

1

O mangá no Brasil

1.1

O mangá no Japão

1.1.1

A História do mangá

É muito difícil imaginar o Japão moderno sem mangá. Afinal, as histórias em quadrinhos japonesas são consumidas à exaustão toda semana no Japão. Não apenas por crianças e pré-adolescentes como a maioria dos ocidentais poderia esperar, mas também por universitários, executivos a caminho do trabalho, donas de casa e até mesmo idosos. O mangá está literalmente em todo lugar. Aproximadamente 50% de todo o papel utilizado no Japão é destinado à impressão dessa que é atualmente uma das mais populares formas de comunicação do mundo.

Mas nem sempre o mangá gozou de tamanha popularidade, embora suas raízes sempre estivessem presentes na história do povo japonês. Apenas no final do século XIX o mangá começou a tomar forma definitiva, não simplesmente devido à cultura milenar do arquipélago, mas sobretudo devido à convergência dessa cultura com os novos horizontes trazidos pelos navios europeus e seus tripulantes, sendo o mangá talvez o primeiro exemplo da expressão que durante muitos anos carregou a política econômica do país: “conhecimento estrangeiro, espírito japonês.”

A palavra mangá significa rabiscos descompromissados, ou ainda imagens involuntárias, expressão que reflete muito bem o caráter gráfico de formas sintéticas, caricaturizadas e muitas vezes espontâneas presente no mangá desde sua pré-história. O termo se originou com o trabalho do artista de ukiyo-e (escritura do mundo flutuante) Katsushika Hokusai, que criou o *Hokusai Manga*, uma série de livros com ilustrações em 15 volumes de 1814 a 1878.

O *Hokusai Manga* consistia em representações do movimento do corpo humano e movimento muscular, além de ilustrações narrativas e cômicas

retratando a vida cotidiana, tema típico do ukiyo-e. Aliás, a representação do cotidiano de pessoas comuns é o tema mais recorrente no mangá até os dias de hoje.

Entretanto, a história do mangá começa bem antes do século XIX. Ainda no século XII, havia o emaki-mono, que consistia em uma única gravura de aproximadamente dez metros de comprimento em rolo que apresentava uma narrativa com o desenrolar do pergaminho, sendo uma das mais antigas formas de narrativa visual no mundo. Mas o desenvolvimento do mangá como forma de expressão institucionalizada só começa a ganhar força com o fim da era feudal no Japão, em meados do século XIX, quando a história do mangá se confunde com a própria História do Japão.



Trecho de um rolo de ukiyo-e

Com a Restauração Meiji (1853), o Japão terminava um período de forte conflito interno entre senhores feudais, voltando a ser comandado por um único imperador, que embora sempre presente na história do Japão, havia perdido seu poder de decisão sobre o arquipélago para os senhores de guerra feudais, os daimyô, que haviam fragmentado o poder do país entre si. Após 200 anos de seclusão devido a esses conflitos, o Japão reabre seus portos para o Ocidente. Isso também abre possibilidades de importação de material artístico proveniente da Europa, o que será de fundamental importância para o estabelecimento da linguagem do mangá.

O fator decisivo para o estabelecimento dessa linguagem é a chegada dos jornalistas europeus, que além de escreverem para os jornais, eram os responsáveis pelas charges políticas presentes nos periódicos da época. São essas charges que definitivamente serão o estopim para o desenvolvimento do mangá como uma forma de expressão única, de uma maneira bem parecida com a do

surgimento das tiras de quadrinhos (*comic strips*) nos jornais norte-americanos, como aconteceu com o Yellow Kid do jornalista Richard Outcault.

Os primeiros cartuns que chegaram a ser introduzidos no Japão foram do francês George Bigot e do inglês Charles Wirgman, dois jornalistas/chargistas europeus enviados para o Japão como correspondentes jornalísticos, sendo este último editor da revista de humor Japan Punch, contendo charges políticas e cotidianas bem-humoradas do Japão da época, bem como de sua política internacional. Nas palavras da professora Sonia Bibe Luyten:

Wirgman saiu de Londres para o Oriente, em 1857, como correspondente especial do Illustrated London News. Em 1859, chegou ao Japão, casou-se lá e fixou residência permanente. Em 1862, editou uma revista de humor, Japan Punch, e introduziu os japoneses no universo das charges políticas: 'os cartuns jornalísticos eram um novo tipo de humor e arte para os japoneses e tão fascinados ficaram que até editaram uma versão traduzida do Japan Punch.'

Wirgman é hoje considerado o patrono da moderna charge japonesa e a cada ano é realizada uma homenagem em seu túmulo em Yokohama. Wirgman freqüentemente usava balões em suas charges e Bigot, por sua vez, os arranjava em seqüência, criando um padrão narrativo.

Esse é um momento importante na evolução histórica dos mangás, quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento das histórias em quadrinhos como veículo de comunicação.⁶



Capa de Wirgman para o periódico Japan Punch

⁶ LUYTEN, S., *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, p. 101.

Mais tarde, no início do século XX, o ilustrador Rakuten Kitazawa, influenciado pelo desenho de Wirgman se tornaria o mais famoso e bem-sucedido chargista do Japão, tendo inclusive fama internacional. Ele foi o primeiro ilustrador japonês a criar quadrinhos seriados com personagens regulares e já adotava o termo mangá para designar seu trabalho. Sua primeira série, publicada no suplemento dominical colorido “Jiji Mangá”, era intitulada *Togosaku e Morubê passeando em Tokyo*.



Caricatura de Kitazawa

Entretanto, até então o mangá que existia na época era voltado para um público adulto, inteirado com as transformações políticas e econômicas do Japão, já que em sua totalidade o mangá continha uma grande tônica de charge política, remanescente do estilo de Wirgman adotado por Kitazawa e outros grandes

ilustradores da época. Só no fim da Era Taisho (1912-1925), partindo do precursor Kitazawa, as primeiras histórias infantis passaram a ser publicadas, como *Sho-chan no Boken*, de Katsuichi Kabashima e Shosei Oda, e *Manga Taro*, de Shigeo Miyao, além do famoso *Norakuro*, de Suiho Tagawa. Estes artistas ainda eram bastante influenciados por artistas estrangeiros como Winsor McKay e Richard Outcault, mas com o tempo foram desenvolvendo seu próprio estilo, não só em termos de forma e traço como também de narrativa.



