

4

Suki no Dankai... (Não há limites...)

Neste capítulo discutiremos a presença do mangá em um contexto estranho ao seu, o ocidental, em termos de linguagem visual.

Já nos embrenhamos pelo universo interno do mangá, seu microcosmo, e observamos suas particularidades em termos gráficos, culturais e narrativo-sintáticos.

Também exploramos as relações estabelecidas entre o mangá e o seu *habitat*, seu macrocosmo, na forma dos meios de comunicação no contexto da sociedade japonesa contemporânea com os quais ele se comunica diretamente e vimos uma rede de interrelações calcada na “linguagem“ do mangá, que une em torno de si praticamente todas as expressões da indústria do entretenimento infanto-juvenil no Japão.

Agora, de posse de tal conhecimento e análises práticas, veremos, finalmente, como o mangá se comporta em um contexto estranho ao seu, mais uma vez em termos de linguagem e apropriação visual e sob quais parâmetros ele vem sendo “re-lido” e “incorporado” em manifestações da cultura pop-alternativa no ocidente.

De modo a analisarmos estes parâmetros de releitura era necessário entender o funcionamento sintático e gráfico do mangá por dentro e por fora, de modo a estabelecermos um padrão de critérios a serem avaliados nessas releituras do mangá por um contexto cultural alheio ao do próprio mangá. Pois inevitavelmente, este passa por um processo dúplice de tradução. O primeiro com relação aos próprios contextos idiomáticos aos quais ele é submetido e o segundo, de natureza intersemiótica, aos contextos midiáticos em que ele é inserido.

Por fim, iremos analisar os próprios processos tradutórios aos quais o mangá vem sendo submetido sob a ótica da “criatividade”, ou melhor, como o mangá (na verdade, qualquer tipo de forma de expressão) pode ser utilizado para se “reler” velhos conceitos e velhas sintaxes visuais ocidentais e lhes oferecer soluções inusitadas nos mas diversos campos de atuação do designer, cuja profissão primordialmente o ensina a ler imagens.

4.1

A verdadeira mãe da invenção

É sempre difícil se traduzir um texto. Os campos semânticos entre dois idiomas, mesmo similares, nunca são idênticos, suas estruturas sintáticas e de organização lógica nunca são exatamente paralelas. O tradutor, como foi atestado por Benjamin, sempre se encontra numa posição desagradável: a de nunca conseguir expressar com pureza e fidelidade o pensamento de um idioma em outro, gerando-lhe uma espécie de “melancolia tradutora”.

E como Barthes salientou, é igualmente difícil se traduzir informação verbal em visual-pictórica, pois o caráter inerentemente polissêmico das imagens as impossibilita de serem objetivamente transportadas para o mundo dos pensamentos verbais e abstratos, dos quais as próprias imagens, para serem veiculadoras de sentido denotativo e objetivo, são dependentes.

O mesmo acontece entre dois meios de comunicação efetivamente visuais (ou primordialmente não-verbais). Embora sejam repletos de códigos próprios de construção e estruturação, esses meios nem sempre são capazes de veicular mensagens visuais idênticas entre si, como vimos no caso entre cinema e quadrinhos.

O abismo entre dois códigos quaisquer nunca parece ser provido de ligamentos e conexões entre si, o que gera a tal “melancolia tradutora” definida por Walter Benjamin. Entretanto, cabe ao tradutor construir sua própria ponte, ou ao menos disponibilizar as suas plantas, de modo que cada viajante possa construir sua ponte do jeito que melhor desejar. A isto, Julio Plaza refere-se como “tradução criativa”: utilizar o próprio abismo da falta de significado como matéria-prima para construir seu próprio, ou simplesmente não construir significado algum, como é o costume do pensamento zen-budista japonês, simplesmente vislumbrando pelas frestas de significado o Vazio e se contentando com isso.

Mas na nossa objetiva cultura ocidental, o vazio é preenchido com a capacidade humana da inventividade e da imaginação. E no caso da tradução intersemiótica isto significa levar o traduzível para lugares onde jamais seriam originalmente pensáveis.

Vamos aqui discutir como se aplica a tradução criativa na intersemiótica e como se construir um modelo de intersemiose e ou intermediático, de modo a construirmos uma releitura do meio alvo, aquele que comportará a tradução do meio, linguagem ou idioma original.

4.1.1

Unindo as pontas

É evidente a distância não só geográfica quanto cultural entre Japão e Brasil, como pudemos ver nos capítulos anteriores. As metas e objetivos de uma cultura são sensivelmente diferentes da outra. Como McCloud comentou sobre a diferença entre o Japão e o ocidente: “enquanto nossa cultura preza o chegar lá, a cultura japonesa parece ser mais interessada com o estar lá.”

Tal fato, como pudemos atestar pelo mangá, causa sensíveis diferenças entre os meios e produções artísticas entre as duas culturas. Vimos também que este mesmo fato, segundo Fenollosa e Eisenstein, é advindo das próprias naturezas do sistemas de escrita de ambos. Como, então, seria possível construir uma ponte através do abismo que separa não só diferentes culturas, mas, sobretudo neste caso, dois sistemas de pensamento completamente distintos?

Como aplicar um material de origem tão diversa dentro de nossa cultura?

Obviamente, o material nunca será apropriado de forma que retenha o seu sentido original, mas o choque provocado por sua inserção artificial em outra cultura já seria o bastante para causar o efeito desejado: o impacto do novo.

Além disso, a própria natureza “fascista” da linguagem ajuda neste processo, uma vez que qualquer linguagem (verbal, especificamente) possui a capacidade de incorporar elementos estranhos a ela em algum momento e integrá-los ao seu campo semântico próprio, da mesma forma que o português incorporou o “OK” inglês, a “esfiha” árabe e tantos outros exemplos, embora sempre seja possível haver desvios semânticos entre o sentido da palavra no idioma original e o transposto. (Não usamos aqui o termo significante pois no caso de idiomas que possuem sistemas de escrita distintos, como o português e o japonês, os próprios significantes serão construídos de maneiras diferentes.)

Dessa forma, uma vez que qualquer código ou linguagem, para ser decodificado, precisa necessariamente passar pelo domínio da linguagem verbal-

simbólica, o mesmo fenômeno de transposição pode ocorrer no âmbito da comunicação visual.

Ademais, mesmo que a “imagem” seja considerada como uma espécie de “esperanto” entre os idiomas, nem sempre a mesma imagem produz o mesmo sentido para duas culturas de línguas distintas, assim precisa-se, mais uma vez, da “ponte das palavras”.

E é exatamente desta incongruência exata de significados em dois campos semânticos e da sua capacidade de incorporação de termos estranhos que surge a “tradução criativa”, pois a capacidade de incorporação de uma imagem, termo, ou característica sintática (que aliás são não raras tratados como os famosos ruídos no processo comunicacional) provenientes de um idioma por outro mantém constantemente suas portas abertas para quaisquer tipos de influência que venham nos assaltar por quaisquer meios de comunicação, e a falta de precisão semântica quanto a sua tradução possibilita uma interpretação mais aberta e livre do seu uso, de forma que o termo possa ser reinventado.

Por um outro lado, analisando este processo pelo ponto de vista da fidelidade na tradução, é desejada a manutenção de sentido do termo no seu campo semântico original no seu novo campo, a criatividade se instaurará nos diferentes meios e caminhos que o significante pode fazer para se ligar com seu significado em seu novo *habitat*. Explicaremos este processo exemplarmente na parte 4.3 deste capítulo.

4.1.2

De quantas maneiras você quiser

Embora as maneiras de se traduzir processos semânticos, sintáticos ou simples semas de uma linguagem para outra sejam os mais variados, dependendo sempre do tradutor e do resultado que este deseja obter, vamos nesta pesquisa estabelecer um processo metodológico próprio, baseado nas experiências intersemióticas de Julio Plaza, de modo a estabelecer um padrão uniforme de análise para as traduções inermidiáticas já ocorridas da relação mangá-ocidente.

Em primeiro lugar, o mangá, como já observado no capítulo 2, possui várias camadas de sentido simultâneas que cooperam para produzir sua mensagem

final. Isto implica construir um modelo que se encarregue da análise também da simultaneidade dessas camadas, da mais superficial até a mais profunda.

Em segundo lugar, queremos elaborar um modelo limitado, que preze por analisar apenas os elementos de maior interesse nesta pesquisa, focando nos aspectos gráficos e sintático-visuais do mangá.

E em terceiro e último lugar, desejamos que o modelo seja capaz de analisar tanto aspectos intersemióticos, no caso de tradução de signos em si de um sistema para outro, quanto aspectos intermediáticos, na tradução de características da sintaxe de um meio visual para outro, e como as traduções em si foram feitas, que processos foram envolvidos na produção.

Postas as diretrizes básicas para o nosso modelo, vamos então verificar como ele pode ser construído...

4.1.3

Como é que se faz?

