

5

Conclusão

Chegamos, enfim, ao final de nosso percurso, de nossa empreitada ao longo dos caminhos desenhados pelo mangá, desde suas origens nos movimentos artísticos japoneses tradicionais e a influência dos quadrinhos americanos do início do século XX, até suas recentes adaptações no cinema e nos quadrinhos norte-americanos e brasileiros. A trilha aqui feita não é necessariamente a única, mas foi concebida de modo a ser coerente com os objetivos da pesquisa e sua proposta metodológica.

A intenção de adotar esta trilha foi com o intuito de, com base nos conceitos de midiatismo e intermediatismo, apresentar um caminho de crescente complexidade na medida em que os leitores desta dissertação fossem se familiarizando com o mangá e suas origens, passando depois para o funcionamento interno do mangá, mais tarde para seu relacionamento com outros meios de comunicação no Japão, seu “habitat natural”, e, finalmente, sua recente utilização e apropriação no ocidente, seja no cinema, seja nos próprios quadrinhos ocidentais, meios narrativos por excelência. Sempre sob a ótica da “linguagem visual”.

O termo apropriação é também um termo importante. “Tornar algo seu”, de sua propriedade, significa implicitamente apagar certos traços que neguem essa propriedade. Isto é especialmente verdadeiro em se tratando do mangá, uma vez que procede de uma cultura tão distinta da ocidental, onde tem sido apropriado, como se pode atestar nas traduções do mangá os filmes “Matrix” e “Hulk”.

Este último trecho de nossa trilha, aliás, comprova parcialmente a hipótese, pois, por mais que resultados inovadores na narrativa visual do cinema tenham de fato sido obtidos, ainda vemos a força do próprio paradigma da linguagem alfabética dominando as apropriações feitas das estruturas traduzidas da sintaxe do mangá, originalmente ideogramático, para o cinema ocidental, o que, por sua vez, vem também confirmar o principal pressuposto desta pesquisa: o de que os códigos criados pelo ser humano estão invariavelmente sujeitos ao código simbólico-verbal, a fala e a escrita, em uma determinada cultura e talvez

esta seja uma das grandes contribuições para o estudo e pesquisa em Design atualmente. Então novas influências podem, sim, ser incorporadas ao referencial de linguagens do designer, inclusive o mangá, como é o caso aqui estudado. Entretanto, parece que a língua nativa ainda é muito mais forte do que qualquer influência estrangeira. E isto é também verdadeiro no que diz respeito à formação do mangá moderno que, apesar de todas as suas influências ocidentais, reteve fortemente a estrutura do pensamento japonês e outras estruturas peculiares à cultura japonesa tradicional.

Desta forma, podemos mais adiante organizar pesquisas que corroborem com a idéia exposta por Barthes em várias de suas obras, inclusive em *O Império dos signos*, que qualquer produção gráfica, visual, tátil ou sonora, por mais abstrata que seja, passa impreterivelmente por uma decodificação de âmbito verbal e portanto, para o ofício do Designer, dominar a manipulação da linguagem é fundamental, como nesta pesquisa pudemos atestar que ocorre com o mangá.

Seguindo esta linha de raciocínio, ainda mais à frente, o próprio campo de pesquisas de caráter mais teórico em Design pode desenvolver pesquisas para constatar, de maneira mais abrangente, como a estruturação do pensamento e das produções de forma geral parecem seguir a lógica de sintaxe do pensamento verbal e simbólico, seguindo estruturações análogas a esse tipo de pensamento, da mesma forma que os estudos aqui realizados sobre ao mangá parecem apontar através das justaposições e das transições aspecto-para-aspecto.

Estas estruturas da sintaxe do mangá, diga-se de passagem, possuem duas peculiaridades, como atestamos. A primeira é que, por mais que seja presente quase que exclusivamente no mangá, ela não é tão presente em termos de quantidade de aparições nas narrativas, sendo de aproximadamente 7% sua proporção de aparição nos mangá, até porque as justaposições são apenas um desdobramento mais sofisticado da transição aspecto-para-aspecto, esta sim, bem mais freqüente. A segunda é que são manifestações relativamente recentes nos mangás, aproximadamente começando a aparecer no final da década de 1980. E não um fenômeno presente desde a aparição do mangá em sua forma moderna, o que indica que o mangá continua evoluindo enquanto forma narrativo-gráfica, e que, por mais ligada ao próprio sistema de escrita ideogramático as justaposições sejam, o processo e a mecânica dessa relação ainda são desconhecidos, pois a constatação dessa relação enquanto hipótese foi uma agradável surpresa nesta

pesquisa, mas também inesperada, sendo um forte candidato a desdobramento de pesquisa.