Página do mangá Norakuro

Com o tempo, mais e mais artistas japoneses se dedicavam a escrever histórias em quadrinhos exclusivamente para o público infantil, fazendo com que o número de publicações voltadas para esse público crescesse muito na década de vinte, fazendo também com que cada vez menos material estrangeiro fosse traduzido

Essa tendência continuou: quadrinhos traduzidos têm pouca oportunidade de sucesso. Os artistas japoneses desenvolveram seu estilo próprio, único e bem nativo, e os leitores passaram a olhar os quadrinhos europeus e americanos como ultrapassados, sentindo dificuldades em se relacionar com eles. Além disso, as

diferenças de costume e cultura eram também uma barreira para a identificação com as situações e os heróis.⁷

Essa tendência ao fechamento do mercado editorial para produções estrangeiras é visível até hoje, uma vez que se nota muita dificuldade de se encontrar comics americanas ou européias nas lojas de mangá. Apenas um pequeno grupo de artistas de mangá acabam conhecendo alguns dos personagens mais populares como *Batman*, *Superman* e *Homem-Aranha*, utilizando-os, ocasionalmente, como referência para seus trabalhos.

Mas nos anos 1930, com o *crack* da bolsa americana, o Japão passou por um período de crise econômica que era refletida nos mangás. Presenciou-se também o fortalecimento do fascismo militar. Pode-se dizer que essa foi a primeira crise enfrentada pela florescente indústria do mangá, uma vez que os grupos ultranacionalistas e militaristas eram ferozes críticos dos mangás infantis da época, que passaram a ter histórias que tentavam consolar e amenizar o impacto da crise nas crianças. As histórias eram leves, cômicas e calcadas na evasão da realidade pela fantasia, seja para a selva (como foi o caso do mangá *Bonen Dankichi – Dankichi, o Aventureiro*, de Keizo Shimada), seja para o espaço (*Kasei Tanken – Expedição a Marte*, de Nobuo Oshiro), seja para o passado (o acima citado *Norakuro*).

É também nessa época que há uma primeira divisão rígida entre mangás para adultos e mangás para crianças, além de separar-se também mangás para meninos e para meninas. Até hoje, essa forte estratificação do mercado do mangá é uma de suas principais e mais fortes características em termos de publicação gráfica.

Já no período durante a 2ª Guerra Mundial, o mangá sofre outra crise. Sua produção é praticamente extinta nessa época, uma vez que os ultranacionalistas e militaristas julgavam ter de desviar todos os recursos econômicos utilizados na publicação dos mangás para outras áreas mais importantes para a economia japonesa. A quase totalidade da indústria gráfica estava voltada para o esforço de guerra. Nem ao menos às crianças era permitida a leitura de mangá. Os únicos mangás permitidos a serem publicados eram aqueles que faziam propaganda militar, todos os outros não eram permitidos devido ao forte controle de censura

⁷ LUYTEN, S., *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, p. 112.

do governo. Os próprios autores de mangás, caso não concordassem com os critérios da censura, eram banidos de suas profissões. E a situação perdurou até o fim da guerra, com a derrota do Eixo, do qual o Japão fazia parte, e sua conseqüente situação de esfacelamento político-econômico. O espírito japonês estava destruído.

Tal fato, entretanto, só veio a fortalecer ainda mais a estruturação da linguagem moderna do mangá, uma vez que deu origem ao fenômeno chamado *akai hon* (livrinho vermelho).

Os *akai hon* eram livrinhos de capa vermelha, impressos em papel muito grosseiro e muito baratos (o que era necessário para que fossem comprados, uma vez que o poder aquisitivo da população era muito baixo), mas que gozavam de um luxo que lhes foi negado no anos da Segunda Guerra: liberdade de expressão. Os desenhistas eram mal-remunerados, mas as forças norte-americanas de ocupação permitiam que desenhassem o que quisessem, desde que não atacassem os americanos. Esse foi um período de fervilhamento criativo que definitivamente abriu as portas do desenvolvimento do mangá e que permitiu que ele tivesse um alcance anteriormente impensável, já que foi o principal responsável pela reconstrução do espírito japonês, especialmente o infantil.

Foi também nessa época que despontou a figura de Osamu Tezuka, o Manga no Kami (ou deus do mangá), um dos desenhistas que trabalhou nos *akai hon*, e que praticamente sozinho recriou a linguagem do mangá até então, dando início à era moderna do mangá, a partir da década de 1960, sendo acompanhado por mestres como Shotaro Ishinomori, Reiji Matsumoto e Mitsuteru Yokoyama. São seus títulos de inegável valor e carinho, conhecidos inclusive aqui no Brasil, como *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*, no original), *Kimba, o Leão Branco* (*Jungle Taitei*) e *A Princesa e O Cavaleiro* (*Ribbon no Kishi*), e que ajudaram a dar a cara do mangá como é hoje conhecido.



Página do mangá Tetsuwan Atomu

1.1.2

O mangá e o japonês

O desenvolvimento do mangá durante o século XX apresenta até hoje repercussões tanto sobre a sua forma quanto sobre o seu conteúdo. Sua história também nos faz compreender um pouco melhor a forte ligação que o povo japonês nutre em relação ao mangá, ao ponto de grandes executivos e até idosos apreciarem sua leitura no seu tempo livre. Para tal compreensão, do relacionamento particular entre o povo japonês e o mangá é necessário entender o funcionamento da indústria atual do mangá no Japão.

Para começar, como qualquer outro setor do mercado, a indústria do mangá é rigorosamente estratificada: tanto de acordo com a faixa etária quanto de acordo com o sexo dos leitores. Existem mangás específicos para leitores masculinos e femininos desde a idade pré-escolar (3 a 6 anos), passando pela idade infantil (7 a 11 anos), adolescente (12 a 18 anos), universitária (ou jovens adultos, ainda muito próximo ao mangá adolescente, dos 19 aos 25 anos

aproximadamente), adulta (26 aos 45 anos) e idosa (46 anos em diante). Embora não haja um controle rigoroso de censura pelo governo (exceto nos casos de mangás com forte conteúdo sexual), os leitores atêm-se aos mangás correspondentes à sua faixa etária espontaneamente. Isto acontece porque o conteúdo desses mangás é exclusivamente voltado para o público ao qual ele é destinado. Um mangá infantil apresentará histórias mais simples, desenhos mais simples e arredondados e fantasiosos, contendo também em muitos dos casos material didático, uma vez que o mangá é utilizado como reforço do programa de ensino nacional. Já os mangás voltados para o público adulto, os chamados “sararimen” (salary men, empregados de uma empresa remunerados em inglês), usualmente mostram o cotidiano de homens de família no trabalho, com a família, fazendo serões, ajudando a reverter a situação financeira da companhia, apresentando reuniões de planos de negócios, saindo para jantar fora com os amigos após o expediente e outras situações adultas que não despertariam o menor interesse em uma criança, mas que ajuda os adultos a enfrentar a estressante jornada de trabalho ao escapar para o mundo descrito no mangá, relaxando e se distanciando por breves momentos das suas responsabilidades diárias. E aí está um dos grandes trunfos para o mangá ser tão popular no Japão: ele conta histórias de gente comum assim como seus leitores, com os quais estes últimos podem de imediato se relacionar.

