

LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL EM TÉCNICAS  
LABORATORIAIS EM SAÚDE

ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE JOAQUIM VENÂNCIO

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ

Marcus Vinícius Freitas do Nascimento

MANGÁ: UM FENÔMENO LITERÁRIO

Rio de Janeiro

2014

Marcus Vinícius Freitas do Nascimento

## MANGÁ: UM FENÔMENO LITERÁRIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para aprovação no curso técnico de nível médio em saúde com habilitação em Análises Clínicas.

Orientadora: Danielle Ribeiro de Moraes

Rio de Janeiro

2014

Marcus Vinícius Freitas do Nascimento

MANGÁ: UM FENÔMENO LITERÁRIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para aprovação no curso técnico de nível médio em saúde com habilitação em Análises Clínicas.

Orientadora: Danielle Ribeiro de Moraes

Aprovado em \_\_/\_\_/\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

(Nome do Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence)

---

(Nome do Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence)

---

(Nome do Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence)

## **RESUMO**

Este trabalho traz uma pesquisa a cerca da historia do mangá, desde sua origem , o seus período de maior sucesso e sua atual participação na industria de editorias japoneses. Alem de uma concisa apresentação de sua estrutura, o estilo de desenho, a ordem de leitura, a composição das tramas, construção de personagens; e uma pequena abordagem de seus principais gêneros.

Palavras-chave manga/ quadrinhos/ leitura/ desenho/ publicação.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	6
<b>2</b>	<b>A HISTÓRIA DOS MANGÁS</b>	6
2.1	ANTES DO MANGÁ	6
2.2	O INÍCIO	8
2.3	O RECOMEÇO E O FENOMENAL OSAMU TEKUZA	10
2.4	OS ANOS 50 E 60: DÉCADAS PRODIGIOSAS	11
2.5	OS ANOS 70 E 80: BUSCANDO NOVOS CAMINHOS	13
2.6	DOS ANOS 90 AO SÉCULO 21: RENOVAR-SE OU MORRER?	14
<b>3</b>	<b>POR DENTRO DO MANGÁ</b>	15
3.1	A EXPERIÊNCIA DA LEITURA	15
3.1.1	Formato Editorial	17
3.2	A PSICOLOGIA DO MANGÁ	18
3.2.1	Personagens	18
3.2.2	Ritmo Narrativo	19
3.2.3	<i>Layout</i> dos quadrinhos	19
3.2.4	Os Balões e Outros Recursos	20
3.3	OS GÊNEROS DE MANGÁ	20
3.3.1	Policia e Yakuza	20
3.3.2	Ficção científica e Fantasia	21
3.3.3	O <i>Shojo Manga</i>	21
3.3.4	O <i>Jidaimono</i>	22
3.3.5	Esportes: Vencer ou Morrer	22
3.3.6	Trabalho e Hobbies	22
3.3.7	Erotismo	23
3.3.8	Outros Gêneros	24
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	24
	<b>REFERÊNCIAS</b>	25

## 1. INTRODUÇÃO

Com este trabalho se pretende investigar precisamente, através de revisões bibliográficas de livros, artigos e dissertações sobre o assunto, a história do mangá, história em quadrinho japonesa, desde seus parentes históricos do século 11 até o início do século 21, relatando o decorrer de seu desenvolvimento até seu ápice de sucesso nos anos 90, citando seus principais autores, os *mangakás*. E, além disso, diferenciá-lo dos HQs ocidentais, apontar as diferenças entre ambos e analisar suas características únicas, a ordem de leitura no estilo oriental, a experiência de leitura, a identificação do leitor com o personagem e descrição dos seus principais gêneros e estilos.

Está dividido em dois capítulos, o primeiro A História dos Mangás, descreve sua caminhada para ascensão durante o século 20, o segundo Por Dentro do Mangá, reúne informações acerca do tema, adentrando sua estrutura e dinâmica de leitura, técnicas de enquadramento; podendo com isso oferecer um breve estudo sobre esse estilo que já é considerado gênero textual oficial no Japão.

## 2. A HISTÓRIA DOS MANGÁS

### 2.1 ANTES DO MANGÁ

No século XI, ilustrações com traços simples (de influências chinesas) são produzidas e distribuídas pelo sacerdote xintoísta Toba (1053-1140), chamados chojugiga, com ilustrações caricatas e satíricas de animais como coelhos, rãs, macacos e outros. No decorrer dos séculos, as caricaturas passam a ser feitas em pergaminhos, e adotando, muitas vezes, temas escatológicos ou eróticos. Os desenhos tinham uma estética curiosa: os personagens eram desenhados com olhos grandes e bastantes expressivos, pois, na época, a maioria da população era analfabeta no kanji, e dessa forma, era possível transmitir os sentimentos dos personagens sem o uso de ideogramas.

Durante o período Edo (1600-1867), quando o Japão se isola do resto do mundo, devido à política anti-estrangeira do general do império japonês, o shogun, Tokugawa Hidetada, o país passa por uma grande evolução no âmbito gráfico. No início, as ilustrações tinham um teor religioso fortíssimo, eram os zenga (imagem zen), pequenos manuais de meditação, e os otsu-e, pequenos amuletos budistas, que tinham esse nome por serem

publicados na província de Otsu. Ainda no período Edo, surgem os nanban e os ukiyo-e, os primeiros eram biombos que retratavam, de maneira caricata, a chegada dos europeus ao território japonês. E os ukiyo-e, em português “imagens do mundo flutuantes”, serviam de complemento visual aos textos de livros produzidos por comerciantes e artesãos, mas com o passar do tempo se tornaram independentes e começaram a ser feitos “a partir de pranchas de madeira, geralmente de temática cômica e algumas vezes eróticas, tiveram uma boa recepção na época” (Moliné, 2004, p.18) principalmente por ser diferente das formas artísticas anteriores que eram voltadas às classes altas da sociedade, serem apreciados e muito difundidos entre a população mais pobre e tinham como temas mais presentes as críticas sociais e sátiras à perfeição estética.

