

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

COMUNICAÇÃO PÓS-MODERNA NAS IMAGENS DOS MANGÁS

MÔNICA LIMA DE FARIA

Orientadora: Professora Dra. Maria Beatriz Furtado Rahde

Porto Alegre, 10 de janeiro de 2007

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**COMUNICAÇÃO PÓS-MODERNA
NAS IMAGENS DOS MANGÁS**

MÔNICA LIMA DE FARIA

Orientadora: Professora Doutora Maria Beatriz Furtado Rahde

Dissertação apresentada como pré requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 10 de janeiro de 2007

**Instituição depositária:
Biblioteca Ir. José Otão
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul**

DEDICATÓRIA

• *Aos meus pais, Luiz Henrique e Leonor Faria, pelo apoio, amor e esforço para me ajudar a dar esse importante passo; e ao meu irmão que mesmo não estando presente me deu força e vontade para continuar vivendo.*

Muito obrigada!

AGRADECIMENTOS

- *À minha querida orientadora Maria Beatriz, pela pessoa amável que é e pela paciência, dedicação e maravilhosos ensinamentos;*
- *Aos professores Flávio Cauduro, Maria Helena Steffens e Elizete Kreutz pela ajuda a nortear meus caminhos;*
- *Aos colegas: Márcia, Helena, Lúcia, Rafael, Liciane, Martina e Elenice, por todos os bons momentos e trocas de idéias e bibliografias;*
- *Às professoras Maria de Lourdes Reyes e Nádia Senna da UFPel, por toda ajuda e apoio;*
- *À Andrea Schönhofen, pelos primeiros grandes ensinamentos;*
- *Aos meus queridos e pacienciosos entrevistados: Ariadne, Carolina, Cezar, Gabriel, Gabriela, Guilherme e Patrícia. Pela boa vontade em ajudar-me neste trabalho.*
- *À minha tia Regina, primos e gatos, pela boa vontade, paciência e auxílio;*
- *À minha dinda “Tetê”, pelos pensamentos positivos;*

- *Aos mais que colegas, queridos amigos, da turma de japonês, pelas festas, jantas e encontros **fantásticos**, regados à vídeos do “Batiman”, Jiban etc. E discussões, sociais, políticas e teológicas;*
- *Aos Causadores e Piromaniacos S.A., por tornarem esses anos muito divertidos;*
- *À querida amiga Dani, por compartilhar os momentos de estresse;*
- *Ao querido Budum, simplesmente por estar no meu coração;*
- *Sobretudo ao meu querido namorado Artur, pelo carinho, companheirismo, compreensão, palavras de afeto, encorajamento e amor: te amo muito.*

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| LISTA DE QUADROS..... | 8 |
| LISTA DE FIGURAS..... | 9 |
| RESUMO..... | 12 |
| ABSTRACT..... | 14 |
| | |
| INTRODUÇÃO..... | 16 |
| Objetivos e questões-problema..... | 23 |
| | |
| 1 CAMINHOS METODOLÓGICOS..... | 26 |
| 1.1 Carcterização do Estudo..... | 26 |
| 1.2 Coleta de Dados..... | 30 |
| | |
| 2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: MEIOS DE COMUNICAÇÃO..... | 34 |
| 2.1 A Comunicação..... | 34 |
| 2.2 A Comunicação Visual..... | 37 |
| 2.3 A Imagem Através da Modernidade e da Pós-Modernidade | 40 |
| 2.4 Comunicação e HQ..... | 46 |
| 2.4.1 Das cavernas aos quadrinhos..... | 46 |
| 2.4.2 Quadrinhos e Comunicação Visual..... | 53 |
| | |
| 3 MANGÁ – OS SEDUTORES QUADRINHOS JAPONESES..... | 59 |
| 3.1 Esclarecimentos e Definições..... | 59 |
| 3.1.1 <i>Shounen manga</i> – os garotos em ação..... | 70 |
| 3.1.2 <i>Shoujo manga</i> – feminilidade em doses semanais..... | 78 |

| | |
|---|------------|
| 3.2 História do Mangá – Como Tudo Começou..... | 86 |
| 4 O MANGÁ MODERNO E SUAS PROSPECÇÕES PÓS-MODERNAS. | 94 |
| 5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS..... | 122 |
| 5.1 Análise e Discussão dos Dados Coletados..... | 125 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS – O LUGAR DO MANGÁ | 137 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 145 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|------------|
| Quadro 1 – Princípios e Categorias para a Análise de Conteúdo..... | 124 |
|---|------------|

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|-------------------|---|-----------|
| Figura 1- | Tarde demais para segurar a invasão..... | 21 |
| Figura 2- | <i>A Viagem de Chihiro</i> | 22 |
| Figura 3- | Pegadas de animais..... | 38 |
| Figura 4- | Pintura rupestre..... | 46 |
| Figura 5- | Hieróglifos..... | 47 |
| Figura 6- | <i>Kanji</i> | 48 |
| Figura 7- | <i>Juca e Chico</i> | 49 |
| Figura 8- | <i>Yellow Kid</i> | 51 |
| Figura 9- | <i>Flash Gordon</i> | 52 |
| Figura 10- | <i>Mickey Mouse</i> | 53 |
| Figura 11- | <i>Holy Avenger</i> | 60 |
| Figura 12- | Luta samurai..... | 63 |
| Figura 13- | <i>Clover</i> | 64 |
| Figura 14- | <i>Gon</i> | 65 |
| Figura 15- | Um mangá em comparação à lista telefônica de Porto Alegre.. | 67 |
| Figura 16- | Espaço publicitário nos mangás japoneses..... | 68 |
| Figura 17- | Violência no <i>shounen manga</i> | 72 |

| | | |
|-------------------|---|------------|
| Figura 18- | Sexo nos mangás eróticos..... | 75 |
| Figura 19- | Esportes no <i>shounen manga</i> | 76 |
| Figura 20- | Figura do samurai..... | 78 |
| Figura 21- | Enquadramento do <i>shoujo manga</i> | 80 |
| Figura 22- | Heroínas ocidentalizadas no <i>shoujo manga</i> | 82 |
| Figura 23- | Personagem masculino nas revistas femininas..... | 83 |
| Figura 24- | Homossexualidade nos mangás..... | 84 |
| Figura 25- | <i>Choujugiga</i> | 87 |
| Figura 26- | <i>Ukiyo-e</i> | 88 |
| Figura 27- | <i>Shin Takarajima</i> | 92 |
| Figura 28- | <i>Astro Boy</i> | 93 |
| Figura 29- | <i>A Princesa e o Cavaleiro</i> | 96 |
| Figura 30- | <i>Buda</i> | 97 |
| Figura 31- | <i>A Rosa de Versalhes</i> | 98 |
| Figura 32- | Apelo sexual feminino nos mangás para adultos..... | 100 |
| Figura 33- | <i>O Vampiro que Ri</i> | 101 |
| Figura 34- | <i>Dr. Slump</i> | 102 |
| Figura 35- | <i>Ranma ½</i> | 106 |
| Figura 36- | <i>Inu-Yasha</i> | 107 |
| Figura 37- | <i>Nana</i> | 111 |
| Figura 38- | <i>Blade</i> | 113 |
| Figura 39- | <i>X-1999</i> | 114 |
| Figura 40- | <i>Mokona</i> | 116 |

| | |
|--|------------|
| Figura 41- Sakura e Syaoran..... | 116 |
| Figura 42- xxxHolic..... | 117 |
| Figura 43- Estética do RPG..... | 118 |
| Figura 44- Mecha..... | 119 |
| Figura 45- FullMetal Alchemist..... | 120 |

RESUMO

Na presente pesquisa foi estudado o mangá como um meio de comunicação, evidenciando suas características modernas e pós-modernas através de suas imagens.

As imagens dos mangás – histórias em quadrinhos japonesas – foram analisadas a partir das perspectivas moderna e pós-moderna, passando por sua definição e história para a efetiva análise de suas formas simbólicas, nelas encontrando, características plurais e híbridas, comuns à condição pós-moderna, bem como valores claros entre bem e mal, como aqueles presentes na modernidade. Neste contexto, buscaram-se referências que entendam e valorizem o mangá como meio de comunicação e gerador de novas possibilidades de reflexões e conhecimentos visuais.

Trata-se de um estudo qualitativo e descritivo, que se baseia numa metodologia de interpretação hermenêutica sugerida por Thompson (1995). Além da revisão teórico-bibliográfica, este trabalho apresenta a análise de depoimentos de leitores de mangá para um melhor entendimento do motivo de consumo deste no Brasil.

Os depoimentos foram coletados sob a forma de entrevista despadronizada em profundidade, conforme indicada para a pesquisa qualitativa por Bardin (1977). As entrevistas ocorreram individualmente, e foram analisadas com o enfoque da hermenêutica de profundidade, de acordo com Thompson (1995).

O conjunto de entrevistados constituiu-se de sete sujeitos, sendo três estudantes universitários, uma estudante com Ensino Médio completo e três estudantes de Ensino Médio. Todos os entrevistados encontravam-se na faixa etária entre 15 e 25 anos.

A análise dos dados coletados evidenciou que o mangá é capaz de comunicar, mesmo sendo produto de uma cultura oriental notoriamente diferente da ocidental na qual vivemos.

O trabalho evidencia também, que os mangás contém características tanto modernas quanto pós-modernas, sendo assim duvidoso afirmá-lo como moderno ou pós-moderno.

ABSTRACT

This research in question have studied the *manga* as media communication, evidencing in its images some modern and post modern characteristics.

The *manga* – Japanese comics – images have been analyzed according to modern and post modern perspectives, being through its definition and history to the effective analysis of its symbolical patterns, finding in them plural and hybrids characteristics, so common to the post modern condition, as well as values like goodness and evil, as the ones from the modern period. In this context, it have been searched for references in order to acknowledges the *manga* as media communication, and capable to create new reflections and knowledge as well.

This research is a qualitative and descriptive study, based upon an hermeneutics interpretation method suggested by Thompson (1995). Beyond the theoretical revision, this essay presents the analysis of *manga* reader's depositions, to the one better comprehension about the reason of the *manga's* consume in Brazil.

Statements were collected by non standard interviews in depth, as indicated for qualitative research by Bardin (1977). The interviews have been occurred

individually, and analyzed focusing on depth hermeneutics according to Thompson (1995).

The group of interviewed subjects was composed of three college students, one who have completed school studies and three school students. All interviewed subjects were between 15 and 25 years old.

By the analysis of collected data, it was evident that the *manga* is capable to communicate, being a product from the oriental culture so different from the occidental culture in which we live in.

The essay also put in evidence that the *manga* has moderns and post moderns characteristics as well, so that is not secure to declare it as modern or post modern.

INTRODUÇÃO

Como bem se sabe, vivemos hoje em um mundo globalizado, onde caem muitas fronteiras da comunicação, auxiliadas pelas novas tecnologias. Ao mesmo tempo em que podemos conversar, ver, receber notícias de quem está do outro lado do planeta, a dependência das relações humanas pela tecnologia pode fazer com que exista um afastamento, uma diminuição do convívio social entre as pessoas.

Talvez estejamos vivendo agora uma revolução tecnológica, em que se descobre e se passa a depender cada vez mais dos produtos desenvolvidos por essas novas tecnologias, fazendo com que elas sejam intrínsecas ao mundo em que vivemos.

Temos hoje aparelhos fantásticos, pequenas peças que executam milhares de funções. Por exemplo, um microcomputador doméstico aliado à Internet, além de poder ser portátil, executa funções de máquina de escrever, televisão, telefone, fonte de notícias, videogame, banco de dados, *cd player*, *dvd player*, entre outros. Um aparelho celular além da função telefone armazena agenda, envia e recebe mensagens de texto e imagens, possui jogos, tira fotografias e as envia a outros celulares. Parece que essas novas tecnologias especializam-se em híbridos tecnológicos. De acordo com Muniz Sodré :

A passagem da comunicação de massa às novas possibilidades técnicas não significa a extinção da mídia tradicional, mas a coexistência e mesmo a integração da esfera do atual (trabalhado na esfera pública por jornais, rádios, televisão, etc.) com a do ciberespaço, onde são proeminentes as tecnologias digitalizadas do virtual. Na verdade, estamos ingressando no que Salaun chama de uma nova “geração” do audiovisual. A realidade virtual é o avatar da evolução técnica das máquinas audiovisuais (Sodré, 2002, p.78,79).

Nos últimos anos, transformações significativas vêm acontecendo na sociedade em geral pelo advento das novas tecnologias. Culturas vêm sendo transformadas, “desterritorializadas” e “reterritorializadas” (Barbero, 2004). A Internet permitiu uma grande diminuição das fronteiras culturais, ou um encontro *virtual* entre todas as culturas. Grande parte dos sujeitos pode participar de uma cultura sem realmente fazer parte dela. O contato virtual permite mesclas, trocas e construções, ao mesmo tempo em que se faz parte e se está sozinho. Enquanto aqui se pode estar discutindo cultura virtualmente com alguém do outro lado do mundo, ao mesmo tempo é possível estar conectado com outras culturas sem fazer parte ou realmente interagir com elas.

Essa troca incessante de informações se expande de maneira tão intensa, a ponto de tornar formas de cultura tão acessíveis que pode resultar numa perda de identidade. Cria-se então a necessidade de preservar as identidades “territorializar” as culturas. Os fortes movimentos, como os mostrados por Barbero (2004) e Canclini (2001) sobre a América Latina, de preservação e autentificação de uma cultura própria, dão a ela um lugar marcado, ainda que exista o intento de

dividir ou mostrar essa identidade ao resto do mundo, fixando seu território no contexto globalizado para que outras culturas a reconheçam e a ela tenham acesso.

Dentre as informações partilhadas por esse cenário globalizado, este trabalho trata da imagem. “A imagem tem inúmeras atualizações potenciais, algumas se dirigem aos sentidos, outras unicamente ao intelecto, como quando se fala do poder que certas palavras têm de ‘produzir imagem’, por uso metafórico, por exemplo” (Aumont, 2000, p.13). Sendo assim, a imagem trabalhada aqui é a visual, recortando o amplo tema que a própria palavra designa.

Por que quadrinhos? Por que mangá?

O estudo de histórias em quadrinhos no meio acadêmico é recente. Isso se deve ao grande preconceito que a HQ - histórias em quadrinhos – sofreu dentro desse meio por ser um produto de massa.

Os intelectuais universitários sempre tiveram uma ressalva quanto aos produtos de massa. Levaram um certo tempo para aceitar os meios de comunicação de impacto mundial incontestável, como o cinema ou o rádio, e para acreditar que pudessem representar um objeto de estudo digno dos bancos acadêmicos ou que pudessem oferecer como resultado verdadeiras obras de arte (Vergueiro, 2005, p.15).

Vergueiro afirma que a abertura para o estudo dos quadrinhos no meio acadêmico se deu por causa da utilização que as artes plásticas fizeram deles em suas obras: “ como nos trabalhos de Roy Lichtenstein e de Andy Warhol – e que nomes respeitados do mundo artístico se confessassem influenciados pelas histórias em quadrinhos – como Orson Welles, Luiz Buñuel e Federico Fellini” (Vergueiro, 2005, p.17).

Hoje os quadrinhos têm uma melhor aceitação no meio acadêmico, havendo no Brasil um Núcleo de Histórias em Quadrinhos no Intercom (2002), que começou como um grupo de trabalho denominado Humor e Quadrinhos, em 1995, fundado pelo professor Dr. Flávio Calazans, tornando assim pertinente a pesquisa sobre eles, inclusive sobre mangás – histórias em quadrinhos japonesas.

Sabe-se que hoje o mangá é vendido em qualquer banca de revista, ao lado de títulos ocidentais, assim como a sua forma animada, o animê, é exibida em diversos canais de televisão, tanto por assinatura, como aberta. Em decorrência desse fenômeno, com toda a diversidade cultural existente na nossa cultura pós-modernista e nas tradições modernistas de hoje, representadas também nas histórias e na estética em geral dos quadrinhos, esta pesquisa baseia-se numa maior compreensão e aprendizagem visual, já que tantas variações se apresentam nesse hibridismo imagético que existe no mangá.

A atual condição pós-moderna recebeu o mangá – histórias em quadrinhos japonesas – como mais um híbrido da globalização cultural, tendo ele, também, suas características híbridas. Porém o mangá pode apresentar certas características modernas quando se diz que a modernidade compreende idéias evolucionistas (Kellner, 2001), idéias estas que se mostram nas histórias e imagens dos mangás, assim como em suas classificações de acordo com o público consumidor. Ou seja, o mangá mantém a classificação por gênero.

O primeiro título de mangá publicado no Brasil foi *Lobo Solitário* de Kazuo Koike e Goseki Kojima, em 1988. Na época a obra não teve muita repercussão, e assim como entrou no Brasil, o mangá saiu: despercebido. Somente cerca de dez anos mais tarde é que começou a ganhar alguma força. Na verdade o fator que o impulsionou foi o sucesso da série de animê – desenho animado japonês – *Os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)*, exibida pela Rede Manchete. Mais tarde, quando um maior número de animês começou a passar em TV aberta, é que o mangá realmente começou a ganhar crédito (Oka, 2005).

[...] 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, 2005, p.79).

Depois da Conrad Editora, surgiram outras que passaram a publicar mangás, e dentre as maiores estão a JBC (*Japan Brazil Communication*) e a

Panini, respectivamente. Segundo Gusman (2005), a facilidade da entrada dos mangás no mercado ocidental se deu devido à crise sofrida pelos clássicos heróis norte-americanos (principalmente da Marvel e da DC comics) que não eram renovados, ou seja, continuavam a participar os mesmos personagens, não surgindo nenhuma novidade, o que, segundo o autor, estava cansando os leitores e fazendo com que desistissem de ler quadrinhos. Portanto existia a necessidade de conquistar novos leitores, e o mangá fez esse papel ao passo que trouxe novos e diferentes heróis com uma visualidade também diferente. Quando se entra na *homepage* da editora JBC (mangasjbc.uol.com.br/, acessada em 10/03/2006), lê-se a frase: “*a cada três dias, um novo mangá JBC está nas bancas*”. Isso demonstra a grandeza que o mangá alcançou no mercado brasileiro.



Figura 1 – “Tarde demais para segurar a invasão” (desenho de J. Marreiro, apud. Luyten, 2005).

A influência do mangá, do animê e da cultura japonesa no ocidente é tão grande, que já pudemos ver duas belíssimas obras de animação – *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro No Kamikakushi*, 2001, figura 2) e *O Castelo Animado* (*Hauru No Ugoku Shiro*, 2004) - ambas de Hayao Miyazaki, concorrerem ao Oscar de *melhor animação* da Academia norte-americana, sendo que a primeira conquistou o prêmio. Além disso Miyazaki foi apelidado pela própria Academia de “*Walt Disney oriental*” (Schilling, 1998).



Figura 2 – *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki (disponível em <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/spirited-away/spirited-away.asp>, em 06/04/2006).

Desta forma, o que se pretende estudar aqui é a imagem do mangá dentro de um contexto pós-moderno, isso porque, como foi dito, o mangá alcançou o ocidente já nessa condição pós-moderna, com o auxílio da globalização e das facilidades de comunicação pela Internet. São inúmeros os *sites* especializados sobre o assunto – mangá – em diversas línguas, ou para informações, notícias etc., ou para a pirataria (abundante) de mangás e de animês via Internet.

A imagem do mangá traz várias características das imagens pós-modernas: hibridismo, pluralismo, ruídos, simplificações, entre outras. Ainda assim ela possui tanto visualidade quanto características narrativas próprias (que serão explicitadas em capítulo posterior), imbuídas de significações morais e completamente integradas à cultura e ao imaginário oriental.

Com as transformações culturais pelas quais passamos, do modernismo ao contestado pós-modernismo, estudar o mangá, obra de outra cultura que vem criando nichos de mercado e culturas no Brasil, transformando o imaginário de quem o lê, pode ajudar na compreensão dos fenômenos modernos e pós-modernos na nossa sociedade. Tudo isso torna este trabalho relevante para toda uma comunidade de comunicadores e afins, que precisam compreender o espaço onde estão inseridos para poderem agir sobre ele.

Assim sendo, o próximo tópico apresenta os objetivos e as questões-problema que norteiam esta pesquisa.

Objetivos e questões-problema

Tendo em vista as transformações culturais que hoje acontecem em nossa sociedade, os inúmeros estudos sobre o moderno e o pós-moderno, esta pesquisa visa estudar a comunicação e a estética do mangá no imaginário ocidental,

através da tentativa de classificação e situação deste – o mangá – entre moderno ou pós-moderno.

Assim este trabalho tem os seguintes objetivos:

- Estudar a modernidade no que se refere ao seu pensamento em relação aos valores imagéticos culturais e de comunicação;
- Estudar a pós-modernidade no que se refere ao seu pensamento em relação aos valores imagéticos culturais e de comunicação;
- Analisar o mangá no que se refere à imagem e aos valores culturais deste;
- Verificar se o mangá é uma imagem moderna ou pós-moderna, comparando e interpretando as noções de modernidade e de pós-modernidade presentes nele;
- Mostrar, através dos resultados, alguns dos possíveis motivos do consumo do mangá pelo mercado ocidental.

Para que os objetivos sejam alcançados, formula-se a seguinte questão problema:

- Como situar o mangá em relação à modernidade e a pós-modernidade, e no que se constitui o seu imaginário?

Outras questões-problema, no entanto, apresentam-se:

- Quais são as características modernas do mangá?
- Quais são as características pós-modernas do mangá?
- O mangá nasceu pós-moderno, ou ele pode ser assim definido por ter entrado na cultura ocidental através da cultura pós-moderna?
- Que aspectos podem definir o mangá como produto cultural moderno ou pós-moderno?

Para responder as questões e atingir os objetivos, o presente trabalho se utilizou da metodologia descrita no próximo capítulo.

1. CAMINHOS METODOLÓGICOS

1.1 – Caracterização do Estudo

A realização deste trabalho caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, na qual se empregou o método proposto por John B. Thompson (1995), denominado Hermenêutica de Profundidade, que permite o estudo do objeto (o mangá) e a interpretação/reinterpretação do pesquisador. Esses caminhos metodológicos foram utilizados para analisar o mangá, seu imaginário e sua relação com a modernidade e a pós-modernidade no que se referem à imagem, como forma simbólica. Perpassa também esta metodologia a Técnica de Análise de Conteúdo proposta por Bardin (1977).