Com relação ao mangá enquanto publicação, também existem algumas peculiaridades. De uma maneira geral, os mangás vendidos em livrarias e bancas de jornais são publicados em formato A4 a preços muito baixos, devido à péssima qualidade da impressão e pelo fato do papel ser reciclado (fato remanescente da época dos akai hon). Isso porque esse mangá, depois de lido é jogado no lixo para ser reciclado e utilizado para futuras publicações. Essas publicações, em sua maioria semanais, possuem entre 400 e 500 páginas, parecendo a nossa lista telefônica, com cerca de vinte histórias de autores diferentes por edição; a cada mês a editora publica junto com o mangá uma pesquisa com os leitores para que respondam quais são suas histórias favoritas naquele mês, se uma história não está sendo popular ela é cancelada para dar lugar a outras, gerando assim uma grande rotatividade de histórias e autores. As histórias mais populares chegam a ficar muitos anos em publicação gerando muito lucro para o seu autor, que é o detentor dos direitos de sua história e recebe uma parte dos lucros das vendas de produtos

referentes à sua criação como animações, jogos eletrônicos, lancheiras, camisetas, etc. Essas histórias também recebem reedições especiais, em formato de livro de bolso (os chamados *tanko hon*), em papel de melhor qualidade e melhor impressão e um preço um pouco maior conseqüentemente. Essas reedições, sim, são guardadas e colecionadas, uma vez que são compilamentos de uma única história abrangendo vários volumes lançados em intervalos regulares de dois em dois meses normalmente.

Com relação à sua forma, o mangá, embora nunca deixe de ser mangá (enquanto linguagem, por assim dizer), apresenta características específicas para cada público-alvo diferente. Um mangá para meninas adolescentes (*shoujo mangá*), por exemplo, terá um traço mais leve, suave, delicado, e efeitos visuais como flores, estrelas, penas encherão a página, buscando refletir o estado emocional das personagens; pouca atenção será dada para os cenários também. Já mangás para meninos (*shounen mangá*) terão desenhos mais carregados, grossos e dinâmicos. A atenção aos detalhes é mais cuidadosa, uma vez que nas histórias geralmente ocorrem grandes cenas de batalha ou conflitos interpessoais. A ação é a palavra de ordem no *shounen mangá*.

Semelhantemente à forma, o conteúdo das histórias, as tramas, as narrativas, também mudam de acordo com o público-alvo. As histórias de um *shoujo mangá* quase sempre são românticas, com um sutil toque de comédia (romântica também). Já o *shounen mangá* tem suas histórias voltadas para a aventura, seja de artes marciais, espionagem ou esportes com freqüentes partes de comédia.

Um outro aspecto fundamental do mangá é a sua relação com a escrita japonesa. O mangá é, entre outras coisas, usado como fundamental ferramenta no ensino do idioma japonês, desde a pré-escola até o colegial. O sistema ideogramático de escrita japonês, derivado do chinês, leva décadas para ser bem compreendido; um japonês, por exemplo, só conseguirá ler uma página de jornal por inteiro depois que sair da faculdade. Apenas um jornalista ou um escritor terá um vocabulário próximo à inteireza de *kanjis* (os ideogramas propriamente ditos) existentes e isso depois de muitos anos de estudo. Por isso, para auxiliar o processo de leitura e aprendizado tanto para crianças quanto para adolescentes, foi criado um sistema auxiliar de caracteres chamado *furigana*, onde o sistema silabário japonês, chamado *hiragana*, é colocado ao lado do sistema *kanji*,

ensinando para o leitor como se fala aquele determinado *kanji* ao colocar ao seu lado as sílabas que correspondem à sua pronúncia. E esse sistema é amplamente usado no mangá.

Mas não é apenas no ensino do idioma japonês que o mangá é utilizado como suporte e auxílio. Muitos mangás de muito sucesso também ajudam no ensino de ciências e história. O mangá infantil *Doraemon*, de Fujiko Fujio, em cada volume contém páginas em que o personagem principal, o gato-robô Doraemon ensina as crianças sobre assuntos como biologia, ao mostrar as várias espécies de besouro existentes, ou física, mostrando como acontecem os relâmpagos, tudo numa linguagem bem acessível para crianças de 6 ou 8 anos. Outro detalhe importante é que essas páginas educativas são publicadas de acordo com o calendário escolar japonês, de modo que elas sejam publicadas no mesmo período em que as crianças estão aprendendo um determinado conteúdo com o professor em sala de aula, tornando-se um reforço muito útil e prazeroso para as crianças.

Já os mangás que ensinam história são um caso à parte. Os chamados *jidai mono mangá* (mangá de relato histórico), são praticamente uma indústria por si só. Esses mangás acompanham figuras históricas ou eventos da história japonesa com uma grande riqueza de detalhes, desde as roupas de época e os brasões dos clãs feudais até as armas usadas em batalhas. Após as histórias propriamente ditas, o mangá dá uma linha do tempo dos eventos ocorridos no mangá e outros decorrentes, uma lista dos personagens apresentados e suas biografias completas e até mapas dos castelos e feudos onde se passou a história, bem como descrições das batalhas mais importantes. E dentro da linha *jidai mono* ainda existem dois tipos de história: a primeira, que acompanha a vida de personagens reais famosos como Nobunaga Oda e Takeda Shingen, dois dos mais famosos Shoguns do Japão feudal, e a segunda que acompanha eventos reais mas através de personagens e dramas fictícios, como é o caso da famosa série *Rurouni Kenshin* (*Kenshin, o Andarilho* de Nobuhiro Watsuki), que narra a história da Revolução Meiji pelos olhos de um samurai andarilho, Kenshin Himura, ele mesmo baseado em uma figura histórica.

Assim, se por um lado o mangá auxilia no ensino da própria língua japonesa e outras áreas do conhecimento, por outro lado, o próprio sistema de escrita ideogramática ajudou a consolidar a linguagem do mangá, uma vez que

ideogramas podem ser encarados como verdadeiras metáforas visuais para o seu significado, baseado em representações sintéticas de fenômenos da realidade, onde desenho e escrita se confundem. De maneira bem superficial, escrever no idioma japonês é praticamente o mesmo que desenhar. Existem, por causa disso, teorias que afirmam que a escrita japonesa ideogramática desenvolve uma predisposição para o raciocínio visual maior do que a da escrita alfabética romana.