Acreditamos que, de qualquer forma, os objetivos desta pesquisa foram também alcançados, ao passo que conseguimos nos embrenhar a fundo e compreendermos e explicitarmos o funcionamento do mangá enquanto narrativa visual e gráfica, mostrar porque ele é uma forma de arte seqüencial tão peculiar e dessa maneira, facilitar a sua aplicação e manipulação pelo designer brasileiro em sua atividade cotidiana através da tradução e adaptação de suas estruturas sintáticas para outros meios com os quais normalmente trabalhe. Embora se tenha prezado aqui por uma ótica da sintaxe narrativa visual do mangá, outros aspectos de sua natureza visual podem ser utilizados, como os de recursos gráficos, aqui analisados em segundo plano.

Também se pode constatar, especialmente na relação intermediária do mangá no Japão, a atual tendência de trabalho em conjunto de diferentes meios de comunicação e sua crescente interdependência, fruto de movimentos econômicos na indústria japonesa do entretenimento, especialmente no estrato juvenil, corroborando com outro pressuposto desta pesquisa, originário de McLuhan, de que a mensagem de um meio sempre será um outro meio (McLuhan, 1964, p. 22).

Entretanto, dado o escopo da pesquisa e seus objetivos específicos, pode se ter a idéia de que algo ficou de fora, não foi estudado ou foi esquecido, mas que, na verdade, nunca foi um objetivo desta, embora em certos momentos ela tangencia alguns destes tópicos. Um trabalho de caráter sociológico do mangá, por exemplo, nos moldes daquele efetuado por Sonia Luyten, além de já existente, não caberia no âmbito de uma pesquisa em Design. Uma pesquisa de campo, com entrevistas com artistas de mangá e profissionais da área, também seria (ou será...) de grande ajuda na confirmação da hipótese, entretanto, como o estudo do mangá enquanto mídia visual e narrativa é muito recente, decidiu-se fazer uma pesquisa de cunho teórico, separando o trabalho de campo para desdobramentos futuros desta pesquisa, inclusive para demonstrar que a pesquisa estritamente teórica no Design, área primordialmente prática, é extremamente pertinente e válida, podendo gerar inúmeras reflexões e questionamentos que somente o olhar de um designer poderia cogitar em fazer.

Outro possível desdobramento desta pesquisa é um trabalho de campo com os próprios leitores brasileiros de mangá, podendo esta possível pesquisa possuir

diversos enfoques distintos, desde a maneira como o mangá foi editado aqui, seguindo o modelo de leitura japonês, facilitando, dificultando ou simplesmente transformando a habilidade de leitura de seus leitores, especialmente aqueles em idade escolar.

Outra possível pesquisa tem a ver com a maneira com que a leitura do mangá tem expandido o repertório gráfico e cultural de seus leitores, até, mais à frente, ao estudo de como os designers que desde a infância leram mangá e o consideraram pertinente em sua formação visual, o utilizam para a seu trabalho enquanto designers atuando com outras mídias.

Mas talvez o desdobramento mais incisivo, ao menos para este pesquisador, derivado do raciocínio alcançado pela descoberta das justaposições, seja a pesquisa de como sistemas e estruturas visuais e formais de escrita influenciam (ou privilegiam) determinados tipos de processos mentais e a conseqüente produção visual em uma determinada cultura.

A premissa deste desdobramento seria o de que diferentes códigos e sintaxes de escrita requerem diferentes processos de decodificação e, portanto, preparam as mentes de seus usuários para interagir, inclusive visualmente, com o mundo de maneiras diferentes. A escrita, assim, e não a mera tipografia, mas a estrutura espacial que possibilita a criação de um sistema de notação, não é apenas do “verbum”, mas uma ferramenta para enxergar o mundo de uma forma específica. (Teria sido a escrita sânscrita e a chinesa que permitiram o desenvolvimento do budismo, hinduísmo etc., e não o contrário?) Cria-se então um complexo sistema “mão-olho-pensamento” que se evidencia ao analisarmos as diferenças nas produções intelectuais de culturas com diferentes sistemas de escrita. Mais do que diferenças entre línguas, há diferenças na compreensão da realidade enquanto conjunto de estruturas mentais relacionadas e organizadas, e não se trata de uma mera questão de diferenças culturais, mas estas últimas é que são conseqüências da primeira.

No caso do japonês, por exemplo, as justaposições não aparecem unicamente no mangá, elas estão presentes em outras manifestações codificadas da cultura japonesa, como na culinária e na jardinagem. Daí surgem questionamentos do tipo: Será que este tipo de relação somente acontece numa cultura extremamente codificada como a japonesa ou acontece em outras culturas também? Que tipos de estruturas são mais fortes e mais influenciantes e por que?

É possível fazer uma analogia entre estas estruturas de sistemas de escrita distintos? E onde entra a fala nesse processo?

A compreensão deste processo é importantíssima não apenas para o Design, que pode se valer destes conhecimentos para gerar resultados gráficos muito mais compatíveis com seus públicos (o que é um objetivo um tanto superficial) mas também, e acima de tudo, auxiliar outras áreas de estudo e pesquisa a compreender como o ser humano, vê, percebe e cria suas próprias realidades.