Sigamos, então, para a construção do modelo. Sua base está na identificação dos elementos traduzidos do mangá para o novo meio e da operação intersemiótica como proposta no capítulo 3. E sua metodologia de aplicação segue os passos seguintes:

1. Isolar as características levantadas na pesquisa efetuada no capítulo 2, as mais peculiares ao mangá enquanto meio de comunicação visual. Junto a isso, estabelecer em camadas o nível de superficialidade ou profundidade sintática de tais elementos na sua peculiaridade na “linguagem” do mangá, serão estes elementos os buscados na análise das traduções, um conjunto finito de estruturas características e, preferencialmente, pertencentes a camadas de profundidade sintática distintas no mangá;
2. delimitar as estruturas pertencentes a este conjunto; seu critério de elaboração será agrupar um elemento de cada camada de profundidade distinta, estas camadas de profundidade se relacionam com os tipos de análises levantadas sobre os signos usados pelo mangá no capítulo 2; via de regra, estas estruturas não são o mangá em sua totalidade, apenas o

simbolizam, sendo utilizadas enquanto estereótipos do mangá de acordo com as informações levantadas nesta pesquisa (e não baseado nos lugares comuns do mangá enquanto é compreendido na sociedade ocidental);

3. uma vez delimitadas estas estruturas, é necessário salientar a relação entre suas manifestações gráficas no mangá, seus significados, ou sensações que passam ao leitor na narrativa, e as técnicas usadas para concebê-las; esta relação, que forma o processo semiótico completo dentro do mangá é de suma importância para se compreender a natureza da tradução desse processo para outro meio, ou melhor, sua relação com o processo semiótico correspondente no outro meio.

Com o modelo estruturado podemos passar para sua aplicação e à operação intermediática em cada um dos exemplos aqui apresentados. O modelo é apresentado integralmente nos anexos desta pesquisa. Resumidamente, são estes os elementos pertencentes ao conjunto que compõe o modelo intermediático, do nível mais profundo ao mais superficial:

1. Justaposições (englobando suas sete possibilidades);
2. Still shots, uma tradução gráfica do “satori” (vide anexos);
3. Onomatopéias;
4. Linhas de movimento.

Uma vez construído o modelo, é hora de estabelecer a sua metodologia de aplicação. Primeiramente, é necessário definir quais os alvos de sua aplicação, para onde a “linguagem” do mangá foi traduzida, uma vez que este modelo não se preza a elaborar traduções, mas analisar as já existentes no contexto da cultura ocidental de uma maneira mais abrangente. E antes disso é, portanto necessário identificar por quais meios de comunicação na sociedade ocidental o mangá já vem sendo mais abertamente apropriado. E embora sua presença ainda não seja presente na veiculação de publicidade e Design gráfico (ao menos enquanto linguagem, e não motivos), os próprios quadrinhos americanos vêm já há alguns anos tentando incorporar elementos do mangá em seu contexto, como é possível se ver em alguns comics das editoras Marvel e DC Comics.

Além dos próprios quadrinhos, o cinema comercial hollywoodiano tem mostrado um interesse inicial, mas já bastante promissor, pela “linguagem dos mangás”, através de filmes como *Matrix*, *Kill Bill* e *As Panteras*, que vêm “bebendo” um tanto da influência dos quadrinhos japoneses com vistas a produzir, basicamente, seqüências de ação mais dinâmicas e inovadoras do ponto de vista visual. Tal movimento, aliás, faz parte do recente “boom” das adaptações de quadrinhos americanos para o cinema.

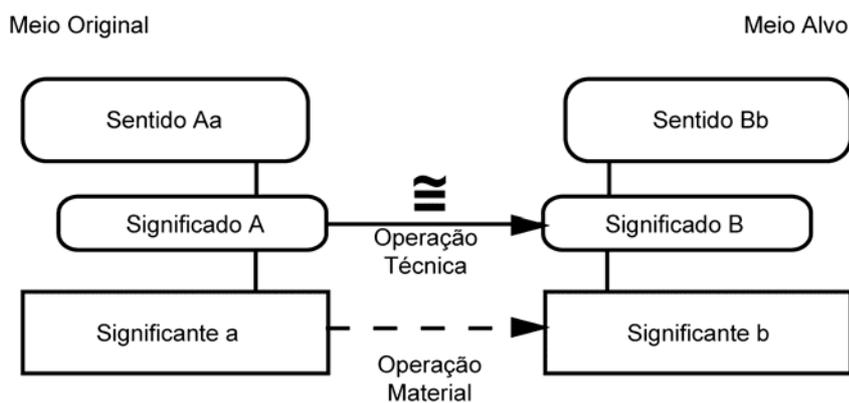
Entretanto, não estamos aqui falando meramente de personagens de quadrinhos, sejam americanos ou japoneses, traduzidas ou adaptadas para o cinema, mas especificamente da linguagem cinematográfica sendo utilizada para “emular” o funcionamento da sintaxe dos quadrinhos, como se pode ver em filmes recentes como *Sin City*, *Homem-Aranha 1 e 2* e *Hulk* (que aliás, nos reserva uma surpresa mais do que agradável para esta pesquisa...).

Focado o universo a ser explorado, vamos aqui definir os critérios metodológicos de aplicação do modelo intermediático através da efetuação da operação intersemiótica entre este modelo e os filmes a serem analisados:

1. Com o modelo intermediático do mangá definido, assiste-se ao filme-alvo, que teve em sua linguagem elementos da sintaxe do mangá incorporados, procurando elementos paralelos entre os elementos do modelo e a narrativa visual do filme;
2. a identificação desses paralelos se dá, primeiramente, devido ao conhecimento prévio do filme e de sua conexão com o mangá ou com quadrinhos de um modo geral, e, em segundo lugar, se vale do olhar do designer, com experiência em análise visual e narrativa de filmes, quadrinhos e vídeo, tendo também posse dos conhecimentos levantados nesta pesquisa, ou seja, um olhar com o repertório preparado para identificar relações visuais entre ambos os meios;
3. Caso haja a identificação das estruturas do modelo dentro do filme, será feita a comparação entre estes dois através da operação intersemiótica desenvolvida no capítulo 3, levando estas pequenas adaptações obedecendo as regras que seguem;

4. A imagem concreta do signo (símbolo) no meio original será o significante “**a**”, a técnica utilizada para construir tal signo no meio original será chamada significado “**A**”, pois é a regra sintática propriamente dita, e o sentido que este conjunto veicula ao leitor através da imagem será chamado sentido “**Aa**”;
5. No meio-alvo, o processo semiótico-simbólico é reproduzido para depois ser relacionado ao primeiro seguindo a mesma lógica tipológica, a saber: significante “**b**”, significado “**B**” e sentido “**Bb**”;
6. Através dos significados, faz-se a relação entre os dois processos semióticos, como numa relação matemática de “igualdade” (de equivalência desejada ou idealizada, na verdade), fechando a operação intermediária;
7. A partir, então, da relação entre os dois significados e os dois sentidos, obtêm-se a natureza da tradução.

A operação procede graficamente segundo o seguinte esquema:



Os resultados, de acordo com a natureza das relações, são obtidos pela discrepância ou similaridade entre os significados e sentidos, como segue:

1. mesmos significados e mesmos sentidos: tradução icônica, pois, entre as mídias, houve apenas um aumento de taxa estética, produzindo uma sensação de analogia entre as duas obras;
2. significados diferentes e sentidos iguais: tradução indicial, pois as características do meio tradutor são de tal modo imponentes sobre os elementos traduzidos que os caracteres físicos do meio são acentuados, embora busque-se uma relação direta com o meio traduzido;
3. significados iguais e sentidos diferentes: tradução simbólica, pois não há nenhuma semelhança direta entre o resultado do movimento tradutório e o elemento traduzido em seu meio original, este foi completamente incorporado pelo meio tradutor, fazendo ocorrer uma transcodificação;
4. significados e sentidos diferentes: tradução simbólica, idem ao anterior.

É necessário lembrar que o próprio Plaza não cristalizou sua tipologia das traduções e nem se almeja fazer isto nestas operações, uma vez que se sabe ser possível encontrar uma tradução simbólica com traços indiciais e vice-versa e etc. Dessa forma, também esta classificação não é estanque, e sim um guia para se compreender os processos tradutórios de um meio para outro com maior clareza e especificidade. Além disso, embora se trate de uma operação fundamentalmente lógica, a operação intersemiótica depende do olhar do tradutor, que não lida aqui com uma linguagem matemática (ainda que também seja digital), “dura”, mas com a linguagem verbal, poética, conotativa e interpretativa, assim como com a comunicação visual, polissêmica e fluida. Assim, a tradução intersemiótica ainda se encontra sujeita a mais de uma interpretação e a inúmeros movimentos tradutórios distintos e possíveis.

4.2

Amigos, cheguei!

Antes de podermos aplicar o modelo intermediático (intersintático?, intergramático?, intersimbólico?, intercódigo?), é necessário esclarecer alguns pontos com respeito à natureza do próprio modelo e sua aplicação em um contexto

mediático ocidental, de modo que possamos delimitar sua área de atuação, de modo a melhor validá-lo e oferecer critérios mais concretos para sua utilização.