A predisposição à uma forma visual de comunicação em decorrência da escrita foi citada há mais de cinquenta anos pelo cineasta russo Sergei Eisenstein, que percebeu uma ligação entre os ideogramas e o que ele chamou de natureza cinematográfica da cultura japonesa. Segundo ele, o processo de combinação de vários ideogramas pictográficos para expressar idéias complexas era uma forma de montagem que influenciou todas as artes japonesas e o ajudou também a entender o princípio de montagem de filmes.⁸

O próprio Osamu Tezuka afirmou que via os quadrinhos como um tipo de hieróglifos e que, na verdade, o ato de desenhar não é só um processo de fazer figuras, mas uma maneira de escrever uma história com um tipo singular de símbolo. E como vivemos numa sociedade extremamente visual, a ilustração é o esperanto da aldeia global.⁹

Finalmente, nas palavras de Noburo Nakano, da editora Shueisha: “As pessoas, hoje em dia, no Japão, pensam sob a forma da linguagem do mangá.” (LLOYD, in **Mainichi daily news**, 14. out. 1986.)

1.1.3

A forma do mangá

Além da própria língua japonesa, várias outras manifestações culturais, filosóficas e artísticas confluíram e confluem até hoje para a estruturação da linguagem visual do mangá. Abrangendo influências da pintura, poesia, caligrafia e outras formas de narrativa tradicionais japonesas.

⁸ LUYTEN, S., *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, p. 35.

⁹ *Ibidem*.

Shodô

O Shodô, por exemplo, técnica caligráfica japonesa, pode ser encontrado na força e na expressividade do gesto e do traço do mangá-ká (artista de mangá) ao desenhar e também na formação de onomatopéias. Na verdade, ainda hoje se discute se o shodô deve ser encarado como escrita ou como pintura, já que na verdade ele repousa sobre o vazio entre ambos.

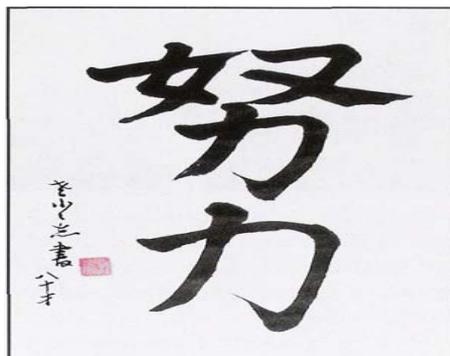
O shodô tem origens muito antigas, tendo sido criado a partir da incorporação de conhecimentos chineses pelo Japão por volta do século VII. A arte da caligrafia foi muito desenvolvida entre os monges zen como parte de seu processo de desenvolvimento espiritual. Nesse caso o shodô era utilizado como um tipo de exercício de meditação.

O shodô é uma arte que explora a beleza e a simplicidade espontâneas da linha, e cada pincelada é desenvolvida pelo momento de decisão. As pinceladas não são passíveis de correção. Para muitos artistas, o shodô é como a expressão da vida. Escrever tem um significado natural de expressão para o comportamento humano, que permite desenvolver a própria personalidade no trabalho.¹⁰

Em outras palavras, o shodô não tem como objetivo a perfeição da forma, mas a manifestação do espírito humano, seu estado emocional e mental; por isso não admite correções em sua execução. Não se pode corrigir uma linha no shodô, assim como não se pode mudar quem se é. Aperfeiçoe-se internamente e a linha acompanhará essa mudança. Essa é a premissa básica do shodô.

Esse ensinamento é fortemente explorado no mangá, que preza por uma representação não-mimética da realidade. O traço do desenho não significará apenas um ser humano, mas refletirá, muito além do estado de espírito da personagem, o estado de espírito do artista, projetado através da personagem para o papel. Não é raro encontrarmos em um mangá dois ou mais estilos de desenho feitos pela mesma pessoa. E é clara a veiculação de dois momentos emocionais distintos.

¹⁰SAITO, C., *O Shodô, o corpo e os novos processos de significação*, p. 29



Exemplo de shodô

Haikai

O *haikai*, poema de três versos, de cinco, sete e cinco sílabas respectivamente, igualmente de origem zen, também é uma forte influência sobre a linguagem do mangá. É derivado do *tanka*, poema clássico japonês de trinta e uma sílabas.

É uma prática que visa à contemplação, freqüentemente associada à meditação e que tem como alvo o alcance do *satori*, momento instantâneo e irrepetível de “iluminação”, onde toda dúvida se dissipa, mas não em favor de uma certeza. Busca-se a ausência de significado, o *Mu* (Vazio).

Geralmente, o *haikai* traz temas ligados à Natureza e outras figuras associadas ao Budismo e o *Zazen*.

Momentos de contemplação e suspensão da ação são recursos freqüentes no mangá, não como exemplos cristalizados de *satori*, apenas como registro de que ele em algum momento aconteceu, seja para o personagem, seja para o autor no desenvolvimento da sua obra.

Ukiyo-e

Como foi falado anteriormente, o *ukiyo-e* é outra grande influência sobre o linguagem do mangá. São pinturas em tinta e nanquim sobre tábuas de madeira ou papel de arroz, por vezes mostrando paisagens como as famosas *36 Vistas do Monte Fuji*, de Hokusai, por outras apresentando narrativas cotidianas, míticas ou de guerras.

Uma forte característica do *ukiyo-e* é a dissolução das barreiras entre o pictórico e o poético, entre a escrita e imagem, tornando quase impossível

distinguir e dissociar uma da outra (daí o sentido do nome “escritura do mundo flutuante”, uma vez que o significado daquilo posto no papel flutua, desliza, como diria Barthes, ora entendido como escrita, ora como imagem.) Tal termo também reflete o objetivo filosófico zen desta forma de arte: mostrar como o mundo é efêmero, passageiro e, portanto, cada momento merece ser vivido prazerosamente, em toda sua plenitude, característica essa fortemente presente no mangá, com seus desenhos descontraídos, descompromissados, caricaturais.

Como já foi falado, o artista de *ukiyo-e* que mais influenciou a criação do mangá foi Katsushita Hokusai (1760-1849), aliás, foi ele o criador do termo mangá. Suas ilustrações sempre tinham um forte traço caricatural, legado esse que só se fortaleceu ao se mesclar, através de artistas influenciados por sua obra, com as charges de Charles Wirgman e George Bigot.

A idéia de flutuação no *ukiyo-e* também tinha a ver com a expressão pintura de usos-e-costumes (*fuzoku-ga*), uma vez que o *ukiyo-e* tratava de representar situações da vida cotidiana japonesa, sempre em constante evolução e mudança, acompanhando a moda da capital e das grandes cidades da época, como Kyoto, Osaka e Edo (futuramente Tokyo). Assim também o mangá, para se manter atual e em contato com seus leitores, muda constantemente. Os personagens se vestem de acordo com o vestuário da moda nas ruas de Tokyo, usam as mesmas gírias. A própria rotatividade de histórias, como já foi explicado anteriormente, contribui para acentuar essa idéia de flutuação. O mangá, portanto, também é uma escritura do mundo flutuante.



