

MANGÁ: O JOGO ENTRE PALAVRAS E IMAGENS

Danielly Batistella*

RESUMO: Concretizando-se como uma das manifestações culturais e suportes de leitura mais importantes em seu país de origem, o *mangá*, desde seu surgimento, passou a exercer fascínio no Oriente e Ocidente. Logo, o traçado característico e de conexão imediata da narrativa imagética japonesa passou a ser considerado fenômeno de leitura e cultura contemporâneas e, por isso, em constante transformação. Dada esta contextualização, este artigo objetiva esboçar uma breve apresentação histórica do *mangá*, além de refletir sobre sua: a) função na formação de leitores transcendendo a leitura da imagem; b) definição como gênero textual secundário e c) “personalidade própria”.

PALAVRAS-CHAVE: *Mangá*. Leitura de imagens. Gênero textual secundário. Traçado e personalidade próprios.

ABSTRACT: Materializing as one of the most important cultural manifestation and reading support in its origin country, the manga, since its emergence, started to exert some fascination in the Occident and Orient. This way, mangá’s characteristic line and its immediate connection started to be seen as a contemporary reading and a cultural phenomenon, for this, it is in constant transformation. Giving this contextualization, this article aims to outline briefly mangas history, besides to reflect about its a) function in the readers formation transcending the image reading; b) definition as a secondary textual gender and c) own “personality”.

KEYWORDS: *Manga*. Images reading. Secondary textual gender. Own line and “personality”.

As imagens constituem o nosso ser, elas, assim como as histórias, nos formam, informam e são também poderosas formas de comunicação. Elas estão presentes não apenas na origem de nossos pensamentos, dando-lhes corpo e alma, como também na

* Mestre em Literatura pela Universidade de Passo Fundo (UPF).

maioria dos meios de comunicação que nos cercam diariamente. Portanto, lidar com imagens, lê-las com competência, perceber seus recursos e nuances faz parte do processo de apreensão, leitura e compreensão do mundo e de nossa própria existência. (FONSECA, 2007)

Composto por uma rede de linguagens intrincadas e plurais, o *mangá* apresenta ao leitor brasileiro, utilizando-se de imagens e palavras, diferentes aspectos culturais, históricos, religiosos e comportamentais. Todavia, ao se tratar da leitura de um suporte cuja imagem é o elemento principal, será o leitor de quadrinho japonês mero observador da interação existente entre a escrita e a imagem? Qual é o elemento de atração existente nesse gênero para o leitor brasileiro?

BREVE ESBOÇO SOBRE O MANGÁ E A SUA ORIGEM

Tendo surgido em formato de charges no final do século XIX, o *mangá* passou a história em quadrinhos no início do século XX, até que, no século XXI, chegou ao *status* de fenômeno de leitura no Oriente e no Ocidente. Por esse motivo, o *mangá* é associado a uma das formas de arte do Japão moderno.

A narrativa imagética japonesa é composta por uma linguagem verbal e não-verbal singular, por traçados e temas específicos e por aspectos culturais, sociais, históricos e ideológicos que viabilizam ao leitor (além das fronteiras japonesas) estabelecer maior contato e adquirir mais conhecimento sobre o Japão.

As aplicações do *mangá* em seu país de origem podem ser observadas nas mais diversas atividades cotidianas, de manual de instruções de um eletrodoméstico até o ensino e a aprendizagem de disciplinas escolares, assim como para a compreensão da

organização da sociedade japonesa e mundial. É na compensação de uma vida profissional e pessoal extremamente metódica, entretanto, que a história em quadrinhos japonesa e suas personagens passaram a fazer parte do dia-a-dia de um grande número de leitores no arquipélago do sol nascente.

O consumo do *mangá* no Oriente e no Ocidente pode ser compreendido por meio de uma estreita ligação entre o leitor e o quadrinho, cuja conexão ocorre pela vivência direta da realidade – lutas, amores, aventuras e até exercícios físicos – para, em seguida, possibilitar o fantasiar. Esse “entrar” do leitor na história ocorre por meio do detalhamento dos desenhos que constituem os cenários, as vestimentas, as armas, os gestos e as expressões faciais. E são esses detalhes específicos que estabelecem a segmentação e a classificação do *mangá* para um público leitor diferenciado por sexo e faixa etária.

Com esses recursos, a história em quadrinhos japonesa tende a apresentar em sua narrativa uma miniatura da vida de seu leitor ao revelar alguns traços característicos do povo japonês, como o conformismo e auto-sacrifício, a autodisciplina e rigidez moral – o *yahamato damashii*, ou seja, o espírito japonês. O *mangá* reflete, por meio desses traços característicos, uma significação cultural com marcas geográficas, afetivas e religiosas específicas que permitem ao leitor oriental e ocidental a criação de relacionamentos intertextuais infinitos. Com base nessas variações, observa-se que o quadrinho japonês é um gênero textual, pois, por meio de sua leitura pode-se determinar complexas transformações culturais que constituem as inferências do grupo de sujeitos leitores compreendidos como parte de um grupo formado por indivíduos de idade, sexo e escolaridade diferentes.

O *mangá*, por ser publicado e classificado em subgêneros, apresenta uma diferenciação quanto à estilização do traçado, ao conteúdo da narrativa, à descrição e à caracterização das personagens. Reflexo de complexas transformações culturais contemporâneas, e, por isso, em constante transformação, o quadrinho japonês responde à demanda de seu público leitor, apresentando maior complexidade nas histórias, tanto no campo da narrativa como no da imagem.

Dentre os inúmeros subgêneros do *mangá*, o *shōnen*, o *shōjo* e o *hentai* são os mais populares. Publicado para o público masculino, o *shōnen* tem como temas principais as competições esportivas, lutas, os adventos tecnológicos e poderes mágicos. O *shōjo* visa a um público feminino e caracteriza-se por abordar a busca pelo amor. Composto por uma narrativa erótica e/ou pornográfica, o *hentai* reflete alguns fetiches do povo japonês e sua naturalidade em relação ao sexo e à sensualidade.