Os ukiyo-e tiveram um papel importantíssimo para os quadrinhos japoneses, pois, em 1814, ainda com as “imagens flutuantes”, que foi usada a palavra manga pela primeira vez. O pintor Katsuhika Hokusai, pela primeira vez no Japão, desenvolve sucessões de desenhos, 15

no total, que são encadernados e batizados de Hokusai Manga, unindo as palavras man – involuntário – e ga – desenho, imagem – criando assim, os “desenhos involuntários”. A partir daí, o estilo virou sinônimo de tudo que era relacionado à caricatura e o humor gráfico, sendo semelhante a palavra inglesa cartoon. (colocar imagem aqui)

Mesmo esperando até a década de 1920 para que o termo fosse consolidado, Hokusai não imaginava que a palavra criada por ele abriria caminho, a partir desta década, à uma das mais prósperas e gigantescas indústrias japonesas.

Na mesma época do sucesso dos ukiyo-e, existiam os Toba-e (imagens ao estilo Toba), nomeados assim em homenagem ao criador dos chojugiga, imagens satíricas recompiladas em pequenos livros. Havia também os kibyoshi ou “livro de capa amarela” semelhantes aos Toba-e, mas apresentando histórias contínuas, considerados os antecedentes do gibi. Ambos eram produzidos em série, com impressão em chama de madeira, essa prática seria um precedente a produção em massa da indústria de mangás hoje em dia.

Anos depois, em 1853, chega ao Japão o almirante norte-americano Matthew Calbraith Perry, com o objetivo de criar laços de amizade entre os Estados Unidos e os japoneses, nesse momento as fronteiras do país são abertas para o mundo, e o fim do isolamento nipônico se consolida na era Meiji (1868-1912). O contato com o resto do mundo teve enorme influencia no desenvolvimento do desenho humorístico japonês, principalmente

pelos trabalhos do inglês Charles Wirgamn e do francês Georges Bigot, ambos residentes no Japão e casados com japonesas, que publicaram revistas satíricas em 1862 e 1887 respectivamente, ambas voltadas para o público estrangeiro presente no país.

## 2.2 O INÍCIO

No fim do século XIX os japoneses começam a produzir quadrinhos muito influenciados pelas strips – tiras – norte-americanas. Rakuten Kitazawa é considerado o primeiro verdadeiro autor de quadrinhos japoneses, depois de criar, em 1901, Tagosaku to Morukubei no Tokyo Kenbutsu “A Viagem a Tokyo de Tagosaku e Morukubei”, que possuía estrutura seriada e presença de personagens fixos, e trazer de volta a denominação mangá ao estilo. Assim, as décadas de 10 e 20 do século XX, presenciaram a definitiva implantação da narrativa ilustrada no Japão. Ippei Okamoto, grande admirador das comics americanas, chegando a fazer prolongada viagem á Europa e América, aplicou de maneira eficiente as influencias em suas publicações no jornal.

Os primeiros quadrinhos tinham como inspiração os diários, seus complementos e semanários – destinados basicamente ao público adulto – as publicações se estenderam ao público infanto-juvenil. A pioneira foi a Shonen Club, publicada pela Kodansha em 1914, destinada aos garotos, e posteriormente, nasceram Shojo Club, para as meninas e Yonenn, para o público mais velho. Vale destacar que as publicações não eram compostas apenas por mangá, em sua maior parte eram formadas por relatos escritos, seções educativas, entre outros, os quadrinhos eram conteúdo ainda parcial e complementar. Essas publicações desencadeariam, anos depois, o movimento das editoras em criar publicações separadas por gênero e faixa etária, que teria imenso sucesso no Japão, posteriormente, Shonen e Shojo, depois de tantas revistas com esse nome, se tornaram gêneros de mangá, o Shonen inclusive, se tornou o gênero de mangá mais vendido no Japão e no mundo.

O público infantil também foi alvo das publicações diárias, com Sho-chan no Boken (“As Aventuras de Sho-chan”), de 1923, criada por Oda Shosei e Katsuichi Kabashima para a Asahi Graph, que contava a história de um menino e seu esquilo visitando mundos exóticos e fantásticos; e no mesmo ano, Dango Kushiuske Man’yu (“Crônicas de Viagem de Dango Kushiuske”), de Shigeo Miyao para Maiyú Shimbun, protagonizado por um samurai que vivia aventuras no período Edo e cujo nome fazia alusão a bolinhos (dango) muito populares no Japão.

E destinado ao público adulto, Nonki na Tosan (“Pai Otimista”), criado por Aso Yutaka, em 1924, para o diário Hochin Shimbun. O personagem principal era Nontô, um homenzinho despreocupado de idade madura, mostrado em situações comuns do dia-adia com sua esposa, filho e seu trabalho – que tinha uma troca frequente de ofício – um elemento básico das chamadas family trips americanas. As aventuras de Nontô se estendem até 1950 e deram origem a diversos katei manga, ou mangá de ambiente familiar e costumes.

A década de 30 presenciou a aparição das primeiras verdadeiras estrelas do mangá. No âmbito infantil, tivemos Norakuro (“Vira-lata Preto”), em 1931, criação de Suiho Tagawa para a Shonen Club, protagonizado por um cachorro que se alista no exército imperial. Em 1933, na mesma revista, surgiu Boken Dankichi (“Dankichi, o Aventureiro”) de Keizo Shimada, contava a história de garoto de japonês que chega numa ilha e se torna o rei dos nativos. Em 1934, aparece Tanku Tankuro, de Gajô Sakamoto para a Yônen Club, com enredo girando em torno de um curioso personagem com uma carapaça em formato de uma bola de onde tirava as mais diversas armas para enfrentar seus oponentes, sendo sem dúvida

alguma, o mais direto antecessor dos robôs gigantes que invadiriam o mundo dos mangás no Japão décadas depois.

Enquanto isso as publicações diárias também tinham seus ídolos, com as chamadas yon-koma manga ou tiras diárias de mangá. Em 1936, nas páginas do Asahi Shimbun, nasce Fuku-chan, protagonizada por um precoce garoto de cinco anos, criação de Ryuichi Yokoyama, esteve em circulação por trinta anos. Dentre as publicações dominicais, é a vez de Speed Tarô, em 1930, criada por Sagyô Shishido e publicada no Yomiuri Sunday Manga, que contava as aventuras de um pequeno jovem lutando contra diversos criminosos, com explícitas influências dos comics americanos da época.

