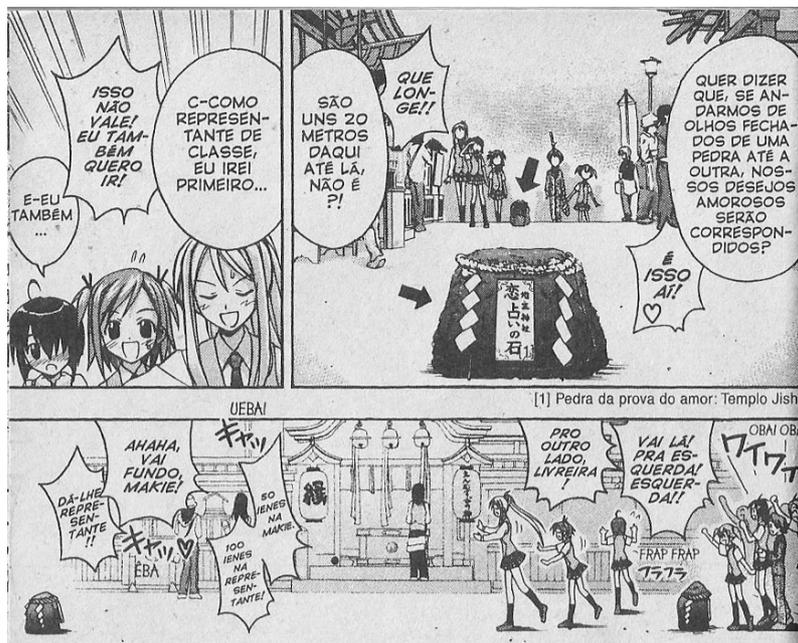
Pág. 159 **PEDRAS DO AMOR:** Provável referência às duas pedras que ficam no templo Kiyomizu, que estão no santuário Jishu, dentro do templo Kiyomizu (leia nota neste glossário). As “Pedras do Amor” são duas pedras a 6 m de distância uma da outra. Acredita-se que aquele que conseguir andar de uma pedra até a outra de olhos fechados terá sorte no amor e seu desejo será realizado. Já aquele que não conseguir, terá seu desejo realizado apenas depois que encontrar seu par perfeito, e aqueles que conseguiram com a ajuda de outros, só conseguirão encontrar seu amor com o conselho ou ajuda de terceiros.

Pág. 161 **IR AO TEMPLO FAZER UM PEDIDO DE ANO NOVO:** Tradicionalmente, no Ano Novo, os japoneses vão aos templos budistas e santuários xintoístas para fazer uma oferenda e rezar para que o ano que começa seja bom, ou para que algo específico aconteça.

Fonte: *Air Gear*, vol. 11, p. 195

Assim sendo, parece haver uma tradição em que a pessoa que conseguir andar de uma pedra a outra com os olhos fechados terá seu desejo realizado e sorte no amor. Podemos ver as pedras na Figura 93, na passagem do mangá *Air Gear*, e podemos observar também na passagem a seguir, encontrada no mangá *Negima*.

Figura 114 - Pedras do amor em *Negima*



Fonte: *Negima*, vol. 7, p. 71.

Realizando uma busca pelos termos “Kiyomizu” e “Love rocks” (Pedras do amor em inglês) obtemos como resultado diversas imagens das Pedras do amor encontradas no Templo Kiyomizu, muitas delas com pessoas fazendo a travessia de olhos fechados. Selecionamos uma imagem para ilustrar o costume de quem vai ao templo.

Figura 115 - Imagem das pedras do amor encontradas no Templo Kiyomizu



Fonte: http://farm3.staticflickr.com/2801/4349509258_a962ec873d_z.jpg

Outro ponto que nos vem à mente quando pensamos no Japão são as tatuagens, que em alguns grupos servem, por exemplo, para identificar hierarquias. Encontramos uma passagem curiosa no mangá *Air Gear*, nela, explica-se um determinado tipo de tatuagem feita a base de pó de arroz, que a princípio é invisível ao olho humano, tornando-se visível quando a pele se torna avermelhada pela mudança de temperatura do corpo, ou pela mudança de humor.

A passagem encontrada no glossário (Figura 117) do volume 8 nos explica o funcionamento e a etimologia da palavra que dá nome a essa técnica, Oshiroibori.