4.2.1

Razão de ser

Em primeiro lugar, o modelo intermediático aqui desenvolvido não é o mangá propriamente dito, mas sim uma interpretação e síntese deste através de olhos de um pesquisador brasileiro, ocidental, alheio à forma de pensamento que uma linguagem ideogramática, como o japonês, proporciona aos seus falantes pátrios. É por um olhar alfabético que este modelo veio a existir; o que não significa que o modelo se torne inválido, mas sim que já tenha passado por um processo de tradução consciente no momento em que os mangás que possibilitaram seu surgimento vieram parar nas mãos de um brasileiro. Sendo assim, todo o conhecimento e reflexões teóricas gerados sobre justaposições, “pillow shots”, “satori” são subordinados a este tipo de pensamento.

Como Barthes começa seu livro “Império dos Signos”, esboça-se aqui uma nação imaginária, com uma língua fictícia, com conjuntos de signos específicos à qual gostaríamos de dar o nome de Japão; entre estes conjuntos de signos e de códigos específicos existe um referente a uma forma de arte seqüencial em quadrinhos muito peculiar e muito particular à qual daremos o nome de mangá. Este é o nosso objeto geral de estudo; vamos estudar sua linguagem, seus trejeitos, sua relação com os outros códigos presentes nesta ficto-nação e aí gerar um espaço novo, uma nova ilha, da qual podemos examinar nosso próprio porto seguro de fora, com outros olhos e, como objetivo final, procuramos um meio de pensar nossos próprios códigos de novas maneiras, com novos objetivos.

E é nesse ponto que nossa pesquisa se baliza, na capacidade do ser humano em criar ou transcriar através do contato com o novo, mesmo que o novo seja apenas uma criação de sua mente de tentar incorporar aquilo que lhe é estranho. Não a apropriação do novo, mas a apropriação de sua própria projeção do novo, como lhe é apresentado e como lhe é possível perceber. Talvez aí esteja a resposta para o fascínio que o oriente causa ao ocidental; não pela estranheza do oriente em si, mas ver na sua projeção por nós percebida a nossa própria estranheza e peculiaridade.

E é também neste contexto que entra a tradução intersemiótica. A apropriação de um código, artificial e externo aos nossos, do qual podemos nos apossar, desmembrar, revirar e ver nele refletidas nossas próprias limitações. Assim dele pegamos o que é estranho e incomum a nós e o fazemos nosso, apenas para mais uma vez torná-lo comum. Aí está a melancolia do tradutor, ver que seus esforços para renovar, para transformar, duram apenas alguns segundos, para mais uma vez voltar ao ponto de partida. A tarefa do tradutor não tem fim.

Por outro lado, acabamos por conhecer os limites de nossas próprias realidades, fabricadas, sobretudo, pela linguagem. Vemos um limite e nele sabemos que podemos pisar. E podemos ficar ainda mais felizes em saber que, por mais que para além seja o caminho incerto, o próprio limite nos mostra que há algo além, seja lá o que fôr. Ainda há motivos neste mundo para respirarmos aliviados...

Em segundo lugar, é necessário compreendermos que o modelo foi feito para funcionar num contexto ocidental, nacional até. Pois toda a reflexão gerada sobre o ideograma, as justaposições e o mangá em geral foram geradas sob um ponto de vista alfabético e, portanto, suas descobertas apenas funcionariam neste contexto. Falar o que foi falado do ideograma como uma nova forma de composição de pensamento e idéias não faz o mínimo sentido no seu contexto original. Portanto, há de se restringir o uso deste modelo para situações dentro de um contexto, senão brasileiro, ao menos ocidental.

Em terceiro lugar, este modelo intermediático não tem como objetivo final a tradução de signos propriamente ditos. O que se almeja conseguir aqui, como já vimos no capítulo 3 não é a tradução ou incorporação de um signo ou termo de uma linguagem para outra, mas manipular uma linguagem como se fosse a outra. Compartilhando duas linguagens (no sentido amplo) de uma mesma classe de elementos sintáticos, ritmo, enquadramento, textura, cor, escala, etc. (que seriam as “técnicas” mencionadas no passo 3 da montagem do processo semiótico de cada estrutura sígnica do conjunto intermediático), é possível manipular um ou mais elementos de uma linguagem de modo a se comportarem com se fossem pertencentes à outra. Quanto às diferenças de limitações físicas de uma linguagem para a outra, neste aspecto residirá a tradução intersemiótica propriamente dita, com o efetivo transporte tradutório de uma linguagem para outra.

A tradução intermediática é usada neste contexto como subterfúgio e estímulo para a atividade criativa em uma determinada área, buscando na apropriação de um meio a apresentação do novo em um outro.

Via de regra, as traduções intermediáticas aqui trabalhadas sob essa terminologia são na verdade, desdobramentos da intersemiose proposta e desenvolvida por Plaza em sua tipologia das traduções, pois

Este tipo de tradução opera pela contigüidade instituída, o que é feito através de metáforas, símbolos ou outros signos de caráter convencional. Ao tornar dominante a referência simbólica, eludem-se os caracteres do Objeto Imediato, essência do original. A tradução simbólica define *a priori* significados lógicos, mais abstratos e intelectuais do que sensíveis.³¹

Como é o caso das estruturas de sintaxe de uma linguagem ou forma de comunicação, símbolos por “natureza”. Plaza vai mais além e afirma que

a Tradução Simbólica se relacionará com seu objeto por força de uma convenção, sem o que uma conexão de tal espécie não poderia existir, pois como o símbolo consistirá numa regra que determinará sua significação. Neste caso a tradução é *transcodificação*.³²

E é justamente uma transcodificação que estamos fazendo, pois a tradução intermediática consiste, como já estabelecemos, não na tradução de signos de um meio para outro, e signos aqui entendidos enquanto sua materialidade icônica, mas das regras (códigos) presentes em um sistema comunicacional que fazem estes ícones e índices funcionarem em um determinado meio seguindo determinados parâmetros de comportamento.

São estas regras, enquanto símbolos, que pretendemos estudar com relação ao seu transporte tradutório para outros meios. E não existe apenas uma forma de traduzir estas regras ou estruturas sintáticas de um meio para outro. Reproduzindo a tipologia de Plaza para este nível de tradução, a tradução simbólica ainda pode ser efetuada de forma icônica, tendendo a aumentar a taxa de informação estética, mas desprovida de conexão dinâmica com o original que representa; indicial, tendo uma relação de contigüidade por referência que se resolverá na sua

³¹ PLAZA, J. *Tradução intersemiótica*, p. 93.

³² *Ibidem*.

singularidade, acentuando os caracteres físicos do meio que acolhe o “símbolo”; ou até mesmo simbólica, se relacionando com seu objeto por força de convenção.

Nestes termos, a tradução intermediática que descrevemos nada mais é que um desdobramento e um aprofundamento da tradução intersemiótica de caráter simbólico proposta por Plaza.

E em quarto e último lugar, o modelo apresentado foi elaborado com o intuito de servir como base de análise de traduções já efetivadas apenas, e não para a criação de novas traduções. Este modelo poderia funcionar com este propósito muito bem, entretanto a operação de equivalência ainda teria um de seus lados vazio e precisaria ser preenchido pelo tradutor que, para alcançar um resultado desejável, precisaria indagar-se sobre os seguintes aspectos:

1. Para qual meio de comunicação o mangá, ou qualquer outra forma de expressão, será traduzido? Qual o suporte em que se encontra? Este tipo de indagação permitiria ao tradutor refletir sobre as diferenças entre as sintaxes desses meios, suas semelhanças e diferenças, o que o ajudaria a visualizar o que poderia ser traduzido e de quais formas, pois como veremos, nem todas as estruturas podem ser traduzidas de todas as formas.
2. Qual tipo de tradução mais se adequa à estrutura que se gostaria de traduzir? Estruturas mais profundas de sintaxe, como as justaposições, são mais dispostas a serem submetidas à traduções simbólicas, por exemplo, por já se tratarem de estruturas simbólicas por excelência, o que não impede de serem traduzidas ponto-a-ponto, tudo depende das características físicas do meio para onde se traduzirá as estruturas e de suas semelhanças com o meio original.
3. O que seria melhor em cada caso? Permitir que o público receptor identifique a origem das estruturas traduzidas ou deixá-las subentendidas, ocultas?
4. Para quem está se traduzindo estas estruturas? É de suma importância que se tenha consciência não só do contexto social em que se encontra o

público-alvo do projeto que pode envolver um tradução intermediática, mas do repertório por eles dominado; se as estruturas traduzidas não fizerem parte deste repertório, se mudanças muito bruscas ou radicais forem efetuadas, corre-se o risco dos receptores não compreenderem ou rejeitarem a mensagem transmitida; se, porém, a tradução for executada de uma maneira moderada, conjugando-a a estruturas já presentes no repertório do público, a possibilidade de sucesso na comunicação é positivamente maior e abre-se a possibilidade do público incorporar estas estruturas ao seu próprio repertório; se, por outro lado, as estruturas forem muito pertinentes ao repertório de um segundo público-alvo, a sensação de familiaridade e reconhecimento destas estruturas será instantâneo, mas aí corre-se o risco de má interpretação da mensagem, uma vez que ela pode ser vinculada ao contexto original do que foi traduzido e não seja este o objetivo da mensagem com a tradução, o que nos leva de volta ao ponto 3 acima.