Segundo Taylor e Borgdan (1984), a pesquisa qualitativa caracteriza-se por produzir dados descritivos passíveis de análises interpretativas, permitindo verificar significados intrínsecos ao fenômeno estudado (Fossati, 2005). Para essas interpretações foi usado o método já citado de Thompson, a Hermenêutica de Profundidade.

A HP (Hermenêutica de Profundidade) é ideal para analisar um objeto dentro de um contexto sócio-cultural, sem deixar de lado os seus valores significantes. Por esta razão foi usado este método para estudar o mangá dentro do cotidiano em que ele está inserido, possibilitando uma interpretação final de acordo com os resultados.

Segundo Thompson, a hermenêutica de profundidade...

[...] coloca em evidência o fato de que o objeto de análise é uma construção simbólica significativa, que exige uma interpretação. Por isso, devemos conceder um papel central ao processo de interpretação, pois somente desse modo poderemos fazer justiça ao caráter distintivo do campo-objeto (Thompson, 1995, p.355).

As formas simbólicas analisadas pela hermenêutica são “construções significativas que exigem uma interpretação; elas são ações, falas, textos que, por serem construções significativas, podem ser compreendidas” (Thompson, 1995, p.357). Ou seja, as formas simbólicas são o próprio objeto, e por assim serem, podem ser compreendidas e interpretadas de diversas formas.

Thompson afirma que a hermenêutica de profundidade é trabalhada em etapas. Uma primeira chamada *Análise sócio-histórica*, em que se situam os objetos dentro de um determinado espaço-tempo. Segundo o autor: “o objetivo da

análise sócio-histórica é reconstruir as condições sociais e históricas de produção, circulação e recepção das formas simbólicas” (Thompson, 1995, p.366).

A segunda etapa de análise é denominada pelo autor de *Análise formal ou discursiva*. Essa análise se dá devido ao fato de que os objetos são “construções simbólicas complexas que apresentam uma estrutura articulada” (Thompson, 1995, p.369). Cabe nessa etapa, analisar e compreender essas estruturas para um melhor entendimento do objeto.

Em uma última instância, realiza-se a *Interpretação/reinterpretação*. É nessa etapa que se analisam os resultados das duas primeiras, fazendo uma síntese, na qual se interpretam os resultados.

Por mais rigorosos e sistemáticos que os métodos da análise formal ou discursiva possam ser, eles não podem abolir a necessidade de uma construção criativa do significado, isto é, de uma explicação interpretativa do que está representado ou do que é dito (Thompson, 1995, p. 375).

Assim, seguindo o método proposto pelo autor, a pesquisa desencadeada em três fases propõe na primeira parte - *análise sócio-histórica* – a aplicação da análise no objeto de estudo mangá, em que foi verificada a *situação espaço temporal* do surgimento do dele; após essa etapa foram relacionados os *campos*

de interação do mangá, a *estrutura social* da qual ele faz parte e os *meios técnicos* que possibilitam a sua disseminação.

Simultaneamente foram estudadas a modernidade, a pós-modernidade e o imaginário, levantando dados através de pesquisa bibliográfica sobre o assunto, e temas relativos ao estudo da imagem.

A fase seguinte - *análise formal ou discursiva* – constituiu-se do estudo de diversos autores sobre o objeto mangá, em que foram coletadas informações que permitiram a fase final de interpretação e reinterpretação. Essa fase foi apresentada juntamente com a primeira, a fim de facilitar a dinâmica do trabalho.

A última etapa da pesquisa - *interpretação / reinterpretação* – foi aquela na qual se compilaram as idéias e informações coletadas nas fases anteriores e se foram concluídos os resultados, havendo ou não respostas às perguntas problematizadas.

Segundo Rahde (1997), a busca da compreensão interpretativa de testemunhos caracteriza-se por uma investigação qualitativa, na qual se produzem dados descritivos através das informações obtidas pelos sujeitos. Essa compreensão interpretativa também será trabalhada através da interpretação e reinterpretação hermenêutica sugerida por Thompson (1995).

Taylor e Borgdan (1984) apontam determinadas características as quais asseguram o uso da investigação qualitativa para a obtenção de dados descritivos, sustentando a presente investigação. São elas: 1) a pesquisa qualitativa segue uma estrutura flexível; sendo assim, o pesquisador pode desenvolver conceitos e compreensões de dados coletados, possibilitando a avaliação de hipóteses ou teorias; 2) a pesquisa qualitativa permite uma maior compreensão dos sujeitos e seus contextos; 3) o pesquisador deve ser sensível aos possíveis efeitos produzidos pelos seus estudos, aos sujeitos; 4) este modo de pesquisar tenta compreender os sujeitos a partir de suas próprias referências; 5) é importante que o pesquisador suspenda suas próprias crenças e motivações, observando os fatos como originais; 6) todas as perspectivas são válidas para o pesquisador, já que busca a compreensão das perspectivas dos sujeitos; 7) a pesquisa qualitativa é humanista, não reduzindo os dados em estatísticas; 8) para o pesquisador qualitativo, qualquer sujeito é passível de estudo, uma vez que nenhum aspecto da vida em sociedade é tão trivial a ponto de não ser estudado.

1.2 – Coleta de dados

Na tentativa de alcançar o objetivo de verificar possíveis razões para o consumo de mangá, optou-se por realizar entrevistas com leitores. O método adotado foi o de observação, através de entrevista despadronizada em profundidade com roteiro.

[a entrevista] é um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional. É um procedimento utilizado na investigação social, para a coleta de dados ou para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um problema social (Lakatos e Marconi, 2001, p.94).

A seleção dos entrevistados obedeceu ao seguinte critério: jovens estudantes do Ensino Médio e/ou universitário da faixa etária de 15 a 25 anos que se consideram leitores de mangás.

A razão dessa escolha atem-se ao fato de que os desenhos animados e as revistas em quadrinhos japonesas em questão são consumidas, geralmente, por sujeitos dessa faixa de idade (Luyten, 2000), que têm, portanto, familiaridade com os mangás. Foram excluídos das entrevistas professores e especialistas em mangá, para não induzir respostas altamente especializadas. Esclarecidas as razões, foram entrevistados:

- um estudante do 2º. ano do Ensino Médio, de 16 anos (Sujeito A);
- um estudante do 4º. semestre de Engenharia da Computação, de 18 anos (Sujeito B);
- uma estudante do 1º. Ano do Ensino Médio, de 15 anos (Sujeito C);
- uma estudante do 1º. Ano do Ensino Médio, de 16 anos (Sujeito D);
- uma estudante com Ensino Médio completo, de 21 anos (Sujeito E);
- um estudante do 9º. Semestre de Letras, de 24 anos (Sujeito F);
- uma estudante do 6º. Semestre de Química, de 20 anos (Sujeito G).

O número de entrevistados (7) justifica-se, pois não se pretende generalizar resultados, mas sim que estes possibilitem uma análise dentro de determinado contexto, e que possam transferir-se para outros contextos, cuidadosamente investigados (Rahde, 1997).

As entrevistas foram realizadas individualmente, utilizando-se de gravador. Antes de formular as questões os entrevistados foram esclarecidos sobre o assunto, bem como o seu fim acadêmico, assim, os depoimentos foram registrados sob a concordância dos sujeitos. As perguntas foram elaboradas de forma a não serem questões fechadas, permitindo que o entrevistado exponha suas idéias de maneira aberta. Devido ao fato de os indivíduos entrevistados não serem especializados, palavras como *modernidade* e *pós-modernidade* não foram utilizadas, sendo substituídas por noções acordadas aos termos.

As perguntas norteadoras das entrevistas foram:

1) Qual foi o seu primeiro contato com mangás e/ou animês? O que o levou a interessar-se por eles?

2) Para você, o mangá exerce influência nas modas e no consumo de produtos que se tem hoje?

3) Você considera que o mangá faz parte do imaginário da sociedade na qual vivemos? Sendo assim, a imagem do mangá está consolidada no nosso cotidiano?

4) Para você, a imagem do mangá contextualiza-se numa visualidade clássica, seguindo padrões da estética dos quadrinhos em geral, ou pertence a uma nova visualidade contemporânea?

5) Segundo autores especializados em mangá, os quadrinhos japoneses têm grande aceitação devido à “humanidade” dos personagens, gerando identificação com o leitor. Você concorda com essa afirmação? Por quê?

O trabalho seguiu este método, levantando informações sobre o mangá, a imagem moderna e a pós-moderna, construindo relações entre elas e assim possibilitando uma interpretação sobre as questões referidas. Desta forma, a HP foi o veículo para que esta proposta fosse realizada com fundamentação teórica e ainda relacionada com o cotidiano em que o objeto e os sujeitos estão inseridos.

2. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: MEIOS DE COMUNICAÇÃO

2.1 – A Comunicação

Falar de comunicação envolve inúmeras questões. Isso porque seu conceito é amplo e ela não se restringe somente à sua área de conhecimento, pois, seja de qual for a forma o homem sempre se comunica; outro motivo é que, procurando a origem da comunicação se vê que vários autores afirmam que a comunicação inicia-se visualmente com a arte e a própria civilização. Assim o foi na Pré-história: nos tempos das cavernas, o homem contava e registrava histórias através de desenhos e/ou pinturas rupestres. Aparecia, assim, o básico comunicacional de um emissor, um meio, mensagens e receptores.

Partindo deste ponto, pode-se delimitar a comunicação como um fenômeno social que envolve uma ou mais pessoas, uma troca incessante de informações entre emissores e receptores. Estes últimos tornam-se emissores, através dos quais as mensagens são modificadas, apreendidas e repassadas,

num ciclo social infinito, tornando comum uma informação atualizada. Isso acaba implicando também em que a comunicação engloba vários símbolos, pois existem inúmeras maneiras de comunicar. Então a comunicação é um processo simbólico cultural, uma vez que envolve duas ou mais pessoas nesse ciclo de troca e construção de informações e de cultura. Segundo Kellner (2001, p.11), cultura “é uma forma de atividade que implica alto grau de participação, na qual as pessoas criam sociedades e identidades”. A comunicação humana é organizada num complexo de emissão e de recepção de sinais específicos que são úteis para a sobrevivência de uma comunidade individual e social.

O que precisamos ter claro, contudo, é a existência de uma íntima relação entre os processos comunicacionais e os desenvolvimentos sociais. Isso porque a comunicação, ao permitir o intercâmbio de mensagens, concretiza uma série de funções, dentre as quais: informar, constituir um consenso de opinião – ou, ao menos, uma sólida maioria – persuadir ou convencer, prevenir acontecimentos, aconselhar quanto a atitudes e ações, constituir identidades e até divertir (Hohlfeldt, 2001, p.63).

A comunicação é um processo complexo, e por isso não se pode defini-la numa só teoria ou num só meio. Na verdade é preciso articular diferentes meios e sistemas, até porque a própria comunicação é composta de vários processos de troca e de construção de informação interligados. Sendo pois um conjunto de processos e sistemas de trocas de informações, que depende de uma organização social que vai fornecer as leis para conjunto comunicacional, pode-se dizer que comunicação é produção de cultura (Hohlfeldt, 2001).

Para a comunicação acontecer é necessário alguém que detenha a mensagem, outro para receber a mensagem, e um meio. Este último é a maneira pela qual a mensagem será transmitida, podendo ser, dentre vários exemplos: verbal, textual, sonoro, visual, gestual etc. Com a urbanização, a criação de meios de comunicação deu-se por necessidade, pois ficou difícil a comunicação direta entre as pessoas, surgindo a necessidade de intermédios para se consegui-la ou repassá-la. Assim, temos hoje inúmeros meios de informações: rádio, televisão, jornal, revista, Internet etc. Entretanto a informação – e primitivamente a comunicação – também pode ser visual e formativa do pensamento humano.

2.2 – A Comunicação Visual

Dentre as inúmeras formas de comunicação, a que mais interessa para este trabalho é a visual, já que as histórias em quadrinhos lidam sobretudo com as imagens, aliando o texto à elas. As imagens se constituem numa das formas mais antigas de comunicação (Rahde, 2001), perpassando todas as eras da civilização humana, segundo a autora: “assim, a comunicação imagística permanece representando papel relevante na trajetória social e cultural da humanidade, fonte de influência na comunicação estética e epistemológica” (Rahde, 2001, p.2); dessa forma, a comunicação visual foi e é importante para o caminhar da sociedade na qual vivemos.

É possível definir o que se entende por ‘comunicação visual’? Praticamente tudo o que os nossos olhos vêem é comunicação visual; uma nuvem, uma flor, um desenho técnico, um sapato, um cartaz, uma libélula, um telegrama (excluindo o conteúdo), uma bandeira. Imagens que, como todas as outras, têm um valor diferente segundo o contexto em que estão inseridas, dando informações diferentes (Munari, 1997, p.65).

Seguindo as idéias de Munari, fica amplo também o conceito de comunicação visual, assim como diz Hollis:

A comunicação visual, em seu sentido mais amplo, tem uma longa história. Quando o homem primitivo, ao sair à caça, distinguia na lama a pegada de um animal, o que ele via ali era um sinal gráfico (Hollis, 2001, p. 1).



Figura 3 – Pegadas de animais (Hollis, 2001).

O que ambas definições têm em comum é que a comunicação visual se dá através de imagens quaisquer, que contenham um significado para um ou mais receptores.

Chega-se, então, à conclusão de que a imagem comunica, e de que tudo o que se enxerga pode ser considerado imagem, pois como comunicadora, possui uma história bem antiga, como se vê no exemplo de Hollis. De acordo com Munari (1997), as imagens podem ser involuntárias, como as nuvens do céu, ou podem ser produzidas intencionalmente pelo homem, e são estas, as produzidas pelo homem, que na maioria das vezes intencionalmente, comunicam algo.

Partindo da idéia de que a imagem é entendida como reprodução de uma sensação ou a representação de um conceito, é possível, ao mesmo tempo, classificá-la como simulacro de algo ausente. Nesse sentido, a imagem é um registro histórico que vem sobrevivendo ao que representa (Rahde, 2000, p.19).

Essas representações e reproduções das quais Rahde fala são aquelas imagens produzidas pelo homem, pois contêm significados que serão compreendidos de acordo com o repertório, a vivência de quem as vê. A imagem, para comunicar, deve fazer sentido, e sempre faz sentido, podendo ter diferentes interpretações dependendo do contexto no qual está inserida. “Torna-se relevante salientar que a imagem traduz expressões que estão aliadas ao conhecimento, à memória, à percepção, à imaginação” (Rahde, 2000, p. 20). E é justamente por fazer diferentes sentidos que ela perdura no tempo como comunicadora. Sendo assim a imagem é um reflexo do imaginário do homem, pois seu sentido depende do ambiente e do contexto no qual este está inserido.

2.3 – A imagem através da modernidade e da pós-modernidade

A imagem acompanha a história da civilização. Desde a Pré-História o homem produz imagens através do desenho, iniciando, desde então, a representação do seu cotidiano. Com o passar dos anos as representações imagéticas foram aumentando e saíram do simples plano do desenho, tomando uma proporção indispensável para o ser humano representar-se e representar o seu ambiente. Representação essa que não é a verdade, mas que pretende chegar perto dela; de acordo com Maffesoli (1995), a imagem é *relativa*, ou seja, apresenta a representação em relação ao cotidiano, e é exatamente por isso que ela é *suspeita*: não se pode ter certeza se aquilo que ela mostra corresponde ou não àquilo que vemos ou vivemos.

As representações através das imagens ganharam uma importante função histórica e social; através delas se ditam modas e tendências, e se exemplificam os valores de um determinado momento. Na modernidade, apesar da desconfiança em relação às imagens, não foi diferente.

A modernidade é tida, por Teixeira Coelho (2001), como a reflexão sobre o fato modernismo. Segundo ele, modernismo é um estilo de movimentos artísticos

característico da época moderna. E este autor trata a modernidade como o estudo dos fatos relacionados ao modernismo e à época moderna, ou a intenção de compreendê-los.

Surgida em uma época de tensões, a modernidade busca desenvolver uma idéia racional e individualista, em que se rompem os pensamentos tradicionais, e o indivíduo é liberto de mitos e crenças pré-estabelecidas. Sendo assim, a modernidade torna-se a busca pelo novo, proporcionando uma mudança revolucionária das idéias. Essas idéias revolucionárias e evolucionistas afetam o cotidiano, trazendo reflexões sobre os valores presentes em relação ao futuro, e não mais se arraigando nas tradições passadas (Harvey, 1992).

A verdade será alcançada com a razão, individualmente e não mais vinculada ao grupo (Maffesoli, 2005); a satisfação da produção pode ser somente do autor e não necessariamente da sociedade, agravando a característica individualista do movimento. Logo, temos a desumanização do indivíduo e não mais um ser integrado à sociedade.

Os valores modernos estão na busca pela limpeza, pureza, ética, e outros valores do “homem perfeito”. “Os seres humanos precisam ser obrigados a respeitar e apreciar a harmonia, a limpeza e a ordem. Sua liberdade de agir sob seus próprios impulsos deve ser preparada” (Bauman, 1998, p.8). Esse

pensamento moderno é refletido também em suas imagens, as quais são repletas de regras, simetrias e clareza.

Pela sua onipresença na modernidade, constatamos que a imagem participava ativamente das criações, sejam elas literárias, poéticas, musicais, plásticas ou gráficas. Essas criações são representadas por imagens, sejam elas metafóricas, puramente visuais, simulações – mas todas elas frutos do imaginário (Rahde, Cauduro, 2005, p.3).

Sempre valorizando o caráter aurático das representações gráficas, as imagens modernas trazem um apelo racional ou emocional, dentro de seus cânones estéticos e de valores formalistas. “A pureza é um ideal, uma visão da condição que ainda precisa ser criada, ou da que precisa ser diligentemente protegida contra as disparidades genuínas ou imaginadas” (Bauman, 1998, p.13). A sociedade moderna sustenta-se num orgulho pela ordem e pela perfeição.

Segundo Rahde e Cauduro (2005), as imagens e idéias privilegiadas na modernidade seguiam códigos e regras de determinadas escolas “utilizando-se de códigos mestres de construção e leitura imagísticas que excluía visões divergentes ou não-canônicas” (Rahde, Cauduro, 2005, p.3). Exatamente por causa desses valores impostos à sociedade moderna, a imagem na modernidade era vista com certa desconfiança. Isso porque, com o advento das evoluções tecnológicas - o advento da fotografia e do cinema - a imagem começou a

transformar-se incessantemente, acarretando na quebra, ou no desrespeito aos valores modernistas.

Após a 2ª Grande Guerra ocorreram mudanças nesse pensamento moderno, inclusive no que se refere à imagem. Essas mudanças deram-se devido a novos questionamentos e à quebra de cânones ideológicos que sustentavam o momento anterior.

A condição pós-moderna, [...], é caracterizada pelo ceticismo cada vez maior dos intelectuais em relação à universalidade e totalização do conhecimento humano. Sua descrença em relação às grandes narrativas religiosas e doutrinas políticas redentoras, torna insustentáveis as utopias da modernidade sobre o progresso humano, nas ciências e nas artes, principalmente as construídas pelo pensamento racionalista nos últimos quatro séculos (Rahde, Cauduro, 2005, p.6).

Segundo Harvey (1992), a pós-modernidade surge como uma “contravenção” à modernidade, como a necessidade de um novo pensamento, devido às grandes transformações culturais trazidas pela modernidade. A pós-modernidade seria a época na qual as idéias se chocam, misturam-se e acrescentam ou dividem, não tendo assim início, meio ou fim. Segundo Lyotard (1998, p.9), a palavra “pós-moderno” designa “o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos das ciências, da literatura e das artes a partir do final do século XIX”.

É difícil determinar o início da pós-modernidade, pois ela é uma condição ainda emergente no nosso cotidiano. Ela é resultado da globalização e do intercâmbio de idéias entre indivíduos e culturas diferentes, “este processo, porém, tem conseqüências sobre os imaginários e as identidades dos sujeitos” (Schuc, 2004, p.65). Trata-se de identidades não-construídas, ainda em formação devido ao imenso fluxo de informações recebidas de diversas origens, gerando a perda de elementos culturais vinculados a determinados grupos geográficos.

As manifestações visuais do pós-moderno alteram estas influências, sem negar ou excluir experiências de aproximação da arte com as novas tecnologias, mas contestando quaisquer tentativas de postulação de grandes verdades [...] (Rahde, Cauduro, 2004, p.100).

Assim, a pós-modernidade aceita novas idéias e novas imagens. A regra ainda está lá, mas não precisa ser seguida. Não existe mais o “isso ou aquilo” e sim o “isso e aquilo”, ou seja, um pensamento *inclusivista*. Os conhecimentos somam-se, dividem-se e transformam-se, formando novas idéias e olhares. “A razão pura alia-se à imaginação, que junto com a cognição e a experimentação vem permitindo ao artista a construção de vários mundos para transformar o universo numa pluralidade de visualizações” (Rahde, Cauduro, 2004, p.100,101).

A marca registrada da pós-modernidade é o pluralismo, ou seja, a abertura para posturas novas e a tolerância para posturas divergentes. Na época pós-moderna, já não existe mais a pretensão de encontrar uma única forma correta de

fazer as coisas, uma única solução que resolva todos os problemas, uma única narrativa que amarre todas as pontas. Talvez, pela primeira vez desde o início do processo de industrialização, a sociedade ocidental esteja se dispondo a conviver com a complexidade em vez de combatê-la, o que não deixa de ser (quase que por ironia) um progresso (Denis, 2000, p.208,209).

O pluralismo do pós-moderno abre portas para novas formas de representações, que são repletas de diferenciações visuais; os artistas valorizam o ecletismo e o hibridismo em seus repertórios, construindo imagens cheias de simbolismos, imperfeições, sujeiras, mistura de técnicas e subjetivismos.

Dentro deste pluralismo de imagens, esta pesquisa trata de estudar um tipo de imagem dentro do contexto moderno, numa prospecção pós-moderna: os quadrinhos japoneses, denominados de *mangás*.

A discussão acima, introduz um tipo de comunicação visual e um tipo de cultura denominada histórias em quadrinhos, alvo deste trabalho.

2.4 – Comunicação e HQ

2.4.1 – Das cavernas aos quadrinhos



Figura 4 – Pintura rupestre (Moya, 1977).