Há também um próximo fator ainda mais complexo que diz respeito ao tempo, ou melhor, o relacionamento de uma sociedade ou cultura com a idéia de tempo e seu fluxo ou, mais complexo ainda, como linguagem simbólica e outras linguagens dentro destes diferentes contextos influenciam ou são moldadas através destas relações.

Pegemos o mangá, por exemplo, e a sua manifestação visual do *satori*. Como vimos com Scott McCloud, a cultura japonesa parece mais preocupada com o “estar lá”, do que com o “chegar lá” e o próprio mangá parece traduzir essa preocupação através das transições aspecto-para-aspecto e as subseqüentes justaposições. Além de apontar para uma relação mais complexa entre imagem pictórica seqüencial e código simbólico verbal (pelo menos no que diz respeito à linguagem ideogramática), a presença das justaposições no mangá também reflete um diferente tipo de relacionamento com o tempo e seu curso do que o ocidente está acostumado de um modo geral. Futuros estudos podem se comprovar promissores também nessa área.

Voltando a nos concentrarmos nesta pesquisa, esta foi feita para designers, não apenas aqueles que se interessam por mangá, mas por todos aqueles que, em algum momento, sentiram a necessidade de levar seu ofício para lugares ainda não explorados, utilizar idéias ainda intocadas de certa forma pelo Design enquanto campo de trabalho. Através da tradução intersemiótica acredita-se ser possível a utilização de diferentes meios para se alcançar uma gama quase infinita de resultados visuais inovadores além de efetuarmos uma aproximação entre as mídias e suas linguagens e, num âmbito mais profundo, tornar os designers mais aptos para compreenderem que sua atividade não lida com medidas deliberadas e caóticas, mas que cada meio, cada linguagem possui seu código, suas regras, e todas elas seguem a lógica do verbo, da palavra, da expressão simbólica humana,

compreender isto é compreender a nós mesmos. Quanto mais os designers tiverem disso consciência, mais especializada e mais bem definida será a nossa atividade.

Enfim, a tradução intersemiótica auxilia-nos a raciocinar criativamente em nossas atividades enquanto designers, estabelecendo relações entre meios, técnicas e formas de expressão que antes pareciam ser dissociadas, mas que através de nossos próprios processos de simbolização e semiose mentais, além do fato de serem todos eles processos inerentemente humanos, é possível criar pontes entre eles e passar a compreendê-los sob um novo foco. A tradução também ajuda-nos, através da relação comparativa entre meios, a entender os processos e estruturas de linguagens pertinentes a cada meio de comunicação e dessa forma utilizá-las de modo que as linguagens dialoguem umas com as outras e gerem resultados peculiares umas sobre as outras, tornando-se uma possível maneira de se operar criativamente no campo do Design.

O mercado demanda constantemente resultados e experiências novas dos designers, engenheiros, publicitários, artistas e arquitetos e seus projetos, sempre buscando utopicamente pelo “novo”, sendo estes profissionais sempre desafiados a irem além do passo anterior em suas carreiras e suas habilidades para conseguirem satisfazer a demanda na qual se inserem. Através da tradução intersemiótica e da manipulação das linguagens, não apenas para transpor estruturas de uma linguagem para outra, mas sobretudo, para entender os processos e funcionamentos sintáticos e semânticos de cada uma e manipulá-los conscientemente, esses profissionais podem facilitar o caminho para o pensamento criativo e chegarem mais facilmente às “fontes inspiradoras”, mesmo em momentos de “bloqueios criativos”, tão assustadores para profissões que tenham de desempenhar um mínimo de atividade criativa como os casos citados acima.

E o mangá? Bem, o mangá continua lentamente a invadir o ocidente, seja por ele próprio, lançado nas bancas de jornais brasileiras, seja pelos desenhos animados japoneses na televisão, seja através de filmes como *Matrix* no cinema. Ele é um objeto de estudo e atividade tão válido quanto qualquer outro pelo designer, uma vez que possui uma “linguagem” própria, uma codificação e um projeto interno, não apenas na editoração da revista, no seu formato, mas também no encadeamento de idéias e imagens, na própria narrativa visual que dispõe. Uma vez que o Design no Brasil se conscientizar disso, teremos mais um prolífico

campo de trabalho, e nossa produção nacional nesta atividade não somente se enriquecerá quantitativamente como também qualitativamente.

As nossas limitações são impostas unicamente por nós mesmos em nossa área de atividade. Quanto mais cedo nos conscientizarmos que enquanto designers lidamos com linguagens, e que cada uma delas pode ser aprendida e utilizada, mais rápido nossa atividade crescerá e mais fortemente ao mercado e à academia ela se manifestará. E aí então poderemos dizer que não há limites.