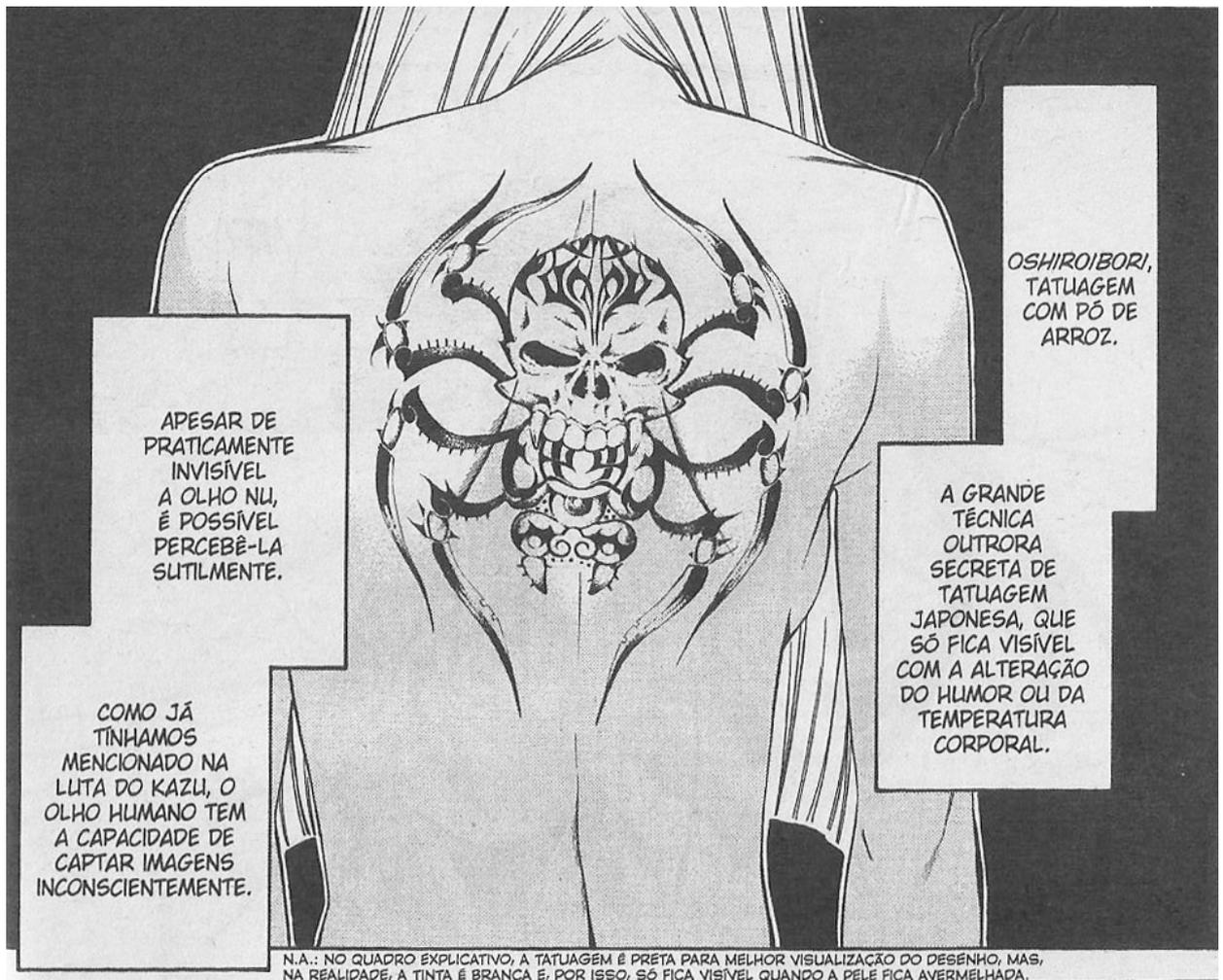
Figura 116 - Trecho do glossário em *Air Gear* acerca do Oshiroibori

Pág. 42 **OSHIROIBORI:** Do japonês, "oshiroi" significa pó de arroz (talco usado em maquiagem); e "bori", "gravar", "fixar". Antiga técnica de tatuagem cuja real existência é discutível, e não existem registros de tatuadores japoneses atuais que a executam. Teoricamente, era uma tatuagem feita com tinta branca, à base de pó de arroz, que seria normalmente invisível em peles claras, tornando-se aparente apenas quando a pessoa ficasse corada, por exemplo, ao entrar em água quente, consumir bebidas alcoólicas ou durante o ato sexual. É diferente da técnica real de tatuagem conhecida no Brasil como "tatuagem flúor", feita com uma tinta especial chamada Chameleon Blacklight Tattoo Ink, que é invisível em qualquer tom de pele e só aparece quando exposta à luz negra.