Estas reflexões ajudariam o tradutor a completar e balancear a operação intersemiótica de modo que esta fosse concluída com sucesso. Entretanto, uma coisa é definir o processo lógico por trás da prática; efetua-la já envolve uma série de outros fatores que podem ou não dificultar o processo de realização da operação *in loco*. É preciso que o tradutor tenha um domínio de ambos os meios que ele manipula e as ferramentas e técnicas envolvidas em ambos os ofícios de modo que a operação seja concluída com o máximo de fidelidade ao seu projeto lógico que aqui definimos.

4.2.2

As partes de quase um todo (detalhes e peculiaridades da metodologia)

Com relação ao próprio modelo intermediático, existem partes ou elementos sintáticos de um meio que não possuirão paralelo em outro, ou então cuja tradução pode fugir ao contexto do mensagem do meio-alvo.

Por exemplo, falamos no capítulo 2 sobre a dinâmica da espessura de traço nos desenhos figurativos do mangá e como esfacela-se o detalhamento da área ao

redor das personagens ou objetos de primeiro e primeiríssimo plano para dar-lhes mais ênfase e tridimensionalidade ao quadrinho. Estas técnicas e efeitos são determinados pelas limitações físicas do suporte e do material envolvido no processo de criação do mangá e são absolutamente desnecessários no transporte para o meio cinematográfico, por exemplo, onde o volume dos objetos e o foco de câmera ajustável cumprem o papel de fazer a distribuição tridimensional dos objetos na planura do telão de cinema. O uso destas técnicas enquanto estruturas sintáticas para tradução, entretanto, pode encontrar novas soluções dependendo de um terceiro conexto de utilização, enquanto recursos gráficos mais abstratos em vídeos, animações, publicidades e cartazes. Neste caso, suas traduções seriam predominantemente simbólicas, pois são fruto de convenções e distorções visuais que acomodariam estas estruturas ao seu novo uso, mais inspirado no original do que dele copiado.

O mesmo tende a acontecer com signos culturais no mangá, como o sangue jorrando do nariz para simbolizar luxúria ou a gota de suor nas têmporas para simbolizar vergonha, desta vez devido ao contexto cultural discrepante. Embora sempre haja formas de se traduzir estes signos, seu uso e mensagem passariam incompreendidas por uma sociedade que não compartilha do mesmo repertório do povo japonês. Seu uso em traduções também ficaria assim restrito a usos especiais.

Desta forma, a construção de um modelo intermediático fica dependente dos seu contexto de uso, de uma pré-ciência dos seus objetivos de aplicação por parte do tradutor, uma vez que os elementos que vão compor o modelo serão aqueles que, por sua natureza e por sua técnica de construção, se adequem ou combinem com o meio em que o conjunto será aplicado, e neste caso, o modelo construído refere-se ao seu uso no cinema norte-americano.

4.2.3

Usa-me

Temos agora os critérios de utilização e construção do modelo já estabelecidos. Entretanto, antes de finalmente aplicá-los às traduções vamos aqui definir seus critérios de verificação e manipulação.

Em termos de verificação dos resultados das traduções, estes foram analisados com base nos conhecimentos levantados e nas obras já citadas nos processos metodológicos dos capítulos anteriores, no que diz respeito ao mangá e na metodologia e tipologia de Julio Plaza em seu livro *Tradução intersemiótica*, e nos livros *A forma do filme*, de Eisenstein, *A linguagem cinematográfica*, de Marcel Martin, e *A significação no cinema*, de Christian Metz.

Já em termos de manipulação, o modelo foi elaborado pensando em seu uso por designers gráficos e comunicadores visuais que tenham experiência com meios áudio-visuais e semiótica, mais especificamente, neste caso, cinema e quadrinhos, de modo que possam ter melhor proveito dos procedimentos aqui descritos e por ser necessariamente pelo olhar analítico do designer, especificamente para imagens, que este modelo e os conhecimentos que a ele levaram foram concebidos. É claro, como em todo ofício de interpretação e tradução, que os resultados podem variar, mas ao menos o processo pelo qual chegamos a estas traduções pode ser compreendido e reproduzido.

4.3

Primeiros passos

Vamos aqui, finalmente, experimentar a aplicação do modelo intermediático do mangá em traduções já existentes para verificação de funcionamento e adequação dos usos ao modelo. Estas traduções são relativamente recentes, de meados da década de 1990 até 2003, e demonstram o começo de um possível processo de futuras apropriações, mas os tipos de traduções já alcançaram um nível de diversidade o suficiente para que possamos examinar o processo das traduções e explicitar seus comportamentos gerais por parte dos tradutores. Os exemplos selecionados foram, em primeiro lugar, as histórias em quadrinhos americanas *Battle Chasers*, do artista Joe Madureira, e a série *Marvel Mangaverse*, da editora Marvel Comics. Já os filmes analisados são *Matrix*, dos Irmãos Wachowski e *Hulk*, de Ang Lee. Cada exemplo analisado faz sua própria utilização de distintos elementos do mangá e, portanto, cada um demonstra sua própria interpretação do mangá, sem que haja um modelo fundamental por todos eles seguidos. O detalhamento das operações

intersemióticas para cada exemplo se encontra nos anexos, constando aqui somente a reflexão final sobre as traduções.

É salutar também complementar que em alguns casos, a apropriação do mangá consciente nem existiu, mas o resultado alcançado se relaciona com os elementos presentes no modelo intermediático que servem, em última análise como exemplos de possibilidades de tradução da sintaxe do mangá para outros meios e outras culturas.

A seleção destes exemplos se deu porque os três são exemplos máximos em três categorias distintas de possibilidades tradutórias: no caso de *Battle Chasers* e *Marvel Mangaverse*, a relação com o mangá é direta e dependente, a “tradução” das estruturas do mangá para a estrutura dos quadrinhos americanos é puramente explícita; no caso de *Matrix*, embora suas influências vindas do mangá sejam explícitas, sobretudo na questão estética das personagens, as estruturas que escolheram por traduzir não são óbvias, e demandam uma observação mais meticulosa para identificá-las; por fim, *Hulk*, embora tenha sido dirigido por um “asiático”, não foi influenciado pelo mangá ou pelo animê diretamente, entretanto, pelo método de criação e desenvolvimento das estruturas desenvolvidas supostamente a partir da linguagem das *comics*, o resultado é muito mais semelhante à linguagem narrativa do mangá, sendo *Hulk*, uma tradução por “acidente” (acidente feliz, diga-se de passagem).

Sigamos, então, às análises...

4.3.1

Super-homens de olhos puxados

É verdade que montamos o nosso modelo intermediático para analisar exemplos de apropriação do mangá pela linguagem cinematográfica ocidental. E eis aqui, o primeiro exemplo, falando sobre histórias em quadrinhos americanas e sua apropriação do mangá.

Embora este movimento não seja de tradução intermediática (até porque mangá e *comics* são duas formas de um mesmo meio de comunicação) propriamente dita, este é o exemplo mais direto de apropriação do mangá pela sociedade ocidental, que, aliás, não é tão recente quanto se pensa, Frederik Schodt aponta em seu livro *Manga! Manga!* para exemplos da década de 1970 e 1980 de

adaptação para quadrinhos americanos de mangás e animações japonesas já presentes nos Estados Unidos nesta época. A dinâmica destas adaptações não mudou muito de vinte ou trinta anos até atualmente, embora a força destas adaptações seja sensivelmente maior hoje em dia.



Capa da versão HQ americana de 1970 da personagem *Astro Boy*

Contudo, ainda se pode falar no termo tradução do ponto de vista cultural, pois já vimos a construção da linguagem do mangá desde seus primórdios e vimos como ele, enquanto forma de expressão, é uma amálgama de referências estrangeiras, até mesmo americanas e inúmeras influências do pensamento, arte e escrita orientais, e destas últimas, indissociável. Essas influências tradicionais passam despercebidas ao olho não-condicionado a enxergá-las e o que se vê traduzido nas comics americanas com muita frequência é a repetição de estruturas mais superficiais do mangá enquanto forma gráfica. Passa-se a enxergar com maior facilidade os estereótipos, que são compreendidos segundo o próprio referencial dos tradutores enquanto leitores, como já vimos, e as estruturas mais profundas, implícitas, sequer são percebidas.

Esta aliás, é uma atitude natural humana: se apropriar apenas daquilo que lhe é oferecido aos olhos, uma vez que sem maior conhecimento daquilo que se traduz, ou vê, ou lê, estruturas sintáticas não podem ser percebidas.

E este movimento “tradutório” pode ser exatamente percebido nos exemplos de quadrinhos aqui analisados.