A maioria dos autores afirma que a origem das histórias em quadrinhos vem desde a Pré-História. Nas paredes das cavernas eram desenhadas formas gráficas em seqüência a ponto de proporcionar uma narrativa. Uma arte seqüencial, usando o termo que Will Eisner (1989) utilizou para denominar a história em quadrinhos.

Voltemos os olhos para aquelas maravilhosas primeiras expressões do homem, imortalizadas nas pinturas das cavernas, deixando para o futuro seu tesmunho de sua época, não acreditando tão somente no canto e na dança, nos gritos guturais de caça, nos choros e nos risos, mas sentindo a necessidade de gravar, eternizar a vida na pintura rupestre (Moya, 1977, p.26).

Partindo da Antigüidade (assim como a comunicação e a comunicação visual), muitas outras manifestações da história da arte contribuíram para a construção da estrutura da HQ ocidental. Seguindo uma seqüência histórica, podemos falar dos egípcios, por volta de 3000 a.C., com seus hieróglifos que eram junções de desenhos e palavras que contavam uma história. Ainda no Egito já existiam sátiras desenhadas em papiros, onde homens e mulheres eram retratados com cabeças de animais (Rahde, 2000). A união da imagem gráfica à linguagem escrita, que aparece no Egito (Figura 5), é uma característica tida como primordial dos quadrinhos. As pinturas e tapeçarias medievais também tinham um caráter narrativo. Contando passagens religiosas, com influência do Cristianismo, as imagens sacras estavam cheias de histórias. A própria Via-Sacra, existente nas igrejas, é representada em uma seqüência de imagens como narrativa visual.



Figura 5 – Hieróglifos (disponível em bdportugal.info/Comics/Misc/Artigos/Cronologia/index.html, em 24/03/2006).

No oriente, por exemplo, o *kanji* japonês, que vem da grafia chinesa de Cantão, é um alfabeto figurativo em que desenhos como o sol são estilizados, transformando-se no *kanji* sol (*taiyou*); a soma de palavras como automático (*jidou*), movimento (*ugoki*) e roda (*sharin*), formam a palavra carro (*kuruma*).



Figura 6 – Kanji (Luyten, 2000).

Deve-se levar em consideração a história da imprensa, com a invenção de Gutenberg e sua famosa Bíblia, e da gravação a partir da monotipia – onde eram

produzidos os folhetins com romances ilustrados - como uma evolução técnica importante para a concepção da HQ.

A partir deste ponto, e com mais intensidade a partir da Revolução Industrial, o que se tem são inúmeras manifestações de artistas experimentando quadrinhos: na Alemanha, França, Inglaterra, Itália, EUA e inclusive no Brasil. Um exemplo de antecessor dos quadrinhos que conhecemos hoje é *Max und Moritz* (Juca e Chico, no Brasil) de Wilhelm Bush em 1865, mostrando as travessuras de dois meninos muito mal comportados (Figura 7).



Figura 7 – Juca e Chico (Max und Moritz) (Juca e Chico, 12ª edição, s.d.).

No ocidente não se pode negar a importância das empresas jornalísticas norte americanas, que com *Yellow Kid* (*O Menino Amarelo*) de Richard F. Outcault, no *New York World* em 1893, trouxe pela primeira vez uma difusão e ampliação de uma história ilustrada moderna, apresentando uma seqüência de imagens em quadros nos quais as falas dos personagens eram colocadas em balões ou nas suas roupas. Apareceram então os *syndicates*, que eram organizações para a distribuição de quadrinhos dentro do jornalismo, difundindo o meio como comunicação de massa.

Dizem que, quando o World instalou uma impressora em cores, em 1893, um dos técnicos do jornal, Benjamin Benday, se encaminhou a prancheta do ilustrador e pediu para testar a cor amarela naquele camisolão. Nesse momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os comics, como conhecemos hoje, com personagens periódicos e seriados, e o termo "jornalismo amarelo" para designar a imprensa sensacionalista, em busca do sucesso fácil com o grande público (Moya, 1977, p. 36).

A figura 8 exemplifica a afirmativa de Moya: uma das impressões, posteriores, do *Yellow Kid*.



Figura 8 – *Yellow Kid* (disponível em www.graphicnovels.broadart.com/images/books/yellow_kid.jpg, em 24/03/2006).

De acordo com Moya (1996), *Katzenjammer Kids* (*Os Sobrinhos do Capitão*) de Rudolph Dirks foi a história que iniciou a apresentação das HQs que se conhece hoje, trazendo a definição de um estilo próprio de imagem narrativa, contando as histórias em quadros que seqüencialmente desenvolviam a ação, e as falas eram colocadas em balões – apesar de hoje sabermos que não é estritamente necessário que uma HQ contenha balões.

No século XX, principalmente a partir da Grande Depressão de 1929, os autores começaram a “introduzir questões éticas na mídia iconográfica” (Rahde, 2003). Assim os autores de quadrinhos passaram a ressaltar e divulgar valores de conduta moral e ética da época, com a “necessidade de confirmar a existência destes valores nos heróis emergentes, configurando um conjunto de faculdades morais que precisavam ser apresentados para maior reflexão da sociedade consumidora de quadrinhos” (Rahde, 2003, p.1,2). Foi aí que surgiram heróis

como *Tarzan* de Hal Foster (baseado na obra de E. R. Burroughs), *Flash Gordon* de Alex Raymond, entre outros (Figura 9).



Figura 9 – *Flash Gordon* (disponível em www.comic-art.com/history/chronol3.htm, em 24/03/2006).

Mas não só de heróis valorosos viveram os quadrinhos. A grande fauna de animais falantes, como o Gato Félix e toda a trupe da Disney (Figura 10), também apareceu na mesma época. Mais tarde foram surgindo heróis diferenciados, ou anti-heróis, que questionam muitas vezes esses valores morais e éticos de heróis da Depressão e dão outro caráter às HQs, diversificando a narrativa e até a

estética. Sendo assim, pode-se afirmar que os quadrinhos tomaram uma dimensão gigantesca, com uma grande variedade de histórias e personagens imaginados.



Figura 10 – *Mickey Mouse* (disponível em www.magicalears.com/clipart/Classic%20Characters/Mickey%20Mouse/, em 24/03/2006).

2.4.2 - Quadrinhos como Comunicação Visual

As histórias em quadrinhos, como se sabe, articulam duas formas de linguagem: a gráfica visual e a gráfica verbal. Essa articulação, segundo Eisner (2001), é justamente o que potencializa o poder de comunicação do meio.

A história em quadrinhos, lida com dois dos mais importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo (Eisner, 2001, p.13).

A união entre dois tipos de comunicação salienta a capacidade comunicativa dos quadrinhos, pois se encontram neles duas maneiras de comunicar uma mesma mensagem, visual e textualmente. De acordo com Eisner (2001), a leitura da palavra mais a imagem distingue os quadrinhos como uma “linguagem” comunicativa própria, que se vale da experiência visual comum ao artista e ao público, unindo imagens e textos – chamando, assim, os quadrinhos de “leitura”, num sentido mais amplo do que o normalmente aplicado ao termo.

A compreensão de uma HQ se dá por um entendimento de linguagens e repertórios visuais e gráfico-verbais entre o comunicador e o receptor. É necessária essa interação, pois o artista evoca imagens que estão armazenadas nas mentes de ambos, e o seu sucesso de comunicação depende da facilidade com que o receptor compreenderá as informações transmitidas.

Segundo Eisner (2001), para “ler” quadrinhos e compreender sua comunicação é necessário que o leitor exerça habilidades interpretativas visuais e gráfico-verbais, tornando a leitura um ato de percepção estética e de esforço

intelectual. Então, os quadrinhos utilizam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis utilizados para comunicarem idéias similares, apresentados de maneira disciplinada a formar sua “linguagem” de comunicação.

Em suma, os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século. Mesmo o momento grandioso da história da humanidade, em que o pé do homem pisou na Lua e foi televisionado direta e imediatamente, para o mundo todo, já era uma imagem gasta e prevista pelos quadrinhos (Moya, 1977, p.23).

Os quadrinhos influenciam a sociedade, na sua comunicação estruturada para este fim, e também, por isso, podem ter um poder de persuasão em relação aos seus leitores. Em suas histórias, os quadrinhos vendem idéias e ideologias que seus autores pretendem comunicar, seja através do texto, ou de sua visualidade, ou, melhor ainda, da união do texto e da imagem. Exatamente por essa influência e capacidade de se comunicar com as massas é que os quadrinhos podem ser considerados uma forma de cultura.

Sendo uma forma de cultura, dentro do seu contexto, os quadrinhos trabalham relações entre seus autores e os leitores através de suas mensagens narrativo-visuais.

Os homens têm uma necessidade interna de heróis. Eles são campeões do bem, restauradores da ordem e praticamente imutáveis no tempo e no espaço. Povoam um setor privilegiado do nosso imaginário, governado pela fantasia (Luyten, 2000, p.69).

Essa referência de Luyten exemplifica o que os quadrinhos trazem aos seus leitores: o estímulo do imaginário. O imaginário, segundo Maffesoli (2001, p.75), é “o estado de espírito de um povo. Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também algo de imponderável, um certo mistério da criação ou da transformação”, ou seja, para Maffesoli não é possível simplesmente “definir” o imaginário, este é então uma espécie de sentimento coletivo para o autor, que perpassa a racionalidade. Assim, os quadrinhos se tornam e são parte do imaginário dos leitores, manifestado em seus heróis.

De acordo com Durand (2004, p.430), “a verdadeira liberdade da vocação ontológica das pessoas repousa precisamente nessa espontaneidade espiritual e nessa expressão criadora que constitui o imaginário”. Essa necessidade de heróis faz com que eles sejam criados, mistificando-os (Eco, 2004). Assim, esses heróis que comunicam e são consumidos, acabam influenciando seus leitores, determinando modas, influenciando pensamentos e ditando valores de suas épocas.

[...] O objeto é a situação social e, ao mesmo tempo, o seu signo: conseqüentemente, não constitui apenas um fim concreto perseguível, mas o símbolo ritual, a imagem mítica em que se condensam aspirações e desejos. É a projeção do que gostaríamos de ser [...] (Eco, 2004, p.243).

Eco (2004) afirma que numa sociedade de massa, as pessoas tendem a eleger símbolos oferecidos pela mídia. Símbolos estes que vão ao encontro dos valores perseguidos por essa sociedade, sendo mitificados e idealizados como algo exemplar, um ser humano modelo no qual todos devem se espelhar e desejar vir a ser. De acordo com Cirne (2000, p.14), “os quadrinhos, com seus desenhos ora realistas, ora grotescos, ora barrocos, ora modernos, ora clássicos, podem ser amorosa e criticamente apaixonantes”, o que lhes confere um poder sedutor, assim provando o poder de influência da comunicação dos quadrinhos e seus heróis.

Isto é, trata-se da identificação privada e subjetiva, na origem, entre um objeto, ou uma imagem, e uma soma de finalidades, ora cômicas ora incôscias, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagens e aspirações [...] (Eco, 2004, p.242).

O imaginário dos quadrinhos é exatamente a relação subjetiva formada entre as HQs e seus leitores, existindo aí uma interação e certa relação de poder, os quadrinhos ditando regras e divulgando ideologias.

O conceito de ‘subjetividade’ é, aqui, especialmente importante, desafiando as ausências na consciência. Ele inclui a possibilidade, por exemplo, de que alguns elementos estejam subjetivamente ativos – eles nos ‘mobilizam’ – sem serem conscientemente conhecidos (Johnson, 1999, p.27).

Johnson (1999, p.26), quando fala a respeito dos homens em relação à receptividade dos produtos da cultura midiática diz que: “os seres humanos são caracterizados por uma vida ideal ou imaginária, na qual a vontade é cultivada, os sonhos são sonhados e as categorias elaboradas”.

É fato que os quadrinhos são cultura e comunicam, tanto visual como textualmente. E isso, aliado à experiência do leitor e do autor, confere um poder de persuasão e de formação de opinião relevante a eles. Os quadrinhos são, pois, um importante objeto de comunicação, que além de influentes são acessíveis, agradáveis, estimulando e trabalhando o imaginário do leitor.

A partir das informações acima, o trabalho enfocará agora o mangá, um estilo de quadrinhos originário do Japão cuja difusão vem aumentando por todo o mundo, e que é o foco desta investigação.

3. MANGÁ – OS SEDUTORES QUADRINHOS JAPONESES

3.1 – Esclarecimentos e definições

Para falar de manga precisa-se, antes de mais nada, definir o que é este objeto. Primeiramente deve-se esclarecer que nem tudo o que é desenhado no “estilo mangá” é mangá. Neste trabalho está sendo usada a mesma opinião da autora inglesa Helen McCarthy:

Manga é a palavra japonesa para quadrinhos, e apenas quadrinhos japoneses devem ser chamados Manga. [...] Um trabalho de arte não é limitado pela cultura ou época que o produz; mas é enraizado nessa cultura ou época. [...] Se existe algum motivo para distinguir quadrinhos japoneses dos quadrinhos de outras nações por utilizar um termo japonês, manga, então este termo deve ser somente usado para quadrinhos japoneses (McCarthy, 2006, p.7).¹

A partir da afirmação de McCarthy, pode-se dizer que somente os quadrinhos produzidos no Japão são *mangá*. Assim como *gibis* ou *HQs* são brasileiras, *fumetti* são italianos, *historietas* são dos países de língua espanhola e assim sucessivamente.

Por maior que tenha sido o sucesso de *Holy Avenger* (Figura 11) – produzida por brasileiros –, ou que revistas coreanas sejam publicadas no Brasil

¹ Tradução livre da autora.

como mangá – pois se utilizam do estilo mangá – não são mangá, pois são brasileiras e coreanas, não japonesas.



Figura 11- *Holy Avenger* – (disponível em www.dragaobrasil.com.br/materia/db99/holy.htm , em 05/10/2006).

Outra dúvida seria quanto ao significado da palavra *manga*. Na primeira pesquisa feita para este trabalho, descobriu-se, por um site de Internet que Mangá é uma palavra do alfabeto Kanji e significa *man* = “animação ou desenho” e *ga* = “história”. Pesquisando mais a fundo em obras teóricas, descobriu-se novos significados: segundo Moliné (2004), a palavra foi criada por Katsuhika Hokusai, em 1814 unindo os caracteres *man* = “involuntário” e *ga* = “desenho, imagem”, sendo a tradução de mangá: *imagens involuntárias*. Já segundo Paul Gravett (2006), baseado nas informações de Schodt (1997), também afirma que a palavra foi criada por Hokusai para designar seus livros de “rascunhos excêntricos”.

Gravett concorda com a significação atribuída aos ideogramas *man* e *ga*, porém completa que o ideograma *man* carrega um significado secundário de moralmente corrupto, sendo a melhor tradução para *manga* a de “imagens irresponsáveis”.

A última explicação é quanto à escrita das palavras japonesas com caracteres romanos. Aqui será respeitada a convenção mais utilizada pelo Instituto de Cultura Japonesa da PUCRS, exatamente por ser ele a instituição desta universidade que trata do assunto. Sendo assim, acentos ortográficos não serão utilizados para reforçar a pronúncia longa de uma sílaba, mas sim, a letra *u* ou *i* conforme a necessidade. Por exemplo, *choujujiga*, será escrito desta maneira, com a letra *u* após a sílaba *cho* para enfatizar a pronúncia, e não com o circunflexo *chôjujiga*, como em outra convenção.

Dadas as devidas explicações, se falará agora sobre algumas características do mangá que os diferenciam dos demais quadrinhos do mundo:

Os temas dos quadrinhos japoneses são tão variados quanto seus leitores. As grandes revistas para garotos balançam cuidadosamente suspense e humor: histórias dramáticas de esportes, aventura, fantasmas, ficção científica, e a vida escolar são intercaladas com tiras satíricas ultrajantes. As revistas para garotas também buscam o balanço, mas distinguem-se por sua ênfase em contos de amor idealizado, protagonizados por heróis e heroínas estilizados, muitos dos quais parecem caucasianos. As revistas para adultos abordam temas que alcançam do religioso ao risqué, a maioria enfatizando o último, e nelas abundam guerreiros, trapaceiros, e gigolôs (Schodt, 1997, p.15).²

² Tradução livre da autora.

Os mangás são divididos em vários tipos, sendo segmentados por sexo (feminino e masculino), gênero (tipo de história - terror, fantasia, ficção etc.) e faixa etária: há, portanto, revistas voltadas para crianças, tanto didáticas como de lazer, para moças e rapazes, jovens e adultos, cada qual com características diferenciadas quanto ao conteúdo da história. Os temas dos mangás são bem variados de acordo com o público-alvo, sendo possível encontrar cenários de fantasia medieval, contos de fadas, cotidianos ou de fantasias *cyberpunks* futurísticas, temas estes bem característicos das produções pós-modernas. Os tipos de mangás serão explicados melhor em tópicos a seguir.

O enquadramento feito no mangá (Figura 12) é um detalhe que também traz uma diferenciação enorme em relação aos quadrinhos ocidentais.

Os artistas japoneses gostam de mostrar um guerreiro samurai cortando um oponente por várias páginas, e a retratar a cena por vários 'ângulos de câmera'. [...] Eles aprenderam a fazer a página fluir; a construir tensão e invocar humores variando o número de frames utilizados para retratar uma seqüência; a usar as técnicas cinematográficas de fade-out, fade-in, montagem, e até sobreposição (Schodt, 1997, p. 20).³

³ Tradução livre da autora.



Figura 12 – luta samurai (Schodt, 1997).

Will Eisner (2001) diz que a colocação da ação em quadrinhos separa a cena e os atos como uma pontuação. Essa afirmação torna-se obsoleta no mangá, pois ele nem sempre trabalha com essas regras. Existem desenhos soltos, grandes e trabalhados que ocupam a página inteira e fazem relação com todos os outros quadrinhos e desenhos que, para não se misturarem, são separados por quadrinhos, e não limitados por eles; desenhos que, para não serem cortados (e terem relações com o entorno), extravasam os seus espaços e se sobrepõem os quadrinhos ao lado. Quando existem cenas de ação ou batalhas,

podem aparecer páginas só com quadrinhos, porém quase nunca simétricos; eles são distorcidos, em diagonal e uns maiores que os outros, para dar mais dinâmica à ação em si. Segundo Schodt:

Como na poesia japonesa, os quadrinhos japoneses tendem a valorizar o instável; em vários casos a imagem sozinha carrega a história. Assim como filmes dramáticos podem optar por um minuto de silêncio, várias páginas de uma história em quadrinhos podem não ter narração ou diálogo (Schodt, 1997, p.21).⁴

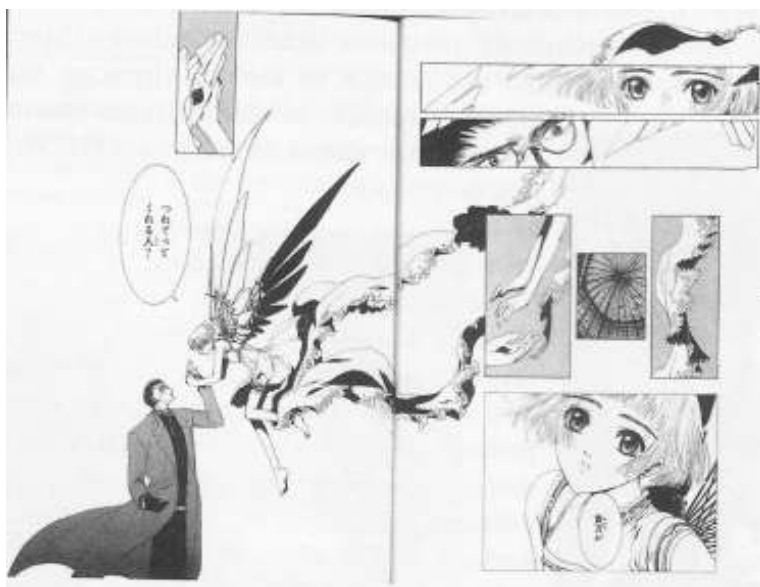


Figura 13 – *Clover*, de CLAMP (Moliné, 2004).

Existe, devido a essa diferença de enquadramento das imagens no mangá - a maioria desenhos soltos fora dos quadros - (Figura 13), uma maior fluidez do olhar, um maior dinamismo nas imagens, um maior destaque para a arte do

⁴ Tradução livre da autora.

desenho. Isto nos remete a um tempo diferente, ora pausado pela expressividade, grandeza e emotividade, ora dinâmico e corrido (estes geralmente com mais quadros ou um maior número de desenhos diferentes) nas cenas de ação. Isto pode ser, devido à cultura oriental, muito mais centrada na imagem, tanto que até mesmo sua escrita é notoriamente gráfica, através de ideogramas que representam atividades, seres e objetos; tanto que existem exemplos de mangás como *Gon* de Masashi Tanaka (Figura 14), nos quais não há sequer uma palavra em todo o livro: a narrativa é totalmente visual.

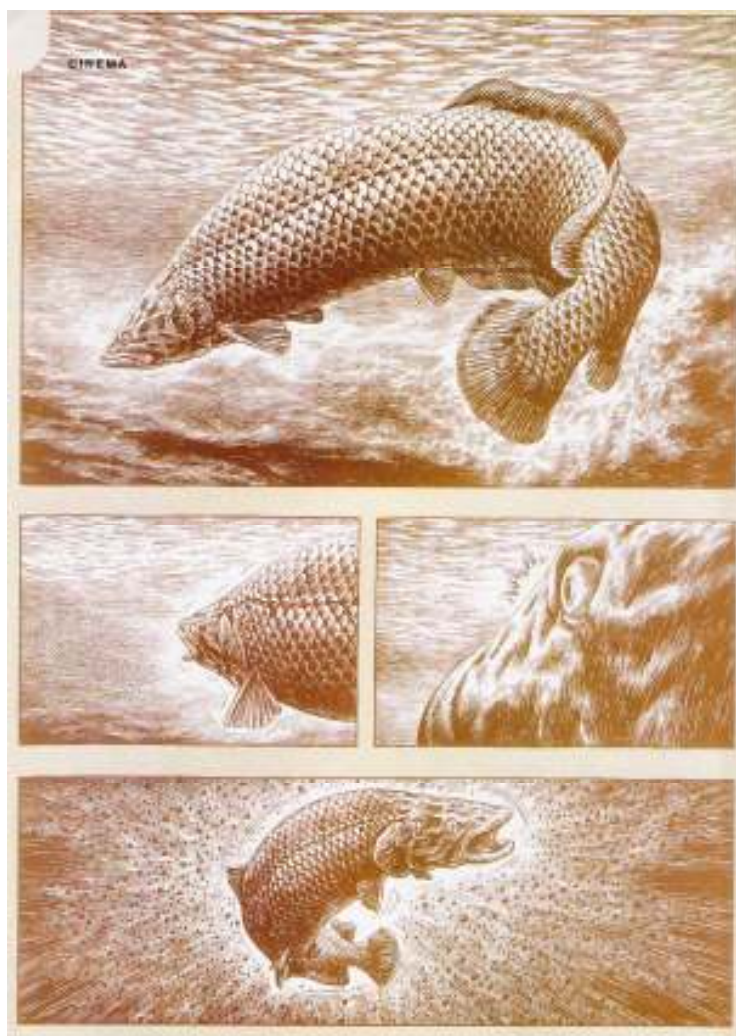


Figura 14 – *Gon*, de Masashi Tanaka (revista Bravo! número 86, p.50).