Fonte: *Air Gear*, vol. 8, p. 206.

No mangá é encontrado um modelo ilustrativo da tatuagem, criado pelo próprio autor do mangá, conhecido como Oh Great!

Figura 117 - Oshiroibori em *Air Gear*



Fonte: *Air Gear*, vol. 8, p. 42

O autor explica que esse tipo de tatuagem servia para hipnotizar o inimigo de acordo com o formato das linhas do desenho tatuado. Esse mesmo tipo de tatuagem aparece no mangá *Cavaleiros do Zodíaco* (Figura 119). Não há nenhuma indicação direta de que a tatuagem que surge nas costas de uma das personagens seja de fato um exemplo de Oshiroibori, todavia, elementos como o fato da tatuagem ser inicialmente invisível e surgir quando a personagem está lutando, portanto aumentando a temperatura do corpo, e o fato da tatuagem desaparecer quando a personagem está à beira da morte, como seu corpo empalidecendo, nos levam a crer que seja o mesmo tipo de tatuagem.

Figura 118 - Oshiroibori em *Cavaleiros do Zodíaco*



Fonte: KURAMADA, Massami, *Cavaleiros Do Zodíaco*, Conrad, 2000

Para concluir esta passagem acerca de algumas referências encontradas nos mangás acerca da cultura popular e pop japonesa, observamos a questão do ladrão. Durante a leitura de alguns mangás encontramos passagem em que alguma personagem

da narrativa encontrava-se em uma situação de roubo, todavia, esse roubo era narrado com um tom mais humorístico.

No volume 2 do mangá *Air Gear* (2004), de Oh Great!, a personagem principal, necessitando de um aumento na mesada, inicia uma busca por objetos para vender. No momento em que é pego o autor o desenha como um ladrão (Figura 120).

Figura 119 - Ladrão em *Air Gear*



Fonte: *Air Gear*, vol. 2

Até o momento de ser pego, a personagem não se encontrava trajando o lenço na cabeça. Passagem semelhante foi encontrada no mangá *Saber Marionette J*, de Satoru Akahori. No volume 3 do mangá, , um dos vilões (Figura 121), incumbido de roubar um item valioso da casa do protagonista, veste-se como um mistura de ninja com ladrão. A tentativa de roubo acaba frustrada gerando momentos de humor.

Figura 120 - Ladrão em Saber Marionette J



Fonte: AKAHORI, Satoru & KOTOYOSHI, Yumisuke. Saber Marionette J, EditoraJBC, 2011

E por fim, de forma não tão clara, uma passagem no mangá *100% Morango*, em que a personagem principal é confundida com o temível ladrão de calcinhas que ataca a região onde a personagem se encontra. Mais uma vez a personagem encontra-se em trajes semelhantes. Um lenço na cabeça, dessa vez, apenas pousado sobre sua cabeça. (Figura 122).

Não há uma indicação clara, semelhantes às outras imagens, todavia, o contexto de cunho humorístico e o fato da personagem ser confundido com o ladrão nos faz crer que há na passagem uma representação clássica do ladrão.

Figura 121 - Ladrão em 100% Morango



Fonte: 100% Morango, vol. 2, p. 43

Parece-nos que esta representação de ladrão no mangá seja herança do teatro clássico japonês. Fazendo uma busca rápida do termo equivalente a ladrão em japonês (泥棒 - *Doroboo*) obtemos alguns resultados que se assemelham às imagens encontradas nos mangás.

Figura 122 - Imagem do ladrão teatralizado 01



Fonte:

http://farm8.staticflickr.com/7003/6713547905_56667ec651.jpg

Figura 123 - Imagem do ladrão teatralizado 02



Fonte:

<http://img5.blogs.yahoo.co.jp>

Figura 124 - Imagem de um gatinho fantasiado de ladrão



Fonte: <http://funahira.ddo.jp/resource/p.1777/%E6%B3%A5%E6%A3%92%E7%8C%AB.jpg>

Nota-se nas Figuras 123 a 125, certa semelhança no design dos lenços, bem como na maneira de amarrá-los abaixo do nariz ou no pescoço. Talvez esta

representação de ladrão seja semelhante à representação ocidental do ladrão em roupas listradas em preto e branco com um número costurado a altura do peito.