Comparando-se os *mangás* publicados para o sexo masculino com os do sexo femininos, nota-se que o *shōnen* tem uma predominância de universalismo figurativo que pode vir a resultar em expressões caricaturais com o exagero de violência ou façanhas heróicas. Enquanto no *shōjo* encontra-se uma estilização das heroínas que se assemelham a princesas e anjos de olhos grandes e formas alongadas. Salienta-se que essas divisões não limitam o público leitor de *mangás* a ler, somente, o subgênero direcionado ao seu sexo ou faixa etária.

Além de sua publicação segmentada, a história em quadrinhos japonesa diferencia-se da história em quadrinhos ocidental por apresentar um traçado específico e singular, uma “personalidade própria”, como a ordem da leitura diferenciada, o formato e rico detalhamento dos desenhos, o *layout* e a temporalidade, explorados *a posteriori*. A maioria dos leitores de quadrinhos em seu primeiro contato com o *mangá* percebe

que a leitura deve ser feita de trás para frente e da direita para esquerda, seguindo a ordem da escrita japonesa e tem acesso a desenhos em preto e branco, feitos a nanquim, que ilustram personagens cuidadosamente desenvolvidas psicologicamente. E é com o observar de uma temporalidade e de um *layout* semelhantes ao da linguagem fílmica, que o leitor passa a assimilar e utilizar o vocabulário, o código verbal, das personagens das narrativas.

Transpondo barreiras culturais decorrentes da universalidade da imagem, da integração na produção simbólica e, conseqüentemente, da construção do real, o leitor de *mangá* depara-se a um mundo imagético e subjetivo. Portanto, a interação entre o quadrinho japonês e seu público leitor propicia análises, sínteses e comparações entre o imaginário e o mundo real do qual deriva, não se resumindo, apenas, ao armazenar de imagens retiradas do cotidiano.

MANGÁS E ANIMES: APENAS UMA LEITURA DE IMAGENS?

Dissociáveis, a imagem e a palavra têm sua origem no traço. A primeira está atrelada às pinturas rupestres, as mais antigas datadas de 40.000 a.C, do período Paleolítico Superior, gravadas em abrigos ou cavernas ou em superfícies rochosas ao ar livre, mas em lugares protegidos consideradas um elemento principal em um ritual, uma narrativa em que os desenhos nas paredes visavam à comunicação, assim como algum tipo de controle do mundo (WALTY, FONSECA e CURY, 2001: 14).

Do desenho surgiu o ideograma e desse nasceu o alfabeto que perdeu sua natureza de imagem. Sem referenciais claros e objetivos, os desenhos se direcionaram para as

sílabas. Com a mistura de desenhos e sílabas surgiu a escrita silábica, por conseqüência, a fonética e o alfabeto que a representa.

Por sua vez, a origem da palavra/escrita está associada às formas de controle administrativo, político e religioso dos habitantes da cidade. “Cidade e escrita aparecem juntas em seus aspectos de organização, permitindo ao homem armazenar informações, superando as limitações da memória, facultando a reflexão” (WALTY, FONSECA e CURY, 2001: 16). Findo um complexo processo, o homem aprendeu a atribuir sons aos sinais, transformando o que foi uma reprodução de experiências naturais num processo abstrato, ao mesmo tempo lingüístico e cognitivo.

Origens que refletem a necessidade do registrar experiências adquiridas pelo homem, seu conhecimento e seus sentimentos. Cria-se, então, o livro, primeiramente manuscrito em tábuas de argila, papiros e pergaminhos com traços dos mais variados. A habilidade da escrita e da leitura de signos verbais era adquirida por poucos e era tida como reflexo da importância dada à classe social e ao sexo.

O papiro – feito de haste do vegetal de mesmo nome – e o pergaminho – feito de pele de carneiro – eram utilizados na composição do que seria considerado o precursor do livro em sua forma contemporânea. Com a escrita em linha reta e o uso do verso da folha surgiu a primeira forma de *codex*, ou seja, o formato de livro quadrado e achatado que se tem acesso até a atualidade. No entanto, apenas em 1436, com a impressão do primeiro livro, fruto da invenção da tipografia por Gutenberg, iniciou-se a popularização do livro e da leitura.

A modificação do livro, após o aperfeiçoamento da imprensa, depois de 1500, ocorreu com alterações no tipo de papel utilizado até detalhes formais ligados à

disposição das palavras nas páginas e as ilustrações, viabilizando uma tiragem e divulgação maior e mais rápida.

Mas foi na primazia da escrita sobre os outros códigos, entre eles os advindos da oralidade que se observou a maior mudança. A escrita, de acordo com Soares, começou a corresponder a um conjunto de habilidades e conhecimentos lingüísticos e psicológicos diferentes, além de numerosos e variados.

Enquanto as habilidades e conhecimentos de leitura se estendem desde a habilidade de decodificar palavras escritas até a capacidade de integrar informação obtida de diferentes textos, as habilidades e conhecimentos de escrita estendem-se desde a habilidade de simplesmente transcrever sons até a capacidade de comunicar-se adequadamente com um leitor potencial. E, tal como foi afirmado com relação à leitura, também aqui não são categorias polares, mas complementares: escrever é um processo de relacionamento entre unidades sonoras e símbolos escritos, e é também um processo de expressão de idéias e de organização do pensamento sob forma escrita. (SOARES, 1995: 09).

Esse diálogo entre a imagem e a escrita reata, de certa maneira, antigos vínculos existentes entre a palavra e a imagem, entre o traço do desenho e o traço da escrita, revelando que a escrita não é apenas um meio de transcrição da fala, mas é uma realidade dupla, dotada de uma parte visual.