O mangá é diferente dos *comics* (quadrinhos americanos ou ocidentais) já na primeira olhada: a forma da revista é outra, tendo um formato menor, com capa colorida e, geralmente, com o interior preto e branco em papel jornal. Talvez essa diferença de tamanho se dê pela dificuldade de espaço físico encontrada no Japão, pois é mais fácil carregar uma revista de dimensões pequenas, que cabe em uma mochila, pasta ou bolsa. Já o interior preto e branco se dá por questões financeiras, já que a redução de cores permite o barateamento da impressão.

No Japão as revistas são grossas (porém, como dito acima, de dimensões pequenas), parecendo listas telefônicas (Figura 15), e trazem várias histórias dentro delas. Essas revistas são descartáveis para os japoneses, que as lêem e jogam fora; existem lixeiras – que na verdade formam pilhas de mangás parecendo catálogos de compras - separados exatamente para isso, onde os leitores depositam seus mangás usados para outros pegarem.

As várias histórias apresentadas no interior das revistas são, na maioria, serializadas, isto é, continuam de um número para outro, (convocando o leitor para a compra na semana ou quinzena seguinte). Uma vez terminadas, as histórias são compiladas em forma de livros de capa mais grossa e papel de qualidade superior, os chamados *pocket books* ou *tankohon*, mantendo o interior preto e branco para continuar como os originais, com raras exceções de casos nos quais algumas páginas iniciais dos *tankohon* são coloridas. Além disso, as revistas de mangás sempre possuem um forte espaço publicitário, vendendo de tudo, tendo ou não

relação com as histórias publicadas como: *card games*, anúncios de aulas de artes marciais, maquiagem, *videogames*, roupas, brinquedos, CDs, artigos esportivos, entre outras mercadorias (Figura 16).

Aqui no Brasil, os mangás são publicados em papel jornal, em preto e branco, com capas de papel mais grosso colorido, e, diferentemente do Japão as revistas trazem mais ou menos três capítulos de um único título, que segue a história mensal ou quinzenalmente nos próximos números. Além do mais, é visível a qualidade inferior utilizada nas publicações brasileiras comparadas às compilações japonesas, e provavelmente isso se deva ao barateamento do produto aliado à cultura de um país que não está acostumado a preocupar-se com a qualidade gráfica e visual de suas produções, já que o povo, em sua maioria, não dispõe de condições financeiras para comprar um produto de alta qualidade.



Figura 15 – um mangá em comparação à lista telefônica de Porto Alegre.



Figura 16 – os mangás japoneses possuem espaço publicitário (Nakayoshi, número 5, 2006).

Além de serializadas, nas histórias dos mangás o tempo não pára. Diferentemente dos quadrinhos americanos, nos quais os heróis tem sempre a mesma idade e as histórias podem não se alterar com o tempo sendo até intermináveis, nos mangás as histórias acabam. Não só isso, os personagens sofrem os efeitos do tempo, como em *Dragon Ball*, em que o personagem Goku começa criança, cresce, casa, tem filhos, envelhece, e, por fim, morre.

Também se deve considerar que o mangá tem uma orientação da leitura que se dá da direita para a esquerda, o que gera todo um choque de parâmetros culturais. Isto por que o mangá é feito por japoneses para um público japonês, que está acostumado com signos diferentes dos nossos ocidentais. É diferente um oriental que sempre lê e pensa da direita para esquerda ler um mangá assim, e um ocidental que pensa da esquerda para a direita ler algo em sentido contrário.

Provavelmente com o aumento da linguagem de síntese estamos nos acostumando à perda dos espaços unidirecionais e lineares. Pela Internet, como pela leitura da direita para esquerda, o que parece se contribuir como modelo de leitura é um rizoma. Para Deleuze (2004), rizoma é uma estrutura pivotante, em que qualquer ponto pode ser conectado a qualquer outro; um rizoma não cessa de fazer conexões, não começa nem conclui, é um meio, é entre as coisas, *intermezzo*. É bem provável que o pensamento tenha em si uma estrutura rizomática, mas bastante domesticada por nossos códigos ocidentais de escrita, por exemplo.

O Japão tem um mercado editorial muito competitivo e fortemente consolidado. As editoras *Kodansha*, *Shueisha* e *Shogakukan*, não só são responsáveis pelas maiores e mais vendidas revistas de mangá do Japão – as três detêm cerca de 70% das publicações do país – como são consideradas entre as maiores editoras do mundo (Moliné, 2004, p.33). Segundo os dados apresentados por Moliné (2004), em seu *O Grande Livro dos Mangás*, a produção

e venda de mangás no Japão representa cerca de 40% da produção editorial do país, provando a força do mercado do mangá na terra nipônica.

Como comentado anteriormente, os mangás são divididos entre revistas para determinado tipo de público. Falar-se-á agora, um pouco sobre as divisões mais significativas:

3.1.1 – *Shounen manga* – os garotos em ação

Shounen manga é a denominação que se dá para as revistas direcionadas para o público juvenil masculino. Este público conta com diversas revistas destinadas especialmente para ele, na verdade, a grande maioria dos mangás.

Nas histórias voltadas para o sexo masculino, nota-se uma forte ênfase para a competitividade e a necessidade de destaque do indivíduo em relação aos outros e à sociedade, “dentro da temática do samurai invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina⁵, perseverança, profissionalismo e competição” (Luyten, 2000, p.56). É preciso “ser alguém” e fazer diferença, assim como é pregado na própria sociedade japonesa. Os heróis dos mangás acabam por ser um refúgio

⁵ “A autodisciplina *competente* no Japão possui o fundamento lógico de que aprimora a conduta de alguém na sua própria vida. Qualquer impaciência que se possa sentir enquanto se seja novo no treinamento passará, dizem eles, pois finalmente se dará uma apreciação ou desistência.” – LUYTEN, Sonia M. Bibe aput. Ruth Benedict. *Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. P. 60.

inconsciente do indivíduo, que enxerga nos seus heróis suas possibilidades e afoga suas frustrações.

Uma característica intrigante para nós ocidentais, do quadrinho masculino oriental, é a abundância de violência, porém como diz Luyten:

A violência parece já estar presente na tradição japonesa. A figura dos samurais, descrita pela literatura, emerge de um clima de lutas constantes, onde o que não faltava era sangue, cabeças rolando e corpos dilacerados pelas espadas (Luyten, 2000, p.56).

Apesar da atmosfera violenta dos mangás (Figura 17), o Japão é um país onde a criminalidade é baixíssima, e o porte de armas só é autorizado com justificativa. A violência existente no Japão, do ponto de vista ocidental, é aquela ocorrente dentro de casa, onde há regime hierárquico patriarcal e absoluto e não existem maneiras de refutar tal autoridade. Seria então a violência do mangá uma maneira de representar uma realidade não existente?



Figura 17 – violência é freqüente no *shounen* (Cavaleiros do Zodíaco,número19).

Deve-se observar que o vivido em destaque nas artes-marciais vive-se em pontilhado na totalidade da vida japonesa: tudo é objeto de uma codificação precisa que o estrangeiro tem dificuldade para desembaraçar. É aí que se pode falar em paradigma pós-moderno em relação a essa sociedade: os códigos tecem as redes constitutivas do corpo social (Maffesoli, 2005, p.125).

Seguindo as idéias de Maffesoli, a violência dos mangás seria de certa forma incompreensível para o ocidental, um tipo de código que vale e funciona para toda uma sociedade que o assimila e recebe, uma lógica diferente da qual se esta acostumada no ocidente.

Os jatos de sangue e caretas de morte estilizados, tão comuns aos quadrinhos (e filmes) de ação japoneses, hoje são parte de uma estética da violência na arte que é existente há centenas de anos. Kabuki, por exemplo, faz usos extravagantes de cenas e batalhas estilizadas entre guerreiros armados (Schodt, 1997, p.131).⁶

Todavia, é inegável a violência existente nos quadrinhos japoneses. Os desenhos são marcados por jatos de sangue, membros perdidos e outras atrocidades. Segundo Schodt (1997), a violência encontrada nas revistas para crianças, homens e mulheres se dá em níveis diferentes, havendo um limite tolerável para cada tipo de público. Obviamente, a violência existente nos mangás voltados para o público masculino é absolutamente mais forte do que aquela apresentada para o público feminino ou infantil. Segundo Alves:

A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se com o vencedor ou o perdedor das batalhas (Alves, 2004, p.66).

No Japão, segundo Luyten (2000, p.56,57), a violência no mangá não é vista com maus olhos. Autores dizem que querem seus leitores “psicologicamente fortes para o mundo real”, outros dizem que é uma maneira de libertar frustrações, imunizando a violência.

Ao lado da violência, as histórias as revistas para rapazes transpiram sexo pelas páginas, embora não sejam classificadas como eróticas ou pornográficas, havendo um

⁶ Tradução livre da autora.

mercado específico para essa categoria destinado aos adultos (Luyten, 2000, p.58).

O sexo é enfatizado nos *shounen manga*, tratando do assunto com desenhos realistas (Figura 18), explorando a nudez, e em que qualquer insinuação ao ato sexual detalhadamente ocupa várias páginas e quadrinhos. Diversas histórias mostram sedução de jovens escolares que, a princípio protestam, mas acabam cedendo. Muitas vezes figuras de autoridade, como o professor, mostram-se corruptas, “uma espécie de vingança consciente ou inconsciente contra a autoridade e a rigidez do sistema escolar” (Luyten, 2000, p.58).

Porém as revistas rotuladas como eróticas, denominadas *hentai*, são destinadas para o público especificamente adulto. Elas abordam o sexo de forma explícita, seja ele hetero ou homossexual, sem a utilização dos recursos meramente sugestivos das revistas para rapazes. Porém nem tudo é explícito, e apesar de toda a liberdade quanto à representação do sexo, as editoras não publicam desenhos das genitais masculinas e femininas, assim como dos pelos pubianos. Para “driblar a limitação” (Luyten, 2000), os desenhistas utilizam recursos como colocar os balões de diálogo sobre os órgãos sexuais, ou outras artimanhas para que eles não apareçam.



Figura 18 – o sexo é retratado de forma detalhada nos mangás eróticos (Gravett, 2006).

A temática dos esportes (Figura 19) é também muito trabalhada nas revistas masculinas, com histórias melodramáticas de superação, que, quase sempre começam com um garoto sem grandes qualidades, geralmente o pior ou o mais baixo da turma que, através de treinamento e sacrifício perpassa suas dificuldades e consegue vencer no esporte.



Figura 19 – a temática esportiva é muito comum nos *shounen manga* (Weekly Shounen Jump, 21-22, 2006).

Todos sabem que no final um herói de mangá está destinado a vencer, ou então perder dignamente. Sendo assim, a emoção vem de acompanhar como ele vence todos os desafios com determinação e honestidade. Um jogo de beisebol ou basquete pode se estender por centenas de páginas, com cada movimento dividido e o impacto maximizado por planos conflitantes, traços rápidos, onomatopéias e figuras fora de foco e escorçadas (Gravett, 2006, p.58).

Os mangás ainda são conhecidos pelo incentivo aos jovens garotos à prática de esportes, defendendo a idéia de que ela auxilia no crescimento moral e espiritual do jovem. Seguindo a mesma lógica do *bushido* samurai, onde a prática com a espada levava o praticante a um nível de auto conhecimento superior. Vale lembrar também que estes mangás esportivos são muito criticados fora do Japão, pois fomentam o culto à competitividade, à necessidade de atenção e a importância dada à vitória, e não à competição. “Ainda assim valores positivos podem ser encontrados nos mangás, como a amizade e o trabalho de equipe” (Moliné, 2004, p. 42).

Outros temas freqüentemente tratados nos mangás masculinos são os seguintes: os policiais, trazendo o gênero da espionagem, trabalhando com a idéia da máfia japonesa, a *yakuza*; o *jidaimono* – mangá histórico – que trata da temática *samurai* (Figura 20) e ninja, em cujo estilo predominava o herói invencível, no qual, porém, a partir da metade da década de 50 surgiram os anti-heróis, geralmente um ninja solitário ou *rounin* (samurai que não tem a quem servir) que “enfrentam uma sociedade injusta e opressora” (Moliné, 2004, p. 41); o humor japonês, que traz crianças mal educadas e molecagens em geral; e por fim, a ficção científica, muito característica dos mangás, conhecida pelos seus robôs gigantes e super tecnologias. Este gênero – a ficção científica – ganhou muita força popularidade a partir do fim da Segunda Guerra, quando o Japão começou o trabalho de grande desenvolvimento tecnológico, que, então, refletiu-se também nas páginas dos mangás.



Figura 20 – o samurai é muito presente nos mangás (Kenshin Kaden, s.d., p.6).

3.1.2 – *Shoujo manga* – feminilidade em doses semanais

O *shoujo manga* – ou mangá para garotas – são histórias criadas e desenhadas por *mangakas*⁷ mulheres, para o público feminino. Há também autores homens de *shoujo manga*, mas são uma minoria.

⁷ *Mangaka* é o termo utilizado para designar a profissão de desenhista de mangá.

Os mangás femininos trazem particularidades interessantes: os temas das histórias para garotas são vários, assim como os cenários: amores, disputas, desilusões, competição e morte dentro de cidades, escolas, castelos ou florestas, trazendo um aspecto fantásticamente real dentro de uma situação fantasiosa.

O desenho do mangá feminino é muito característico, simbólico, e o que há de mais engenhoso dentro da técnica de quadrinização. O estilo cinematográfico é bastante utilizado para dar ênfase aos detalhes de uma ação de um gesto e até de um olhar. O desenho flui pela ação ininterrupta de imagens sobrepostas e muitos closes que segmentam o momento exato do sentimento e da emoção. Desenhos de estrelinhas, corações, pétalas caídas, esparsos pelo cenário, sugerem uma linguagem musical imaginária. Cria-se uma atmosfera para o romance (Luyten, 1987, p.51).

A diagramação do mangá contemporâneo apareceu a partir do *shoujo manga* (Figura 21). Foi neste estilo que surgiram os quadros disformes, as bordas suavizadas, a sobreposição dos personagens em relação aos quadros, a própria ausência de quadros, quadros de página inteira (ou até de duas páginas), com vários outros que deslizam sobre ele, trazendo uma nova representação para sonhos e memórias.



Figura 21 – o enquadramento do *shoujo manga* não obedece regras (Nakayoshi, número 5, 2006).

O simbolismo também é muito visto nos mangás femininos, para designar sensações e sentimentos, acrescentando ou auxiliando as expressões faciais. Dentre esses simbolismos, as flores são as mais representativas. “Nessa linguagem, cada flor tem um significado: as margaridas geralmente denotam

simplicidade; os crisântemos, sensibilidade e as rosas, sensualidade” (Gravett, 2006, p.83).

As características do mangá feminino são: traço limpo e rebuscado, histórias com fantasias, ação e romance, heroínas fortes, determinadas e meigas, que se sacrificam pelo amor, rivalidade, amores impossíveis etc. Essas características existem não por acaso. No Japão, quando se começa a criar um novo mangá, é comum que os criadores façam pesquisas entre as garotas perguntando seus gostos, as roupas que usam, os cortes de cabelo entre outras coisas. Pesquisas de opinião que, no fundo, são pesquisas de mercado, pois se, por um lado servem para dar maior aproximação entre as personagens e a leitora, por outro, preocupam-se com o consumo.

O físico das heroínas é ocidentalizado (Figura 22), em que aparecem altas e esguias, muitas vezes loiras de olhos claros, trazendo a miscelânea de imagens nipônicas e ocidentais, caracterizando uma imagem pós-moderna. As personagens geralmente são meigas, doces, bonitas e determinadas. Tudo para adicionar sonho ao mangá feminino.



Figura 22 – as heroínas do *shoujo manga*, muitas vezes são ocidentalizadas (diponível em <http://sailormusic.net/tracks/index-singles.html>, em 11/11/2006).

Por outro lado, os protagonistas masculinos nas revistas para garotas são apresentados de forma femininamente linda. Os heróis são decorativos: na aparência física, distinguem-se pelas roupas e pela estatura um pouco mais elevada do que a das heroínas. No conjunto, formam uma representação quimérica do príncipe encantadado que poderá chegar a qualquer hora e levá-las para o seu palácio. O personagem masculino, em ordem de preferência, deve ser gentil, corajoso, culto, rico, inteligente, sexy, fiel e fisicamente, sempre alto e bonito, na visão dos estudantes universitários (Luyten, 2000, p. 78,80).

A partir destas características das personagens masculinas (Figura 23), um gênero muito característico foi criado dentro das revistas femininas: o *shounen ai* – ou amor entre meninos. Ainda dentro do *shoujo manga*, o *shouen ai* ganhou espaço em histórias melodramáticas e sentimentais entre personagens masculinos. Estas atraíram a atenção das garotas com figuras andróginas, com

cabelos e cílios longos e olhos brilhantes. Nessas histórias, as paixões são muito fortes, representadas de várias maneiras, até mesmo com cenas de sexo “sempre retratadas artisticamente como se fossem movidas por um desejo ou sentimento mais romântico, até declarações profundamente comoventes de puro amor” (Gravett, 2006, p.84). De acordo com Maffesoli “pode-se dizer que essa espetacularidade [do sexo] remeta à eficácia simbólica, pois o sexo, cuja tendência é ser privatizado, volta assim, ritualmente ao circuito comum. Restabelece-se a reversibilidade” (Maffesoli, 2005, p.32), ou seja, a negação do sexo romântico pela parte masculina na vida real, que acaba sendo remetida, de forma simbólica, nas páginas dos mangás.

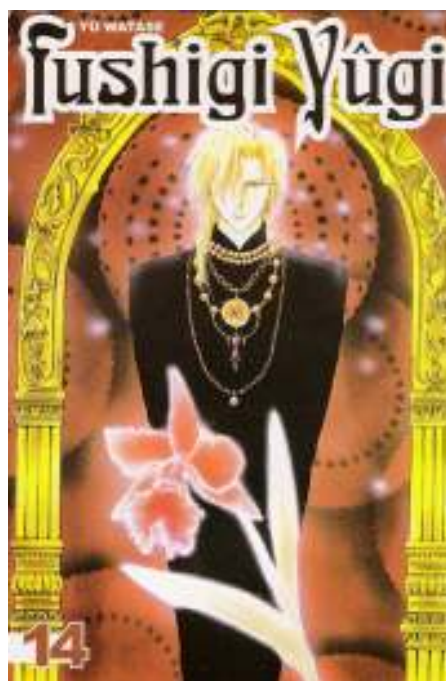


Figura 23 – personagem masculino nas revistas femininas (Fushigi Yuugi, volume 14).

O motivo das histórias homossexuais (Figura 24) fazerem tanto sucesso entre as meninas é um mistério. Gravett em seu livro *Mangá – Como o Japão reinventou os quadrinhos*, comenta que o motivo, segundo opiniões de autoras, pode ser que as garotas japonesas estejam desiludidas e entediadas com os rígidos relacionamentos heterossexuais, procurando um relacionamento em que “nenhum dos parceiros finja ser mais fraco que o outro” (Gravett, 2006, p.84). Também poderia ser um tipo de protesto contra a fantasia dos homens japoneses com mulheres ocidentais. Assim, os mangás para meninas trariam personagens assexuados representando seres fisicamente perfeitos.



Figura 24 – a homossexualidade também é retratada nos mangás (Gravett, 2006).

No entanto, existe algo perturbador nas revistas femininas, se analisadas em moldes ocidentais, é o aumento da tendência que louva a beleza do suicídio. Embora ele faça parte da tradição japonesa, o happy end ainda era o fecho mais popular das histórias de amor, cujas heroínas, após passarem por um clima de sofrimento, agressão e dor, encontravam o caminho da felicidade. Atualmente, para os casos de heroínas solitárias, jovens estudantes violentadas pelos colegas de classe ou negligenciadas pelos pais, a solução é o suicídio – renascendo, depois, para uma romântica vida após a morte (Luyten, 2000, p. 54).

A idéia do suicídio é antiga na sociedade japonesa. Desde a época dos samurais, o *seppuku* – suicídio ritualizado – era praticado quando alguém não podia “suportar a vergonha” de sua existência, resgatando sua honra após a morte. Desta mesma forma os fins das histórias para garotas tratam dessa beleza pelo suicídio, sendo o único modo de acabar com sua dor de maneira honrada e orgulhosa, proporcionando um fim trágico.

3.2 – História do mangá – como tudo começou

Assim como nos quadrinhos ocidentais, os autores teóricos de mangá contam a sua história desde as primeiras manifestações que serviriam de exemplo para a narrativa seqüencial, muito antes de o mangá como conhecemos hoje existir.

Moliné (2004) afirma que o mangá teve como marco inicial o século XI, com os *choujugiga* (Figura 25), criadas pelo sacerdote xintoísta⁸ Toba (1053-1140), que eram caricaturas gráficas de animais desenhadas em rolos que contavam histórias. Nos séculos subseqüentes, os japoneses começaram a adotar os desenhos em pergaminhos e gravuras, “não sendo raras as ocasiões em que estas apresentavam temas escatológicos ou eróticos” (Moliné, 2004, p.18).