Exemplo de ukiyo-ê

Choju-giga

Outra influência interessante sobre o mangá é o choju giga, séries de ilustrações cômicas, onde animais são representados desempenhando ações humanas. Embora tal fato seja comum hoje em dia em desenhos animados, essas ilustrações datam do século XII. Essas ilustrações eram feitas por monges budistas e eram críticas cômicas à sociedade da época.

O mangá deve muito ao *choju giga* com relação ao aspecto cartunesco de seus personagens, mesmo em histórias mais dramáticas.

Mas as influências internas não são as únicas presentes no mangá. Na verdade, ele é fruto de uma união entre essas influências filosóficas e artísticas do Japão antigo com as manifestações artísticas do Ocidente levada para o arquipélago, primeiramente através de Charles Wirgman e o Japan Punch, e depois através de Osamu Tezuka, que baseou muito de sua arte nos desenhos de Walt Disney que via quando garoto e nos filmes de Eisenstein, criando assim a linguagem do mangá moderno. De Disney Tezuka incorporou os desenhos arredondados, mais “macios”, lembrando crianças ou bebês mesmo os personagens mais amadurecidos. Já de Eisenstein, Tezuka herdou a técnica da montagem cinematográfica.

Aliás, a grande questão dos olhos desproporcionalmente grandes e brilhantes das personagens de mangás tem origem em duas lembranças muito fortes da infância de Osamu Tezuka. A primeira é do teatro Takarazuka. Composto apenas por mulheres, o teatro Takarazuka era um musical que apresentava diversas narrativas adaptadas de clássicos da literatura, tanto japoneses quanto estrangeiros. Tezuka dizia que, ao serem iluminados pelos fortes holofotes do teatro, os olhos das atrizes parecia crescer em tamanho, e pareciam ter estrelas brilhando dentro deles. A outra influência foram os olhos do desenho de Walt Disney, Bambi, que ajudou Tezuka a dar forma final àquilo que seria uma das características mais marcantes do mangá para os ocidentais.

Essas não são todas as influências para a formação da linguagem do mangá, apenas as principais. O fato é que o mangá chegou a finalmente ter sua forma atual após incorporar e amalgamar diversas manifestações artísticas e culturais de diversas origens e diversas épocas diferentes de maneira que elas

vieram a se mesclar e coexistir harmoniosamente na linguagem que hoje chamamos de mangá.



Exemplo de Choju giga

1.2

A viagem do mangá

1.2.1

Os imigrantes

Os imigrantes Embora o fenômeno mangá só tenha se manifestado de maneira definitiva no Brasil a partir dos anos 1990, as condições para tal fenômeno ocorrer estavam presentes desde o início do século XX, quando várias famílias de japoneses chegaram ao Brasil com o intuito de ganhar dinheiro trabalhando nas lavouras e plantações, enriquecer e voltar ao Japão. Essas famílias não vieram em decorrência de uma crise financeira no país – pelo contrário, em 1908, o Japão estava em pleno desenvolvimento econômico – mas para tentar a sorte grande, para acumularem capital aqui e voltarem enriquecidos para o Japão. Essas colônias foram estabelecidas basicamente entre o Paraná e o sul de São Paulo, onde o clima era mais similar ao de sua terra natal. Entretanto, gradualmente os colonos decidiram permanecer em solo brasileiro, fixando residência.

Atualmente, a população nipo-brasileira já passa de um milhão de pessoas, concentrando-se hoje, em contraste com a situação rural dos primeiros imigrantes, nos grandes centros urbanos, especialmente Curitiba, São Paulo e Rio de Janeiro, podendo assim, causar grande influência sobre a constante formação da cultura brasileira.

Mas a idéia da permanência em solo brasileiro gerou no imigrante japonês, assim como ocorreu com imigrantes de outras nacionalidades, um medo muito grande de acultramento das novas gerações e perda das suas raízes culturais, a chamada cabocliização ou acaboclamento, o que em um primeiro momento levou os imigrantes a se isolarem e colocar seus filhos em escolas especiais, construídas pelos próprios colonos, onde receberiam educação tradicional japonesa.

Dessa maneira, além da preocupação do envio dos filhos à escola brasileira, fosse no meio rural ou posteriormente no urbano, tomou-se também a iniciativa de criação de escolas japonesas, cujo principal objetivo era a manutenção da língua. O japonês também era falado em casa, e a maioria das crianças chegava à escola brasileira sem nunca ter ouvido a língua portuguesa. Além da escola japonesa, as crianças dispunham de outros elementos para um contato permanente com a língua, tais como livros e revistas de histórias em quadrinhos, com destaque às de cunho didático – shogakku – que abrangem a faixa etária dos 6 aos 12 anos(...) Se, para algumas crianças, aprender japonês nas escolas da comunidade podia ser encarado como um dever imposto pelos pais, a leitura dos mangás supria, de forma lúdica, as possíveis falhas na absorção da língua.¹¹

Assim, nas primeiras décadas do século XX, o mangá sutilmente chegava ao Brasil, ajudando a preservar a identidade cultural do imigrante japonês e a manter um contato atual com a sociedade japonesa e suas mudanças. Com o passar do tempo, foram surgindo em São Paulo, mais especificamente no bairro oriental da Liberdade, dezenas de sebos que vendiam um sem-número de publicações nipônicas, desde jornais e revistas até, sobretudo, mangás.

Esse movimento de importação dos mangás para o Brasil e seu contato com os descendentes dos imigrantes possibilitou o surgimento, a partir da década de 1960, de diversos artistas nipo-brasileiros que se projetaram no campo dos

¹¹LUYTEN, S., *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, p. 192.

quadrinhos brasileiros utilizando a linguagem do mangá em seu trabalho. Entre eles, Paulo Fukue, Claudio Seto, e Julio Shimamoto. Mais recentemente, na década de 1990, desenhistas e ilustradores nipo-brasileiros como Érica Awano, criadora da série de histórias em quadrinhos *Holy Avenger*, e Fábio Yabu, criador da série *Combo Rangers*, alcançaram muito sucesso entre crianças e adolescentes com seu trabalho igualmente inspirado na linguagem dos mangás.