Referências sobre a cultura popular e pop japonesa surgem com frequência nas passagens dos quadrinhos japoneses, pois os mesmos estão imersos e são criados dentro desta cultura, não escapando, portanto, da representação ilustrativa e narrativa da mesma.

10. DO EFEITO DE FIM

Diferente da maioria dos animês (salvo algumas boas exceções) os mangás possuem rico detalhamento, seja de cenário ou personagens. Isso se deve ao fato dos animês serem produzidos para a TV, exigindo rapidez na produção, não prezando pelo alto nível de detalhes. Mangás como *Lobo Solitário* apresentam um grau de precisão tão elevado que transmite ao leitor a sensação de estar presente no Japão feudal. Ao passo que a literatura sugere uma paisagem, uma arquitetura, um prato ou uma peça de roupa através de suas passagens, também com extremo detalhamento textual, o mangá é capaz de nos apresentar tais elementos através de seus desenhos.

Nem todos os mangás encontrados ilustraram claras referências a cultura popular e pop japonesa. Aqueles cuja narrativa desenvolvia-se mais para a questão fantástica acabavam por criar mitologias e lugares próprios. Parece-nos que os mangás de temática mais urbana, com personagens mais próximos dos reais em situações mais cotidianas fornecessem mais passagens relacionadas à cultura local. Isto não impede que um mangá de narrativa fantástica possa apresentar elementos da cultura japonesa, só não o fará com tanta frequência quanto os de narrativas mais cotidianas.

Todavia, Ribeiro (2011, p. 149-150) destaca que ler mangás no Brasil, apesar de ter o Japão inserido no centro de todo o processo de significação, não é igual a ler mangás no seu país de origem. Por isso o pesquisador atenta que se deve tomar cuidado ao dizer que existe um resgate efetivo de uma suposta “cultura japonesa” nas páginas dos mangás.

Os mangás publicados no Brasil são veiculados e consumidos pensando no próprio mercado brasileiro, e apenas uma pequena parcela do que existe no Japão chega até nós. Claro que essas revistas retratam alguns aspectos do Japão, mas não podemos esquecer que elas já estão em um nível de cultura pop mundial. (ibid., p. 150).

Ribeira (ibid., p. 155) ainda explica que a cultura japonesa a qual os mangás se referem é na realidade uma mistura de estereótipos sobre o Japão e que faz do país o centro dos diálogos dos fãs.

Em contraponto a algumas afirmações de Ribeira, Nagado (2011, p.55) comenta que quase nunca os japoneses pensaram em seus personagens como produtos de exportação, mas como produtos voltados apenas ao público local.

Mesmo sendo esta uma cultura japonesa idealizada ou estereotipada, Sato (2011, p. 27) nos lembra de que por muito tempo a cultura pop mundial do século passado era completamente caracterizada pelos ícones da cultura midiática norte-americana, divulgados por todos os meios de comunicação de massa que a tecnologia podia oferecer em uma velocidade nunca antes vista pela humanidade.

O rosto insinuante de Marilyn Monroe em painéis colorizados, a lata de sopa de Campbell's e os heróis fantasiados com poderes sobrenaturais dos *comics* foram só alguns dos inúmeros ícones e clichês que, no século XX, viraram sinônimo de Estados Unidos para todas as pessoas do mundo, das mais distintas culturas, idiomas, crenças e hábitos. (ibid., p. 27).

Os estudos encontrados nesta pesquisa parecem acreditar que a sua maneira, a maneira da linguagem destinada a este gênero particular, reflexos e referências à cultura japonesa estão se mostrando cada vez mais complementares. O que antes se resumiam a simples notas de rodapé, hoje resultam em glossários especialmente trabalhados e publicados visando manter a imersão da leitura e sanar as dúvidas relacionadas às passagens mais particulares.

Aliando essa qualidade enciclopédica às novas tecnologias da informação, como aquelas usadas ao longo deste trabalho, é possível expandir ainda mais o efeito do mangá como material de referência para a cultura japonesa e o Japão, contribuindo para os princípios dos estudos de linguagens e comunicação no que diz respeito a comunicação científica e principalmente cultural.

Analisar os quadrinhos japoneses publicados no Brasil através da teoria dos gêneros do discurso de Bakhtin nos permite observar que determinados temas, em especial aqueles de narrativas mais urbanas e ou mais cotidianas nos fornecerão um maior número de referências a cultura popular e pop, bem como determinados estilos mais realista de ilustração nos proporcionarão uma visão mais próxima do real que o estilo mais cartunesco.