⁸ Xintoísmo, ao lado do Budismo, é uma das maiores religiões do Japão, sendo também a mais antiga. Nela acredita-se que todas as coisas têm um *kami*, um deus ou entidade. Até hoje no Japão, costuma-se ter nas casas um altar com nome dos antepassados que são cultuados diariamente, oferecendo alimentos simbólicos e o culto propriamente dito com rezas para purificar os espíritos que já se foram e os que ainda estão vivos. O Budismo, religião originada na Índia, chegou ao Japão através da China e da Coréia no século VI. Ganhou apoio da família imperial e, a partir do século IX atraiu aristocratas promovendo sua cultura. Informações retiradas do site <http://www.sonoo.com.br/ReligioesnoJapao.html> acessado em 02/10/2006.



Figura 25 – *choujigiga* (Moliné, 2004).

Segundo Ono e Tezuka, os Ê-Makimono são considerados a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Muito abundantes nos séculos XI e XII, os Ê-kimono eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado. Dessa maneira, era construída, com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos (Luyten, 2000, p.91,92).

Os desenhos de linhas simples (de influência chinesa) e estilizadas, e com personagens de olhos grandes, surgiram porque a maioria da população era analfabeta no *kanji*⁹ e essa era a melhor maneira de transparecer os sentimentos das personagens sem a utilização de ideogramas (Faria, 2004, p.13).

O período Edo (1600-1867) foi quando o Japão ficou isolado do resto do mundo, com uma política anti-estrangeiros adotada pelo *shogun*¹⁰ Tokugawa

⁹ *Kanji* é um dos três alfabetos da língua japonesa. O *kanji* tem origem na China, e sua linguagem pictográfica apresenta-se em forma de ideogramas (Rowley, 2006, p.11).

¹⁰ *Shogun* é o termo utilizado para o general do império japonês.

Hidetada¹¹. Foi exatamente neste período que os japoneses desenvolveram novos suportes gráficos e aprimoraram suas técnicas de gravação. Inicialmente, a maior parte das gravuras era de temáticas religiosas, como os *zenga* (“imagens zen”), indicadas para ajudar a meditação; e os *otsu-e* (que tinham esse nome por serem vendidas na cidade de Otsu), que eram pequenos amuletos budistas, portáteis. No mesmo período, porém pouco mais tarde, foram criados os *nanban*, biombos que retratavam de forma caricata a chegada dos europeus ao Japão. E os *ukiyo-e* (“imagens do mundo flutuante”), que eram “gravuras feitas a partir de pranchas de madeira, geralmente de temática cômica e algumas vezes erótica, tiveram uma boa recepção na época” (Moliné, 2004, p.18).



Figura 26 – gravura de *ukiyo-e* (disponível em <http://www.zennoh.or.jp/bu/nousan/silk/07/ukiyoe-1dd.jpg>, em 11/11/2006).

¹¹ Informações retiradas do site [http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria do Jap%C3%A3o](http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_do_Jap%C3%A3o) acessado em 02/10/2006.

As gravuras de *ukiyo-e* (Figura 26) tinham dimensões pequenas, a gravação era monocromática e às vezes eram pintadas à mão. Apresentavam temas satíricos e cotidianos, e ao contrário da maioria dos retratistas da época, os artistas gravavam pessoas que não eram da nobreza e das classes altas, o que fazia as gravuras serem apreciadas pelas classes populares, “e seus criadores preferiam a crítica social e a sátira à perfeição estética” (Moliné, 2004, p.18). Juntamente com os *ukiyo-e* surgiram os *Toba-e*, que ganharam este nome em homenagem ao sacerdote Toba, criador dos *choujugiga*. Os *toba-e* eram estampas com temas satíricos compilados em pequenos livros chamados *kibyoushi*, oferecendo histórias contínuas, a caracterizar um antecedente das revistas em quadrinhos.

Foi ainda com os *ukiyo-e*, em 1814 que a palavra *manga* foi utilizada pela primeira vez. O pintor Katsura Hokusai (1760-1849), foi o primeiro a desenvolver sucessões de desenhos, num total de 15, que foram encadernados e batizados como *Hokusai Manga*. Segundo Moliné:

Mesmo tendo de esperar até a segunda década do século 20 para que o termo mangá fosse consolidado, Hokusai não poderia imaginar que a palavra por ele inventada abriria caminho, a partir da referida década, a uma das mais prósperas e gigantescas indústrias do país (Moliné, 2004, p.18, 19).

Não muito mais tarde, em 1853, o almirante norte-americano Matthew Calbraith Perry (1794-1858) chega ao Japão com o objetivo de laços de amizade entre os Estados Unidos e os japoneses, pondo fim ao isolamento nipônico do

resto do mundo, abertura essa que é consolidada na era Meiji (1868-1912). Essa abertura teve grande influência no desenvolvimento do desenho humorístico japonês, principalmente pelo trabalho do inglês Charles Wirgamn e do francês Georges Bigot, ambos estabelecidos no Japão e casados com mulheres nipônicas, que fizeram publicações de revistas satíricas em 1862 e 1887 respectivamente.

Com grande influência das *strips* – tiras – norte americanas, foi que os japoneses começaram a produzir quadrinhos. Segundo Moliné (2004), a primeira história japonesa com personagens fixos foi *Tagosaku to Morukubei no Tokyo Kenbutsu* (A Viagem a Tokyo de Tagosaku e Morukubei), criada em 1901 por Rakuten Kitazawa. Foi a partir deste trabalho que a expressão mangá foi recuperada.

Exatamente pelo motivo de as histórias japonesas terem sido influenciadas pelas tiras americanas, e por suas inspirações serem os diários e seus suplementos, os primeiros quadrinhos japoneses eram destinados principalmente para adultos, o que mudou por volta de 1914:

[...] a expansão dos mangás se estendeu também nas publicações para o público infanto-juvenil: a pioneira foi a Shonen Club, lançada pela editora Kodansha em 1914 e destinada a garotos, à qual, posteriormente, juntaria um Shojo Club para meninas e um Yônenn Club para leitores mais velhos (Moliné, 2004, p.19).

Essas revistas não publicavam apenas mangás, mas também contos, relatos escritos, seções explicativas entre outras coisas. E nelas, às vezes, também apareciam histórias para o público infantil.

A produção de mangás, que cresceu no início do século XX, teve uma grande queda com o início da Segunda Guerra Mundial. A censura dificultava a distribuição de papel que era utilizado para propaganda bélica, que funcionava “frequentemente mostrando os países inimigos no conflito sob um ponto de vista pouco menos que satânico” (Moliné, 2004, p.21). Com os atentados de Hiroshima e Nagasaki e a rendição do Japão, iniciou-se o período Heisen que ainda vigora.

Após o final da Guerra, a indústria dos mangás se vê forçada a começar do zero, ou quase. Como nos demais países, o Japão necessitava, mais que nunca, de meios de entretenimento e distração para esquecer os dolorosos e recentes acontecimentos (Moliné, 2004, p.21).

Foi nos anos 50, com a influência ocidental do pós-guerra, que um desenhista chamado Osamu Tezuka revolucionou o mangá, dando ainda mais ênfase aos olhos grandes e brilhantes, e juntando aos quadrinhos técnicas de enquadramento cinematográfico (Figura 27) e animação (surgindo o animê, que nada mais é do que o desenho animado japonês), influenciado por Walt Disney e Max Fleisher. A partir daí, a maioria dos mangás começou a ser desenhada com personagens de olhos grandes que se tornaram características dos quadrinhos orientais, e um dos motivos para isso, segundo Moliné (2004), seria pela maior

facilidade de os autores transmitirem emoções sinceras e psicologicamente profundas.

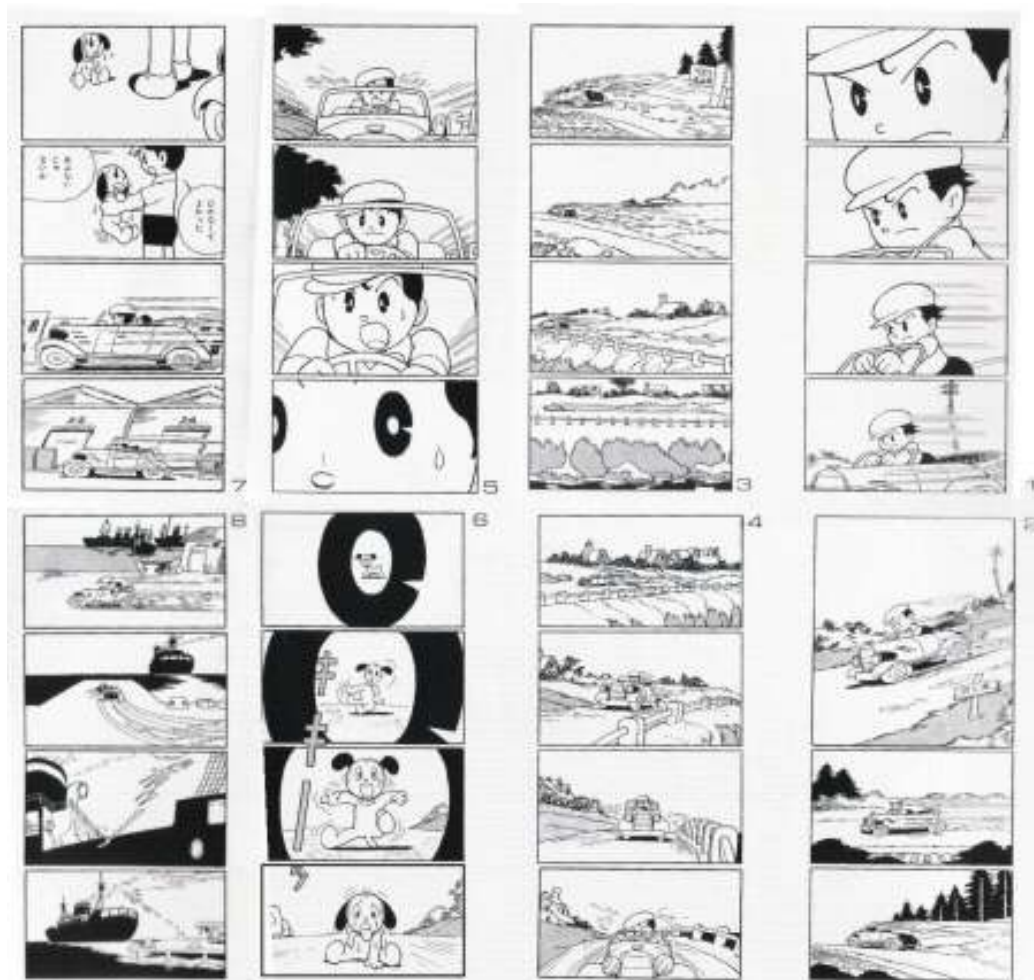


Figura 27 – *Shin Takarajima* foi um dos primeiros mangás de Tezuka, em 1947 (Gravett, 2006).

Tezuka foi um marco na história do mangá, chegando a receber o título de “deus do Mangá”. Em seu trabalho estabeleceu um recorde de 150 mil páginas de mangás, divididas entre 600 títulos e 60 trabalhos de animação. E ainda encontrou tempo para se formar em medicina. Mesmo no seu leito de morte, com câncer no estômago, não deixou de trabalhar. Tezuka acreditava que o mangá e o animê

eram parte integrante da cultura japonesa, e assim conseguiu torna-los. Segundo Gravett (2006):

Ele foi o principal agente da transformação do mangá, graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, à nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo, à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça(Gravett, 2006, p.28).

No seu trabalho vários títulos se destacam: *Tetsuwan Atom*(Astro boy) (Figura 28), 1951; *Jungle Taitei* (Kimba, o leão branco), 1950; *Ribbon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro), 1953; entre outros. Osamu Tezuka deixou um legado para o Japão, que levou a construção de toda a indústria de mangá e animê a se formar como se conhece hoje.

A partir daqui, falar-se-á dos mangás atuais, portanto devidas explicações serão dadas nos capítulos seguintes.



Figura 28 – *Astro Boy* (disponível em <http://www.sonic.net/~anomaly/japan/manga/matom.htm>, em 11/11/2006).

4. O MANGÁ MODERNO E SUAS PROSPECÇÕES PÓS-MODERNAS

Nos anos 50 o mangá se consolidou no Japão como estilo de quadrinho nacional. Nasceu a primeira revista somente de mangás, e Tezuka surgiu como o grande *mangaka* de todos os tempos. Desde esta época as revistas japonesas oscilavam entre o moderno e o pós-moderno, contendo características das duas condições em suas histórias.

Conforme comentado em capítulo anterior, a imagem na modernidade primava por uma perfeição estética, em que qualidades como clareza, limpeza e simetria eram valorizadas. Os primeiros mangás do pós Segunda Guerra continham essas características, porém, em suas histórias, alguns elementos como o cômico, a sátira e a crítica estavam muito presentes. Todavia, mesmo satíricas, as histórias buscavam o *happy end*, o final ideal dos contos modernos.

Segundo Rahde (2001), as imagens modernas buscavam inovar, e além disso, continuar inovando, seguindo uma idéia progressista que levaria a uma evolução. “O novo tipo de beleza se baseava no característico, no interessante para que o criador desta beleza se tornasse um homem do seu tempo, um passo

a frente da estética, como uma obrigação moral” (Rahde, 2000, p.59). De acordo com Maffesoli:

Com efeito, não se pode mais reduzir arte somente às grandes obras geralmente qualificadas de culturais. Toda a vida cotidiana pode ser considerada uma obra de arte. Em função, certamente, da massificação da cultura, mas também porque todas as situações e práticas minúsculas constituem a terra fértil sobre as quais crescem cultura e civilização (Maffesoli, 2005, p.12).

Com o passar do tempo, fica claro que se torna impossível criar algo completamente novo, pois diariamente somos bombardeados por inúmeras e diferentes imagens que compõem e constroem imaginários. Então, na condição pós-moderna agregam-se vários estilos imagísticos, compondo hibridações de “técnicas gráfico/plásticas, revelando uma nova forma de comunicação iconográfica, perpassada por imaginários culturais” (Rahde, 2001, p.1). No pós-moderno, cria-se o novo a partir do velho, e nos mangás essa idéia também se aplica.

Ao analisar uma obra de Tezuka (Figura 29), vê-se que sua diagramação, estruturação da página e seqüência narrativa, obedecem a uma lógica modernista: bem organizada, traços limpos, páginas simétricas (apesar do enquadramento poder ser assimétrico) e desenhos bem dispostos dentro dos quadros. Apesar disso, em algumas obras Tezuka mostra alguns elementos pós-modernos, como em *A Princesa e o Cavaleiro* de 1953 (publicada no Brasil pela editora JBC a partir de 2002). Nessa história, a princesa Safiri, herdeira de um próspero reino, nasce

com dois corações, um de menino e outro de menina, devido às brincadeiras de um anjo. Educada como um menino para que possa herdar a coroa, Safiri só pode ser menina em sua intimidade, até que o anjo responsável volta a terra para desfazer o erro. No drama de Safiri, percebe-se o híbrido sexual, representado na personagem andrógina que é a princesa, sendo essa, segundo Rahde e Cauduro (2005), uma característica pós-moderna. Ainda assim Safiri vence seus problemas, torna-se menina e acaba casando com o príncipe Franz do reino vizinho, resgatando o conhecido *happy end*.



Figura 29 – *A Princesa e o Cavaleiro* (disponível em http://ja.tezuka.co.jp/manga/sakuhin/images/picture/m029_p.gif, em 18/11/2006).

Outra famosa obra de Tezuka é *Buda* (Figura 30), história que conta a trajetória de Siddhartha Gautama até tornar-se o alicerce do budismo através de

seus ensinamentos. Nesta obra o autor não teve pretensão de ser fiel aos fatos, contando a história em forma de aventura, às vezes cômica, dramática e até irreverente.



Figura 30 – *Buda* (Buda, volume 1).

Ainda nos anos 50, criou-se o termo *gekiga* (imagens dramáticas), para designar mangás voltados para um público mais maduro, com histórias violentas, mais realistas e obscuras. Um famoso *gekiga* dos anos 70 é *O Lobo Solitário*, que conta a história de um samurai, Ittō Ogami que peregrina pelo Japão com seu único filho e parente vivo, para vingar-se dos assassinos de sua família. *O Lobo Solitário* tem uma atmosfera densa e violenta representada com traços rígidos e pesados que conferem à história um tom dramático.

É interessante comentar que exatamente na época em que os quadrinhos americanos – nas décadas de 50 e 60 – sofriam sua decadência, o mangá ganhava cada vez mais força no Japão (Moliné, 2004); não só as tiragens e o número de títulos aumentavam, como a animação ganhava maior espaço na televisão, ajudando na divulgação dos mangás através de suas adaptações para o animê. Nos anos 60 surgiram as primeiras publicações *underground* para o público adulto. Além disso as revistas juvenis consolidavam-se cada vez mais, e o *shoujo manga* abria portas para uma grande quantidade de *mangakas* que consagrariam o estilo entre o final da década de 60 e o início da década de 70.



Figura 31 – *A Rosa de Versalhes* (Schodt, 1997).

Um marcante *shoujo manga* dessa época é *Versailles no Bara* (Figura 31) (A Rosa de Versalhes), de Ryoko Ikeda publicada em 1972. Além de explorar uma

idéia similar a de Tezuka em *A Princesa e o Cavaleiro*, Ikeda faz excelente uso das características dos mangás para meninas: os enormes vestidos elegantes, muitas flores etc. (Moliné, 2004) e reconstrói o cenário da Revolução Francesa, culminado o fim trágico da história com a queda da Bastilha. A Rosa de Versalhes fez tanto sucesso que virou peça de teatro, ópera e filme, todos com grande aceitação do público.

Os anos 70 foram marcados pela intensificação dos *dounjinshi* (fanzines) que deram força ao surgimento do *ero-gekiga* (*gekiga* erótico), *shounen ai* (amor entre garotos – voltadas mais para um lado emocional do que sexual), *yaoi* (amor entre garotos – voltadas para o sexo), *seinen* (revistas para adultos), *josei* (revistas para mulheres adultas), entre outras diversas classificações, que, na prática, nem sempre são tão rígidas – ou mesmo necessárias – podendo um mangá permanecer no limiar entre várias delas. Essas classificações se mantêm, principalmente no que se refere às revistas; a partir dos anos 80 até hoje os mangás só cresceram, adquirindo novos mercados no ocidente e surgindo cada vez mais títulos e *mangakas*.

As histórias para adultos ganharam muito espaço por causa da aceleração da vida cotidiana nipônica. Os japoneses enfrentam duras jornadas de trabalho, dentro de um sistema hierárquico rigorosíssimo (Luyten, 2000), assim, os violentos mangás para adultos fazem o papel de uma válvula de escape para os leitores, diariamente oprimidos pelas regras da sociedade. De acordo com Gravett:

Talvez seja possível afirmar que as eficientes hierarquias profissionais do Japão só se sustentem porque os mangás seinen servem como uma válvula de escape para frustração e a testosterona dos dedicados assalariados oprimidos pelas engrenagens dos grandes negócios. Não importa o quanto tenha sido humilhado por seu chefe, você pode sempre se imaginar como um vingador samurai injustiçado como em Lobo Solitário ou o assassino implacável Golgo 13, ambos homens duros e totalmente independentes (Gravet, 2006, p.100).



Figura 32 – as personagens femininas nos mangás para adultos, contém um forte apelo sexual (disponível em <http://artfiles.art.com/images/-/Masamune-Shirow/The-Ghost-in-the-Shell-I-Poster-C10120899.jpeg>, em 18/11/2006).

Os mangás *seinen* sem dúvida alguma exploram essa necessidade de fuga da realidade de seus leitores. Seus *mangakas* exploram assuntos considerados tabus, contendo muito apelo sexual, abordado de formas mais sérias ou humorísticas; a violência ligada ao sexo também está muito presente, mostrando heroínas lindas e sedutoras com armas gigantescas e avassaladoras (Figura 32); assim como também são muitos os mangás de ação, cujos personagens dirigem carros e motos velozes, tentando passar para o leitor uma forma de descarregar

sua adrenalina, ao ver os traços velozes e cortes rápidos, com os quais o mangá pode “praticamente colocar o leitor no banco do motorista” (Gravett, 2006, p.102).

Um bom exemplo de *seinen gekiga* publicado no Brasil é *Warau Kyuketsuki* (Figura 33) (*O Vampiro que Ri*), de Suehiro Maruo, publicado pela editora Conrad em 2004. A obra obscura está ambientada no *underground*. Com terror, violência e erotismo, Maruo mostra através da fábula do vampiro e de seus desenhos minuciosos e detalhistas, um submundo japonês de um ponto de vista sádico, perverso, crítico e *hardcore*, e ainda assim, esteticamente belo.



Figura 33 – *O Vampiro que Ri* (Maruo, 2004).

Em contraponto, para o público infantil existem várias revistas didáticas as quais contém informações escolares fazendo alusões a datas históricas e

comemorativas, através de historinhas cômicas e anedotas. Também existem mangás com histórias, geralmente cômicas, voltadas para o público infantil, como em 1980, quando surge *Dr. Slump* (Figura 34) do consagrado Akira Toriyama que mais tarde, em 1984, viria a desenhar seu maior sucesso: *Dragon Ball*. *Dr. Slump* foi publicado no Brasil pela Conrad a partir de 2002, e tem como personagem principal uma andróide de óculos chamada Arale-chan, criada pelo cientista Sensei Norimaki conhecido com Dr. Slump. Segundo Moliné (2004, p.93): “Situadas no quase surrealista cenário da Vila Pingüin, as aventuras dos dois personagens são complementadas por um dos mais variados elencos vistos na história dos mangás”. O interessante na obra de Toriyama é que mesmo parecendo caótica, a Vila Pingüin, na verdade, representa uma sociedade idealizada, na qual diversas criaturas diferentes convivem em harmonia, e “a autêntica maldade simplesmente inexiste” (Moliné, 2004, p.93).



Figura 34 – Arale-chan, de *Dr. Slump* (disponível em http://www.radiojunior.com/images/toon_zone_slump3.jpg, em 18/11/2006).

Segundo Lyotard (1998), a pós-modernidade está ligada à dúvida quanto aos metarrelatos, que no período moderno, se mantinham como verdade se estivessem dentro de uma razão lógica unânime. Assim, no pós-moderno essas verdades são questionadas, causando uma instabilidade da linguagem, que vem a fortificar o imaginário coletivo através do imponderável e da construção mítica. Portanto, “há uma tendência nas imagens pós-modernas de cultivar a ambigüidade, a polissemia, a indeterminação, o que vêm gerando uma outra concepção para os mitos contemporâneos” (Rahde, Cauduro, 2005, p.4). Então, a individualidade da razão científica tende a cair em relação à força subjetiva do grupo, como uma forma de comunhão, o *estar junto* de que fala Maffesoli (2005).