É na interação entre escrita e imagem, leia-se linguagem verbal e não-verbal, que o *mangá* surge. Com a transposição do mundo real ao ficcional por meio de imagens ocorre o diálogo entre o leitor, o quadrinho e o *mangaká*, acerca de aspectos culturais, folclore, filosofia de vida e história.

O quadrinho oriental apresenta aspectos de uma personalidade individual, traduzido em signos divergentes aos contidos nos quadrinhos ocidentais: a leitura de “trás para frente”, a divisão em gêneros e subgêneros para um público segmentado, o ritmo da narrativa, a construção, a apresentação e a profundidade da psique das personagens, o *layout*, as onomatopéias, o fundo ou cenário, o movimento das figuras, a

iluminação e a linguagem gestual e corporal com a qual se expressam as personagens, entre tantos citados no capítulo anterior.

Segundo Peirce (2005: 74), o signo pode ser compreendido como “qualquer coisa que conduz alguma outra coisa (seu interpretante) a referir-se a um objeto ao qual ela mesmo se refere (seu objeto) de modo idêntico, transformando-se o interpretante, por sua vez, em signo, e assim sucessivamente *ad infinitum*”.

E com o tecer de significados entre os signos específicos do *mangá* e o leitor brasileiro há uma ação de transpor barreiras culturais decorrentes da universalidade da imagem, de sua integração na produção simbólica e, desse modo, da construção do real, da capacidade associativa, da produção de inferências e do conhecimento como interpretação.

Ultrapassando o que Santaella (1996: 10) definiu como “ilusória exclusividade da língua como forma de linguagem e meio de comunicação privilegiados”, o leitor depara-se, por intermédio de formas, desenhos feitos a nanquim, linhas, gestos, sons/onomatopéias, ritmos e expressões corporais com um mundo imagético e, ao mesmo tempo, subjetivo e torna-se, cada vez mais, consciente e seletivo em seu processo de leitura e interpretação desses elementos.

Dentre tais diferenças culturais, para o Japão, a relevância desse suporte de leitura esteve associada aos processos de alfabetização e letramento, ao ensino de aspectos da economia, história e cultura nacional e mundial, além de apresentar a transposição de obras literárias consideradas clássicas. Isso, contrário ao que ocorreu no Brasil que, a partir da década de 1960, com as duras críticas de professores e profissionais da educação acerca das dificuldades que esse tipo de leitura poderia trazer a um leitor em formação, assumiu uma postura crítica e proibitória, “inexoravelmente preso aos limites

da abobada ideológica, ou seja, das representações de mundo que nossa historicidade nos impõe” (SANTAELLA, 1996: 69).

O argumento principal utilizado baseava-se na capacidade da imagem específica de mostrar, pela ilustração, o que poderia ser referido pelos enunciados verbais, vindo a prejudicar o esforço do ler, pensar e julgar, tornando a literatura puramente visual e levando, assim, os alunos a se habituarem a priorizar o ver em detrimento do ler e estudar. Discutia-se, também, a função da imagem quanto aos problemas advindos do conteúdo das histórias, pois se acreditava na proliferação de revistas que incentivavam a violência ao apresentar cenas de luta.

Argumentos que foram provados errôneos, quando compreendido que, segundo Costa (2005: 28-29), o processo cognitivo da percepção sensorial pode ser dividido em imagem / visão, imagem / pensamento e imagem / texto. A primeira faz menção à percepção da realidade, à abstração das imagens que constituem a história do leitor e sua subjetividade. A imagem / pensamento são as imagens internas e particulares que se elaboram do mundo e correspondem às imagens produzidas pelo leitor visando comunicar-se com os outros “expondo, pelo menos e parte, esse mundo subjetivo e imagético que pertence ao indivíduo e que os distingue como sujeitos”.

Já as expressões de subjetividade são chamadas de imagem /texto e por meio dela se estabelece um processo social de interação: a comunicação. Segundo Aguiar (2004: 11), a comunicação “implica participação, interação entre dois ou mais elementos, troca de mensagens entre eles, um emitindo informações, outro recebendo e reagindo”.

Essa divisão é um recurso heurístico para uma melhor compreensão da realidade e distinção das referências e conceitos de uma imagem - um processo, além de cognitivo, comunicativo, contínuo, circular e imaginário. Faz-se necessário, contudo,

salientar que a leitura do imagético não trata daquilo que é produzido na mente dos leitores, mas sim, daquilo que pode produzir.

Ferrara (1997: 28-29) define que o objetivo da leitura da imagem vai muito além da decodificação, pois

[...] se a leitura verbal tem como objetivo saber o que o texto quer dizer, para a leitura não-verbal a decodificação de um referente ambiental é início de um processo, condição e não consequência. Logo, a leitura entendida como processo de produção de sentido(s) se opõe àquela vista como técnica, uma competência que flagra o significado colocado no texto mais ou menos conscientemente, porém para sempre aprisionado nas paredes de ambos, do texto e do emissor.

Compondo o imaginário e mediando o leitor e o mundo do qual deriva, a imagem subjetiva não se resume ao armazenar imagens retiradas do cotidiano, viabiliza, também, análises, sínteses e comparações. O *mangá*, por conter uma linguagem verbal e não-verbal mais acessível, porém não menos reflexiva e enriquecedora, desperta um “processo interior que envolve a memória, a reflexão, os valores éticos e a afetividade resultando em nossa visão de mundo, em idéias complexas que estabelecemos a respeito da realidade” (COSTA, 2005: 44).

Sabe-se que o quadrinho ocidental tem ganhado espaço entre os leitores brasileiros mais jovens e os não tão jovens assim. Sabe-se, também, sobre as diferenças culturais, históricas e sociais existentes entre Ocidente e Oriente. Contudo, é na interação do *mangá* com leitores, ávidos por contrastes culturais e aptos a interpretar signos ricos ideologicamente, que ocorre leitura e não apenas a observação.