Finalmente, no ano de 1984, o mangá deu seu passo definitivo para sua inserção na sociedade brasileira com a fundação da Abrademi, a Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações, que se originou na década de 1970 na cadeira de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação e Artes da USP numa fusão com a Associação dos Amigos de Mangá. Mais tarde, outros clubes e associações de apreciadores de mangá surgiram por todo o Brasil, assim como surgiram também revistas em quadrinhos criadas por fãs (fanzines), que imitavam a linguagem gráfica do mangá japonês, fortalecendo e firmando um mercado em potencial para a “invasão mangá” que dar-se-ia nos anos seguintes, não através dos mangás em si, mas através da televisão.



Página da HQ “Samurai”, de Claudio Seto

1.2.2

A televisão como veículo

A indústria cultural infanto-juvenil japonesa é baseada no tripé mangá-animê-video game. Uma série de mangá de sucesso se torna um animê, que se torna um jogo...

Os desenhos animados japoneses (animê), em sua grande maioria, são adaptações para a televisão dos mangás de grande sucesso. Uma vez que um mangá faz muito sucesso com sua publicação, um estúdio de animação compra os direitos de exibição da obra na televisão, vídeo e cinema e começa a produção da animação, passando uma parte dos lucros para o autor do mangá e acompanhando de maneira relativamente fiel o roteiro do mangá original. A série é dividida em temporadas, que são elas mesmas divididas em capítulos semanais que são acompanhados por milhares de crianças e adolescentes no Japão, uma vez que a quase totalidade dos mangás que são transformados em animê são aqueles voltados para meninos e meninas, o *shounen mangá* e o *shoujo mangá*.

A partir da década de 1960, o Japão já despontava como uma potência industrial-econômica, fazendo parte então do grupo de países industrializados chamados Tigres Asiáticos, países da Ásia que se industrializaram tardiamente e que exportavam bens industrializados com preços muito baixos. Nesse processo, um dos bens de exportação que passaram a ser comercializados para fora do Japão foram os programas infantis para televisão. A televisão era ainda uma invenção recente e a questão da tecnologia era um dos fortes pontos da indústria japonesa, sempre buscando produzir com o que há de mais avançado em tecnologia. Por essa razão o Japão foi um dos países que mais cedo possuía um sistema de transmissão televisiva, com emissoras bem estabelecidas e com uma variedade na programação realmente grande para a época. Dentro dessa programação se encontravam vários programas infanto-juvenis que, devido a essa política econômica de exportação do Japão, vieram a também ser conhecidos nos EUA, Europa e Brasil.

Entre esses primeiros programas, encontravam-se a série *National Kid*, garoto-propaganda da indústria japonesa de rádios National e *Gigantor*, desenho

animado baseado no mangá de Mitsuteru Yokoyama, cujo nome da obra original era *Tetsujin 28* (Homem de Ferro número 28).

Além disso, a televisão ajudou na veiculação desses programas, uma vez que ela não requer a leitura verbal escrita para se compreender a ação, o texto era trocado pela locução e pelo diálogo e pelas próprias imagens. A própria natureza cinematográfica dos animês, descendente do mangá de Osamu Tezuka e da montagem de Eisenstein, já oferecia uma predisposição dos mangás em serem transpostos para animação, linguagem para a qual efetivamente foram transportados com sucesso.

Logo os animê entraram no mercado estrangeiro, ainda de forma suave na década de 1960, mas já causando impacto dada a diferença de qualidade visual e dinâmica entre eles e os desenhos de Hanna-Barbera, Warner Bros. etc. Fora a qualidade visual, os animê apresentavam uma narrativa visual de uma dinâmica nunca antes vista no Ocidente, diretamente extraída da narrativa do mangá, como já foi dito, e que chamava muito a atenção das crianças da época. Já no final da década de 1960 e início da de 1970, o número de animês transmitidos no Ocidente subiu consideravelmente. Produções como *Astro Boy*, *Speed Racer*, *Battle of the Planets* e *Star Blazers*, fizeram muito sucesso com sua exibição e uma série de produtos licenciados, como camisetas, lancheiras, brinquedos e até histórias em quadrinhos feitas por americanos, seguindo o padrão das comics americanas.

Muitas dessas produções chegaram ao Brasil graças à presença de descendentes de japoneses trabalhando nas emissoras brasileiras e que conheciam o potencial das produções infantis nipônicas.

A década de 1980 continuou com essa tendência. Produções de grande sucesso no Japão como *Macross* (aqui conhecida como *Robotech*, graças à edição americana do programa) e *Zillion* (que veio para o Brasil através da Tec Toy, licenciada da empresa de jogos eletrônicos japonesa Sega, detentora dos direitos sobre a série e criadora da pistola de luz de brinquedo de mesmo nome) aportaram na programação infantil das manhãs de segunda a sexta.

Até o início da década de 1990, várias séries de animê já haviam passado no Ocidente, inclusive Brasil, sempre com uma boa aceitação, mas nunca chegando a ser uma unanimidade ou um fenômeno de popularidade. Até mesmo o animê longa-metragem de cinema *Akira*, baseado no mangá de Katsuhiro Otomo passou em um número limitado de salas brasileiras e embora tivesse aclamação da

crítica, não chegou a ter uma projeção que rivalizasse com as produções norte-americanas da Disney e outros estúdios de animação ocidentais.

Mesmo assim, os primeiros passos já haviam sido dados, mercado estava pronto para o início da invasão...

1.2.3

O Boom do mangá

Em 1994, ia ao ar pela primeira vez pela hoje extinta Rede Manchete o animê *Cavaleiros do Zodíaco*, que rapidamente se tornou fenômeno de público e vendas, tendo sido acompanhado por uma fortíssima campanha de marketing. O desenho foi o ponto focal para solidificar no Brasil a presença e o gosto pelo animê e pelo mangá. Some-se a isso o período propício da economia brasileira e o surgimento da internet no Brasil, como principal veiculadora de informações para os fãs brasileiros. O desenho foi extremamente privilegiado por uma ferrenha campanha de marketing e inúmeros produtos licenciados chegaram ao Brasil através da empresa japonesa de brinquedos, produtora de animação e detentora dos direitos da animação, a Bandai. O Brasil estava no início do Plano Real, idealizado pelo então presidente Fernando Henrique Cardoso, e a situação econômica do país em termos de importações e exportações era propícia para a chegada de muito material estrangeiro importado, além disso, o consumo da população brasileira aumentou consideravelmente, especialmente no setor de lazer e indústria cultural. O animê *Cavaleiros do Zodíaco* se utilizou disso para se firmar definitivamente no país.