O coletivo está muito presente nos mangás contemporâneos. Existe um grande número de histórias com grupos de personagens. É raro - mas possível - encontrar um herói solitário no mangá contemporâneo. Nas histórias onde aparecem os grupos, os temas geralmente recorrem à valorização da amizade, do amor e da família. A amizade particularmente, é um elemento muito presente e valorizado na maioria dos mangás – lutar por um amigo, ou mesmo morrer por ele, independentemente das conseqüências é tratado como um gesto sublime, uma prova de amor máxima entre duas pessoas. Para Maffesoli, isso seria a transfiguração do político, que acontece quando “a ambiência emocional toma o lugar da argumentação ou quando o sentimento substitui a convicção” (Maffesoli, 2005, p.115). Ou seja, uma das grandes características já ditas do imaginário pós-moderno: a razão dá lugar à emoção. Segundo Rahde e Pase:

Se na modernidade o individualismo do herói popular mítico tudo vencia, na pós-modernidade este individualismo cedeu lugar ao coletivo. É assim que podemos observar que os heróis da modernidade, foram derrotados pela força do grupo. [...]durante e após a 2ª. Grande Guerra Mundial [,] Nenhum herói solitário surgiu para salvar a humanidade das atrocidades cometidas, mas heróicos grupos de indivíduos que lutaram em conjunto para a libertação humana, quando a obra visual e o poder da comunicação comungam do mesmo ideal (Rahde,Pase, 2004, p. 2).

A idéia do coletivo pode ser observada em diversos mangás, entre eles o famoso *Saint Seiya – Os Cavaleiros do Zodíaco* no Brasil – de Masami Kurumada, onde um grupo de jovens garotos tornam-se cavaleiros para defender a reencarnação da deusa grega Atena. Ao longo da história eles adquirem grande laço de amizade que os mantém unidos, podendo até mesmo um dar a vida pelo bem estar ou segurança do outro; ou ainda mais do que isso, sacrificarem-se juntos por um bem coletivo maior.

[...] a ajuda mútua, [...] insere-se numa perspectiva em que todos os elementos, em sinergia, fortalecem a totalidade da existência. [...] Trata-se de uma espécie de vitalismo, talvez de saber incorporado, do qual a unicidade é a melhor resposta às forças da morte (Maffesoli, 2005, p.89).

Michel Maffesoli (2005) afirma que a pós-modernidade também se caracteriza pela força do sensível, assim resgatando valores ou condições arcaicas da antiguidade, um tipo de razão bárbara de coletivo e comunhão. Um destes fenômenos, segundo ele, é a metáfora das tribos – um retorno do ideal comunitário.

A massificação da cultura, do lazer, do turismo, do consumo é, claro, a causa e o efeito de tal tribalismo [...] o tribalismo só pode [re]nascer quando a ambiência impõe-se à razão. Por favorecer o imaginário,, o lúdico, o onírico coletivo, ela reforça os microagrupamentos (Maffesoli, 2005, p.112).

A tribo torna-se, então, um agrupamento de indivíduos de acordo com afinidades sensíveis, que se dá exatamente pela necessidade do *estar junto* (Maffesoli, 2005). A união social acontece num âmbito não mais racional como o moderno, mas sim, numa situação de puro emocional e ritualística, que, de certa maneira está exemplificada nos heróis dos mangás.

A polissemia encontrada na visualidade dos mangás, por si só contém diversas características das imagens da condição pós-moderna, pois, segundo Rahde e Cauduro:

[...] atualmente se valorizam certas características que na modernidade seriam consideradas defeitos e falhas inadmissíveis: ao invés da linearidade o desejável é a complexidade; ao invés da certeza, a dúvida; ao invés da constância, a variação; ao invés da permanência, a efemeridade; e, mais que tudo, ao invés da mesmice, o diferente – seja ele belo, regular ou feio (Rahde, Cauduro, 2005, p.9).

Rahde e Cauduro (2005) apontam algumas características das imagens contemporâneas, diferenciando-as daquelas modernistas. Entre essas características nota-se que quase todas elas podem ser encontradas nos mangás, porém, obviamente, nem todas elas num mesmo mangá. Em *Ranma ½* (Figura

35) de Rumiko Takahashi, publicado em 1987, o personagem principal, Ranma, é amaldiçoado quando cai em um lago na China. A maldição consiste em, toda vez que ele entra em contato com água fria vira menina, e com água quente, volta a ser menino. Além disso, Ranma é um garoto grosseiro, mal educado e irreverente, um tipo de anti-herói. Não só ele, mas vários outros personagens ganharam maldições semelhantes: seu pai vira um panda; seu rival Ryoga vira um porco; uma de suas pretendentes, Shampoo, vira uma gatinha, entre outros. As *metamorfoses*, apresentadas na obra de Takahashi, ainda são contextualizadas num cenário de comédia romântica, com um humor beirando o *non-sense*.



Figura 35 – *Ranma ½* - o protagonista em suas versões masculina e feminina (disponível em <http://content.answers.com/main/content/wp/en/thumb/2/23/275px-Ranma.jpeg>, em 18/11/2006).

Em outra obra de Takahashi, de 1996, publicada no Brasil pela JBC a partir de 2002, *Inu-Yasha* (Figura 36) (sua tradução literal seria: cão demônio), o protagonista que dá o nome ao manga, é um meio *youkai*¹² – um *híbrido* entre

¹² *Youkai* é uma criatura fantástica da mitologia japonesa, uma espécie de demônio.

humano e *youkai* cachorro – com poderes sobrenaturais. Inu-Yasha é humanóide com orelhas de cachorro e garras; além disso é rabugento e não amistoso: outro anti-herói. A história se passa no Japão feudal; outra personagem é uma menina que acidentalmente se torna viajante do tempo, e vive na Tóquio de hoje; os seus outros companheiros de aventuras são um *youkai* filhote, uma exterminadora de *youkais* e um monge budista vigarista e mulherengo (enfatizando o gosto da autora por anti-heróis). *Inuyasha* é recheado de monstros *híbridos* e metamorfos, e sua história, além de violência e aventura, tem muitas cenas cômicas e influências da história e da mitologia do Japão, numa mistura que deu certo.



Figura 36 – *Inu-Yasha* (*Inu-Yasha*, volume 19).

Diferentemente dos heróis modernos, infalíveis, perfeitos e vencedores, o herói pós moderno aproxima-se do cidadão comum, segundo Rahde e Pase:

O herói pós-moderno é pleno de incertezas, não é mais o ser invencível, mas é marcado por desconstruções visuais e textuais, demonstrando a sua fraqueza, suas incertezas ou sensibilidade frente às lutas cotidianas. O herói pós-moderno é muitas vezes o anti-herói, tentando conciliar seu mundo imaginário mítico, com a luta pela sobrevivência (Rahde, Pase, 2004, p.4).

Os heróis dos mangás, segundo Luyten (1987), são diferentes dos ocidentais; por mais que no moderno quadrinho japonês o aspecto físico dos personagens lembre figuras ocidentalizadas, ainda que a construção das histórias parta de arquétipos como a oposição entre o Bem e o Mal, a visão de mundo e as reações dos heróis são diferentes. Isto por que envolvem condutas morais e honra, trazendo um caráter introspectivo ao herói, que se debate em torno de questões éticas, de certa forma modernas, em torno de uma virtude que é muito prezada e levada em consideração pelo povo nipônico: a sinceridade emocional.

Em conclusão, se a forma da expressão (as características físicas do desenho dos personagens) é ocidentalizada, por outro lado a substância da expressão (conduta moral dos personagens sinalizada pela história) mantém-se fiel a toda uma cultura milenar. Há uma espécie de "nobreza samurai"¹³ que pouco

¹³ Nobreza samurai não é um conceito que já exista, mas simplesmente uma força de expressão de que se utiliza para indicar as características de todo um código de conduta japonês que não nos é familiar.

conseguimos entender mas que, com o híbrido cultural pós-moderno, começa a se esclarecer pelas sensações-pensamentos que elas suscitam.

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa que entretanto, no decorrer da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Eles podem ser tudo o que desejam, em imaginação, desde que se atenham às normas de sua vida social (Luyten, 2000, p.71).

Em matéria para a revista Bravo! de novembro de 2004, Luyten ainda afirma que os enredos e os heróis dos mangás “refletem o estilo de vida, as aspirações e os sonhos do povo nipônico, propiciando assim maior identificação entre os heróis e o público” (Luyten, 2004, p.53). Diferente de nossos super-heróis, a vida comum e cotidiana não é apenas um disfarce sob o qual se esconde um super-homem, pois pessoas comuns como as que vemos na rua, correspondem às mesmas que, no mangá, trabalham suas potências, desenvolvem seus poderes, tudo isso sem necessariamente precisar modificar ou ocultar sua aparência.

São vários os mangás cujas histórias circulam em torno do “herói comum”. O *shounen Love Hina* (publicado no Brasil pela JBC), de Ken Akamatsu é um exemplo: as personagens são ninfetas românticas, belas e esguias, que vivem

juntas em um alojamento, e um garoto – o protagonista – chamado Keitaro, que tenta cumprir uma promessa de entrar na universidade para encontrar a garotinha de sua infância com quem gostaria de namorar. Um ideal romântico para as meninas japonesas, sem esquecer dos estudos, num universo idealizado e ocidentalizado. A história não possui vilões, são simplesmente acontecimentos cotidianos na vida de Keitaro, até que ele entre para a faculdade e encontre a garota de sua infância. Similar é o *shoujo Kare Kano* (publicado no Brasil pela Panini), de Masami Tsuda, o qual conta a história de uma garota vaidosa que encontra em seu rival escolar o seu amor. A história é uma comédia romântica adolescente, que trata de temáticas cotidianas, com um bom roteiro e grande preocupação em mostrar os sentimentos das personagens, mais uma vez sem vilões, sem super poderes ou maiores fantasias.

Numa linha um pouco mais adulta existe *Nana* (Figura 37), de Ai Yazawa (não é publicado no Brasil), que conta a história de duas garotas de 20 anos e mesmo nome (Nana) que se conhecem no metrô de Tóquio e coincidentemente acabam por alugar o mesmo apartamento. A autora trabalha com dois estereótipos de pós-adolescentes: uma das personagens é uma garota mimada, tipo “patricinha”, de família de classe média, um tanto quanto ingênua e imatura; a outra, de família desestruturada, tem um visual *punk*, canta numa banda e se mostra psicologicamente mais madura. *Nana*, em seu drama, trata de uma moral adaptada aos valores dos adolescentes de hoje, trabalhando questões como desemprego, prostituição, promiscuidade, gravidez entre outros. Uma visão romanceada de um cotidiano *underground* que acaba parecendo muito próximo ao

leitor, causando identificação com as jovens nipônicas. Essa identificação, segundo Maffesoli:

Trata-se de uma ética no sentido forte do termo, ou seja, o que me permite, a partir de alguma coisa exterior, um reconhecimento de mim. Essa coisa exterior pode ser um outro eu, outrem, um outro outro, um outro como outro, um outro como totalmente outro: a alteridade ou a deidade. Em qualquer caso, isso é o que importa, reconhecemo-nos no outro, a partir de outro (Maffesoli, 2005, p.24).



Figura 37 – *Nana* (disponível em <http://www.mangareviewer.com/img/previews/nana.jpg>, em 18/11/2006).

Então, o leitor acaba por encontrar nas personagens dos mangás o seu outro, fazendo surgir uma afinidade com aquele herói que parece diferente e luta para ser comum. Com tudo isso, pode-se dizer que o herói do mangá é um indivíduo que luta contra a sua individualidade, a qual não é vista com bons olhos pela cultura nipônica. O emprego das idéias morais de altruísmo e auto-sacrifício por um bem maior, está impregnado nessa cultura, e assim também se sucede no mangá. A luta do herói gera em favor do coletivo, do *estar junto*, superando suas

próprias dificuldades para ser parte e defender uma sociedade, o grupo acima do indivíduo. Porém, ao mesmo tempo em que se empregam essas idéias de uma individualidade mal vista, o indivíduo japonês é incentivado por sua cultura a competir para estabelecer-se melhor do que os outros no âmbito social, através, principalmente, dos estudos e do trabalho. Os heróis dos mangás, ainda que com toda essa conduta de moral e ética profissional e de honra, são geralmente anti-heróis, têm dúvidas, erram, sofrem frustrações e até agem de forma moralmente distorcida.

No mangá *Blade - A Lâmina do Imortal*, de Hiroaki Samura, publicado no Brasil pela editora Conrad, pode-se ver claramente esse exemplo. O herói Manji, vítima de uma espécie de vermes que o torna imortal, é caolho, tem uma enorme cicatriz no rosto (já bem diferente dos heróis tradicionais) e entra em confrontos sangrentos onde se perdem braços, pernas e muito sangue, com imagens agressivas e provocativas, potencializando a violência dos quadrinhos do estilo, como mostra a figura 38. A história do mangá começa quando uma garota que tem a família assassinada pede ajuda ao anti-herói Manji para vingar-se dos assassinos. Ele aceita o pedido, pois, segundo uma senhora misteriosa, se ele matasse cem pessoas más – no caso uma para cada boa que ele próprio matou – estaria livre de sua maldição. Nota-se então, que mesmo o protagonista sendo um anti-herói assassino, ele busca a sua redenção, numa tentativa de elevação moralista moderna de que, aquele que fez o mal deve ser punido, ou penitenciar-se. *Blade* – além da violência e das atitudes moralmente distorcidas da personagem – carrega um traço poluído, pesado e cheio de excessos, no qual o

autor mistura com maestria as técnicas de nanquim, grafite e carvão, confirmando a hibridação da pós-modernidade.

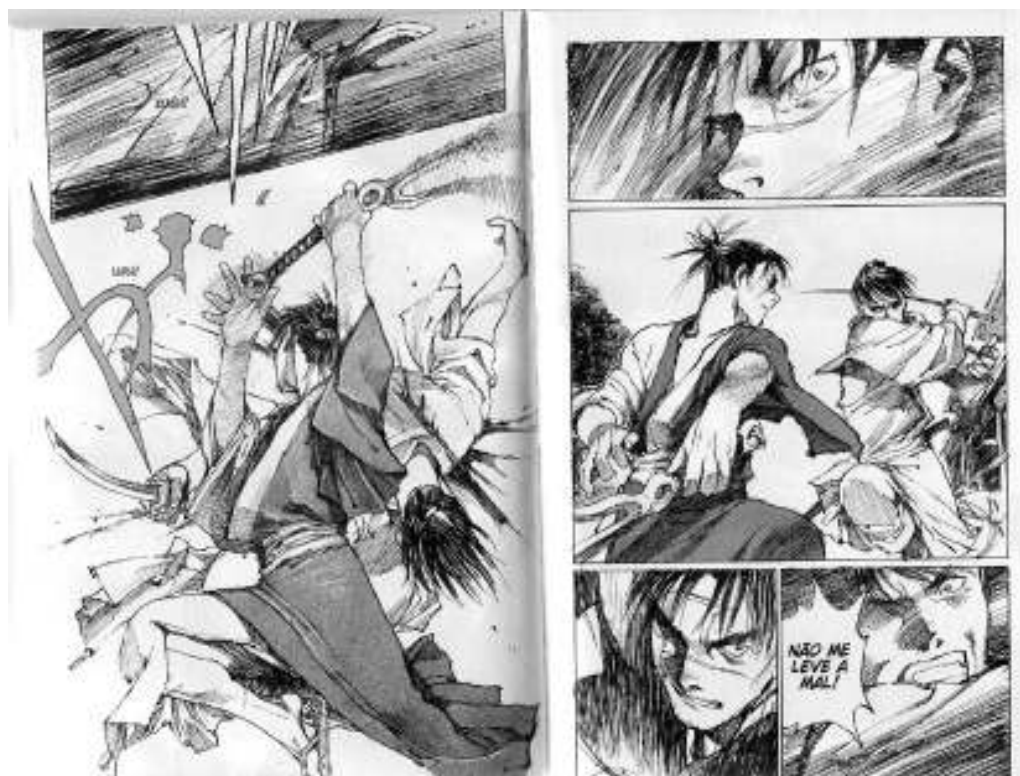


Figura 38 – *Blade* (Blade, volume 12).

Esse excesso de figurações enche os olhos dos leitores, mas em compensação dificulta a construção de sentidos desse tipo de cenas. Isso obriga o leitor a voltar várias vezes no livro para tentar decifrar suas partes mais “difíceis”, como se estivesse a participar de um jogo hermenêutico, cujo objetivo seria obter significados razoavelmente estáveis para essas construções e assim ir adiante na narrativa com uma carga maior de informação sobre a história (Rahde, Cauduro, 2004, p.107).

O excesso é muito característico em *X-1999* (Figura 39) do grupo CLAMP¹⁴, publicado no Brasil pela editora JBC – um mangá feito a partir de traços usuais do mangá feminino, mas que se enquadra num estilo diferente. Contém um estilo *dark*, em que mescla fantasia, terror, drama, *cyberpunk*, romance e até um pouco de humor. Com um traço rebuscado, ao mesmo tempo poluído e barroquizado, *X-1999*, tem uma atmosfera pesada e escura, caracterizando o clima denso de sua história. Cheias de sujeiras e imperfeições, as páginas do mangá às vezes tendem ao caótico, sendo até mesmo difícil distinguir exatamente o que está no desenho.



Figura 39 – *X-1999* (*X-1999*, volume 9).

¹⁴ Este grupo, formado inicialmente por 11 meninas, hoje integram apenas quatro - Mokona Apapa, Satsuki Igarashi, Mick Nekoi e Nanase Ohkawa. O grupo, em sua grande maioria, realiza trabalhos dentro do estilo *shoujo manga*. Lançam em 1997 sua primeira obra encadernada *Shining Star* e em 1990 tem seu primeiro sucesso com *RG Veda*, depois disso lançaram várias outras obras de sucesso (Moliné, 2004).

“Com suas vigorosas, além de sensíveis e delicadas produções; o grupo [CLAMP] ganhou um posto de honra entre os *shojo* mangakás e a devoção de leitores de ambos os sexos” (Moliné, 2004, p.178). Em sua obra *Tsubasa Chronicles*, ainda em publicação Japão, e publicada no Brasil pela editora JBC, conseguiu englobar a característica do *pluralismo* pós-moderno. A história em forma de aventura, conta a trajetória de um grupo de cinco desconhecidos (entre eles uma entidade bizarra, tipo um monstrinho – Figura 40), que viaja por vários mundos, em diversas dimensões atrás de seus objetivos individuais. O mais interessante nesse título, é que as autoras colocaram em vários dos “mundos possíveis”, personagens de diversas outras obras suas. Os dois protagonistas da série – Sakura e Syaoran – são personagens de outro mangá do grupo – *Card Captor Sakura* (Figura 41) – , que em *Tsubasa Chronicles* tem os mesmos nomes, porém não são de fato os mesmos personagens, mas sim variações destes, existentes em outra realidade – numa brincadeira incessante com o *imaginal*, exprimindo-se de maneira virtual, lúdica ou onírica, presente neste *reencantamento do mundo*, que, segundo Maffesoli (2004), está presente na pós-modernidade. Além disso, a história de *Tsubasa Chronicles* cruza-se com a de outro mangá do grupo, *xxxHolic* (Figura 42), no qual um garoto que é atormentado por seres sobrenaturais encontra uma estranha loja que realiza qualquer desejo em troca de um valor correspondente. Cansando de ser perseguido por espíritos, o protagonista Watanuki aceita o preço e acaba trabalhando para Yuuko, a sinistra e sensual dona da loja. A história é narrada em vários contos bizarros, uma das características pós-modernas, com o aparecimento de seres, espíritos e entidades sobrenaturais ou não, que pedem ajuda a Yuuko; para reforçar o clima bizarro do

mangá, seu traço é um pouco mais alongado que o normal, tornando-se às vezes disforme, o que confere ainda maior estranheza à obra.



Figura 40 – entre os personagens de *Tsubasa Chronicles*, está o monstrinho Mokona (disponível em <http://www.zonanime.com/manga/tsubasa/perso/mokona.gif>, em 18/11/2006).



Figura 41- Sakura e Syaoran são protagonistas de *Tsubasa Chronicles* e *Sakura Card Captor* (*Tsubasa Chronicles*, volume 1).



Figura 42 – o grupo CLAMP, abusa das disformidades em *xxxHolic* (*xxxHolic*, volume 1).

Mesmo que o mangá contenha todas essas diferenças e subversões em suas imagens e narrativas, ainda se pode encontrar em vários títulos o herói cavaleiro, que defende o bem e a justiça contra as forças do mal. Aliás, a fantasia medieval claramente inspirada nas obras de Tolkien como *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, é um cenário muito frequente nos mangás, exemplificando com títulos como: *Record of Lodoss War*, *Berserk*, *Slayers*, entre outros. O retrô dos cenários, armas e armaduras típicas da fantasia medieval também fazem um *link* com o *RPG*¹⁵, de onde vários autores tiram suas inspirações. Em *Magic Knight Rayearth* (*Guerreiras Mágicas de Rayearth*, no Brasil), do CLAMP, as autoras chegam a se referir ao jogo, dizendo que as armaduras das personagens evoluem de acordo com a aprendizagem delas como num jogo de RPG (Figura 43). Poder-se-ia entender que o objetivo das autoras é levar os leitores para um tipo de jogo através de suas visualizações; jogo este que, de acordo com Maffesoli “não é

¹⁵ RPG – *Role Palying Game* – é um jogo de fantasia. “A ação do RPG acontece na imaginação dos jogadores. Como atores em um filme, os jogadores, algumas vezes falam como se fossem seus personagens ou como se os outros jogadores fossem personagens. Essas regras adotam essa postura casual, usando ‘você’ para se referir a ‘seu personagem’. Porém, na verdade, você não é mais seu personagem do que quando joga com a peça rei no xadrez. Do mesmo modo, o mundo indicado por essas regras é um mundo imaginário” (Cook, Tweet, Williams, 2002, p.6).

virtuoso nem pecador, é a expressão bruta ou refinada de um querer viver fundamental, de um fluxo vital que não deve nada à ética ou lógica” (Maffesoli, 2005, p.47,48). Ou seja, uma pura sensação de prazer efêmero, através do simulacro das personagens.