Ainda que possa ser irreal, o Japão caracterizado nas páginas dos mangás publicados no Brasil representa signos os quais refletem e refratam as ideologias constituintes do que entendemos como "cultura japonesa". Diversas vozes ecoam nos quadrinhos japonesas, algumas puramente idealizadas, outras inteiramente imersas no cotidiano cultural do oriente.

Estudar os quadrinhos japoneses sob a ótica de Bakhtin nos permite descobrir nos enunciados imagéticos encontrados, mesmo que idealizados, a refração por trás deste ideal; o enunciado que reflete uma realidade, pois, por trás de todo enunciado idealizado há diversas outras refrações possíveis, de ao menos duas vozes reais, vozes que ecoam na grande temporalidade, no caso da cultura popular, ou vozes cronotopicamente mais localizadas, no caso da cultura pop.

Esperamos ter conseguido despertar uma faísca na escuridão das questões que nos propomos a debater aqui, mas esperamos ainda mais que novas questões tenham surgido, questões outras que despertarão novas pesquisas, e que o campo de estudos em ciência, tecnologia e sociedade nos quadrinhos esteja apenas começando.

Que este trabalho não se conclua aqui, pois a completude é característica apenas do fim, onde não há possibilidades de mudanças, esperamos ter aumentado nossa incompletude como pesquisadores e que essa incompletude nos impulsiona através dos mares da heterociência.

11. REFERÊNCIAS

ANGOTTI, J. A.; AUTH, M. A. **Ciência e Tecnologia: Implicações Sociais e o papel da Educação.** Ciência e Educação, vol.7, n.1, 2001, p.15-27.

AULER, D.; DELIZOICOV, D. **Alfabetização Científico-Tecnológica para quê?.** In: III Encontro nacional de pesquisa em educação em ciência (III ENPEC), 2001, Atibaia. Atas do III ENPEC - CD-rom. Porto Alegre, 2001.

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

_____. **Estética da criação verbal.** 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem.** 12 ed. São Paulo: Hucitec, 2003.

_____. **Para uma filosofia do ato responsável.** São Carlos: Pedro & João, 2010.

BALBACHEVSKY, E. **Políticas de Ciência, Tecnologia e Inovação na América Latina: as respostas da comunidade científica.** Caderno CRH, UFBA, v. 24, p. 503-517, 2012.

BARBOSA, A. **Quadrinhos japoneses: uma perspectiva histórica e ficcional.** In: LUYTEN, S. B. (org.). **Cultura pop japonesa,** São Paulo, Hedra, 2005.

BATISTELLA, D. **De trás para frente ou ao contrário: o mangá e a leitura à revelia da escola.** 2009. 231 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2009.

BAZZO, W. A. **Ciência, Tecnologia e Sociedade e o contexto da educação tecnológica.** Florianópolis: UFSC, 1998.

BENAKOUCHE, T. **Tecnologia é Sociedade: contra a noção de impacto tecnológico.** Florianópolis: Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política, 1999.

BRAIT, B. (Org.). **Bakhtin: Conceitos-chave.** 2. ed. São Carlos: Contexto, 2005.

_____. (Org.). **Bakhtin, dialogismo e construção do sentido**. 2 ed. Campinas-SP: Editora Unicamp, 2005.

BRAT, B. Estilo. In: BRAIT, Beth. **Bakhtin: Conceitos-chave**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005. p. 79-102.

BOMFIM, G. A. et al. **O mercado de bens simbólicos: Pierre Bourdieu**. Disponível em: <www.fmemoria.com.br/teoriaecritica/.../mercado_dos_bens_simb.pdf> Acesso em: 11 de outubro de 2010.

CEREZO, J. *Ciencia, tecnologia y sociedad ante la educación*, Revista Iberoamericana de Educación, n.18. p.41-48, 1998.

CRUZUÉ, J. **Centenário da imigração japonesa: banzai!**. In: Olharcristão Brasil, Jan. 2008. Disponível em: <<http://olharcristao.blogspot.com/2008/01/o-cristianismo-no-japao.html>> Acesso em: 15 de dezembro de 2011.

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

_____. **Narrativas gráficas**. São Paulo, Devir, 2005.

FAÏTA, D. A noção de gênero discursivo em Bakhtin: uma mudança de paradigma. **Bakhtin, dialogismo e construção do sentido**. 2 ed. Campinas-SP: Editora Unicamp, 2005. p. 149-168

FARIA, M. L. de. **Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás**. Dissertação (Mestrado), Faculdade de meio de comunicação social. Porto Alegre : Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

FIGUEIREDO, Marina Haber de. **Erotismo e contemplação em "Infância", de Manoel de Barros**. 2011. 131 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2011.