MANGÁ COMO LEITURA

Ao se deparar com um livro chinês proibido, Miaka, protagonista do *shōjo mangá Fushigi Yûgi*, de Yû Watase, impulsionada pela curiosidade, o lê. Em suas páginas

iniciais, a menina encontra a promessa de que ao término da leitura desse livro todos os seus desejos seriam realizados. Para tanto, Miaka precisava entrar, literalmente, no livro e transformar-se em uma personagem.

Ali, neste outro mundo que poderia parecer de fantasia para os demais, todavia, real a ela, a adolescente descobriu muito sobre si mesma, sobre suas amizades, começou a compreender como funciona o mundo e entendeu suas diferenças, encontrou alguns amores e foi capaz de perceber a importância daquela leitura para sua vida. Organizando os esquemas de sua percepção e apreciação ao mundo exterior que a cercava, a protagonista vivenciou o enlaçar do livro que tinha em mãos à sua realidade.

Assim como para Miaka, a percepção de maior ou de menor consciência do mundo individual dá-se devido à leitura. De acordo com Coracini (2005: 19), o “ler pode ser definido pelo olhar: perspectiva de quem olha, de quem lança o olhar sobre um objeto, sobre um texto, seja ele verbal ou não”. Esse olhar, enfim, afeta seu leitor de diferentes maneiras, reflete possíveis compreensões e o insere em situações, culturas e subculturas particulares.

Enfatizando o sentido amplo da leitura, Zilberman (1999: 40) a qualifica como uma forma de apropriação do real:

Compreendida de modo amplo, a ação de ler caracteriza toda a relação racional entre o indivíduo e o mundo que o cerca. Se este lhe aparece, num primeiro momento, como desordenado e caótico, a tentativa de impor a ele uma hierarquia qualquer de significados representa, de antemão, uma leitura, porque imprime um ritmo e um conteúdo a esses seres circundantes. Nesta medida, o real tornou-se um código, com suas leis, e a revelação destas, ainda que de forma primitiva e incipiente, traduz uma modalidade de leitura que assegura a primazia de um sujeito, e de sua capacidade de racionalização, sobre tudo o que o rodeia.

Para Goulemot (2001: 108), a leitura está associada a “dar um sentido de conjunto, uma globalização e uma articulação aos sentidos produzidos pelas seqüências”. Não tentar encontrar o sentido deixado pelo autor nas linhas ou entrelinhas

do texto, é viabilizar o despertar da fruição durante a leitura como uma coincidência entre o desejado e o percebido. Por fim, é construir o sentido do texto lido e não reconstruí-lo.

Leitura de âmbito mundial, o *mangá* é uma ferramenta importante na construção do imaginário coletivo dos povos orientais e ocidentais. Por ser uma mídia barata e de grande alcance de público teve um impacto cultural imediato e duradouro. Segundo Rama (2004: 23):

Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura - a idéia preconcebida de que as histórias em quadrinhos colaboravam para afastar as crianças e jovens da leitura de outros materiais foram refutadas por diversos estudos científicos. Hoje em dia, sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros.

O explorar da expressividade de um traçado, o enquadramento detalhado, o contraste de luz e sombra, os ângulos escolhidos pelo *mangaká* e a análise dos elementos figurativos e seus significados em relação ao texto permite ao leitor, de acordo com Fonseca (2006: 4), “adentrar com mais profundidade também no texto verbal, tornando-o mais sensível a elementos expressivos da língua escrita, aprimorando dessa forma, suas possibilidades de leitura”.

Para a leitura e interpretação da imagem, assim como os textos verbais, pressupõem-se uma relação com os aspectos culturais e históricos. Faz-se necessário, assim, compreender a leitura do *mangá* como parte de um contexto sócio, histórico e cultural, atribuindo-lhe um sentido no âmbito visual e ideológico e como produtor de significados e significações. A apropriação, ampliação do horizonte de expectativas durante a leitura ocorre por intermédio desse enlaçar de palavras e imagens, dissociando, assim, a vinculação tradicional da leitura ao texto escrito.

UM OLHAR ACERCA DO MANGÁ: UM GÊNERO TEXTUAL

Ao contornar as barreiras culturais que constituem o quadrinho japonês, o leitor brasileiro faz mais do que decodificar o alfabeto, localizar as respostas e perguntas feitas sobre o texto e descobrir sentidos no traçado do desenho para construir significados. A ele é necessário o conhecimento da especificidade do *mangá*: para que público segmentado ele é visado, identificando, assim, seu tema, estilo de linguagem e objetivos.

Reconhecendo o conteúdo temático, o estilo e a construção composicional do *mangá*, o leitor brasileiro apreende as especificidades desse gênero particular e individual e absorve as diversificações culturais, apropriando-se delas. Ao espelhar um referente ambiental composto por personagens de olhos grandes e expressivos, nariz pequeno, cabelos longos e corpo esguio, personagens masculinas com traços efeminados, vestimentas que variam quanto ao formato e comprimento, o *mangá* reflete uma significação cultural com marcas geográficas, afetivas e religiosas específicas que permitem ao seu leitor a criação de relacionamentos intertextuais infinitos.

Segundo Bakhtin (2003: 262), “cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciado, os quais denominamos gênero do discurso”. A definição de gênero, além de rica e diversificada, é heterogênea por poder ser aplicada a textos orais e escritos, de breves réplicas do diálogo cotidiano até manifestações científicas e gêneros literários.

Devido a essa heterogeneidade, a divisão dos gêneros discursivos em primários (simples) e secundários (complexos) é abstrusa, pois a divisão não trata de uma diferença funcional. Os gêneros discursivos secundários surgem nas condições de um

convívio cultural mais complexo e durante sua formação incorporam e reelaboram diversos enunciados primários – formados nas condições de comunicação discursiva imediata. Nas palavras de Bakhtin, o gênero primário engloba os textos que fazem parte da esfera cotidiana da linguagem e que pode ser controlado diretamente na situação discursiva, tais como bilhetes, cartas, diálogos e relato familiar. O gênero secundário trata de textos, geralmente mediados pela escrita, fazendo-o, assim, parte de uso mais oficializado da linguagem, dentre eles cita-se o romance, o teatro e o discurso científico. Ambos os gêneros, tanto o oral como o escrito, refletem a individualidade do falante, ou daquele que escreve.