Figura 43 – em certos mangás, os personagens usam armaduras, lembrando uma “estética do RPG” (Guerreiras Mágicas de Rayearth, volume 4).

Além do medieval, o *imaginário tecnológico* também está muito presente nos mangás: robôs gigantes – os chamados *mechas* (Figura 44)-; *cyborgs*; ou personagens em parte *cyborgs* (Figura 45); armas de alta tecnologia; naves espaciais; máquinas em simbiose com humanos, recheiam as histórias de ficção científica assim como o fazem no cinema. Segundo Rahde (1999), é através das artes, gráficas ou literárias:

[...] que as inovações tecnológicas no campo da imagem permeiam a criatividade humana na articulação de novas elaborações formais que se articulam com o social, envolvendo o imaginário com novas formas e novos mundos possíveis de conceber com o conhecimento das novas tecnologias (Rahde, 1999, p.80).



Figura 44 – os *mechas* – robôs gigantes – são muito comuns nos mangás (Gravett, 2006).



Figura 45 – em *FullMetal Alchemist*, o protagonista tem um braço uma perna mecânicos (disponível em www.datorrents.com/download.asp?id8736&name=%5BRaw-Manga%5D%Fullmetal%Alchemist.torrent, em 20/10/2006).

Portanto, na condição pós-moderna também se pode entender o mangá como um catalisador do imaginário tecnológico, criando mundos e idéias “que não se pode denominar irreal ou virtual, pois tudo o que a imaginação projeta, a tecnologia vem tornando possível de se tornar realidade” (Rahde, 1999, p.80). A relação entre homem e máquina, tão presente no cinema, também mostra seus receios e apostas nas páginas dos mangás: histórias nas quais os homens dominam as máquinas; nas quais os homens e as máquinas cooperam entre si; outras nas quais tornam-se simbiotes; e ainda aquelas, mais pessimistas, nas quais se mostra o medo do homem em relação à máquina, ou seja, a máquina

dominando o homem. Provavelmente a relação entre os mangás e a ficção científica seja muito próxima, devido ao grande avanço tecnológico na indústria japonesa, sendo assim uma forma de extravasar os receios e as esperanças do povo nipônico através da ficção.

Com certeza o mangá vem contribuindo para a construção de um imaginário pós-moderno, sem deixar de romper totalmente com suas raízes modernistas. Mas não é isso o que faz a pós-modernidade? incluir, desconstruir e reconstruir? Sim, e o que resta saber é uma pista do motivo por que esse hibridismo imagético de uma outra cultura vem fazendo lugar no imaginário ocidental. Para isso, sem pretensões de chegar a uma verdade, foram feitas algumas entrevistas com leitores de mangá, que serão apresentadas e analisadas no capítulo seguinte.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Os dados coletados por meio das entrevistas, foram analisados através de uma Análise de Conteúdo, método que, segundo Bardin (1977), não é considerado somente uma técnica, mas sim um conjunto de técnicas a fim de estudar o conteúdo das mensagens. Para tal análise, obedeceram-se as etapas sugeridas por Bardin (1997):

1) pré-análise: fase na qual foram organizadas as entrevistas, a fim de sistematizar os dados coletados;

2) exploração do material: fase na qual se codificou e classificou os dados obtidos (Rahde, 1997), além de estabelecer os recortes nas entrevistas com a função de tornar a análise mais objetiva;

3) tratamento dos resultados e sua interpretação: seguindo o referencial metodológico apresentado por Rahde (1997), os dados coletados “foram submetidos a operações de decomposição de cada resposta fornecida pelos sujeitos entrevistados, a cada uma das questões” (Rahde, 1997, p.127). A partir daí iniciou-se a interpretação dos dados de acordo com os referenciais teóricos escolhidos.

Na revisão teórica desta pesquisa, procurou-se apontar noções de modernidade e pós-modernidade relacionadas aos mangás, possibilitando uma nova leitura do objeto em meio às histórias em quadrinhos e suas transformações.

Para possibilitar um melhor desenvolvimento da análise dos dados, criou-se um quadro seguindo o referencial de Rahde (1997), para fornecer um suporte teórico organizado para a análise dos dados. A análise foi dividida em quatro categorias: *perspectiva axiológica*, *perspectiva da comunicação*, *perspectiva estética* e *perspectiva do imaginário*.

Quadro 1 – Princípios e Categorias para a Análise de Conteúdo

| PRINCÍPIOS | CATEGORIAS | ENFOQUE |
|--|----------------------------|---|
| Os mangás encaminham reflexões a serem analisadas numa perspectiva axiológica. | PERSPECTIVA AXIOLÓGICA | M: parte da idéia na qual a razão deve ser valorizada, valorizando o individual (Coelho, 2001). PM: a dúvida em relação aos valores acaba abrindo caminho para outros novos valores alternativos, que se mostram imprecisos (Maffesoli, 1998). |
| Os mangás encaminham reflexões a serem analisadas numa perspectiva da comunicação. | PERSPECTIVA DA COMUNICAÇÃO | M: a compreensão de uma história em quadrinhos se dá devido a união de duas linguagens comunicacionais – visual e textual – o que as caracteriza como um meio de comunicação (Eisner, 2001). PM: a comunicação ressalta um sentimento coletivo de <i>estar junto</i> , que tende a agregar e interagir em torno de uma imagem em comunhão (Maffesoli, 2005). |
| Os mangás encaminham reflexões a serem analisadas numa perspectiva estética | PERSPECTIVA ESTÉTICA | M: a imagem tem um caráter aurático, guiada pela limpeza, simetria e clareza (Rahde, 2000). PM: as imagens pós-modernas agregam diversos estilos, compondo uma série de hibridações e pluralismos imagísticos (Rahde, Cauduro, 2005). |
| Os mangás encaminham reflexões a serem analisadas numa perspectiva do imaginário. | PERSPECTIVA DO IMAGINÁRIO | M: a pureza e a ética são os valores do homem perfeito, bem como de seus heróis (Bauman, 1998). PM: o herói individual que tudo vence, cede lugar ao grupo e ao anti-herói, que questiona e se frustra (Rahde, 2000). |

M = Modernidade; PM = Pós-modernidade

Fonte: a Autora

5.1 – Análise e discussão dos dados coletados

Tendo sido estabelecidos os princípios e categorias de análise, observou-se o surgimento destes nos depoimentos dos entrevistados, assim, efetuou-se uma nova observação das respostas obtidas.

As respostas das questões propostas foram analisadas simultaneamente, pois, em vários depoimentos estabeleceram-se relações entre as respostas da maioria dos sujeitos.

A análise dos depoimentos, deu-se de acordo com a classificação de categorias estabelecidas no Quadro 1. Sendo assim, seguem as observações das respostas e reflexões dos sujeitos entrevistados, referentes a cada categoria:

a) Perspectiva axiológica

A idéia de perspectiva axiológica está ligada ao princípio:

Os mangás encaminham reflexões a serem analisadas numa perspectiva axiológica.

Entende-se por uma perspectiva axiológica, a percepção de valores morais agregados ao objeto de estudo, algumas destas percepções são apontadas durante os capítulos anteriores deste trabalho.

Observando as respostas dos sujeitos, percebe-se a utilização de palavras-chave como: bom, hipocrisia, ideal, ruim, mal, crenças, lição, esforço, influência.

O mangá “consegue cativar as crianças pela falta de hipocrisia, existente nos gibis americanos, eles [os mangás] não estipulam sociedades [...] ou coisas que as crianças devam ser” (Sujeito E).

Sobre valores da sociedade, observa-se ainda o seguinte comentário: “os mangás tendem a mostrar mais um lado sentimental, algo que as pessoas gostariam de ser. Então é uma sociedade idealizada [...] não é bem a sociedade real o que mostram” (Sujeito E). Nota-se que os comentários vieram de um mesmo sujeito, e que são contraditórios. Ainda assim, existe uma percepção de valores por parte do entrevistado, mesmo que não bem definida.

Complementando o último comentário do *Sujeito E*: “tem alguma coisa aí [no mangá] que se mantém [...], alguma coisa que o mangá preserva apesar da cultura e das mudanças da sociedade [...], porque os ideais são diferentes [...], os ideais são muito sentimentais” (Sujeito D). Quanto aos personagens “independentemente de ele ser mau ou bom, ele age por causa de seus

sentimentos [...], se mostra muito o lado psicológico do personagem, o que justifica o porquê ele age daquela maneira” (Sujeito, F).

Mas também tem que comentar que nem sempre as pessoas aceitam [os mangás], pois como é uma coisa diferente, diversificada, que ensina coisas diferentes, e nem tudo precisa ser do jeito padrão, as pessoas [...] acabam julgando de forma ruim. Eu já vi muitas crianças serem proibidas de ler mangá porque os pais acham que é má influência [...], e isso acaba instigando essas crenças nas pessoas, de que o mangá é má influência (Sujeito D).

Com os recortes dos depoimentos e as palavras-chave, percebe-se que as noções de valores são interpretadas pelos sujeitos de acordo com seus contextos, o que, segundo Rahde (1997), torna as opiniões e depoimentos justificáveis. Portanto, evocam-se aqui as idéias de Maffesoli (1998), de que os valores são incertos e mutáveis, ainda que a idéia de bem e mal seja presente. Desta forma, entendem-se tais depoimentos como perspectivas axiológicas.

b) Perspectiva da comunicação

Para a análise de tal perspectiva, partiu-se do princípio:

Os mangás encaminham reflexões a serem analisadas numa perspectiva da comunicação.

Considerando os mangás como um meio de comunicação de massa (Eco, 2004), foram observados os seguintes comentários:

O mangá [é um produto] que vem de tempos, mas foi agora que deu aquele “boom”: a globalização do mangá. Antes tinha só no Japão, e não tinha como chegar aqui, mas agora, com a Internet e a globalização, foi possível todo mundo conhecer. Por isso, aqui no Brasil, o mangá é um produto bem atual (Sujeito B).

Em relação ao consumo, notou-se por parte dos entrevistados, vários comentários sobre a influência do mangá em outros setores do mercado.

Na moda [o mangá] é muito presente, e agora tem autores de mangá que fazem mangás de moda [...]. No mangá Nana, foi pedido por parte da censura, que fossem retiradas cenas do mangá, nas quais a protagonista aparece fumando, pois dizem que isso estava influenciando as jovens a consumirem cigarro, e que até aumentaram as vendas das marcas que apareciam no mangá (Sujeito A).

Outras reflexões foram abordadas sobre a temática do consumo de produtos:

A gente pode ver que é bem popular vermos as pessoas serem seduzidas pelo ar oriental, tipo colchas com ideogramas [...], amuletos, técnicas orientais de acupuntura, e outras coisas. Isso, junto com o mangá, faz parte da cultura oriental e está cada vez mais difundindo no Brasil (Sujeito D).

É que pessoas que já conheciam, já consumiam o produtos relacionados aos tipos de desenhos e mangás que gostavam [...], agora, que ficou mais conhecido, é que o mercado do mangá e do animê cresceu, mesmo quem não

conhece, pelo menos sabe que é desenho japonês (Sujeito C).

O mangá e o animê já são feitos visando o mercado de consumo, o videogame que vai ser lançado, o boneco, a camiseta [...] Quando se entra numa loja de brinquedos, tem um monte de cards e bonecos de animês que estão passando na TV (Sujeito G).

Ainda sobre a temática, comenta-se que “entre a comunidade *nerd* se vê alguma coisa, roupas coloridas e tal [...], em algumas lojas se vê algum boneco pra vender, mas não é muito, agora ta bem mais difundido” (Sujeito F). Em contraponto:

[o conhecimento do mangá se dá num] nicho muito específico, está inserido naquela comunidade que sempre lê e compra esse tipo de coisa. Agora se sair na rua e perguntar o que é um mangá, a maioria não tem nem idéia do que seja ainda não. O que mudou foi o mercado de quadrinhos nacional, onde teve bastante influência, agora tem bastantes títulos de mangá. Isso ocasionou tipo uma bomba, pois todo mundo que agora quer fazer quadrinho nacional, geralmente tem algum estilo mangá (Sujeito G).

Concordando com o comentário do *Sujeito G*: “tem gente que nem sabe que mangá existe, pois é uma cultura totalmente diferente, educação, jeito diferente [...], ainda não é consolidado no Brasil” (Sujeito A).

Os recortes dos depoimentos citados, vão ao encontro do referencial teórico apresentado nos capítulos anteriores, nos quais se expõe que os mangás

são um meio de comunicação recente no Brasil, porém, dentro do mercado de quadrinhos, vem crescendo e tornando-se estável. Assim, é pertinente classificá-los como um meio de comunicação (Eisner, 2001), bem como um meio de difusão de publicidade (Maffesoli, 1995). Outra observação a ser feita é que os depoimentos convergem para a idéia de Maffesoli (2005), em que a comunicação tende a ressaltar um sentimento coletivo, de comunhão, uma vez que os sujeitos entrevistados concordam que o mangá é absorvido por um nicho de público específico, que participa de comunidades semelhantes, característica essa, peculiar à condição pós-moderna. Segue Maffesoli: “nesse sentido, as mídias [...], nada mais fazem do que desempenhar o papel de eco, que devolve às massas a imagem que ela têm de si mesmas: nada mais são do que o espelho dos diversos narcisismos coletivos [...]” (Maffesoli, 2005, p. 81,82).

Desta forma, observando os extratos dos depoimentos, pode-se entender os mangás através de uma perspectiva da comunicação.

c) Perspectiva estética

Nesta categoria parte-se do princípio que:

Os mangás encaminham reflexões a serem analisadas numa perspectiva estética.

Tomando por base o entendimento das histórias em quadrinhos e do mangá, como forma de arte, por ser eminentemente visual (Eisner, 2001), entende-se que o leitor é receptivo à beleza estética dos mangás, sendo conseqüentemente sensível a ela (Rahde, 1997). Por outro lado, deve-se entender também, que não só a visualidade é característica da arte dos quadrinhos, mas também a sua narrativa, a aliança entre o visual e o textual.

Partindo dessas idéias, encontram-se tais elementos a partir da visão estética dos entrevistados: “O mangá tem uma inovação de roteiro, pelo menos para nós aqui do ocidente [...], se exploram outros conteúdos nas histórias, ousam mais nas temáticas, [...] as histórias dramáticas, com aquele gelo e uma piada no meio[...]” (Sujeito A). “Gostei bastante da criatividade das histórias, são bem diferentes [...]” (Sujeito B).

Outras reflexões abrangem a união do texto-roteiro com a visualidade:

Desde o começo, os primeiros mangás idealizados pelo Osamu Tezuka-sama, eles já traziam a narrativa do cinema [...]mais veloz, o primeiro personagem dele [...], é inspirado no Superman [...]. Então o mangá já era assim, um filme desenhado [...], por isso, apesar de ter sido criado a bastante tempo, o estilo da narrativa continua sendo novo, e sempre vai melhorar, conforme o cinema melhorar, pois o mangá se inspira muito no cinema (Sujeito E).

As histórias são interessantes, são desenhos diferentes dos que se vê, por exemplo, na Disney [...]. Alguns [...], como Samurai X, contam um pouco de história, no caso do Japão, o que me causou muito interesse em ler, [...] fica num meio termo entre gibi e livro (Sujeito F).

Eu me interessei muito pela arte, principalmente do Lobo Solitário [...], também por gostar de ler sobre história do Japão e cultura japonesa [...]. Mas foi muito importante o fato de eu poder colecionar, já que tem um fim. Não é tipo X-Man, por exemplo, que eu posso passar 40 anos comprando e não ter fim nunca (Sujeito G).

Dando mais valor à visualidade, surgiu a seguinte reflexão:

Quanto à arte, varia do tipo do mangá, no Lobo Solitário se vê um tipo de arte que lembra aquelas mais tradicionais, tipo pintura. Mas tem coisas mais atuais, que investem em traços de movimentos, tipo aqueles mangás do CLAMP, bem dinâmicos, como se fosse o animê em quadrinhos. Acho que isso varia de acordo com o público que se tenta atingir, [as editoras] conseguem publicar até hoje vários estilos diferentes em vários mangás diferentes, a coisa é meio mutante (Sujeito G).

Quanto aos olhos grandes, característicos dos mangás, o *Sujeito D* ressalta: “só olhando a expressão facial dos [personagens] de mangá, as expressões demonstradas só no olhar dos grandes olhos deles, da pra se comover, é quase como se estivesse olhando para um ser humano de verdade”. Em contraponto o *Sujeito A* coloca: “eu gosto dos olhos grandes [...], mas isso não é pra todo mundo, tem gente que não gosta, que acha bizarro os jeitos dos personagens e os traços”.

Portanto, a partir dos relatos obtidos, observa-se que a visualidade do mangá é plural, bem como seus argumentos e narrativas. Isto vai ao encontro das

idéias de Rahde e Cauduro (2005), que dizem que a imagem pós-moderna é repleta de hibridações e metamorfoses obtidas, pelo inclusivismo de diversas formas de visualidades. Assim, tais imagens plurais e excessivas, produzem diversos significados ambíguos, imprecisos e contraditórios, característicos da pós-modernidade. Essas idéias também concordam com a revisão teórica deste trabalho, explicitada em capítulos anteriores, se analisadas pelo ponto de vista hermenêutico sugerido por Thompson (1995), no qual se pode interpretar formas simbólicas, e reconstruir essa interpretação e compreensão das formas (Rahde, 1997).

A partir dessas observações, analisou-se os depoimentos dos entrevistados na perspectiva estética.

d) Perspectiva do imaginário

Para analisar os depoimentos a partir desta perspectiva partiu-se do princípio:

Os mangás encaminham reflexões a serem analisadas numa perspectiva do imaginário.

Antes de tudo, deve-se entender que o imaginário não é algo concreto, mas sim um conjunto de sensações, crenças, afetos, sentidos, imagens, símbolos e

valores, que representam certa condição cultural do homem. Maffesoli (2005) afirma que na pós modernidade o imaginário se dá dentro de um estado coletivo, o qual chama de *tribalismo*. Nesse tribalismo, o imaginário do homem, como indivíduo, está inserido e é correspondente ao daquele grupo do qual faz parte, sendo para o autor inviável existir um imaginário individual.

Através dos depoimentos dos sujeitos, observaram-se os comentários que seguem:

Vários mangás tem temas muito cotidianos, histórias em escolas, estudar para o vestibular, isso ajuda bastante na minha relação com os personagens e a história. É legal pensar que as histórias são cotidianas, daí acontecem aquelas coisas fantasiosas e se pensa se não poderia acontecer aqui, comigo, estimula a imaginação e causa interesse (Sujeito B).

Outros comentários surgiram em relação aos personagens:

[...] eles [os personagens] tem sentimentos muito humanos, lutando pelas coisas que quer e mostrando ser o que é, [...] e quantas vezes a gente não se identifica com aquilo? Com aquela menina que levou um fora do namorado e depois encontra o seu verdadeiro amor no final da história. Colégios que mostram as histórias dos alunos que não vão bem e que são humilhados pelos outros, esse tipo de coisa a gente sabe que sempre acontece em algum lugar (Sujeito D).

Ainda sobre o mesmo assunto, o Sujeito A comenta: “[a identificação com os personagens], acontece por causa dos complexos dos personagens, aqueles complexos dos japoneses de se acharem inferiores, [...] eles transpassam os

sentimentos[...]”. O povo japonês “é um povo muito trabalhador, eles tem que trabalhar, trabalhar e trabalhar. Então o mangá mostra isso e o que os personagens pensam, um lado do que as pessoas gostariam de ser” (Sujeito E).

Via de regra, a concepção dos personagens de mangá é bem mais complexa que a dos quadrinhos americanos [...]. Por isso, se consegue passar muita carga dramática, às vezes só com o desenho, não precisa ter diálogo ou texto nenhum. Enquanto num quadrinho americano [...] , se não colocarem uma fala, não se entende o personagem. Mesmo assim eu não consigo pegar simpatia por personagens norte-americanos, como as que tenho com alguns de mangá, eles são muito mais críveis (Sujeito G).

Observando os recortes dos depoimentos, percebe-se que vão ao encontro das idéias de Maffesoli, quando ele afirma que:

[...] a imagem – do imaginário popular à imagens imateriais, passando pelos quadrinhos – sempre foi um lugar de refúgio, uma maneira de viver à dissidência, a expressão dessa utopia, sempre renovada, que é a busca de uma sociedade perfeita ou, pelo menos, de uma sociedade onde o peso do constrangimento e da necessidade seja menor. Onde os sonhos, os desejos e as fantasias que ela não deixou de suscitar, dos quais sempre desconfiaram todos os poderes, eclesíásticos, políticos e intelectuais (Maffesoli, 1995, p.138).

De acordo com os comentários dos entrevistados, o mangá torna-se popular ao aproximar o leitor do seu personagem, através do reflexo de um no outro (Maffesoli, 2005), uma empatia que é causada pelo herói pós-moderno, que tem franquezas, enfrenta dificuldades e nem a tudo vence. O herói pós-moderno, ou anti-herói (Rahde, Pase, 2005), torna-se mais crível, mais semelhante ao leitor, e é isso o que causa o *estar junto*, a sensibilidade em comum, identificando

experiências coletivas entre si. Por isso, segundo Rahde (2001), o imaginário é uma forma de mudança, de reapropriações de idéias e fórmulas anteriores, a fim de reconstruir soluções plurais, que convergem numa manifestação iconográfica. Então, o leitor torna-se capaz de transpor-se para o mangá ou personagem, vivenciando uma realidade não palpável, porém intensa, inerente apenas ao imaginário.

Seguindo as idéias de Maffesoli (1995), observa-se o que ele chama de *reencantamento do mundo*, um retorno da imagem negada. Esse reencantamento vem a acontecer na condição pós-moderna, em que surge um *mundo imaginal* no qual a maneira de pensar é perpassada pela imagem, pelo imaginário, pelo afetivo, pelas sensações, fantasias e sonhos. Perante essas idéias é que foram analisados os depoimentos, dentro de uma perspectiva do imaginário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS – O LUGAR DO MANGÁ

Este trabalho preocupou-se em uma compreensão do mangá, através da análise, principalmente de suas imagens, numa perspectiva da modernidade e da pós-modernidade. Fazendo isso, outra intenção surge: a de valorizar a produção e a publicação do mangá no Brasil, já que esta é, como citado ao longo da pesquisa, relativamente recente, porém, já muito importante no mercado brasileiro de quadrinhos.