FIORIN, J. L. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2006.

FONSECA, A. B. **Ciência, Tecnologia e desigualdade social no Brasil: contribuições da Sociologia do conhecimento para a educação em Ciências**. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, vol. 6, n. 2, 2007, p. 364-377.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2002.

GARCÍA, H. **Um nerd no Japão**: um guia completo do Japão que mudou o conceito de cultura pop no mundo. São Paulo: JBC, 2010.

GRAVETT, P. **Mangá**: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006. 183 p.

GOUVÊA, G. ; LEAL, M. C. **Narrativa, mito, ciência e tecnologia: o ensino de ciências na escola e no museu**. Ensaio. Pesquisa em Educação em Ciências, Belo Horizonte, v. 1, n.2, p. 5-36, 2000.

GUSMAN, S. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, S. B. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. Cap. 7, p. 79-84.

LE GOFF, J. A História Nova in: **A História Nova**. São Paulo : Martins Fontes, 1990.

_____. **História e Memória**. Campinas, SP : Editora da UNICAMP, 1990.

LETA, M. M. Análise de Discurso: algumas contribuições. **In: Universa**, Revista da Universidade Católica de Brasília, vol. 04, nº 3 (8º) p.555-568, outubro de 1996.

LINSINGEN, L. V. **Mangás e sua utilização pedagógica no Ensino de Ciências sob a perspectiva CTS**. *Ciência & Ensino*, v. 1, p. 1-9, 2007.

LONGO, W. P. **Ciência e tecnologia**: evolução, inter-relação e perspectivas. In: IX Encontro Nacional de Engenharia de Produção, 1989. Anais do IX Encontro nacional de Engenharia de Produção, 1989. v. 1. p. 42-49.

LORENZI, B. R. Os estudos sociais da ciência: uma relação com campo CTS. In: Valdemir Miotello; Wanda Hoffmann. (Org.). **Apontamentos de estudos sobre ciência, tecnologia & sociedade**. 1ed.São Carlos - SP: Pedro & João Editores, 2010, v. 1, p. 39-52.

LUYTEN, S. B. (Org.). **Cultura pop japonesa**, São Paulo, Hedra, 2005.

_____. (Org.). **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**, São Paulo, Hedra, 2000.

MACHADO, I. Os gêneros e o corpo do acabamento estético. p. 131-148. In: BRAIT, B. (Org.) **Bakhtin, dialogismo e construção do sentido**. 2 ed. Campinas-SP: Editora Unicamp, 2005.

MACHADO, I. Os gêneros discursivos. In: BRAIT, Beth. **Bakhtin: conceitos-chave**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005. p. 151-166.

MARCHEZAN, R. C. Gêneros do discurso: O caso dos artigos de opinião. In: PAULA, L. de; STAFUZZA, G. **Círculo de Bakhtin: Teoria inclassificável**. Campinas: Mercado de Letras, 2010. p. 265-278.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos: historia, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: M.Books, 2005.

MENDES, A. L. dos S. **Mangá: Uma nova Gênese. Análise da história em quadrinhos Néon Gênese Evangelion**. Dissertação (Mestrado), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Bauru : UNESP, 2006. 80f.

MENDES, L.; SILVA, A. G. da. **Victor leal e o romance-folhetim no rio de janeiro no final século XIX**. Soletas, São Gonçalo, n. 22, p.197-205, dez. 2001. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/soletas/22/14.pdf>>. Acesso em: 03 jul. 2012.

MESSIAS, A. da S. **Marcas enunciativo-discursivas nas Histórias em Quadrinhos (HQs): Uma proposta de leitura de texto com discurso**. Mestrado em Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: UFRJ, Faculdade de Letras. 2006.

MIOTELLO, V. **A construção turbulenta das hegemonias discursivas: o discurso neoliberal e seus confrontos**. Tese de doutorado. Campinas: Unicamp, 2001.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Jbc, 2004. 225 p.

MOYA, Á. **História da História em Quadrinhos**. 2ª edição, São Paulo, Brasiliense, 1996.

NAGADO, A. **Almanaque da cultura pop japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007. 224 p.

NAGADO, A. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, S. B. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. Cap. 4, p. 49-58.