Durante a Segunda Guerra Mundial, a produção de mangá se reduz drasticamente, devido à restrição de papel e principalmente à censura, a maioria das publicações se transformou em propagandas bélicas, mostrando frequentemente países inimigos de maneira quase que satânica. Muitas editoras se recusaram a produzir esse tipo de material e tiveram que se aguentar perante as barreiras econômicas impostas pelo governo. Os trágicos e lamentáveis bombardeios de Hiroshima e Nagasaki são marcos numa obscura etapa para a sociedade nipônica, porém é de onde se inicia uma nova e promissora caminhada do povo japonês, conhecida como período Heisen (1945 até hoje), trazendo consigo um novo ciclo na história dos mangás.

### 2.3 O RECOMEÇO E O FENOMENAL OSAMU TEZUKA

Com o fim da guerra, a indústria de mangá teve que recomeçar praticamente do zero. Como ocorrido em vários países, a população do Japão necessitava de meios de distração e entretenimento para esquecer a dor dos últimos acontecimentos, é nesse momento que o mangá começa seu retorno das cinzas para o sucesso nas décadas decorrentes. Dois elementos foram importantíssimos para a disseminação do mangá no Japão do pós-guerra: os kamishibai, ou “teatro de papel”, e os kashibon manga, ou “mangás de aluguel”. Embora tenha surgido no início do século, os kamishibai fizeram esplendoroso sucesso nos anos 40, entretenendo o público nas ruas ao oferecer relatos com desenhos feitos em lenços e contados por um narrador. Alguns personagens famosos do mundo dos kamishibai se tornaram series de mangá; um exemplo é Ôgon Bat (“Morcego Dourado”), criado por Takeo Nagamatsu, em 1930. Nos anos 50, com chegada da televisão e imensa extensão do mangá ocorrem a decadência do gênero, hoje em dia existem poucos narradores profissionais. Os kashibon manga eram distribuídos através das bibliotecas ambulantes, sistema iniciado em

Osaka que rapidamente se espalhou por todo o país, e tiveram imenso sucesso num período em que os volumes de mangás eram raros e muito caros. Nesse sistema foram publicados volumes unitários e revistas, se destacando entre muitos Kaze, obra que deu origem ao gekigá ou “mangá dramático”. Como os kamishibai, os kashibon manga foram se tornando menos importantes e frequentes depois da baixa no preço dos mangás, hoje em dia suas publicações se resumem em histórias curtas com temas humorísticos.

Nesse mesmo período, vários outros modelos tiveram sua parcela de popularidade: os yokabon, pequenos livros de mangás vendidos em lojas de brinquedos, e os akabon, ou “livros vermelhos”, eram produzidos em Osaka e tinham esse nome por serem impressos em tinta vermelha; sua distribuição ficava por conta de vendedores ambulantes.

Em 1946, foi publicado Shin Takarajima (“Nova Ilha do Tesouro”), primeira obra longa do ainda iniciante Osamu Tezuka. Tendo o roteiro de Shichima Sakai, esse akabon de 200 páginas vendeu milhares de exemplares e “implantou dinamismo, ritmo e estilo até então pouco habituais, ou inéditos, nos quadrinhos do país” (Moliné, 2004, p. 22). Essas inovações não apareceram casualmente, o cinema – tanto real quanto de animação – e o comic americanos influenciaram Tezuka a ponto dele implantá-las em seu trabalho.

Tezuka revolucionou o mundo dos mangás, seus personagens com grandes olhos e pupilas amplas e brilhantes – comprovando sua admiração e influencia que tinha pelos desenhos de Walt Disney – se tornaram a marca dos quadrinhos japoneses e até hoje esse detalhe é imitado por muitos autores, sendo usado para personificar os personagens, “torná-los sinceros e com emoções psicologicamente profundas, estreitando assim, a relação personagem-leitor”(RAFFAELLI, 1994, p.113).

Anos depois Tezuka ficaria conhecido por Manga no Kamisama, ou “Deus do Mangá”, o autor se dedicava a uma produção com personalidade própria e de digníssima qualidade, se aventurou em todos os gêneros imagináveis durante sua carreira, criou séries de magnífico sucesso, citando algumas das suas estrelas: Jungle Taitei (“Kimba, o Leão Branco”), Testsuwan Atom (“Astro Boy”), Ribbon no Kishi (“A Princesa e o Cavaleiro”) e outras, nos estilos ficção científica, fantástico, aventura submarina, biografias, terror, faroeste, policial, erótico e outros mais. Em todo o seu tempo de trabalho, Tezuka demonstrou uma disposição quase que inumana para produzir seus quadrinhos, depois de mais de 40 anos de sucesso, após seu falecimento devido ao câncer no estômago, deixou um legado de 150 mil

páginas de mangás divididas em 600 títulos. O Deus do Mangá acreditava que o mangá era parte da cultura japonesa, e assim o tornou.

#### 2.4 OS ANOS 50 E 60: DÉCADAS PRODIGIOSAS

É nessa época que a história dos mangás dá são saltos longos para o sucesso. Em 1947, nasce à primeira publicação mensal inteiramente dedicada ao mangá, a Manga Shonen, que guiaria uma geração inteira de mangakás ao sucesso. Entre eles, estava o próprio Tezuka. Em 1954, o centro industrial de mangás migra de Osaka para Tóquio, instalando-se num decadente bloco de apartamentos chamado Tokiwasô. Era nesse edifício que se alojavam diversos jovens artistas em busca de uma chance de mostrar seu potencial, muitos se tornaram lendas, como Fujio Akatsuka, a dupla Fujio-Fujiko e Shotaro Ishinomori, entre outros. Tornando-se habitat natural de futuros astros do mangá; o prédio Tokiwaso se tornou um figura lendária, ganhando em 1996, um filme dedicado à história do prédio e seu moradores.

Em 1955 dão às caras as primeiras revistas com todo o seu conteúdo dedicado ao shojon maga (mangá para meninas), a Nakayoshi da Kodansha, e Ribon, da Shueisha.

Em 1956 o mangá se torna oficialmente um objeto de interesse dos adultos quando ocorre a consolidação do gênero gekigá (mangás dramáticos), com obras de Yoshihiro

Tatsumi, antigo colaborador dos kashibon manga. O termo é usado para diferenciar o estilo dos outros mangás, assim como no mundo dos comics onde nem todos são cômicos, esses mangás são mais realistas e violentos, com ambientes comumente tensos e obscuros, com um maior peso psicológico; os gekigá eram consumidos por um público mais maduro e, corriqueiramente, de baixa classe social.