Este desenho, ou melhor ainda, o mangá que originou a série (no Japão, é bastante comum que um mangá de muito sucesso se torne um desenho animado e se torne uma miríade de outros produtos licenciados), apresentava um grupo de cinco garotos, órfãos, que foram recolhidos por uma organização, com o fim de serem treinados em diversas partes do mundo para se tornarem defensores da deusa Atena; como parte do seu treinamento, aprendiam a usar uma chamada “cosmo-energia” para desferir ataques que rachavam montanhas ou invertiam a queda de fortes cachoeiras e a cada um era dada uma armadura que simbolizava a constelação que os protegia. Esta era a premissa básica da trama do mangá. Se

fosse uma história em quadrinhos nos moldes das que nos são apresentadas pelo mercado americano, as quais nós já nos acostumamos, ela teria entrado em nossa cultura sem muito alarde. O problema foi que a cada embate contra os outros cavaleiros, que buscavam destruir a deusa Atena, grandes jatos vermelhos banhavam a tela, para desespero das mães e para alegria da crítica, que tratou de taxar os desenhos japoneses de corruptores da infância e incentivadores da violência nas crianças, que nas brincadeiras de colégio passavam a encarnar seus heróis prediletos que distribuía socos na velocidade da luz e eram capazes de ultrapassar qualquer obstáculo simplesmente pela força de vontade.

Nessa mesma época vários outros animês seguiram esses mesmos passos. Essa grande onda de animês na televisão fez crescer o interesse do público pelo assunto e levou à criação de diversas revistas especializadas sobre o assunto, entre elas podem ser citadas Herói, Animax, Anime Dô, que publicavam matérias sobre os animês que passavam na televisão assim como também traziam notícias sobre as novidades do próprio mercado de animês japoneses. Foi através dessas publicações nacionais que a grande parte do público infanto-juvenil a quem essas revistas eram destinadas descobriu que todos os desenhos animados que eles acompanhavam na televisão tinham sua origem em histórias em quadrinhos japonesas que se chamavam mangá. Foi através desse movimento de divulgação que o interesse sobre o mangá tomou força o suficiente para então, anos mais tarde, tornar viável a publicação desses mangás aqui no Brasil, devidamente traduzidos para o português.

Mas até que isso ocorresse, várias séries de animê passaram na televisão brasileira, firmando o gosto do público infantil pela linguagem do mangá e, acima de tudo, acostumando-o a ela, uma vez que, como já foi dito, o animê compartilha da mesma linguagem narrativa e gráfica. Aos poucos, as crianças brasileiras foram aprendendo a “ler mangá”, fazendo com que impacto de ler um mangá não fosse tão grande. A única grande dificuldade que os leitores teriam de enfrentar era o fato de um mangá, assim como toda publicação e textos japoneses, se ler da direita para a esquerda, ao contrário do nosso sentido de leitura tradicional da esquerda para a direita. Para sanar esse problema, até hoje as editoras colocam na primeira ou última página do mangá uma explicação sobre como se deve ler um mangá.

EI, CUIDADO! VAI COMEÇAR PELO FIM???

Olá! Seja bem-vindo ao mangá Vagabond! Talvez você ainda não tenha percebido, mas esta revista é diferente das outras que você já leu. Isso acontece porque este é um mangá, ou seja, uma história em quadrinhos feita no Japão, que possui suas próprias características. Por exemplo: os quadrinhos são, em sua maioria, desenhados a nanquin, por isso os mangás são publicados em preto e branco.

Ao ler esta revista, você vai perceber outra característica dos mangás: o traço estilizado dos personagens e os olhos, em muitos casos maiores para passar maior expressividade em caso de espanto ou raiva, por exemplo.

Mas, atenção! Existem algumas diferenças entre ler uma história em quadrinhos brasileira e um mangá. A principal é que devemos sempre ler da direita para a esquerda. Observe as ilustrações ao lado:

Pode parecer um pouco estranho no começo, mas logo você vai se acostumar a ler este mangá de verdade! A série Vagabond é um sucesso no mundo inteiro, e agora você vai descobrir o porquê! Bom divertimento!



Figura 1
Note como a revista deve ser aberta do lado inverso ao que estamos acostumados.



Figura 2
Os quadrinhos são lidos de cima para baixo, como ocorre aqui no Brasil. A diferença é que a leitura segue da direita para a esquerda, na ordem mostrada pelos números na ilustração.

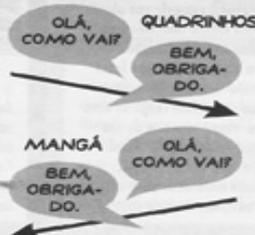


Figura 3
Da mesma forma, os diálogos dos personagens também são lidos da direita para a esquerda.

Exemplo de página de instruções de como se ler um mangá

Foi então a partir do ano 2001, que editoras como a JBC e Conrad passaram a publicar séries originais de mangá traduzidas para o português. Antes disso, o mercado editorial de quadrinhos no Brasil tinha hegemonia das gigantes americanas Marvel e DC Comics. Nessa mesma época, a qualidade das HQ's americanas dessas duas editoras tinha caído muito, deixando um terreno livre para a entrada de material novo.

Hoje em dia, as publicações de mangá no Brasil ocupam praticamente metades das vendas de HQ's e os índices continuam subindo. Hoje o mercado conta com mais de trinta séries diferentes já em publicação e com mais a caminho.

O sucesso do mangá no Brasil também se espalhou para outras áreas. Atualmente no Brasil existem convenções nacionais de mangá e animê que contam com a participação de figuras importantes do mercado de mangá e animê do Japão. Também houve a criação de cursos de mangá para ensinar ao público

infantil como desenhar “no estilo mangá”. Além disso, praticamente toda produção gráfica para o público infantil no Brasil hoje em dia se inspira, em graus variados, na linguagem dos mangás. Um bom exemplo é a linha de sucos Kapo, da Coca-Cola.



Imagem do desenho “Cavaleiros do Zodíaco”

1.2.4

A expansão atual

As tendências do mercado brasileiro ainda apontam para um crescimento do mangá no Brasil. Ainda há a previsão por parte das editoras JBC e Conrad de um maior número de títulos vindos do Japão, tanto de mangás como também de animês.

No mercado internacional, filmes como *Kill Bill*, a série *Matrix*, *As Panteras* e *Missão Impossível*, têm se utilizado da linguagem do mangá e feito muito sucesso entre o público, demonstrando a força da narrativa visual do mangá. A tendência aqui também é que a utilização dessa linguagem, aliada à crescente evolução das tecnologias cinematográficas, seja cada vez mais presente.