OKA, A. M. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, S. B. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. Cap. 8, p. 85-94.

PAJEÚ, H. **Do ponto do meio ao auscultar do estalo**: o percurso transformativo dos gêneros do discurso no processo de criação dramática de Luís Alberto de Abreu. 167 f. Dissertação (Mestrado) - Ufscar, São Carlos, 2011.

PAJEÚ, H.; MUSSARELLI, F. Feitios metodológicos d'os gêneros do discurso. In: GEGE (Grupo de estudos dos gêneros do discurso). **Palavras e contrapalavras: Enfrentando questões da metodologia bakhtiniana**. São Carlos: Pedro & João, 2012. p. 96-106.

PATATI, C; BRAGA, F. **Almanaque dos quadrinhos**: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PATO, P. R. G. **História em quadrinhos: uma** abordagem bakhtiniana. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade de Brasília, Brasília, 2007. 151 f.

PINHEIRO, N. A. M.; MATOS, E. A. A.; BAZZO, W. A. **Refletindo acerca da ciência, tecnologia e sociedade**: enfocando o ensino médio. *Revista Iberoamericana de Educación*, v. 44, p. 147-166, 2007.

PINHEIRO, N. A. M.; SILVEIRA, R. F.; BAZZO, W. A. **Ciência, Tecnologia e Sociedade**: A relevância do Enfoque CTS para o contexto do Ensino Médio. *Ciência e Educação (UNESP)*, v. 13, p. 5, 2007.

PONZIO, A. **Encontros de palavras**: o outro no discurso. 1. ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010a.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora contexto, 2010.

_____. **Revolução do gibi**: a nova cara dos quadrinhos no Brasil. 1. ed. São Paulo: Devir, 2012.

REICHERT, E. H. **A nona arte entre dois mundos**: Influências e diferenças entre quadrinhos ocidentais e mangás japoneses. In: XXVI Simpósio Nacional de História, 2011, São Paulo. Anais do XXVI simpósio nacional da ANPUH - Associação Nacional de História. São Paulo: ANPUH-SP, 2011. v. 1. p. 1-13.

RIBEIRA, F. R. O estranho enjaulado e o exótico domesticado: reflexões sobre o exotismo e abjeção entre nipodescendentes. In: MACHADO, I. J. de R. **Japonesidades multiplicadas**: novos estudos sobre a presença japonesa no Brasil. São Carlos: Edufscar, 2011. p. 87-114.

SANTOS, A. P. de S. dos. **(Des) construção da identidade nas aulas de língua inglesa**: o papel do professor e do livro didático nesse processo. 2009. 52 f. Unesc, Criciúma, 2009. Disponível em: <<http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/00003F/00003F0D.pdf>>. Acesso em: 12 dez. 2011.

SANTOS, A. R. A importância das histórias em quadrinhos como veículo de informação e entretenimento. In: **Conferência brasileira de comunicação e saúde**, 2002, São Bernardo do Campo. Cátedra Unesco, 2002

SANTOS, R. O. **Webcomics malvados**: tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer. 2010. 259 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

SATO, C. A. **Japop**: o poder da cultura pop japonesa. São Paulo: Nsp-hakkosha, 2007. 352 p.

_____. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, S. B. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. Cap. 2, p. 27-42.

SCHODOT, F. *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Tokyo, Kodansha International, 1997.

SECKEL, D. **Emakimono**: the art of the Japanese painted hand-scroll. Nova Iorque: Pantheon Books, 1959.

SHIGA, N. **Trajétória em noite escura**. São Paulo: Atelié Editorial, 2011.

SNOW, C. P. **As duas culturas e uma segunda leitura**. Geraldo Gerson de Souza (Trad.); Renato de Azevedo Rezende Neto (Trad.). São Paulo: Edusp, 1995. 128 p.

SOBRAL, A. Ato/atividade e evento. In: BRAIT, Beth. **Bakhtin: Conceitos-chave**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005. p. 11-36.

TANAKA, N. D. **O mangá como material alternativo no ensino de japonês como língua estrangeira em nível de graduação**. Dissertação (Mestrado), Instituto de Letras. Rio de Janeiro : Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2007. 160 f.

TOLEDO, P. M. de. **Os Animes e sua influência na animação ocidental contemporânea**. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos. Orientador: Leonardo Andrade. 2005.

TURATI, C. A. **Particularidades ideológico-discursivas do gênero do discurso notícia: a compreensão do discurso alheio sob o paradigma da objetividade**. Dissertação. Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2012.