O final dos anos 50 presenciou significativas mudanças na rotina editorial da indústria de mangás. Tendo as irmãs, Shonen Club e Shojo Club, desaparecido em 1962, e levando junto com elas o modelo juvenil original do fim dos anos 40, se inicia nesse mesmo período tempo o “boom” das publicações semanais de mangá: em março de 1959, a Kodansha lança a primeira edição da Shonen Magazine, em novembro do mesmo ano é a vez da Shogakukan, lançando a Shone Sunday, em 1963 se junta ao grupo a Shonen King, pela editora Shonen Gahosha.

É também em 1963 que o shojo manga ganha suas primeiras publicações semanais: Margaret, pela Shueisha, e Shojo Friend, da Kodansha. O exponencial aumento do número de

títulos de mangá trouxe consigo uma ampliação e diversificação dos temas e argumentos das tramas, logo apareceram e se consolidaram novos gêneros, como o mangá esportivo.

Simultaneamente a crise das HQs norte-americanas e europeias, que sofria enorme declínio de público devido à expansão da televisão e outros meios de entretenimento, o mangá experimentou, a partir daí, um aumento espetacular tanto nas tiragens quanto no número de títulos. Com o auge da TV, a indústria de animação japonesa também se expandiu, propiciando adaptações dos mangás mais populares para séries de anime. Na década de 60 também se iniciam as publicações para o público adulto com conteúdo mais alternativo ou underground: entre elas, a pioneira foi Garo, nascida em 1964 e publicada até hoje. Osamu Tezuka lança, em 1967, a revista COM, propiciando novas experiências e temáticas no meio, a revista durou 5 anos.

As revistas seriam produzidas por grandes nomes do mangá, além de Tezuka, Shotaro Ishinomori, Sanpei Shirato, a dupla Fujio-Fujiko, Shinji Nagashima, Yoshiharu e muitos outros participaram desse movimento. O Japão acompanhava o que rolava entre os comics ocidentais, e percebeu que o quadrinho poderia muito bem ser um meio de expressão adulto. Em 1967, apareceram a Manga Action, lançada por Futabasha, e a Young Comic, da

Kodansha, sendo as primeiras publicações de mangá mainstream – pertencentes a uma grande editora comercial, no lugar do mercado mais restrito dos kashibon manga – direcionadas ao público juvenil e adulto. No ano seguinte a Shogakukan publica a Big Comic. Os mangá juvenis continuam em sua caminhada de sucesso, em 1968, a Shueisha apresenta a Shonen Jump, que iria superar todos os outros semanais, tornando-se a principal publicação de mangá no país; de suas páginas surgiram diversos novos estilos de mangá, um exemplo disso é Harenchi Gakuken (“Escola Sem-Vergonha”), de Go Nagai, que criou um novo estilo com seu caráter descontraído.

Nesse momento o gênero do shojo mangá sofre um instantâneo salto em sua produção, com a entrada de mulheres mangakás nas produções, as autoras trouxeram novas temáticas e sensibilidade às produções do gênero. Sendo impossível não citar, o 24nen-gumi ou “grupo das 24”, que no fim dos anos 60 e início dos 70, foi de suma importância para o enorme desenvolvimento do shojo manga, que passa a ser desenhado primariamente por mulheres artistas para um público de garotas e jovens mulheres. Elas criaram novas convenções na organização de quadros, quebrando as fileiras de retângulos que eram padrões na época e usaram formas de requadros e composições para mostrar emoção e suavizar ou remover as

seus limites. O grupo era chamado assim, pois muitas das integrantes tinham nascido no ano 24 da Era Showa (1949, no calendário ocidental), e tinha, entre outros nomes, Riyoko Ikeda, Moto Hagio, Machiko Satokana e Waki Yamato.

## 2.5 OS ANOS 70 E 80: BUSCANDO NOVOS CAMINHOS.

Paralelo ao contínuo desenvolvimento industrial, os anos 70 presenciaram a intensificação de movimentos de autores aficionados e dos dojinshi, ou “fanzines” - produções amadoras contendo paródias de mangás famosos ou histórias originais - a criação, em 1975, do primeiro comiket - encontro entre editores de dojinshi onde exibem e trocam suas publicações, ganhando visibilidade na indústria de mangá -, foi um dos frutos desse movimento.

Após o surgimento da Erotopia, em 1973, a primeira revista totalmente dedicada ao ero-gekigá, ou “mangá dramático-erótico”, o erotismo começa a ganhar força na indústria, tendo, em seguida, mais títulos dedicados ao gênero, como Erogenika e Alice. Em 1978, nasce June, especialmente dedicada as histórias yaoi, que retratavam amores entre homens, sendo destinadas ao público feminino. A virada de décadas dá a vez de publicações cada vez

mais adultas, entre muitas se destacam a Young Jump, lançada em 1979 pela Shueisha, a Big Comic Trip, da Shogakukan, em 1980 e a Morning, em 1981, da Kodansha. Na mesma época, surgem às Lady's Comics, ou publicações de mangás destinadas a mulheres adultas, iniciando com Be in Love (1980, logo depois Be Love), da Kodansha. A grande maioria das publicações adultas, eram trabalhos de antigas artistas que começaram nos dojins, porém, os autores tiveram que reduzir a carga erótica de suas obras para obter sucesso equivalente ao dos mangás publicados pelas grandes editoras e conseguir que seus títulos chegassem às mesmas.

O fim da década de 80 presenciou a aparição de mangá do gênero informativo, os joho manga, o primeiro foi Manga Nihon Keizai no Nyūmon, de Shotaro Ishinomori.

## 2.6 DOS ANOS 90 AO SÉCULO 21: RENOVAR-SE OU MORRER?

Chegamos aos dias atuais, agora, os mangás têm títulos para cada sexo, faixa etária, gosto e ocupação; seus semanários têm tiragens de milhões de exemplares por produto, alcançando a surpreendente marca de 15 publicações per capita na terra do sol nascente. A indústria de mangá chega aos anos 90 com a certeza de que seus quadrinhos foram explorados ao máximo e em todas as possibilidades – frequentemente consideradas infinitas – que ele pode oferecer.