1.3

O acultramento do mangá

1.3.1

A barreira da linguagem

O primeiro grande problema que temos ao estudar o mangá ao ser trazido para o contexto cultural brasileiro é a questão de se transpôr a barreira entre as línguas. É evidente que o idioma e a escrita do português são completamente diferentes do idioma japonês e sua escrita ideogramática. Como então duas culturas tão diferentes podem se comunicar? É sabido que as línguas têm um abrangente, porém finito espectro de possibilidades de representações. Cada língua é seu próprio universo. Entretanto, existem áreas de intersecção entre esses universos, onde significados casam; uma bicicleta para um brasileiro também vai ser uma bicicleta para um japonês. E ainda existem outras áreas particulares para cada universo, onde um significado existe para outra língua mas não é sequer explicável na outra; o termo satori, já mencionado aqui anteriormente, simplesmente não tem uma tradução equivalente no português. E qualquer tentativa de aproximação de significado conseguiria no máximo tangenciar o escopo do significado original. Essa é a barreira da linguagem, que segundo o famoso dizer de Roland Barthes, não impede de dizer, mas obriga a dizer. (Barthes, 1978, p.14)

Assim, no processo de tradução, segundo Walter Benjamin, a “perda” de informação no processo é uma característica constitutiva, inerente ao movimento tradutório. Grande parte, portanto, da informação cultural e lingüística presente no mangá em sua origem é perdida para o leitor brasileiro. Pode-se dizer, assim, que o mangá traduzido, lido por um brasileiro, não é o mesmo mangá lido por um japonês, em seu formato original.

Entretanto, o processo de tradução também pressupõe, segundo Benjamin e Julio Plaza, invenção. Tanto por parte do tradutor quanto por parte do leitor.

Por parte do tradutor, que se encarregará da tradução dos diálogos e das onomatopéias, ao se deparar com expressões intraduzíveis, ele poderá se valer de expressões semelhantes para transmitir uma determinada informação, ou ainda buscar uma expressão totalmente diferente, mas que seja ainda melhor para

veicular o significado que o próprio tradutor deseja transmitir, avançando de certo modo para além do original. Além disso, a distância temporal entre o mangá original e o traduzido contribui para facilitar esse processo de transcrição (termo utilizado por Benjamin para designar o movimento tradutor de invenção sobre o original), uma vez que, ao se traduzir um mangá, o decorrer do tempo permite que o tradutor olhe para o original como uma força do passado, podendo re-significar o texto para o momento presente da tradução.

Já por parte do leitor, a lacuna de significado, deixada pela tradução do original para o traduzido e, ainda mais, entre o leitor japonês e o leitor brasileiro, é preenchida por este último, segundo seu próprio referencial, gerando um novo significado e uma nova leitura. É importante lembrar que mesmo que o texto dos diálogos tenha sido traduzido, as imagens pictográficas continuam as mesmas do original, e, como vimos anteriormente, são fruto de um longo processo de agregação de diversos referenciais artísticos e culturais específicos que a grande parte dos leitores brasileiros desconhece e, portanto, não consegue decodificá-las em profundidade. É aí que entra a questão da transcrição, pois o leitor preencherá a profundidade de significado da imagem com o seu próprio referencial.

Sendo assim, a barreira entre as linguagens funciona mais como um espaço para a criação, gerando novas leituras, novas interpretações e novos discursos, enriquecendo ainda mais o universo do mangá.

1.3.2

Incorporação à cultura brasileira

Dado o grande sucesso dos mangás e dos animês com o público infantil, é fácil afirmar que o mangá se tornou um forte novo elemento no universo infantil no Brasil.

Com muita frequência, vê-se nos colégios e em casa crianças desenhando seus personagens de animê favoritos (*Pokemon*, *Dragon Ball...*), imitando as atitudes de seus ídolos de papel e celulóide, Bradando nomes de golpes absurdos em meio a lutas de mentirinha.

Já os adolescentes, de maneira geral, vão a encontros e convenções nacionais e regionais de animê e mangá (AnimeCon, em São Paulo) e se fantasiam de seus personagens favoritos (Cosplay). Há também uma procura

crescente por cursos de língua japonesa e cursos de desenho que ensinem como desenhar um mangá.



Página da HQ brasileira "Combo Rangers", de Fabio Yabu

Por outro lado, o mangá assusta a maioria dos pais e psicólogos infantis dado o alto grau de violência (e sexualidade em alguns casos) presente nessas produções japonesas, temendo que elas sejam influências negativas para a personalidade de seus filhos. Essa crítica tem sua origem no fato de que, em nossa cultura, acredita-se que desenhos animados e histórias em quadrinhos fazem parte exclusivamente do universo infantil. Entretanto, no Japão, mangás e animês são produzidos para faixas etárias distintas, todos têm seu público-alvo muito bem definido, abrangendo desde crianças até adultos. Além disso, o Japão é um país com um dos índices mais baixos de criminalidade do mundo, se a influência dos mangás fosse tão negativa, a situação seria inversa. Mangá e animê são coisas sérias no Japão e por isso, são também tratadas com seriedade.

Um outro dado importante e positivo com respeito à incorporação do mangá ao repertório visual infanto-juvenil brasileiro é o maior desenvolvimento, crescimento e aprimoramento deste, dada a natureza da narrativa visual do mangá. O contato da criança com os mais variados sistemas visuais permitirá que seu vocabulário visual se desenvolva exponencialmente e lhe oferecerá mais ferramentas para explorar e compreender o mundo à sua volta.

1.3.3

Questões sobre a recodificação

A incorporação do mangá à cultura brasileira, e sua conseqüente tradução acarreta uma série de questões de natureza lingüística, cultural e social que merecem ser refletidas e estudadas enquanto produção gráfica e de comunicação no Brasil. A análise do mangá por esse espectro poderá nos ajudar a compreender o processo de formação de nossa cultura e sua conseqüente ligação com as outras culturas que a originaram. Assim como identificar novas abordagens no estudo e no ensino da comunicação visual no país, levantando aspectos até então não pensados.

Em primeiro lugar, o mangá produzido no Brasil, por um brasileiro, pode ser considerado mangá, mesmo sem trazer consigo a mesma carga cultural que é presente no mangá japonês e que é a principal responsável por sua criação?

Outra questão é se o mangá é realmente prejudicial psicologicamente para a criança brasileira, ou toda a discussão não passou de um discurso ideológico que se recusou a enxergar a diferença entre culturas?

Até que ponto o discurso gerado pelos fãs de mangá brasileiros (ainda alternativos, minorias como grunge, góticos...) se assemelha ou difere do discurso do mangá no Japão?

A atração que o mangá exerce é devido apenas à sua forma ou também às histórias, às narrativas, aos discursos dentro dos mangás?

Essas são apenas algumas das questões que podem ser levantadas para estudo, e embora respondê-las não seja o objetivo principal deste trabalho, uma compreensão melhor do escopo e do alcance dessas questões demanda um estudo mais aprofundado do mangá enquanto objeto significativo, passível de ser estudado pela semiótica, sua relação com as outras mídias visuais e sua possibilidade de inserção como linguagem nesses meios, que é o foco do próximo capítulo.