VARÃO, R.; BEMFICA, V. **Quando o jornalismo e infância se encontram: notas históricas sobre o surgimento da imprensa jornalística para crianças**. In: VII Encontro História da Mídia, 2009, Fortaleza. Anais do VII Encontro História da Mídia, 2009.

VASCONCELLOS, P. V. F. **Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. 2006. 220 f. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

VAZ, C. R. ; FAGUNDES, A. B. ; PINHEIRO, N. A. M. . **O Surgimento da Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) na Educação: Uma Revisão**. In: Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, 2009, Ponta Grossa. I SINECT, 2009.

VELHO, L. Conceitos de Ciência e a Política Científica, Tecnológica e de Inovação. Sociologias (UFRGS. Impresso), v. 13, p. 128-153, 2011.

VERGUEIRO, W. C. S. **Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos**. Agaquê, v. 1, n. 1, 1998.

_____. **O mercado produtor e consumidor de histórias em quadrinhos: alguns subsídios para o trabalho do profissional de informação**. Parte 2. 2003.

_____. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. In: LUYTEN, S. M, B. **Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê**. São Paulo: Hedra, 2005a. P.15 – 26.

_____. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação**: um relacionamento em fase de definição. In: DataGramaZero: Revista de Ciência da Informação. v.6, n.2, abr., São Paulo, v. 1, p. 12 - 14, 03 abr. 2005b. 2, abr., São Paulo, v. 1, p. 12 - 14, 03 abr. 2005b.

WINTERSTEIN, C. O centenário da imigração japonesa na mídia "étnica": a evidência da japonesidade. In: MACHADO, I. J. de R. **Japonesidades multiplicadas**: novos estudos sobre a presença japonesa no Brasil. São Carlos: Edufscar, 2011. p. 143-160.

ANEXOS

Anexo 01 – Lista de mangás

(Por ordem alfabética de títulos)

- 100% Morango**, de Mizuki Kawashita, Panini, 2010.
- A Princesa e o Cavaleiro**, de Osamu Tezuka, JBC, 2005.
- Afro Samurai**, de Takashi Okazaki, Panini, 2009.
- Air Gear**, de Oh Great!, Panini, 2011.
- Astro Boy**, de Osamu Tezuka (Criador Original) e Akira Himekawa, Panini, 2007.
- Bakuman**, de Tsugumi Ohba (Roteiro) e Takeshi Obata (Arte), JBC, 2011.
- Bem-vindo a N.H.K.**, de Tatsuhiko Takimoto (Roteiro) e Kenji Oiwa (Arte), Panini, 2011
- Berserk**, de Kentaro Miura, Panini, 2005.
- Bleach**, de Tite Kubo, Panini, 2007.
- Cavaleiros Do Zodíaco**, de Massami Kuramada, Conrad, 2000.
- Cavaleiros Do Zodíaco**, de Massami Kuramada, JBC, 2012.
- D.Gray Man**, de Katsura Hoshino, Panini, 2007.
- Death Note**, de Tsugumi Ohba (Roteiro) e Takeshi Obata (Arte), JBC, 2007.
- Dragon Ball**, de Akira Toriyama, Conrad, 2000.
- Gantz**, de Hiroya Oku, Panini, 2007.
- Ga-Rei**, de Hajime Segawa, JBC, 2011.
- Gourmet**, de Jiro Taniguchi e Masayuki Kusumi, Conrad, 2009.
- High School Of The Dead**, de Satou Daisuke (Roteiro) e Satou Shouji (Arte), Panini, 2010.
- Homunculus**, de Hideo Yamamoto, Panini, 2008.
- Lobo Solitário**, de Kazuo Koike (Roteiro) e Goseki Kojima (Arte), Panini, 2005.
- Metrópolis**, Osamu Tezuka, NewPOP, 2010.
- Nana**, de Ai Yazawa, JBC, 2008.
- Naruto**, de Masashi Kishimoto, Panini, 2007.
- Negima! Magister Negi Magi**, de Ken Akamatsu, JBC, 2006.
- One Piece**, de Eiichiro Oda, Panini, 2012.
- Saber Marionette J**, de Satoru Akahori (Roteiro) e Yumisuke Kotoyoshi (Arte), JBC, 2011.
- Sakura Card Captors**, de CLAMP, JBC, 2000.
- Slam Dunk**, de Takehiko Inoue, Conrad, 2005.
- X – 1999**, de CLAMP, JBC, 2003.