Em *Battle Chasers*, o desenhista e roteirista Joe Madureira utilizou elementos gráficos do mangá para criar seu próprio estilo de desenho, sua maneira de se utilizar da linguagem dos quadrinhos para se expressar. Pode-se constatar o uso de linhas mais limpas e mais caricaturais do que nos comics tradicionais, olhos grandes e brilhantes e uma dinâmica de traço muito parecida com a do mangá. Além disso, o recurso de linhas de movimento é bastante presente, de acordo com seu uso no mangá tradicional. O mesmo acontece nos quadrinhos da linha *Mangaverse*, da Marvel Comics, nos quais os heróis tradicionais da editora têm suas histórias adaptadas para temas orientais e mangá (X-Men viram samurais fugitivos mutantes, Homem-Aranha vira um ninja adolescente e os Vingadores se tornam um grupo que luta dentro de robôs gigantes...).



Página da HQ “Battle Chasers”



Capa da revista “X-Men Ronin”

Entretanto, em termos de sintaxe dos quadrinhos, não há uma transição aspecto-para-aspecto, muito menos justaposições de qualquer tipo. Nenhum momento contemplativo, nenhum satori; a sintaxe permanece a de um quadrinho americano, embora visivelmente em muito se assemelhe com um mangá.

Tratando, portanto, o mangá e ao menos o quadrinho de Madureira enquanto dois idiomas de uma mesma “linguagem”, a da arte seqüencial, houve, de fato, a transliteração de termos de um idioma para outro. O fenômeno de transliteração é aquele no qual um termo de um idioma é enxertado em um segundo idioma sem que se tente traduzir ou adaptar seu significado; apenas seu significante, sua “grafia”, é transportado e adaptado para, fonética e graficamente, se encaixar à ortografia do idioma em questão.

Poder-se-ia até dizer que houve um tradução icônica mas, como não houve movimento semiótico por parte dos significados dos signos traduzidos, não houve, via de regra, uma tradução, mas sim uma “transliteração” intersemiótica.

4.3.2

A pílula vermelha

O mesmo não acontece no filme dos Irmãos Wachowski. Matrix não é a adaptação de uma história original do mangá, mas dos próprios Irmãos. Suas referências vão desde o trabalho de Jean Baudrillard até quadrinhos. Entre estas referências encontra-se o mangá, e tal influência pode ser sentida em diversos momentos do filme, mas dois detalhes cruciais fazem a diferença entre uma simples transliteração um tradução intersemiótica de fato.

O primeiro é que efetivamente há uma mudança de meios entre o mangá e o cinema, portanto distinções entre limitações e possibilidades entre ambos.

O segundo é que elementos de sintaxe e linguagem parecem realmente ter sido traduzidos de maneira criativa, alcançando resultados inesperados, especificamente em duas situações especiais: as cenas de luta (ou “seqüências de ação”) e o efeito especial criado exclusivamente para o filme pelo diretor de efeitos especiais John Gaeta, chamado “Bullet Time”, que rendeu ao diretor o Oscar de efeitos visuais de 1999.

No primeiro exemplo, duas situações são bem tradicionais das batalhas dos mangás, (ou seja, as traduções foram executadas inclusive sob o mesmo contexto). A primeira é o congelamento do tempo ou desaceleração do tempo da narrativa em momentos cruciais como no salto da personagem Morpheus em sua luta contra Neo (interpretadas por Laurence Fishburn e Keanu Reeves, respectivamente). No mangá, para se representar uma cena deste tipo tradicionalmente usa-se um painel

grande ou um painel de duas páginas para se diminuir o ritmo de leitura do leitor, acrescenta-se detalhes nos desenhos também com este propósito. No cinema, usa-se o tradicional efeito de Slow Motion com um detalhe: apenas a personagem executando o salto é representada em slow motion, a outra, não, reforçando o efeito de diminuição do ritmo de “leitura” da cena, pois ele é relativo e também interno à narrativa; o espectador compartilha com Neo o mesmo impacto ao ver Morpheus executar um longo e demorado salto mortal. A sensação compartilhada entre o filme que adaptou um efeito sintático-narrativo do mangá (o “satori”, aliás) e o mangá é igual, enquanto a técnica foi levemente alterada; estamos aqui presenciando um tradução intersemiótica simbólica (intermediática) de natureza indicial.



Morpheus pula em câmera lenta enquanto Neo, em velocidade normal, acompanha espantado a ação num clima “satori”

A segunda situação do primeiro exemplo é o que se pode chamar da “multiplicação dos membros”. Um recurso muito comum na sintaxe narrativa de mangás de luta é a multiplicação dos braços do lutador para simbolizar a velocidade incrível em que disfare seus socos. Esse recurso pode ser identificado em mangás como “Cavaleiros do Zodíaco”, “Dragon Ball”, entre outros. E o mesmo recurso é traduzido para “Matrix”, e recebe duas traduções distintas. A primeira tradução, durante o treino entre as personagens Neo e Morpheus, Neo, ao preparar um soco, multiplica seu braço, confundindo Morpheus, que dá um passo

atrás, assustado, percebendo que foi desferido apenas um soco, refreado apenas alguns centímetros antes de acertá-lo. Nesta tradução, o efeito de multiplicação é apenas um forma de distrair o adversário, enquanto que no mangá, seu objetivo é realmente desferir inúmeros socos quase simultâneos contra este. Dessa forma, sentido e técnica são diferentes, embora a visualidade seja muito próxima do efeito produzido originalmente. Trata-se, então, de um tradução de caráter simbólico. Já a segunda tradução desta estrutura, presente na luta final entre as personagens Neo e Agente Smith, este último prende Neo contra a parede desferindo uma seqüência extremamente rápida de socos. Desta vez, o sentido permanece o mesmo, embora a técnica utilizada não seja precisamente a mesma (neste caso, para alcançar o efeito de multiplicação de membros, sobrepôs-se diversas imagens do Agente Smith desferindo socos em intervalos diferentes), uma vez que o meio cinematográfico dispõe de outros recursos para veicular o mesmo efeito aos olhos do espectador. É uma tradução de caráter indicial.



O efeito multi-membros alcançado em *Matrix* é inédito no cinema...



...mas é lugar comum em mangás como *Saint Seiya*

Já o segundo exemplo é bem mais complexo. Está presente logo na primeira cena do filme e repete-se ao longo da projeção. É a técnica “Bullet Time”, desenvolvida por John Gaeta, que consiste em dispor uma série de câmeras fotográficas em seqüência em um trajeto pré-determinado (como em semi-circunferência, por exemplo), focadas para um mesmo objeto, e fazê-las tirar uma foto cada em seqüência, com intervalos de tempo muito pequenos entre si. Estas fotos, dispostas em ordem, são transformadas em fotogramas do filme e dão a sensação de uma câmera tridimensional que se move enquanto seu objeto está temporalmente congelado, flutuando em pleno ar, imóvel, como a personagem Trinity no início do filme. A justaposição de multi-ângulo, como descrita em seu uso no mangá, produz o mesmo sentido através da justaposição de quadros ou aspectos de uma mesma ação simultâneos, ligando-se ao efeito alcançado por Gaeta e sua equipe em “Matrix”. Temos, portanto, a reprodução de uma estrutura sintática do mangá para outro meio, compartilhando da mesma sensação

produzida, mas por técnicas distintas, caracterizando uma tradução de natureza indicial.



As famosas cenas *bullet time* de *Matrix* tem uma conexão muito forte com...



...as justaposições multi-ângulo encontradas em muitos mangás

4.3.3

Verdes de inveja

Chegamos, então, à nossa última análise, e encontramos um fato curioso.

“Hulk”, filme do diretor Ang Lee, é uma adaptação para o cinema da história da personagem de quadrinhos americanos “Hulk”, criado por Stan Lee para a Marvel Comics e não possui nenhuma relação consciente com o mangá. Entretanto, algo aconteceu no processo de edição do filme.

Ao criar seu filme, Ang Lee decidiu fazer uma homenagem aos quadrinhos enquanto meio de comunicação e, para isso, quis emular para o cinema a linguagem das histórias em quadrinhos, e optou por fazer isto através da edição do filme. Nos dizeres do editor Tim Squyres:

Você não pode simplesmente pegar o layout e uma HQ e colocá-lo na tela de cinema. Isso não funciona. É claro, os quadrinhos são imagens estáticas. Você tem uma composição e um movimento em si linear. De modo que você simplesmente não consegue capturar numa tela de cinema. (...) Então eu tentei pensar sobre o que eu gostava a respeito desses layouts de quadrinhos e tentei descobrir um modo de inventar dispositivos cinemáticos inspirados naquilo.³³

E ele chegou a duas invenções, dois desdobramentos dos layouts dos quadrinhos.