Tendo em vista a pesquisa bibliográfica realizada, seguindo os passos sugeridos por Thompson (1995), observa-se que as histórias em quadrinhos, incluindo o mangá, tornam-se um importante meio de comunicação, a partir do entendimento de que os quadrinhos podem ser veículos de discussão de diversos assuntos (Rahde, 1997), estimulando e fomentando novos conhecimentos.

Nesta pesquisa, as noções de modernidade e pós-modernidade foram trabalhadas juntamente, uma vez que o procurado, foram pistas de características das imagens da modernidade e da pós-modernidade nos mangás.

A imagem na modernidade teve uma função de vanguarda, carregando consigo novas formas simbólicas, num ideal utópico de unificação e racionalização. No seu caminho à condição pós-moderna, as imagens foram sendo desconstruídas, fragmentadas e dissolvidas, tendo como resultado diversas releituras e reconstruções, criando formas simbólicas híbridas, plurais, distorcidas e instáveis. Essas mudanças acarretam um novo olhar, uma nova forma de representar e de ver o mundo, o reencantamento dele, sugerido por Maffesoli (1995), no qual essas imagens fazem parte de um coletivo e estão diretamente associadas aos cotidianos.

Essas novas imagens, nas quais permeia a pós-modernidade de forma crescente, conduzem a novas leituras, criando releituras que se constituem em novas percepções, acarretadas pelas mudanças dos processos imagísticos. Ou seja, o leitor de imagens – que passa pelas histórias em quadrinhos – busca através delas uma crítica, pela qual, organizando e interpretando suas idéias, suscita sentidos e coerências que atingem os afetos e o sensível.

É importante ressaltar que o objeto estudado – os mangás – compreendem opiniões das mais diversas: favoráveis, contrárias, de valores e morais diferentes, uma vez que é estudado um produto que não é oriundo da cultura ocidental, mas sim de uma cultura oriental da qual se tem apenas percepções e noções, que são passadas através dos meios de comunicação em geral.

Para tentar entender o motivo do consumo do mangá pelos brasileiros, foram feitas entrevistas com jovens leitores, as quais foram analisadas em perspectivas axiológicas, da comunicação, da estética e do imaginário. Em todas as categorias foi possível estabelecer relações entre os depoimentos dos entrevistados e a revisão teórica feita, surgindo possibilidades de interpretações hermenêuticas de acordo com Thompson (1995), sobre possíveis efeitos das imagens dos mangás no ocidente.

Quando analisadas as entrevistas numa perspectiva axiológica, observou-se que os valores modernos de bem e mal estão bastante presentes tanto nas idéias dos sujeitos quanto naquelas que regem os mangás. Porém, observou-se também que, na opinião dos entrevistados, valores incertos como os sentimentais, afetivos e emocionais, se tornaram mais importantes que os morais, nas histórias dos mangás. Essas mudanças de valores, dos racionais e concretos para outros, efêmeros, mutáveis e não convencionais, segundo Maffesoli (2005), são característicos da condição pós-moderna. Nela os velhos alicerces que sustentam a sociedade são questionados, surgindo novas morais mais flexíveis, e não rígidas como aquelas modernas, compondo então, um conjunto axiológico instável.

Na perspectiva da comunicação foi possível constatar que os mangás, não servem apenas como fonte de informação e forma de leitura, mas que também é um forte meio publicitário. O Japão é o país onde mais se consome quadrinhos no mundo inteiro (Luyten, 1987), o que criou um mercado muito maior do que

somente o editorial. A partir dos mangás de sucesso, o *merchandising* gera uma gigantesca gama de produtos que vão desde o animê, passando por jogos eletrônicos, brinquedos etc. Além disso, conforme foi visto na revisão teórica desta pesquisa, as revistas de mangás oferecem um grande espaço publicitário para a propaganda das mercadorias relacionadas aos mangás de sucesso. Apesar disso, o mangá também é utilizado de forma didática, salientando a capacidade de comunicação e informação do meio.

Outro fator comentado pelos sujeitos entrevistados, é a importância do consumo do mangá. Como as histórias têm um fim, ou seja, um número de edições limitadas, tornam-se mais fáceis de colecionar e o investimento é facilmente controlado e organizado, diferentemente de alguns *comics* americanos cujas edições são infindáveis.

Observando os depoimentos dos sujeitos, nota-se que no Brasil o mangá também tem influência no mercado de brinquedos e jogos, porém, com proporções muito menores, uma vez que não é um meio tão conhecido.

Também é importante salientar, que nem todos conhecem os mangás. Talvez, possa se arriscar supor, que a maioria das pessoas saibam reconhecer “um desenho japonês”, o que difere muito de conhecer os quadrinhos japoneses. Analisando as entrevistas, observa-se que isso se dá devido ao fato de o mangá ser consumido por um determinado tipo de público, ao qual ele afeta, não

extrapolando muito além desses limites. Ou seja, o mangá é um tipo de leitura de uma determinada *tribo* (Maffesoli, 2005).

Sob a perspectiva estética, fica muito claro perante as respostas dos sujeitos, que o mangá chama a atenção pela estranheza que suas imagens causam. Os olhos grandes, ritmos e efeitos de narrativa, e as figuras alongadas atraem a atenção do leitor ocidental exatamente por serem diferentes da estética dos quadrinhos do ocidente com a qual estamos acostumados. O hibridismo e a polivalência das imagens dos mangas, revelam-se capazes de comunicar, carregando consigo laços entre comunicação, informação e imaginário, mesmo do outro lado do globo. Isso implica na aceitação de novas imagens plurais, fragmentadas, heterogêneas e complexas, que fomentam o imaginário do leitor, transcendem as páginas, construindo relações que tangem o afetivo, o emocional e o onírico. É interessante perceber que o mangá suscita afeição, exatamente por sua estranheza, correspondendo ao que Rahde (1997) refere sobre as imagens pós-modernas, as quais contém formas simbólicas instáveis e mutáveis, agregando, exatamente devido à necessidade de novas fórmulas incertas, que estimulam novos pensamentos e compreensões através das expressões imagísticas.

Como já foi comentado, numa perspectiva do imaginário, observa-se que o mangá é eminentemente tribal, exatamente por exercer esse vínculo afetivo com os leitores, mesclando o imaginário individual com o coletivo, uma vez que a tribalização se dá em torno do afetivo, da necessidade da comunhão do estar

junto (Maffesoli, 2005). Assim sendo, no imaginário do manga os heróis e heroínas, muito perto dos anti-heróis por suas fragilidades, fraquezas e incertezas, partem da vivência direta do leitor para um mundo de sonhos e fantasias, no qual o próprio leitor pode viver a sua fantasia (Luyten, 1987).

Os heróis cotidianos dos mangás, bem como suas histórias, ainda que muitas vezes presos à auto-disciplina e à rigidez moral, o *yamato damashii* – espírito japonês – tão distante da realidade ocidental, compreendem uma certa sensibilidade alcançada pelos temas e cenários comuns e cotidianos de seus caracteres e histórias, que transportam os leitores para diversas dimensões: sejam elas viagens no tempo passado ou futuro, ou ainda atemporais e imaginárias (Luyten, 1987). É o reflexo do eu no outro (Maffesoli, 2005), que faz entrar nesse estado de comunhão, o reconhecer-se em meio ao fantástico. Uma possibilidade de fuga por meio da fantasia, que para alcançá-la é preciso sair de si mesmo para um mundo onírico, fechado em si mesmo, mas ainda assim, repleto de possibilidades (Luyten, 1987). Então, o sujeito envolto pelo imaginário torna-se capaz de compreender identificações e projeções, permeadas pelo afetivo e pelo emocional.

Após esses estudos e conjecturações, ainda assim seria duvidoso definir o mangá como moderno ou pós-moderno. Arriscando, a autora sugere dizer que, entre os *mangakas* por ela conhecidos, o grupo CLAMP é o que mais apresenta indicações pós-modernistas, exatamente pela extrema variedade de temas, gêneros, imagens e dinâmicas que utiliza. Ainda assim, falando agora dos mangás

em geral, o que se encontrou foram pistas, noções que levam a crer que eles passam por essas transformações, da modernidade para a pós-modernidade, seja através de sua globalização, saindo do oriente para encontrar-se em vários países do mundo, seja pelas suas imagens plurais, híbridas e polissêmicas, que estimulam novos significados e compreensões visuais; ou seja ainda pelo seu imaginário, seus heróis comuns e sofredores, que se integram com o leitor fazendo deles seus espelhos.

Desta forma, se retoma a questão-problema formulada ao início desta investigação, considerando tê-la respondido, bem como se acredita ter alcançado os objetivos propostos. Esta pesquisa, no entanto, não se esgota aqui, mas pode ser colocada como um ponto de partida para novas indagações e investigações futuras.

É evidente que os quadrinhos vêm formando e fazendo parte da história visual do século XX, e que “nestas imagens é possível encontrar a poesia e a prosa, o lúdico ou o drama para serem descobertos e incorporados na abrangência do conhecimento e do sensível” (Rahde, 1997, p. 188). Através do estudo que aqui se apresenta, pode-se entender o manga como mais uma dentre as várias expressões visuais que formam a história da comunicação do século XX, e que já começa com muita força e fôlego, nessa condição pós-moderna no início do século XXI. Qual rumo os quadrinhos japoneses tomarão daqui em diante é impossível profetizar, porém é certo que um espaço eles encontraram, e por isso

tornam-se importantes nessas novas construções de conhecimentos e sensibilidades visuais, tão plurais e tão ricas, capazes de reencantar o mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Obras:

ALVES, Lynn Rosalina. *Game Over: jogos eletrônicos e violência*. Salvador: UFBA, 2004. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, 2004.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 2000.

BAN, Toshio, TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka: uma biografia mangá – o nascimento do Osamushi*. São Paulo: Conrad, 2003.

BAN, Toshio, TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka: uma biografia mangá – o surgimento do mestre*. São Paulo: Conrad, 2004.

BAN, Toshio, TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka: uma biografia mangá – o sonho do artista*. São Paulo: Conrad, 2004.

BAN, Toshio, TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka: uma biografia mangá – a consagração do gênio*. São Paulo: Conrad, 2004.

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

BAUMAN, Zygmunt. *O Mal-Estar da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BUSCH, Wilhelm. *Juca e Chico - História de dois meninos em sete travessuras*. São Paulo: Melhoramentos, 12ª edição, s.d.

CANCLINI, Nestor García. *Culturas Híbridas – estratégias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós, 2001.

CAPPELLARI, Márcia Schmitt Veronezi. *A Comunicação nas Histórias em Quadrinhos On-line: A Arte-sequencial no Contexto Pós-Moderno do Ciberespaço*. Porto Alegre: PUCRS, 2004. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2004.

CAUDURO, Flávio Vinícius e RAHDE, Maria Beatriz. *Phillipe Druillet e a Pós-Modernidade*. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre: no. 24, julho 2004, p. 100-109.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

COELHO, José Teixeira. *Moderno pós moderno – Modos & Versões*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

COOK, Monte, TWEET, Jonathan, WILLIAMS, Skip. *Dungeons & Dragons – Livro do Jogador*. São Paulo: Devir, 2001.

DELUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

DENIS, Rafael. *Uma Introdução à História do Design*. São Paulo: Editora Edgar Blücher, 2000.

DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1997.

- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Coleção debates. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2001.
- FARIA, Mônica. *Duração no Mangá – Resultados de um Encontro*. Pelotas: UFPel, 2004. Monografia de conclusão de curso (Bacharelado em Design Gráfico), Instituto de Letras e Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2004.
- FOSSATI, Carolina. *A Comunicação Cinematográfica: uma perspectiva Moderna em Branca de Neve e pós-moderna em Harry Potter*. Porto Alegre: PUCRS, 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005.
- FUJINO, Yoko. *Narração e Ruptura no Texto Visual do Shojo-Manga: estudo das histórias em quadrinhos para público adolescente feminino japonês*. São Paulo: USP, 1997. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 1997.
- GRAVETT, Paul. *Mangá – Como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.
- GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 79 – 84.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.
- HOHFELDT, Antonio, MARTINO, Luiz, FRANÇA, Vera. *Teorias da comunicação – Conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis: Vozes, 2001.

HOLLIS, Richard. *Design Gráfico – uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JOHNSON, Richard. *O que é, afinal, estudos culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia*. Bauru: EDUSC, 2001.

LAKATOS, Eva Maria, MARCONI, Marina. *Metodologia do Trabalho Científico*. São Paulo : Atlas, 2001.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

_____. *Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. *O Poder e Difusão dos Quadrinhos Japoneses com Reflexo da Sociedade Nipônica*. São Paulo: USP, 1987. Tese (Doutorado em Comunicação), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 1987.

LYOTARD, Jean-François. *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro: José Olympo Editora, 1998.

MAFFESOLI, Michel. *A Trasfiguração do Político – a tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. *O Mistério da Conjunção – ensaios sobre comunicação corpo e sociedade*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MAFFESOLI, Michel. *Notas sobre a Pós-Modernidade – o lugar faz o elo*. Rio de Janeiro: Atlântica, 2004.

_____. *O Imaginário é uma Realidade*. Revista FAMECOS. Porto Alegre: no.15, agosto 2001, p. 74 - 81.

_____. *Mediações Simbólicas: a Imagem como Vínculo Social*. Revista FAMECOS. Porto Alegre: no. 8, julho 1998, p. 7 - 14.

_____. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e ofícios, 1995.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Ofício de Cartógrafo*. São Paulo: Loyola, 2004.

MATTELART, Armand e NEVEU, Érik. *Introdução aos Estudos Culturais*. São Paulo: Parábola, 2004.

MCCARTHY, Helen. *500 Manga – Heroes and villains*. Singapore: Barron's, 2006.

MOLINÉ, Alfons. *O Grande Livro dos Mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1977.

_____. *História das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1996.

MORIN, Edgar. *As Estrelas – mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

OKA, Arnaldo Massato. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 85 – 94.

RAHDE, Maria Beatriz, CAUDURO, Flávio Vinícius. *Algumas características das Imagens Contemporâneas*. In: XIV ENCONTRO ANUAL COMPÓS. Niterói: UFF, 2005.

RAHDE, Maria Beatriz, PASE, André,. *A América Latina de Mafalda numa Prospecção Pós-Moderna*. Intercom, Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

RAHDE, Maria Beatriz. *A gênese Estética na Comunicação Visual de Foster, Calkins, Gould e Raymond*. Belo Horizonte: Intercom, 2003.

_____. *Imagens de arte/comunicação. Tendências modernas & pós-modernas*. In: *Tendências na Comunicação*, v. 4. Porto Alegre: RBS, L&PM, 2001, p.22-29.

_____. *Imagem – estética moderna e pós-moderna*. Porto Alegre: Edipucrs, 2000.

_____. *Leituras Iconográficas e Pós-modernidade: da criação humana à criação do humano/máquina*. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre: no. 11, dezembro 1999, p. 75 -83.

_____. *Os Universos de Raymond e Druillet: releitura de imagens e reflexões pedagógicas*. Porto Alegre: PUCRS, 1997. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 1997.

- ROWLEY, Michael. *Kanji Pictográfico*. São Paulo: Conrad, 2006.
- SCHILLING, Mark. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. New York: Weatherhill, 1998.
- SCHODT, Frederik. *Manga! Manga! – The world of Japanese comics*. Tokyo: Kodansha, 1997.
- SCHUC, Cátia. *44 Anos de Barbie – Uma Visão de Comunicação no Imaginário da Contemporaneidade*. Porto Alegre: PUCRS, 2004. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2004.
- SODRÉ, Muniz. *Antropológica do Espelho – uma teoria da comunicação linear em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- TAYLOR, Steven, BORG DAN, Robert. *Introduction to Qualitative Research Methods – the search for meanings*. New York: John Wiley & Sons, 1984.
- THOMPSON, John B. *Ideologia e Cultura Moderna*. Petrópolis: Vozes, 1995.
- TORIYAMA, Akira, SAKUMA, Akira. *Mangaka – Lições de Akira Toriyama*. São Paulo: Conrad, s.d.
- VERGUEIRO, Waldomiro. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 15 – 26.
- WATSUKI, Nobuhiro. *Kenshin Kaden*. São Paulo: JBC, s.d.

Mangás:

AI, Yazawa. *Nana*. Disponível em <http://tsumi.kit.net/projetos/nana/nana.htm>, acessado em 9/11/2006.

AKAMATSU, Ken. *Love Hina*. São Paulo: JBC, 2002.

ARAWAKA, Hiromu. *FullMetal Alchemist*. Disponível em www.datorrents.com/download.asp?id8736&name=%5BRaw-Manga%5D%Fullmetal%Alchemist.torrent, acessado em 20/10/2006.

CLAMP. *Guerreiras Mágicas de Rayearth*. São Paulo: JBC, 2001.

_____. *Sakura Card Captor*. São Paulo: JBC, 2001.

_____. *X – 1999*. São Paulo: JBC, 2003.

_____. *Tokyo Babylon*. São Paulo: JBC, 2005.

_____. *Chobits*. São Paulo: JBC, 2003.

_____. *Angelic Layer*. São Paulo: JBC, 2005.

_____. *Tsubasa Reservoir Chronicles*. São Paulo: JBC, 2006.

_____. *xxxHolic*. São Paulo: JBC, 2006.

KOIKE, Kazuo, KOJIMA, Goseki. *Lobo Solitário*. São Paulo: Panini, 2004.

KURUMADA, Masami. *Os Cavaleiros do Zodíaco*. São Paulo: Conrad, 2001.

MARUO, Suehiro. *O Vampiro que Ri*. São Paulo: Conrad, 2004.

MIURA, Kentaro. *Berserk*. São Paulo: Panini, 2005.

NAKAYOSHI. Volume 5. Tokyo: Kodansha, 2006.

SAMURA, Hiroaki. *Blade – a lâmina do imortal*. São Paulo: Conrad, 2004.

TAKAHASHI, Rumiko. *Inu-Yasha*. São Paulo: JBC, 2002.

TAKEI, Hiroyuki. *Shaman King*. São Paulo: JBC, 2004.

TANAKA, Masashi. *Gon*. São Paulo: Conrad, 2003.

TEZUKA, Osamu. *Buda*. São Paulo: Conrad, 2005.

_____. *A Princesa e o Cavaleiro*. São Paulo: JBC, 2002.

TOGASHI, Yoshihiro. *Yu Yu Hakusho*. São Paulo: JBC, 2002.

TORIYAMA, Akira. *Dragon Ball*. São Paulo: Conrad, 2000.

_____. *Dr. Slump*. São Paulo: Conrad, 2002.

TSUDA, Masami. *Kare Kano*. São Paulo: Panini, 2006.

WATASE, Yuu. *Fushigi Yuugi*. São Paulo: Conrad, 2002.

WATSUKI, Nobuhiro. *Samurai X*. São Paulo: JBC, 2001.

WEEKLY SHOUNEN JUMP. Volume 21.22. Tokyo: Shueisha, 2006.

WEEKLY SHOUNEN MAGAZINE. Volume 21.22. Tokyo: Kodansha, 2006.

YOSHINAKA, Shoko, KANZAKA, Hajime. *Slayers*. São Paulo: Panini, 2004.

YUKI, Kaori. *Angel Sanctuary*. São Paulo: Panini, 2005.

Artigos em periódicos e em páginas na Internet:

PARENTE, Juliane. *O Efeito Mangá*. In: *Revista Bravo!*. São Paulo: no. 86, novembro, 2004, p. 46 – 49.

LUYTEN, Sonia M. *O Tripé Japonês*. In: *Revista Bravo!*. São Paulo: no. 86, novembro, 2004, p. 50 – 58.

THORN, Matt. *What Shoujo Manga Are And Are Not: a quick guide for the confused*. Disponível em: http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/index.html , acessado em 12/08/2006.

Páginas na Internet:

- *Adoro Cinema*: <http://www.adorocinema.com> , diversos acessos.

- *Anime Pró*: <http://www.animepro.com.br/index.php> , diversos acessos.

- *Anipike*: <http://www.anipike.com/> , diversos acessos.

-*Editora Conrad*: <http://www.conradeditora.com.br/>, diversos acessos.

-*Mangás JBC*: mangasjbc.uol.com.br/, diversos acessos.

- <http://www.sonoo.com.br/ReligioesnoJapao.html> , acessado em 02/10/2006.

-http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_do_Jap%C3%A3o, acessado em 02/10/2006.

Imagens em páginas na Internet:

- <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/spirited-away/spirited-away.asp>, acessado em 06/04/2006.

- <http://bdportugal.info/Comics/Misc/Artigos/Cronologia/index.html>, acessado em 24/03/2006.

- www.graphicnovels.brodart.com/images/books/yellow_kid.jpg, acessado em 24/03/2006.

- www.comic-art.com/history/chronol3.htm, acessado em 24/03/2006.

- www.magicalears.com/clipart/Classic%20Characters/Mickey%20Mouse/, acessado em 24/03/2006.

- www.dragaobrasil.com.br/materia/db99/holy.htm , acessado em 05/10/2006.

- <http://sailormusic.net/tracks/index-singles.html>, acessado em 11/11/2006.

- <http://www.zennoh.or.jp/bu/nousan/silk/07/ukiyoe-1dd.jpg>, acessado em 11/11/2006.
- <http://www.sonic.net/~anomaly/japan/manga/matom.htm>, acessado em 11/11/2006.
- http://ja.tezuka.co.jp/manga/sakuhin/images/picture/m029_p.gif, acessado em 18/11/2006.
- <http://artfiles.art.com/images/-/Masamune-Shirow/The-Ghost-in-the-Shell-I-Poster-C10120899.jpeg>, acessado em 18/11/2006.
- http://www.radiojunior.com/images/toon_zone_slump3.jpg, acessado em 18/11/2006.
- <http://content.answers.com/main/content/wp/en/thumb/2/23/275px-Ranma.jpeg>, acessado em 18/11/2006.
- <http://www.mangareviewer.com/img/previews/nana.jpg>, acessado em 18/11/2006.
- <http://www.zonanime.com/manga/tsubasa/perso/mokona.gif>, acessado em 18/11/2006.
- www.datorrents.com/download.asp?id8736&name=%5BRaw-Manga%5D%Fullmetal%Alchemist.torrent, acessado em 20/10/2006.