Porém, nem tudo são flores, é nessa época que começam a surgir movimentos contrários aos mangás, contribuindo para uma diminuição de vendas, um exemplo disso é a Shonen Jump, que no início dos anos 90, distribuía mais de seis milhões de exemplares por todo o país, e no fim da década teve suas vendas reduzidas a cinco milhões de revistas vendidas, caminho esse seguido pelas suas concorrentes. Se a expansão da televisão não afetou os mangás, os videogames, a expansão dos computadores e a internet parecem afetar a indústria de gibis nas últimas décadas. Junto com esse princípio de crise econômica, o mangá sofre com a baixa no nível criativo das produções, os grandes autores japoneses, ou morreram ou se aposentaram e seus sucessores não tem capacidade de substituí-los, seja em número seja em qualidade.

Como acabo de citar, na década de 90 o mangá começa a sofrer ataques devido ao seu conteúdo, os alvos iniciais foram os de gênero adulto, mas logo atingem os mangás em geral. Um elemento chave da campanha de desprestígio foi o caso de Tsutomu Miyazaki, que assassinou três meninas no fim dos anos 80, e tinha em sua casa grande quantidade de mangás

adultos, além de ter participado da produção de diversas “fanzines”. Logo, diversos grupos de pais, professores e donas de casa desencadearam várias ações para acabar com esses mangás considerados nocivos. Muitos autores que publicavam conteúdo erótico para adolescentes, até o momento sem problema nenhum, sofreram censuras e seus quadrinhos passaram a ser “prejudiciais aos jovens” e foram obrigados a tachar o conteúdo como “picante” ou rumar para a indústria pornográfica.

Procurando evitar novos tumultos, os editores criaram um código moral para as publicações, o *jishuku*, etiquetando seus trabalhos considerados problemáticos como “somente para adultos”.

Nessa luta contra a censura e as baixas criativas, a indústria procurou se manter consistente, uma medida foi a produção de vários remakes de mangás clássicos buscando (re)atrair seu público agora amadurecido, o mangá também começou a se aventurar por outras mídias: alguns mangás começaram a vir acompanhados de CD-ROMs com conteúdo adicional, personagens antigos ganharam histórias com tema internet, os semanários, inclusive a gigante *Shonen Jump*, ganham versões on-line. Mesmo não tendo um sucesso considerado, essas inovações conseguiram atrair um bom número de leitores, que tinham contato digital com o mangá, a ir em busca das publicações no papel. Os mangás não retomaram seu esplendor máximo, mas sem a menor dúvida tem sua sobrevivência garantida.

### **3. POR DENTRO DO MANGÁ**

O capítulo anterior mostrou a origem do termo mangá, aqui o real significado da palavra será destrinchado. Mangá não é apenas uma *comic*, história em quadrinhos ou desenho humorístico. A palavra mangá é utilizada para designar toda a maneira de ver a narrativa gráfica sob uma visão oriental, impensável na Europa ou nos Estados Unidos. É sinônimo de um imenso universo construído pelos japoneses, com autenticidade e criatividade sem fim.

#### **3.1 A EXPERIENCIA DA LEITURA**

Primeiramente, como ler um mangá? Essa pergunta se torna plausível ao analisarmos o jeito que os japoneses lêem e escrevem: o alfabeto japonês é composto pela combinação de dois tipos de caracteres: os *Kana*, divididos em *katakana* e *hiragana*, e os *kanji*, adaptados do

alfabeto chinês, e conhecidos como ideogramas que, inicialmente, significam palavras, mas na verdade se originam graficamente da idéia que expressam.

Os japoneses não diferem a escrita da imagem tanto quanto os ocidentais fazem, com isso, ao ler um mangá, visualizam a obra, como um corpo único e imagético. Segundo Moliné apud Berndt(1996, p.29), “não são poucos os japoneses que interpretam o mangá (...) como o terceiro sistema hieróglifo entre os dois que constituem a escritura textual japonesa”.

A escrita se dá de forma vertical, com as colunas lidas de baixa para cima, da direita para a esquerda, sendo assim, a leitura de um livro ou revista em japonês é inversa à nossa: da direita para a esquerda, com a capa no lugar da contracapa, e vice-versa. Os quadrinhos seguem o mesmo sistema, onde os diálogos são escritos *hiragana* e o kanji, enquanto as onomatopéias em *katakana*.

Com toda essa diferença entre a escrita oriental e a ocidental, ao serem publicados por um editor ocidental – referente à ordem de leitura, não necessariamente um país ocidental, a Coréia, por exemplo, segue a ordem ocidental – as publicações foram “ocidentalizadas” e alguns mangás sofreram a chamada “inversão”, que consiste basicamente em “inverter” cada página do mangá, sendo publicada como se estivesse refletindo num espelho a versão original.

A inversão pode gerar detalhes curiosos: um personagem destro na versão oriental se transforma em canhoto na ocidental. As onomatopéias e outras inscrições do idioma japonês também devem ser adaptadas ao estilo ocidental.

A “ocidentalização” também gerou polêmicas: alguns defendiam que o produto se tornava mais atrativo para o leitor não-japonês, outros são contrários a manipulação da obra como foi concebida por seus autores. Muitos mangakás não permitiam tal alteração em suas obras.

Graças às críticas á “inversão” dos mangás, começam a aparecer mangás em país ocidentais com a ordem de leitura original sendo respeitada. Assim, com o tempo, o contato com o universo dos mangás pelo público ocidental os acostumou com o estilo de leitura. As editoras passam a publicar com a ordem de leitura original não necessariamente por exigências dos autores orientais, mas por que a maioria dos seus leitores assimilaram completamente a maneira de ler e compreender de acordo com a mentalidade japonesa. Isso representa a superação do choque cultura alcançada pelo leitor do mangá ocidental. Porém,

aprender a ler mangás exige outras peculiaridades que serão apresentadas no decorrer deste capítulo.