O primeiro, e mais “básico”, consistia em fazer divisões do espaço da tela para mostrar eventos e situações diferentes simultaneamente, um desdobramento da técnica *split screens*, e foi daí que Ang Lee começou a fazer experimentações:

Sinto como se eu fosse um tradutor daquele fantástico mundo dos quadrinhos e tento tornar isso possível no filme. Acho que isso é uma boa causa para mim, mas são mídias muito diferentes (...) Claro, o gibi é um desenho sem movimento. Ele tem uma composição e um movimento linear. Isso não pode ser mostrado em um filme (...) Então nós realmente tivemos influências das imagens múltiplas dos gibis. Não era exatamente uma tela dividida, mas queríamos ver se podíamos obter mais das imagens do que a estrutura linear regular. Eu gostaria de ver todo o momento, do começo ao fim, ver toda a coreografia em uma tomada.³⁴

³³Trecho de entrevista com Tim Squyres extraído do making of do filme *Hulk*

³⁴Trecho de entrevista com Ang Lee extraído do making of do filme *Hulk*

Com o tempo, as experimentações de *split screens* foram evoluindo e ganhando complexidade, passando também a funcionar como transição de cena para cena e mais tarde, de aspecto para aspecto, chegando a um resultado muito semelhante ao mangá e suas justaposições. E embora não haja necessariamente o congelamento temporal da narrativa, há a fusão de momentos em um único instante, aproximando-se do efeito alcançado no mangá em sensação, embora a técnica (ou significado) e visualidade transmitidas não sejam exatamente idênticas, sendo a tradução, portanto, de caráter indicial, embora ainda assim retenha aspectos simbólicos, pelas sensações provocadas pelo mangá e pelo cinema não serem diametralmente opostas ou dissociadas, mas contíguas.



O método de edição peculiar de *Hulk* alcança resultados muito semelhantes...



...às justaposições do mangá.

O fato de o filme não utilizar a narrativa visual peculiar do mangá como base para suas incursões criativas no campo da edição não tira o crédito do fato de que o resultado obtido venha a se aproximar em muito da técnica de justaposição de imagens do mangá. Pelo contrário, ao afirmar que procurava inventar dispositivos cinemáticos inspirados nos *layouts* de histórias em quadrinhos, o editor, embora procurasse traduzir iconicamente as estruturas visuais das HQ's americanas, acabou produzindo um efeito simbolicamente mais próximo dos mangás, devido ao seu caráter cinemático geralmente mais forte que nas *comics* americanas e por sua experiência em manipulação temporal.

O segundo desdobramento, advindo do primeiro, abole as divisões por barras ou caixas entre aspectos das cenas e torna as justaposições mais orgânicas e ainda mais próximas dos resultados obtidos visualmente pelas justaposições de “figuras fora de quadrinhos” dos mangás, podendo inclusive utilizar a classificação de justaposições desenvolvida para o mangá, uma vez que as justaposições do filme são também de natureza variada. Entretanto, nesse tipo de desdobramento, a justaposição é utilizada meramente como fusão entre duas

cenas, não havendo a sensação de congelamento do tempo ou simultaneidade características das justaposições no mangá. Dessa forma, a tradução intermediática aqui assume um caráter simbólico, devido à contigüidade entre técnicas mas diferenças entre as sensações produzidas nos dois meios, embora contenha aspectos de natureza indicial.



Na edição de fusão em *Hulk* pode-se perceber similaridades com...



...justaposições aspecto-para-aspecto no mangá em que os limites dos quadrinhos são esfacelados.

4.4

Isto é apenas o começo... Florescer

Estes são apenas alguns exemplos já existentes. Como já falamos, estes foram selecionados devido a natureza variada de traduções neles presentes. Entretanto, o mangá enquanto meio de comunicação com lugar estabelecido na sociedade ocidental como um todo ainda é muito recente, sua leitura, estudo e execução por parte de culturas ocidentais, seja a brasileira ou norte-americana, ainda começa a engatinhar e fazer parte do nosso repertório. Esta pesquisa teve como objetivo ser um dos passos iniciais nesta empreitada, não com o intuito de exaltar uma forma de comunicação sobre a outra ou se apresentar enquanto nipofilia, mas para conscientizar-nos das possibilidades de comunicação visual

inerentes a cada meio manipulado por designers e relativizar as nossas próprias maneiras de operação e compreensão de conceitos como narrativa visual, sintaxes gráficas e “linguagens” de um modo geral. O mangá aqui é senão uma materialização dessas reflexões de modo a explicitar as preocupações de um designer envolto num mundo em cada vez maior comunicação legítima, onde somos todos, ao mesmo tempo, potencialmente receptores, retransmissores, e sobretudo, tradutores de uma infinidade de códigos e culturas que cada vez mais se mesclam, se contorcem e se acoplam na globalização que vivemos, embora sempre de maneiras diferentes e incompletas, tendo sempre de buscar meios para usar essa incompletude a nosso favor, ou ao menos saná-la de alguma forma: com o que nos está disponível.

E eis então o mangá, uma forma de expressão nova para nós enquanto brasileiros, proveniente de uma cultura tão diferente da nossa (ou ao menos assim cremos), imersa em códigos e paradigmas de linguagem tão distintos dos nossos. Uma oportunidade perfeita para aprendermos como superar as limitações de nossa própria existência, uma vez dominada pelo *fascismo da linguagem* (Barthes, 1978, p. 14), e melhor conhecermos nossas próprias possibilidades e potencialidades dentro dessas mesmas limitações.

Além disso, o mangá, enquanto fenômeno multimidiático e comercial, nos vem a oferecer uma visão mais concreta da íntima relação que os meios de comunicação atuais estabeleceram uns com os outros no decorrer do século passado e como essa relação parece se desenvolver no decorrer do século que se inicia, onde a tecnologia digital parece poder quebrar barreiras de suportes físicos e aglomerar em um único suporte diferentes mídias, como tem ocorrido no âmbito da telefonia celular e na *worldwide web*.

Entender o mangá não é estabelecer um caso de amor com o Japão ou conhecer os meandros da arte seqüencial para poder reproduzir resultados satisfatórios em termos profissionais. É se preparar para adentrar um mundo onde o volume de informações e códigos tão diferentes e de tão diferentes origens é tão grande e veloz que faz com que essas informações e códigos se sobreponham uns aos outros de modo a completamente mudar a nossa forma de conceber fronteiras, comunicação e nossa própria forma de pensar. É se preparar para enfrentar os desafios que já se delineiam na suposta sociedade pós-moderna, onde o próprio conceito de nação parece começar a se esfacelar. É, enfim, ter consciência da

nossa própria pequenez e sobreviver neste mundo de bits, bytes, net, multimídia, mercados comuns, tarifas alfandegárias e choques culturais, respeitando-se diferenças e utilizando-as a nosso favor.

Antes de entrarmos na conclusão propriamente dita desta pesquisa, vamos, por último, estabelecer pontos de observação do fenômeno mangá no território brasileiro, sempre sob a ótica do Design, e identificar sua existência potencial nos campos da comunicação como um todo, ou melhor, sua leitura, seu estudo e sua execução enquanto atividade artística e profissional por artistas brasileiros.

4.4.1

Nós lemos mangá

Já vimos no capítulo 1 como o mangá acabou chegando no Brasil como um fruto do processo maior de globalização econômica. Vimos também como se dão suas condições de leitura e diferenças de recepção por parte do leitor brasileiro.

No Brasil, nasce uma geração que crescerá assistindo a desenhos japoneses na sua televisão, comprando mangás na banca de jornais da esquina de sua rua, jogando jogos eletrônicos com suas personagens de mangá favoritas e assistindo a filmes no cinema que farão inveja a *Matrix* e a sua utilização de estruturas sintáticas do mangá. Os resultados da influência e impacto que tais fenômenos terão na formação da cultura visual dessa geração, embora ainda desconhecidos, serão inegáveis.

Em breve esta geração crescerá e dela sairão os designers que se incumbirão de criar peças gráficas e eletrônicas, estruturas de funcionamento, fluxo de trânsito de pessoas e leitura de informações. Em duas décadas, essa geração dominará com facilidade um repertório de códigos muitas vezes difícil para um único indivíduo hoje em dia manejar. Além disso, elas possivelmente saberão instintivamente como adaptar estes mesmos códigos para operarem dentro uns dos outros de modo a gerarem resultados visuais e sonoros inovadores.

A viabilização da leitura e do contato de crianças e adolescentes com códigos e processos de comunicação diferentes, e não apenas o mangá, mas também música, teatro, jardinagem, esportes, etc. permitirá a estes se apropriarem desses códigos e adentrar com segurança na sociedade como cidadãos usufruindo

de seus plenos direitos, capazes de entender e se fazer entender, desempenhando com maior consciência um papel numa sociedade que muitas vezes ainda os exclui, especialmente devido à sua classe social, limitando sua apreensão de conhecimento e conseqüentemente sua taxa de participação na sociedade.

É preciso, portanto, que os hábitos e ocasiões de leitura de todas as formas sejam estimuladas e encorajadas, para que possamos preparar crianças e adolescentes a compreenderem a miríade de linguagens interrelacionadas que compõem o mundo “pós-moderno”.

4.4.2

Nós estudamos mangá

Eis outra conseqüência da relativamente recente vida do mangá em praias brasileiras. Pode se contar nos dedos das mãos os estudiosos desta forma única de arte seqüencial no Brasil. O número é ainda mais reduzido se considerarmos o número destes estudiosos dentro da academia, dos quais a doutora Sonia Bibe Luyten é o nosso principal expoente. O estudo do mangá, contudo, restringiu-se a análises de suas vertentes histórica, sociológica e econômica, até, sem se levar em conta seu aspecto mais fundamental, o de forma de comunicação visual. Foi este, aliás, um dos objetivos desta pesquisa.