No fundo, os estilos de linguagem ou funcionais não são outra coisa senão estilos de gênero de determinadas esferas da atividade humana e da comunicação. Em cada campo existem e são empregados gêneros que correspondem determinados estilos. Uma determinada função e determinadas condições de comunicação discursiva, específicas de cada campo, geram determinados gêneros, isto é determinados tipos de enunciados estilísticos, temáticos e composicionais relativamente estáveis (BAKHTIN, 2003: 266).

O autor esclarece que os gêneros primários e secundários possuem determinados referentes, uma determinada forma de composição e um determinado estilo. Em função das variáveis individuais dos enunciados produzidos pelo indivíduo, o estilo do gênero também será modificado de acordo com o estilo próprio de cada falante ou daquele que escreve. Há gêneros mais propícios a essa modificação, mais criativos, revelando mais livremente a individualidade de quem fala e/ou escreve, como os gêneros orais e literários, ao contrário dos mais formalizados e padronizados, porque nos primeiros o estilo individual faz parte do empreendimento enunciativo.

Para Bakhtin qualquer atividade envolvendo a linguagem é apenas possível devido ao gênero, pois por meio desse uma determinada prática social é atualizada devido às interações específicas que o constituem. Por sua vez, toda atualização da

prática social ocorre por “interlocutores em situações específicas, de acordo com objetivos específicos, levando em conta sobre o que se está falando, quais são as formalidades estilísticas apropriadas dentro da situação e utilizando estruturas textuais disponíveis para compor os textos que serão produzidos” (KLEIMAN, 2002: 33).

Segundo Bakhtin (2003: 266), é por meio do gênero que uma determinada prática social – leia-se leitura dos signos específicos da história em quadrinhos orientais – é atualizada quanto aos eventos de interação que correspondem às condições específicas de cada campo ou determinado estilo de escrita. Enfim, é na apresentação de uma personalidade própria quanto aos quadrinhos ocidentais e em “determinados tipos de enunciados estilísticos, temáticos e composicionais relativamente estáveis”, que o *mangá* transformou-se em um fenômeno, relativamente, recente.

Avisos de orientação do sentido da leitura contidos na página inicial do *mangá* e em legendas explicativas acerca da cultura e história divergente do Japão e do Brasil seriam exemplos de, conforme a teoria de Bakhtin, um dialogismo entre o leitor, o quadrinho oriental e o *mangaká*.

Bakhtin considera o diálogo como as relações que ocorrem entre interlocutores, em uma ação histórica compartilhada socialmente, isto é, que se realiza em um tempo e local específicos, mas sempre mutável, devido às variações do contexto. Segundo Bakhtin (1992: 123), compreende-se o diálogo como uma das mais importantes interações verbais, não apenas em voz alta ou de pessoas colocadas face a face, mas sim, toda comunicação verbal, indiferente sua natureza. Para o autor, o dialogismo é construído da linguagem, pois mesmo entre produções monológicas observa-se uma relação dialógica. Portanto, todo gênero é dialógico.

Nessa perspectiva dialógica, o leitor inexperiente em seu primeiro contato com o *mangá*

[...] pode se perguntar por que no Japão as pessoas tiram os sapatos para entrar em casa, ou o que é a Cerimônia do Chá ou por que as colegiais do país usam uniforme de marinheiro. Aprender sobre a história, a arquitetura, a mitologia, a gastronomia, entre outros, do Japão é parte da aventura de ler um *mangá*, e não são poucos os ocidentais que complementam a leitura das histórias em quadrinhos japonesas com textos sobre a cultura do país, e alguns até chegam a aprender a língua japonesa. (MOLINÉ, 2004: 32).

Segundo a teoria de Bakhtin, por possuir um significado e remeter a algo fora de si mesmo, todo o signo é ideológico. Portanto, o signo ideológico não pode ser visto como reflexo ou como sombra da realidade, mas também parte concreta da mesma, tratando-se de um fenômeno do mundo exterior, criado e constantemente modificado pelas pessoas em seu meio social e composto por sentidos que provocam ações e reações no meio circundante.

Entende-se, conseqüentemente o signo ideológico, por Aguiar (2004: 80-81),

[...] como uma produção social que habita a consciência de cada um dos participantes do grupo. Portanto, a consciência individual é alimentada e desenvolvida no âmbito das trocas comunicativas, que por sua vez, são ideológicas, objetivas e condicionadas às leis sociais.

Por meio da leitura dos *mangás* e *animes*, jovens e adultos distantes fisicamente do arquipélago passaram a conhecer e a cultivar heróis, tradições, assim como elementos da estética e do cotidiano japonês, da linguagem escrita e falada, e tornam-se aptos no reconhecimento dos signos específicos contidos na história em quadrinhos e animação japonesa.

Ávido, o leitor aprenderá que tirar os sapatos ao entrar em casa é para garantir que maus presságios e espíritos presos nas solas dos sapatos fiquem do lado de fora. A mesma crença aplica-se ao banheiro que tem de estar sempre de porta fechada. Aquele

que lê compreenderá o porquê da popularidade dos uniformes colegiais e como passaram a constituir o imaginário erótico masculino japonês. Por meio da leitura do *mangá* e do *anime*, o leitor reconhecerá que traçados específicos como o sangrar do nariz de uma personagem masculina significa sua excitação, olhos em forma de “x” equivalem à morte ou tontura, dentre tantos.