### 3.1.1 Formato Editorial

Juntamente com o estilo de leitura, o mangá também difere dos quadrinhos ocidentais na maneira como é publicado, ao invés do formato americano, ou *comic-book*, a edição de capa dura ou mole comum na Europa ou o formatinho brasileiro, os mangás chegam ao mercado em revistas de centenas de páginas (alguns alcançam a marca de mil páginas por edição, como a *Comic Afternoon*, da editora Kodansha), impressas em papel jornal, branco ou colorido (amarelo, verde, azul-celeste, laranja, cor-de-rosa), com tinta nanquim (principalmente preta, mas é comum encontrar uma ou outra revista impressa em azul, vermelho, marrom-claro, verde etc.).

Cada revista pode conter de 15 a 20 séries de até 30 páginas por edição, a porcentagem de conteúdo que não seja quadrinhos (publicidade, correio de leitores etc.) é baixíssima, não ultrapassando 0,25% do produto. Alguns títulos, *shojo* principalmente, acompanham encartes e diversos brindes, como adesivos, postais, bijuterias, entre outros. Cada edição contém formulários para que os leitores votem em suas séries de mangá favoritas presentes no exemplar, assim, as editoras mantêm as mais votadas e, obviamente, cancelam as menos populares.

O preço das revistas de mangá chega a ser ridículo em relação aos *comics* ocidentais, em exemplar da *Shonen Jump* (uma das mais vendidas no Japão), com 400 páginas, custa 220 ienes (menos de dois dólares), já um *comic-book* americano de 32 páginas editado pela Marvel ou DC custa 2,50 dólares.

Quando uma série obtém um sucesso considerado, se junta a outras populares em cadernos de impressão e papel de boa qualidade, os *tankobon*, normalmente em capa mole e formatos de bolso (são raras as edições de luxo, em capa dura), e em branco e preto, alguns encadernados podem ter alguns páginas introdutórias coloridas; edições impressas totalmente impressa em cores são realmente escassas.

Os grandes clássicos são reeditados constantemente – obras de Osamu Tezuka, da década de 40, ainda podem ser encontradas nas estantes de livrarias japonesas – e outras

séries de grande duração chegam a ganhar centenas de encadernados, como exemplo, *Golpo 13*, de Takao Saitô.

É válido citar as tiras diárias no jornal, apresentadas em quadrinhos verticais, e ainda séries de mangá incluídas em revistas que não são especificamente de mangás, como as de notícias da atualidade ou economia. No Japão, o mangá pode ser encontrado em diversos segmentos da sociedade, desde um painel publicitário até o manual de instruções de eletrodomésticos. Isso explica por que o arquipélago do sol nascente é considerado a “civilização da imagem”.

### 3.2 A PSICOLOGIA DO MANGÁ

Existem diversos livros lançados no ocidente, ensinando as técnicas para desenhar mangás, porém deve-se compreender que uma coisa é copiar o que nós ocidentais consideramos “estilo mangá” (olhos grandes, por exemplo) e outra é assimilar os detalhes ideológicos – com relação ao ritmo do personagens e da ação, o *layout* das páginas etc. -, que dão a personalidade própria da narrativa gráfica japonesa.

#### 3.2.1 Personagens

A construção dos personagens é feita como em nenhuma outra cultura, os japoneses elaboram os protagonistas com seu lado psicológico bem mais profundo que os “heróis de papel” do ocidente, gerando assim, uma identificação entre o leitor e o personagem, criando uma relação próxima, o que faz com que o leitor queira ler mais edições de uma série pois se reconhece nos seus ídolos. Aqui não existe o arquétipo do herói 100% perfeito, os personagens são o mais humano possível, com defeitos e sentimentos: riem, choram, crescem, amadurecem e muitos morrem; no decorrer da história, aprendem com seus erros e é comum que cada título tenha um final definitivo, quando o autor conclui a série.

Esse tipo de crescimento e amadurecimento dificilmente é explorado no *comic* ocidental, muito menos simultaneamente ao tempo cronológico em que são publicadas as histórias, como ocorre nos mangás. Com exceção dos mangás humorísticos ou destinados ao público infantil, os personagens em sua grande maioria, não são os mesmos no início e no final de suas respectivas séries.

Muitos mangás levam o personagem – que na maioria das vezes é jovem- a uma “viagem de iniciação”, onde ele se transforma de menino em adulto, descobre o sentido da sua

existência e sua missão na vida. Em *Captain Tsubasa* (“Super Campeões”, no Brasil), Tsubasa Ozora, de 13, é um jogador do time de futebol de sua escola; porém, no fim da série, ele é um homem adulto, casado e jogador do mundialmente famoso Barcelona; em *Kacho Shima Kosaku*, Kosaku Shima, é funcionário de uma empresa de eletrodomésticos, ele vai sendo promovido e termina a série como chefe de departamento. Os personagens também se modificam psicologicamente, em *Marmalade Boy*, Miki, a protagonista, precisa conviver com Yu, filho de outro casal que se muda para sua casa, aos poucos ela deixa de ser uma adolescente despreocupada e caprichosa, e aprende a sentir afeto verdadeiro por Yu, desenvolvendo valores como a amizade e responsabilidade.

### 3.2.2 Ritmo Narrativo

Esse tópico já foi tema de diversas obras teóricas, onde diversos autores tentaram estabelecer diferenças narrativas entre os mangás e as HQs do resto do mundo, um deles foi Scott McCloud, que escreveu *Understanding Comics* e aparece como referência em múltiplos outros trabalhos sobre mangá.

Nas publicações dos quadrinhos ocidentais, as ações são conectadas, quase que obrigatoriamente, de tema a tema e cena a cena, quase nunca são usadas ligações de momento a momento e de ponto de vista a ponto de vista, porém, esses últimos são muito habituais nos mangás. Enquanto numa HQ ocidental uma ação poderia ser descrita em um ou dois quadrinhos, num mangá pode, sem problema algum, ocupar várias páginas. Usando como exemplo um jogador marcando um gol, numa partida de futebol. A cena poderia apresentar o protagonista chutando a bola, a trajetória em câmera lenta até o objetivo, o público presenciando a jogada, as expressões de outros jogadores no campo, do goleiro saltando para tentar defender a bola, e finalmente, a bola entrando no gol.