Tem-se a favor desta ausência de pesquisa o fato da própria área de estudo e pesquisa em Design ser recente no Brasil, e ainda em estágio de formação, entretanto, mesmo nos Estados Unidos e Europa, o número de pesquisadores de Quadrinhos japoneses é também reduzido, tendo em Frederik Schodt e Alfons Moliné os grandes (e solitários) nomes da pesquisa em mangá nos EUA e Europa, respectivamente.

Há de se atestar: o mangá, como outras formas de arte seqüencial, enquanto fenômeno de massa, ganha apenas agora maior expressão; é muito recente, e não se sabe o quão definitiva, duradoura ou impactante sua presença será. De qualquer forma, é possível e pertinente que reflexões geradas sobre produtos de cultura de massa se sustentem por bastante tempo de acordo com a natureza da reflexão. Eco em sua obra *Apocalípticos e integrados* faz menção à natureza das possíveis pesquisas científicas sobre as histórias em quadrinhos enquanto fenômeno de massa e, dentro do grupo de pesquisas “técnico-retóricas

sobre as linguagens típicas dos meios de massa e sobre as novidades por elas introduzidas” (Eco, 1967, p.62), salienta os diferentes focos de pesquisa sobre quadrinhos, a saber:

A sucessão cinematográfica das *strips*. Ascendências históricas. Diferenças. Influências do cinema. Processos de aprendizagem implicados. Possibilidades narrativas conexas. União palavra-ação, realizada mediante artifícios gráficos. Novo ritmo e novo tempo narratio derivado. Novos estilemas para a representação do movimento (os autores de estórias em quadrinhos copiam na moviola não de modelos imóveis, mas de fotogramas que fixam um momento do movimento). Inovações na técnica da onomatopéia. Influências das experiências pictóricas precedentes. Nascimento de um novo repertório iconográfico e de padronizações que agora funcionam como *topoi* para a *koiné* dos fruidores (destinadas a tornarem-se elementos de linguagem adquirida pelas novas gerações). Visualização de metáfora verbal. Estabilização de tipos caracterológicos, seus limites, suas possibilidades pedagógicas, sua função *mitopoiética*.³⁵

E, como visto, alguns dos pontos por Eco levantados formam precisamente o foco desta pesquisa.

O objetivo de estudo e pesquisa em mangá, não é, contudo, a busca por sua super-valorização, sabe-se muito bem as restrições quanto à sua projeção e durabilidade social enquanto fenômeno. O foco neste tipo de estudo vai para níveis mais abstratos do que simplesmente entender por que o mangá tem se tornado tão popular no Brasil, ou como se faz mangá.

Como explicitamos de forma mais enfática no capítulo 2, o mangá, ou qualquer outro conjunto relativamente fechado de signos, formando um código, nos diz muito a respeito da língua de um povo, seu sistema de escrita e, mais importante, seu processo de organização pensamental, sua maneira de enxergar e compreender o mundo, criando uma “realidade” tão concreta e, ao mesmo tempo, tão singular, uma vez que, como é a premissa desta pesquisa, a linguagem verbal e simbólica gerencia e subjuga a si mesma todos os outros códigos criados pelo ser humano, negando-lhes autonomia e projetando a si mesma como a grande formadora e mantenedora do pensamento simbólico humano, nossa qualidade definidora.

Vemos então, através de estruturas ditas “inferiores”, mais superficiais, como o mangá, portas de mais fácil acesso à compreensão e estudo do

³⁵ ECO, U., *Apocalípticos e integrados*, p.62

pensamento simbólico, da linguagem, da cultura e da nossa própria condição de existência humana. E isto através da visualidade e organização gráfica, campo de trabalho do Design.

O estudo em mangá, portanto, especialmente enquanto forma de comunicação narrativa, sintática e visual, permite não só um vislumbre de nossos processos mentais funcionando em plena forma, mas também nos permite relativizar, através da linguagem, nossa própria experiência sensível, ao nos depararmos e conseguirmos entender outros processos de codificação e interpretação de signos alheios ao nosso (com respeito à cultura japonesa, Barthes até diria “a ausência de interpretação”), e finalmente, nos permite enxergar, em termos de estudo midiático, a interdependência e interferência entre meios de comunicação às vezes tão distintos entre si.

4.4.3

Nós fazemos mangá

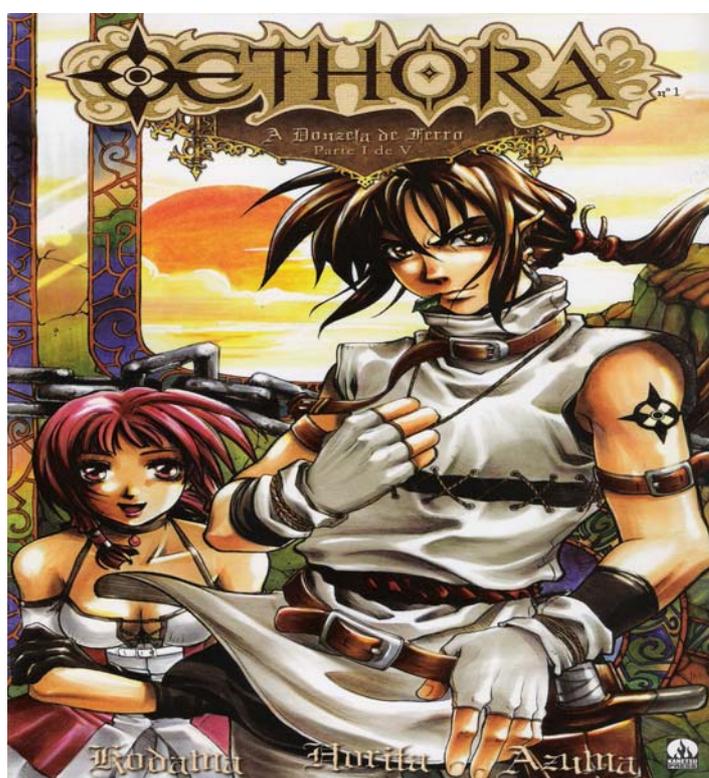
A influência do mangá, entretanto, pode ainda ir muito mais além da leitura e da pesquisa. Muitos desenhistas e ilustradores brasileiros têm também incorporado o mangá a seus trabalhos, ajudando a divulgar o quadrinho japonês no Brasil.

Ainda nas décadas de 1960 e 1970, o quadrinhista Julio Shimamoto, de ascendência japonesa, já utilizava a cinemática do mangá para compor seus trabalhos em arte seqüencial no Brasil. Ele e outros quadrinhistas como Paulo Fukue e Claudio Seto, também descendentes de japoneses, ajudaram a formar o mercado nacional de quadrinhos, ainda que até hoje relativamente pequeno em expressão se comparado ao material norte-americano e japonês aqui consumido. Seus trabalhos muito “beberam” na fonte do mangá, uma vez que, por possuírem ascendência japonesa, desde muito cedo entraram em contato com mangás de origem japonesa, o que acabou por influenciar seu estilo de expressão e estrutura narrativa nos quadrinhos denominados por Sonia Luyten como “nipo-brasileiros”.

Já na década de 1990, com a volta do crescimento de interesse em material japonês no Brasil e o *boom* do animê, uma nova geração de quadrinhistas brasileiros, “coincidentemente” de ascendência japonesa, deu início a uma nova fase de produção de quadrinhos nipo-brasileiros, desde histórias em quadrinhos

originais como de *Fanzines*, revistas feitas por fãs de mangá e animê com histórias de suas personagens favoritas e de produção independente. Dentre esta nova geração se destacam Érica Awano, criadora da revista *Holy Avenger*, de temática de fantasia medieval e que se tornou fenômeno de vendas para uma produção nacional, Fabio Yabu, criador dos quadrinhos para internet e que mais tarde se tornaram quadrinhos impressos *Combo Rangers*, uma paródia aos seriados *live-action* japoneses de super-heróis fantasiados.

Ainda hoje mais produções de quadrinhos nipo-brasileiros estão chegando às bancas do país, como a bimestral “Ethora”, de Beth Kodama e Erica Horita.