Com base nessas variações, o quadrinho japonês, segundo a teoria de Bakhtin, seria um gênero do discurso secundário, pois, por meio de sua leitura pode-se determinar complexas transformações culturais que constituem as inferências de um grupo específico formado por indivíduos de diferentes idades e sexos.

Por manter uma constância comunicativa, o *mangá*, como todo gênero textual, sofre e exerce influência cultural significativa em seu público leitor, além de se encontrar em constante transformação. O traçado específico assim como os signos da narrativa imagética e da animação japonesa, portanto, refletem essa influência cultural contemporânea, localizada e portadora de um viés ideológico apontando para outra realidade fora dele.

TRAÇOS ESPECÍFICOS DO MANGÁ

Além do traçado característico do desenho *mangá* e sua publicação para um público leitor segmentado em gêneros e subgêneros específicos, faz-se necessário diferenciar o *mangá* do *comics* quanto às características específicas que permitem que a narrativa gráfica japonesa tenha uma “personalidade própria”, além de despertar certo fascínio em seu público leitor.

A leitura ocorre de “trás para frente”, em sentido oposto ao quadrinho ocidental e os quadrinhos devem ser lidos da direita para a esquerda, seguindo a escrita japonesa,

que ocorre dessa forma. O alfabeto japonês compõe-se pela combinação de duas classes de caracteres: os *kamas*, que são divididos em *katagana* – usado para a escrita de palavras originadas em outros idiomas que não o japonês –; *hiragana* – usado para a escrita de palavras de origem japonesa, apenas –; e os *kanji* – adaptados do alfabeto chinês, conhecidos como ideogramas ou caracteres que, primeiramente, significam palavras, porém se originam graficamente da idéia que expressam. A escrita ocorre da direita para a esquerda. Justifica-se, assim, o formato e a leitura “de trás para frente” e da direita para a esquerda do *mangá*, como ilustra a Figura 1.

Para Berndt (1996: 29), “não são poucos os japoneses que interpretam o *mangá* como um terceiro sistema hieroglífico entre os dois que constituem a escrita textual japonesa”.

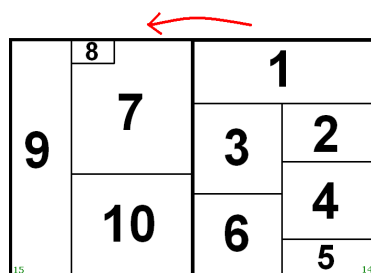


Figura 1: Percurso de leitura do *mangá*.

Fonte: www.wikipedia.com – acesso em Set. de 2008.

Presentes na grande maioria dos *mangás* publicados no Brasil, os alertas ou mensagens na primeira página do que seria o início ocidental dos quadrinhos informam ao leitor no primeiro contato com esse suporte de leitura que deve ser iniciado pelo “final”, além de apresentar paralelos entre os quadrinhos brasileiros, norte-americanos e os *mangás*, como se vê nas Figuras 2 e 3. Ao direcionar o leitor brasileiro, os avisos colocados pelas editoras espelham a preocupação dessas na recepção de um suporte de leitura, de cultura e sistema ortográfico diferente de seu país de origem.

EI, CUIDADO! VAI COMEÇAR PELO FIM?

Olá! Seja bem-vindo ao mangá *Dragon Ball*! Talvez você ainda não tenha percebido, mas esta revista é diferente das outras que você já leu. Isso acontece porque este é um mangá, ou seja, uma revista em quadrinhos feita no Japão, que possui suas próprias características. Por exemplo: os quadrinhos são, em sua maioria, desenhados a nanquim, por isso os mangás são publicados em preto e branco. Ao ler esta revista você vai perceber outra característica dos mangás: o traço estilizado dos personagens e os olhos em muitos casos maiores, para passar maior expressividade em caso de espanto ou raiva, por exemplo. Mas, atenção! Existem algumas diferenças entre ler uma história em quadrinhos brasileira e um mangá. A principal é que devemos sempre ler da direita para a esquerda. Observe as ilustrações ao lado:

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

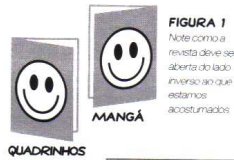


FIGURA 1
Note como a revista deve ser aberta do lado inverso ao que estamos acostumados

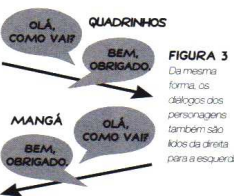
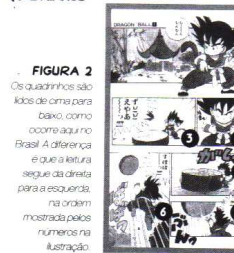


FIGURA 3
Da mesma forma, os diálogos dos personagens também são lidos da direita para a esquerda

Figura 2: Página inicial do mangá

Dragon Ball, de Akira Toriyama, publicado em

2000.

PARE!!!

Ei! Você está começando a ler o seu mangá pelo lado errado!!!



Apesar de parecer "coisa de amalucado", esta é a última página desta publicação. O que você tem em suas mãos é um mangá, o famoso quadrinho japonês. Ao contrário dos "comics", os gibis americanos, os mangás são originalmente publicados com leitura oriental, feita da direita para a esquerda. Ou seja, o que no Ocidente seria o fim da revista, na verdade no Japão é o início. Como a proposta da Editora JBC é a de publicar os mangás da forma mais fiel possível aos originais japoneses, a maneira correta de você ler as aventuras de *Death Note* será sempre da direita para a esquerda (veja quadro ao lado). Os quadrinhos e os balões que contêm os diálogos também seguem a mesma regra: leia sempre da direita para a esquerda. Agora volte para o começo de seu mangá (o que normalmente seria a última página) e divirta-se.

Ordem de leitura dos quadrinhos

Outra coisa importante: a ordem de leitura dos balões também é diferente. Você deve sempre ler de cima para baixo e da direita para a esquerda. Veja o exemplo abaixo:



Figura 3: Página inicial do mangá

Death Note, de Tsugami Ohba e Takeshi

Obata, publicado em 2007.