O olho se move nos *comics* japoneses. Essa é a diferença fundamental entre esses e os americanos. (...) Nos *comics* japoneses, a tendência é que um quadrinho interfira no quadrinho seguinte, formando uma sequência. Quando o Super-Homem voa no céu, se ele é desenhado em somente um quadrinho, resulta em uma imagem estática. Nas HQs japonesas, um personagem voará ao longo de três quadrinhos enquanto são enfocados sua cabeça, seu corpo e seus pés. (MILLER, 1995, p.50)

Os autores de mangá sabem saborear uma ação e desenvolver ao máximo suas possibilidades iconográficas. Essa realidade nos trás à mente a conhecida doutrina filosófica oriental *zen*, que se baseia na contemplação e na meditação.

### 3.2.3 Layout dos quadrinhos

A disposição dos quadrinhos numa página de mangá apresenta personalidade própria em relação às *comics* ocidentais – a usual disposição dos quadrinhos em tiras horizontais de três ou quatro páginas é pouco utilizada no Japão, a não em obras de veteranos como Tezuka e Ishinomori. Tendo ao seu dispor um grande número de páginas, os mangakás tendem a utilizar poucos quadrinhos por páginas – não sendo raro um quadrinho ocupar duas páginas – e criam inovações nos *layouts*, com quadrinhos verticais, quadrinhos sobrepostos – rompendo o esquema de linhas que os separa -, entre outros diversos recursos, e sempre conseguindo que a página seja legível e que a história seja contada de forma conveniente ao leitor.

#### 3.2.4 Os Balões e Outros Recursos

É inegável o predomínio da parte gráfica nos mangás, e que o uso de textos e diálogos em um mangá tem menos importância que nos HQs ocidentais. Um leitor que não entende japonês pode entender muito bem um mangá através de seus quadrinhos; no mangá os textos de apoio ou balões “de pensamento” são praticamente inexistentes, já as onomatopéias dão um toque peculiar às páginas: num quadrinho sem diálogos, os efeitos sonoros indicando a chuva ou o vento intensificam a sensação de silêncio. Tezuka, inclusive, criou uma onomatopéia para representar o próprio silêncio: *shiin*.

As linhas cinéticas empregadas para indicar movimento no quadrinho, incrementam as ações tornando-as mais vivas, substituindo, muitas vezes, o fundo – vistas em inúmeras situações: uma cena de impacto entre carros, o lançamento supersônico de uma bola de beisebol, ou uma luta entre dois robôs gigantes, onde o fundo é todo desenhado por grossas linhas em movimento.

### 3.3 OS GÊNEROS DE MANGÁ

As revistas de mangá são produzidas para todos os gostos, existem publicações para cada idade e sexo, e com o tempo surgem mais publicações dedicadas a todo tipo de gênero.

Revistas como a *Shonen Jump*, podem abrigar, numa só edição, uma série fantástica como *Dragon Ball*, uma policial como *City Hunter* e uma série esportiva como *Captain Tsubasa*, e muitas outras com temas variados. Dentro desse gigantesco universo, classificar por gênero é mais do que necessário, porém, não se deve classificar uma série particular dentro de um único gênero. Um mangá esportivo pode conter elementos de romance ou um policial pode ter suas doses de humor, entre outras fusões de gêneros.

### 3.3.1 Policiais e Yakuzas

Como no resto do mundo, os quadrinhos de detetives e espionagem sempre fizeram sucesso no Japão. Um subgênero típico entre os policiais é o dos *yakuza*, versão japonesa dos mafiosos italianos. A expansão de mangás adultos nos anos 60 proporcionou a proliferação de séries dedicadas a esse grupo de assassinos de aluguel, amorais e negativos. *Golgo 13*, de Takao Saito, é um clássico do gênero. Combinando o gênero policial e a comédia, *Lupim III*, de Monkey Punch, seria o primeiro de muitos. Desde 1976 nas páginas da *Shonen Jump*, *Kochira Katsuhika-ku Kôen-mae Hashutsu-jo* (“Aqui a Delegacia de Katsuhika-ku Kôen-mae Hashutsu-jo”), criada por Osamu Akimoto, que retrata a vida cotidiana em uma delegacia de polícia em Tóquio, e tem como protagonista um policial rude e bondoso Ryotsu, a série é sucesso até hoje.

### 3.3.2 Ficção Científica e Fantasia

O gênero mais famoso entre o público ocidental, principalmente pelo subgênero robôs, começou a ter sucesso considerado após a Segunda Guerra Mundial, com as primeiras obras de Tekuza, como *Metropolis* (1948) e *Tetsuwan Atom* (“Astro Boy”)(1951). Temas correntes eram os avanços tecnológicos e o temor de serem usados para fins bélicos. Nos anos 50 aparecem os robôs gigantes, os ciborgues e dos andróides; e nos anos 70 os gigantes *mecha* controlados por humanos dão as caras; nos anos 80 viram moda as histórias futuristas, *Akira*, é um dos mais conhecidos, de Katsuhiro. Abrangendo temas ecológicos e mostrando as preocupações com o futuro do planeta que se tornam cada vez maiores.

O gênero fantástico tem como irmão, o terror, com notáveis obras nos quadrinhos japoneses, *Don Dracula*, de Osamu Tekuza, e *Ge Ge Ge no Kitarô*, de Shigeru Mizuki, baseadas com contos do folclore japonês.

### 3.3.3 O *Shojo* Manga

Apenas no Japão dá-se tanta importância para histórias destinadas ao público feminino, também é grande o número de autoras que se dedicam a esse gênero. Os primeiros eram feitos por homens, mas na década de 60 ocorre uma explosão de desenhistas femininas, com a aparição do já citado “grupo das 24”. Depois disso os temas se tornam mais elaborados e o *shojo* ganha peculiaridades gráficas e narrativas mais acentuadas que os outros gêneros. Aparecem *shojo* com tema esportivo, como exemplo, *Ace o Nerae!* (“Transforme-se em um Ás”); nos anos 80 surgem histórias mais maduras, os *lady's comic* nascem para entreter

mulheres adultas; os anos 90 foram a “Era de Ouro” das *magical girls*, como *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi e *Card Captor Sakura*, do grupo CLAMP.