Capa do primeiro número do “mangá” brasileiro *Ethora*

Entretanto, não é apenas no mercado de quadrinhos que o mangá pode surgir. Como o mercado para quadrinhos brasileiros é muito instável, muitas vezes os artistas devem descobrir outras formas de sustento:

Pela própria estrutura do mercado brasileiro de quadrinhos, viver exclusivamente desse ramo nem sempre é possível. Muitos até abandonaram essa atividade pela publicidade ou pelo desenho industrial, ou então são absorvidos pelas grandes editoras e pelos estúdios de quadrinhos, como o de Mauricio de Souza, e passam a desenhar outros personagens (que não os seus) para revistas e produzir desenho

animado, como foi o caso de Roberto Higa, Álvaro Amine, Sérgio Hamazaki, entre centenas de outros.³⁶

Dessa forma, outras áreas de atividade, como a publicidade e inclusive o Design já têm recebido influência do mangá através destes e tantos outros profissionais que migraram dos quadrinhos para outras áreas de atuação onde também poderiam se valer de seu conhecimento do mangá, narrativa visual e composição gráfica para sustentarem a si mesmos e suas famílias, num verdadeiro movimento de “êxodo profissional” (como é o caso, aqui no Brasil, de quadrinhistas como Roberto Higa e Álvaro Amine) pondo em choque a visão tradicional dessas áreas com a visão da arte seqüencial japonesa e quadrinhos em geral, podendo chegar a resultados inusitados e inovadores, que sempre vêm do contato com o estranho e com o diferente.

No Japão, aliás, isto se torna ainda mais comum, dada a popularidade do mangá e sua extrema difusão por grande parte da população japonesa, independente de faixa etária ou classe econômica.

Não é o intuito desta pesquisa constatar se a presença destes artistas efetivamente causou um impacto no mercado de publicidade ou Design ainda, mas, da mesma forma como Eisenstein desafiou os cinegrafistas japoneses a usarem a lógica de montagem dos ideogramas em seu ofício, os quadrinhistas-publicitários ou –designers podem se incumbir do mesmo propósito, utilizando seu próprio referencial em busca de inovação e peculiaridade no ramo onde trabalham.

Por exemplo, o mangá é extensivamente usado como motivo para propagandas de grifes, de alimentos e aparelhos eletrônicos, não apenas com personagens já existentes no universo usual do mangá, mas com desenhos próprios para veicular o produto, como nestes exemplos abaixo, em que o desenhista de personagens de mangá Shingo Araki empresta seu traço para uma campanha de uma nova linha de roupas esportivas e o mangá-ká Takehiko Inoue empresta seu traço para uma campanha de desodorantes masculinos, com um tom extremamente bem-humorado.

³⁶ LUYTEN, S., *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, p. 198

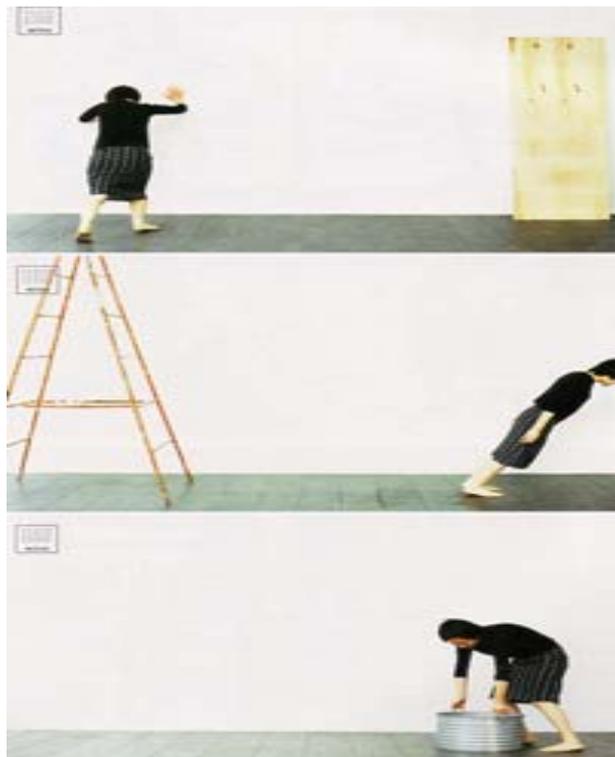


Propaganda para a linha de roupas 503 Rebel



Takehiko Inoue empresta seu traço para a campanha de desodorantes masculinos da grife Shiseido.

O uso de imagens seqüenciais em anúncios também é bastante difundido atualmente no Japão, indo de temas mais sérios até idéias mais cômicas, inclusive usando de um humor mais *non sequitur*.



Imagens seqüenciais em um poster da *Bluemark Inc.*

O próprio *satori*, que não é presente exclusivamente no mangá, deixa sua marca registrada em diversos anúncios japoneses.



coleção de cartazes com clima *zen* do estúdio de Design Kenya Hara

Até mesmo o recurso de justaposição, presente no mangá, tem sido utilizado de maneira reservada na linguagem publicitária, reveando uma cada vez maior influência da linguagem do mangá sobre outros meios na sociedade japonesa contemporânea.



Neste cartaz para a empresa Mitsui & Co. Mag-Lite a justaposição tão peculiar aos mangás é utilizada nesta campanha de lanternas de bolso.

O que nos leva ao nosso ponto final...

4.4.4

Nós fazemos...

Nesta pesquisa, especialmente neste capítulo e no anterior, vimos não só como o mangá, ou melhor, alguns de seus elementos estruturais de sintaxe se comportam ou podem ser traduzidos para outros meios e alcançar resultados inesperados, mas também como eles foram incorporados e também podem ser manipulados sob outros paradigmas culturais, concordemente alcançando resultados inovadores, como atestamos em “Matrix”.

Lidamos, no fim, com diferentes tipos de traduções diferentes. A tradução entre idiomas e culturas, no caso da tradução do mangá para o leitor brasileiro; a tradução intersemiótica, no transporte de signos gráficos do mangá para outros

meios; a tradução entre meios e suportes, onde elementos e estruturas de sintaxe, mais abstratas, podem reconceber a maneira de uma “linguagem” e seu suporte se expressarem, veiculando mensagens novas; e finalmente, e talvez a mais importante e mais globalizante, a tradução entre forma e pensamento, ao vermos como a forma de pensamento, embutida na estrutura do ideograma, pode influenciar definitivamente a forma como seus usuários enxergam o mundo e o traduzem, o interpretam, e é este o ponto convergente de todos os movimentos e análises realizados nesta dissertação.

Julio Plaza afirma em seu livro “Tradução Intersemiótica”:

Por seu caráter de transmutação de signo em signo, qualquer pensamento é necessariamente tradução. Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (que, aliás, já são signos ou quase-signos) em outras representações que também servem como signos. Todo pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante.³⁷

Sendo assim, a tradução é a matéria-prima para qualquer atividade humana e que, portanto, une toda e qualquer manifestação intelectual, pois a equivalência de um signo de um sistema por outro signo de outro, por mais individual que seja esta operação, ela só é possível graças ao poder de simbolização humano.

Seja de idioma para idioma, de signo para signo, de sintaxe para sintaxe, de meio para meio, a tradução enquanto forma de pensamento, numa dialogia constante entre síntese e análise, possibilita-nos sempre procurar novas associações entre as “coisas” (com o perdão da palavra...), encontrar novos caminhos para relacionar A com B e, dessa operação, descobrir que C pode ser o que quisermos, dependendo unicamente da firmeza das amarras que pomos sobre nossa própria imaginação, quanto mais frouxas, mais enxergaremos conexões entre elementos aparentemente irrelevantes e dissociados, enxergando, e instaurando, lógica no caos de linguagens, suportes, sistemas e meios nos quais imersos vivemos.

A qualidade de tradução neste sentido é essencial ao designer, que cada vez mais é imbuído de manipular com maestria todos os códigos presentes na nossa experiência do viver humano moderno, pois compreender o processo de

³⁷PLAZA, J., *Tradução intersemiótica*, p. 18.

tradução, seja ele de qual profundidade for, significa compreender as maneiras pelas quais indivíduos, tribos, grupos sociais, nações e culturas pensam e estabelecer comunicação efetiva entre si.

Compreender a tarefa do designer como a tarefa de um tradutor significa estar apto para acessar melhor as necessidades e anseios dos receptores no processo de comunicação e, mais que isso, é compreender que o posicionamento das duas extremidades do processo são dinâmicas; devemos entender que para melhor desempenharmos nossas funções como comunicadores visuais é necessário nos tornarmos nós mesmos nos compreendermos enquanto receptores e o conscientizar os nossos “públicos-alvo” de seu poder de transmissão e retransmissão neste “indo-e-vindo infinito” que é a comunicação; que todos temos a acrescentar ao processo e que, seja na aquisição da linguagem do mangá ou na aquisição de um novo idioma, a apreensão de um novo código significa poder decodificar e reinterpretar todos os outros de novas maneiras e ter consciência de que nem todos falamos as “mesmas linguagens”, mas se somente estivermos dispostos a aprender em vez de forçar um determinado ensino, já estaremos dando um passo à frente no que se refere a produzir algo para alguém.

Não se trata, então, apenas de criarmos novas maneiras de comunicar, alcançarmos novos efeitos gráficos pela adaptação de elementos de uma linguagem para outra, mas de se respeitar o potencial transmissor dos receptores, colocando-nos no mesmo lugar que muitas vezes é a eles relegado e descobrir os benefícios de simplesmente se absorver novos tipos de informação, permitindo, sempre conscientes do processo, que nossas próprias formas de interpretar e de operar sejam transformadas e amplificadas, descobrindo que, para a tarefa do designer enquanto tradutor, literalmente, não há limites...