Fazendo um paralelo entre mangás publicados no Brasil nos anos 2000, *Dragon Ball* (Figura 2), e em 2007, *Death Note* (Figura 3), percebe-se que houve algumas modificações nos avisos que apresentam o quadrinho japonês ao leitor. Nos primeiros mangás publicados no Brasil, há uma constante comparação entre os quadrinhos ocidental e oriental. Em publicações mais recentes, essas comparações foram substituídas por informações sobre a editora, refletindo a popularidade do mangá entre os leitores brasileiros.

Em preto e branco, por ser desenhado com nanquim, o quadrinho japonês apresenta uma variedade de temas, o cuidado com o desenvolvimento do lado

psicológico das personagens – que ocorre paralelamente com o decorrer da narrativa e na aprendizagem com seus erros – e, quase sempre, há um final definitivo quando o autor conclui a série.

Há também o ritmo da narrativa, a temporalidade, uma ação que poderia ser descrita em um ou dois quadrinhos em um Quadrinho ocidental, em um *mangá*, tranqüilamente, pode levar páginas, como se observa na Figura 4.



Figura 4: Apresentação de Goku, protagonista do *mangá* *Dragon Ball*.

A Figura 4 exemplifica, dentre outros aspectos que diferenciam o quadrinho ocidental do oriental, a temporalidade do *mangá*. Em sua rotina de treinamento e caça de seu café da manhã, *Son* Goku coloca seu rabo dentro da água e o movimenta, fazendo-o parecer uma presa fácil para o peixe. Quando atacado, o menino luta com sua presa até derrotá-la e então a carrega para sua cabana para assá-la.

Son Goku, ou apenas Goku – nome retirado da lenda chinesa *Viagem ao oeste* – é protagonista de *Dragon Ball*, um dos *mangás* mais populares no Japão e no mundo. Publicado em 1984 em seu país de origem, porém com chegada ao Brasil datada na segunda metade de 1994, o *mangá* *Dragon Ball* apresentou ao público leitor brasileiro

aspectos culturais de um Japão recuperado do período pós-guerra. A personagem protagonista é um *Super Sayajin* vindo de outro planeta, por isso sua cauda de macaco. Ele é inocente, doce, leal, corajoso e espelha a ideologia do *bushido*, pois fica mais forte a cada batalha e tem como filosofia viver e morrer com honra. Uma alegoria das principais ideologias do Japão, as atitudes de Goku dão ênfase à lealdade, fidelidade, auto-sacrifício, justiça, modos refinados, humildade, espírito marcial, honra e, acima de tudo, morrer com dignidade.

O *layout* das páginas de um *mangá* diferencia-se quanto ao número baixo de quadros por páginas, podendo estes estar na posição vertical ou sobreposta, rompendo, assim, com o esquema de linhas que os separa e quanto ao uso do texto e diálogo em balões e/ou legendas. O texto verbal na história em quadrinhos japonesa tem menor importância que seu imagético, enquanto as onomatopéias – escritas à mão e parte integrante do *mangá*, baseados em seu vasto vocabulário para expressar atmosferas e movimento, apresentando uma pequena tradução ou nota explicativa – adquirem “um toque peculiar em um quadrinho sem diálogos. Os efeitos sonoros que indicam a chuva ou o vento tendem a intensificar a sensação de silêncio” (MOLINÉ, 2004: 32).

Além de um traçado específico, o *mangá* difundiu entre seus leitores um vocabulário, um código verbal específico, aceito e usado por toda a comunidade leitora, como o que segue abaixo:

- *anime*: termo utilizado para designar os desenhos animados japoneses. É abreviação para a palavra japonesa *animation* e foi introduzida por Osamu Tezuka, pioneiro *mangaká*. Muitos *animes* são adaptações de *mangás* para séries de televisão. No Brasil, as animações japonesas estão presentes nas emissoras brasileiras desde o

final da década de 1960, transformando-se em fenômenos de audiência com *Cavaleiros do zodíaco* e *Pokémon*.

- *anime song / anisong*: são as canções-tema de personagens e de animações. As *anime songs* correspondem e movimentam uma grande parcela da indústria fonográfica japonesa. Esse termo abrange, também, músicas inspiradas em personagens, todavia não veiculadas como trilha sonora.

- *cosplay*: abreviação de *costume play*. O termo é empregado para descrever fãs que usam fantasias de suas personagens favoritas. No Japão, há lojas especializadas em itens para confecção de fantasias. No Brasil, constitui-se em um mercado em expansão com convenções, concursos, sessões de fotos e apresentações.

- *dôjinshi*: palavra japonesa derivada de *doujin*, traduzida como pessoas do mesmo gosto, e é utilizada para definir *fanzines* japoneses. Palavra vinda da junção das palavras *fan* e *magazine*, as *fanzines* são publicações amadoras. Todavia, no Japão, o mercado de *dôjinshi* “é bastante profissional. Impressões luxuosas são vendidas em convenções espalhadas pelo país e com desenhos que muitas vezes não deixam nada a dever às publicações profissionais” (NAGADO, 2007: 08).

- *fansubbers*: são grupos de leitores que legendam produções que ainda não foram lançadas oficialmente no Brasil, consequência do fenômeno *otaku* e da falta de títulos disponíveis. O termo vem das palavras em inglês *fan* e *subtitle*, legenda em português.

- *J-pop*: palavra ampla que engloba elementos culturais do Japão como a música, o cinema, *mangá* e *animes*.

- *live-action*: expressão de uso genérico no Ocidente e Oriente. No contexto dos *animes* é usado para diferenciar as animações dos filmes com atores.

- *otaku*: é o leitor fanático por *mangá*, *anime* ou seriados japoneses. Porém, a tradução literal é “viver em um casulo”, cunhada em 1983 por Akio Nakamori. Referindo-se a pessoas que se isolam do mundo real, o escritor define os *otakus* como indivíduos que vivem unicamente em função de quadrinhos, animações, seriados, cantores, dentre tantos.