#### 3.3.4 O *Jidaimono*

O mangá histórico, o gênero retrata o passado épico do Japão, com a presença de samurais e ninjas. Os mangás do gênero inicialmente tinham como protagonista a figura do guerreiro invencível, como em *Hinomaru Hatanosuke* (“Hatanosuke do Sol Nascente”), criado em 1935 por Kikuo Nakajima para *Shonen Club*. Na década de 50, com a aparição dos gekigá, o mangá histórico começa a apresentar o modelo de “anti-herói”: geralmente um ninja solitário ou *rônin* (samurai sem amo), que enfrenta uma sociedade injusta e opressora. Os autores exploravam o personagem ao mesmo tempo em que detalhavam a imagem do Japão medieval e apresentavam uma crítica à sociedade daqueles tempos. Recentemente o gênero tem apresentado dignos sucessores à velha guarda do *jidaimono*, entre eles, Nobuhiro Watsuki, criador de *Rurouni Kenshin* (“Samurai X”, no Brasil).

#### 3.3.5 Esportivo: Vencer ou Morrer

Para entender como esse gênero é importante no Japão deve-se antes entender como a população encara a prática de esportes. O esporte não apenas um passatempo é uma atividade em que se deve dar o melhor de si, esforçando-se física e mentalmente. A maioria dos mangás esportivos se encaixa na categoria *spokon manga* (contração de *sport* e *konjo*, espírito): histórias que mostram o protagonista, ou grupo de protagonistas, percorrendo um caminho tortuoso, mas ganhando uma recompensa no fim, transformando no campeão do esporte em questão.

Os mais comuns são os que apresentam esportes com bola, principalmente o beisebol, esporte mais praticado no Japão, mas existem sucessos com tema de futebol, basquete e tênis; e não há esporte que já não tenha sido abordado em algum mangá.

O conceito do *spokon manga*, é criticados fora do país por incentivar a competitividade e o empenho excessivo, além de dar mais importância à vitória do que à participação. Mesmo assim, valores positivos podem ser encontrados nos mangás, amizade e companheirismo, trabalho em equipe, trabalhos mais recentes oferecem histórias esportivas mais humanas, priorizando os protagonistas e a relação entre eles.

### 3.3.6 Trabalho e Hobbies

Os mangás com temas de trabalho seguem o mesmo ritmo que os esportivos, aqui o chamado *konjo manga* descreve a história de um trabalhador, que começa como aprendiz, até que, finalmente, depois de incontáveis esforços, consegue um cargo de destaque em sua profissão.

Na década de 80, surgem mangás com temas burocráticos, explorando assuntos econômicos, disputas entre empresas, etc, acompanhando a vertiginosa expansão econômica do país. Alguns eram mais realistas como *Kacho Shima Kosaku*, de Kenshi Hirokane, outros eram mais humorísticos, como *Fuji Santaro*, de Sanpei Sato e *OL Shinkaron*, com secretárias como protagonistas, de Risu Akizuki.

Um subgênero importante dentro dos mangás sobre profissões é o de gastronomia, como exemplo, *Hochonin Ajihei* (“Ajihei, O Cozinheiro”). Existem muitos exemplares com o tema, *Mister Ajikko*, de Daisuke Terazawa e *Cooking Papa*, de Tochi Ueyama, são alguns deles; praticamente todos os mangás do gênero são acompanhados por dicas de culinária e receitas.

### 3.3.7 Erotismo

Atualmente há uma tendência a acreditarem que o Japão é o paraíso do erotismo – inclusive, muitos consideram, erroneamente, a palavra mangá sinônima de “HQ pornográfica” -, e que a liberdade de expressão é muito mais permissiva que nos países ocidentais. Porém, até pouco tempo, o artigo 175 do Código Penal japonês, proibia a exibição de orçãos genitais femininos.

Entretanto, são comuns elementos eróticos em mangás para adolescentes, as publicações de *shojo manga* com histórias do subgênero *yaoi*, mostram relações amorosas entre meninos, o sucesso se dá pois as meninas japonesas raramente saem com garotos de sua idade, é muito complexo mostrar uma relação entre um menino e uma menina num *shojo*. Nos mangás para garotos, são comuns desenhos no estilo *bishojo* (menina bonita), que apresentava personagens desenhados com traços estilizados e olhos bem grandes, representando a imagem do garoto e da garota ideais.

O termo *hentai*, (pervertido), é aplicado estritamente para mangás “para adultos”, sobreviveram aos movimentos contra o erotismo no mangá nos anos 90, e ocupam grande parte do mercado de quadrinhos japônês.

### 3.3.8 Outros Gêneros

Esses foram alguns dos principais gêneros de mangás, existem muitos outros, a lista de todos eles é imensa, entre os não citados, vale mencionar o gênero antibelicismo, que retrata tristes histórias da Segunda Guerra, que deixou marcar profundas na sociedade nipônica; o gênero educativo, contendo personagens famosos ensinando conteúdo de ciências ou história; e os underground, estilo que busca novos traços e dinâmicas para o mangá.

## 4. CONCLUSAO

Através do estudo da historia do mangá, é possível notar o quanto as publicações em estão enraizadas na cultura japonesa, o manga acompanhou os japoneses em todos os seus passos, quando o país abriu as portas ara o mundo, o manga trouxe para si características desse mundo novo, quando o Japão sofreu com as guerras, o manga também sofreu perdas, a expansão econômica japonesa foi acompanhada de um esplendorosa expansão da indústria dos mangas.

Sendo assim e percebe-se que o manga, se diferencia dos HQs ocidentais na sua essência, enquanto os HQs apresentam uma estrutura simples e convencional, o manga e algo mais próximo aos japoneses, muito mais que apenas quadrinhos, o manga é o retrato da realidade nipônica, com suas crenas, sonhos e desafios. Exemplo disso são os inúmeros gêneros de manga, que abrangem todo o tio de publico, do garoto que gosta de esportes a dona de casa que costa de culinária.

O manga é fenômeno como nenhum outro quadrinho de nenhum outro país é, levando para o mundo, tudo que há de mais verdadeiro na sociedade japonesa, com uma levada tão gostosa de acompanhar que gera uma ânsia pelos costumes desse povo tão diferente do nosso, que tem muito a nos ensinar.



## **REFERÊNCIAS**

BERNDT, Jacqueline. El fenómeno manga. Traduzido por Martínez Roca. 1 ed. Barcelona, 1996.

MOLINÉ, Alfons. O Grande Livro dos Mangás. 1 ed. São Paulo: Editora JBC, 2004. 225p.