Segundo Nagado (2007: 08), os *otakus* brasileiros divergem drasticamente dos japoneses que são, normalmente, fechados e com sérios problemas em se relacionar com outras pessoas.

- *ova*: sigla para *Original Vídeo Animation*, indica quando uma animação foi feita para o mercado de venda direta ou de locadoras.

- *seiyuu*: palavra em japonês para dublador. Profissão glamurizada no Japão, os dubladores são tratados como astros, com fãs-clube e produtos que licenciam suas imagens.

- *tokusatsu*: abreviatura de *tokushuu kouka satsuei*, em que *tokushuu kouka* significa efeitos especiais e *satsuei* é traduzido como filmagem. O termo é vinculado a monstros do cinema e a heróis de *live-actions*.

Não se resumindo apenas a uma história em quadrinhos de origem nipônica, o *mangá*, para os sujeitos leitores, é tido como um elo da cultura japonesa com a brasileira, que, somada ao teatro, à música, ao cinema, e às artes em geral, forma, o que Andraus (2005: 65) define como “a expressão do arcabouço cultural de necessidade ontológica que o homem compartilha entre seus congêneres”. Resultando nesse elo cultural o compromisso com a cultura japonesa, que se traduz em aspectos fundamentais, além dos citados anteriormente, como o formato do *mangá*, a tradução e a adaptação do texto, que são feitos diretamente do original em língua japonesa.

Traduzidos diretamente da língua japonesa, a adaptação do idioma original de publicação do *mangá* ao português deve visar à compreensão imediata do leitor, à transliteração – substituição das letras que compõem os alfabetos que constituem o idioma japonês por letras latinas – e à adequação de ditados e trocadilhos, coesos em sua grande maioria, somente, na língua japonesa.

Compreendido como gênero textual secundário, o *mangá* é composto por linguagens verbal e não-verbal e por códigos globais que abrigam inúmeros subcódigos relacionados entre si, “em que está implícito o exercício de um código social para organizar sentidos [...]” (AGUIAR, 2004: 42-43). Portanto, na leitura da história em quadrinhos e da animação japonesa, o leitor tem acesso a uma manifestação culturalmente significativa de origem em um contexto espacial e temporal específico e em constante transformação.

Por conseguinte, é preciso compreender a leitura e a interpretação da narrativa imagética japonesa como parte de um contexto social, histórico e cultural, composto por um âmbito visual e ideológico e como produtor de significações. Com a leitura do *mangá*, pode-se, também, determinar complexas transformações culturais que constituem as inferências de um grupo específico formado por indivíduos de diferentes idades e sexos.

Recebido em maio de 2009

Aprovado em julho de 2009

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Vera. *O verbal e o não verbal*. São Paulo: Unesp, 2004.

ANDRAUS, Gazy. O fanzine de HQ, importante veículo de comunicação alternativa imagético-informacional: sua gênese e seus gêneros (e a influência do *mangá*). In: LUYTEN, S. (Org). *Cultura por japonesa – mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. 6. ed. São Paulo: Hucitec, 1992.

_____. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BERNDT, Jacqueline. *Das manga phänomenon*. Berlin: Edition Q, 1996.

CORACINI, Maria Jose. Concepções de leitura na (pós-)modernidade. In: LIMA, R. *Leituras: múltiplos olhares*. São Paulo: Mercado de Letras, 2005.

COSTA, Cristina. *Educação, imagem e mídias*. São Paulo: Cortez, 2005.

FERRARA, Lucrecia. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 1997.

FONSECA, Leda Maria. *Leitura de imagem e formação de leitores*. Disponível em <http://www.alb.com.br/anais16/sem08pdf/sm08ss02_02.pdf> . Acesso em jan. de 2008.

GOULEMOT, Jean M. Da leitura como produção de sentidos. In: CHARTIER, Roger (Org.). *Práticas da Leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2004.

KLEIMAN, Ângela. Contribuições teóricas para o desenvolvimento do leitor – teorias de leitura e ensino. In: RÖSING, T.; BECKER, P. (Org). *Leitura e animação cultural: repensando a escola e a biblioteca*. Passo Fundo: UPF, 2002.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá. O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. O mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. Disponível em http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_luyten.pdf>. Acesso em jan. de 2008.

_____. Panorama do mangá e do anime. In: *Guia da cultura japonesa*. São Paulo: JBC, 2004.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

NAGADO, Alexandre. *Mangá Tropical*. São Paulo, Via Lettera, 2005.

_____. *Almanaque da cultura pop japonesa*. São Paulo: Via Lettera, 2007.

OHBA, Tsugami e OBATA, Takeshi. *Death Note*. São Paulo: JBC, 2007.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

RAMA, Alexandra; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

SAKURAI, Célia. *Os japoneses*. São Paulo: Contexto, 2007.

SANTAELLA, Lucia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

SATO, Cristiane A. *Japop*. O poder da cultura Pop Japonesa. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SCHODT, Frederik. *Mangá! Mangá!* The world of Japanese comics. Tóquio/Nova York: Kodasha Inter, 1978.

SOARES, Magda. Língua escrita, sociedade e cultura. Relações, dimensões e perspectivas. Disponível em <http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE0/RBDE0_03_MAGDA_BECKER_SOARES.pdf>. Acesso em nov. de 2008.

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

ZILBERMAN, Regina. Sociedade e democratização da leitura. In: BARZOTTO, Valdir Heitor (Org.). *Estado de leitura*. São Paulo: Mercado de Letras, 1999.

WALTY, I., FONSECA, M. CURY, M. *Palavra e imagem: leituras cruzadas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

WATASE, Yû. *Fushigi Yûgi*. São Paulo: Conrad, 2002.

Websites consultados

www.wikipedia.com – acesso em Set. de 2008