

## 2

### A Forma do Mangá

No capítulo anterior, vimos como o mangá moderno é fruto de um longo processo de interação entre meios e culturas distintas e como este fenômeno em sua forma atual acabou por difundir-se em tantas sociedades diferentes de sua original. Contudo, é de suma importância para esta pesquisa analisar a forma como o mangá se comporta enquanto linguagem visual e, mais importante, como este se comunica com seu leitor, uma vez que um meio de comunicação nada é sem alguém para quem comunicar seu conteúdo.

Este é o foco deste capítulo. Trataremos de examinar o mangá enquanto o processo gráfico-narrativo que ele é, através do ponto de vista de um pesquisador brasileiro, designer, embora alheio à sociedade japonesa, e este mesmo enquanto leitor, já que todo exame é sujeito a uma interpretação. Procuraremos analisá-lo enquanto linguagem visual (e este mesmo termo ainda colocaremos em questão), sua possível gramática e quais os seus processos comunicacionais de acordo com suas limitações físicas (leia-se técnicas e suporte), sempre com o intuito de salientar o que no mangá o configura não só como linguagem visual, mas como uma forma de arte seqüencial singular.

#### 2.1

#### O mangá enquanto linguagem

##### 2.1.1

##### Pondo os pingos nos “is”

Ao estudarmos qualquer forma de arte seqüencial (ao estudarmos qualquer coisa, na verdade), sejam as tiras de quadrinhos de jornais, os comics americanos, *bandes-desinées* européias ou, neste caso, o mangá, um dos passos iniciais muitas vezes é procurarmos decompô-la numa descrição mínima de seus atributos e características, o que na grande maioria dos casos resultaria numa oração do tipo: “uma seqüência de desenhos feitos dentro de quadrinhos (chamemo-los de

molduras) com balões de diálogos.” Esta seria uma descrição mínima seja para o mangá ou para quaisquer outras formas de quadrinhos e que já nos revela dois fatos importantes. O primeiro é que, sejam os comics, sejam os mangás, estamos falando de um mesmo paradigma de linguagem, mesmo sendo eles tão díspares enquanto conteúdo e apresentação. Ou seja, embora compartilhem de um mesmo processo comunicacional, são “idiomas” diferentes. O segundo é que a própria natureza da arte seqüencial já se caracteriza como uma confluência de linguagens e meios, uma vez que ela faz conviver em um mesmo espaço a linguagem verbal e a chamada linguagem visual, requerindo do leitor um esforço triplo para decodificar as informações a ele passadas pela páginas dos quadrinhos, e triplo pois, além da informação verbal e da gráfica, a própria seqüência dos quadrinhos é um terceiro tipo de código que o leitor deve dominar (falaremos deste “código” com mais propriedade mais à frente neste capítulo).

Estes três códigos interagem basicamente da seguinte forma: O mangá conta uma história com estrutura narrativa tradicional em episódios (novelização). Ou seja, ele é imbuído de conteúdo narrativo verbal e nunca está dissociado de alguma forma de texto (para além dos diálogos, há um roteiro e um argumento). Para dar fluxo à narrativa, em vez de usar linguagem verbal escrita, o mangá usa primariamente a linguagem pictórica, que pode ser pensada como um revestimento do texto verbal que move a narrativa. E por se tratar de uma narrativa e não de um enunciado, resultando num encadeamento complexo de eventos, é necessária mais de uma imagem, uma seqüência delas, para expressar visualmente o fluxo do tempo na narrativa.

Entretanto, a convivência do verbal com o visual não é, e nem nunca foi exclusividade da arte seqüencial, especialmente hoje, quando televisão, periódicos, publicidade em revistas e outdoors, cinema, internet e jogos eletrônicos invadem nossas vidas e passam a fazer parte essencial delas se utilizando de tantos níveis de informação simultâneos, visuais e verbais, que se torna difícil determinar onde um termina e começa o outro (o que McLuhan chamou de meios quentes)(McLuhan, 1964, p.38). Fruto de nossos tempos...

Na verdade, a interação entre o verbal e o visual sequer é exclusividade da era moderna. Como vimos no capítulo 1, a arte japonesa possui várias formas de interação gráfico-verbal, como o *ukiyo-e*. Na verdade, texto e imagem são tratados como uma coisa só; um não existe sem o outro, e esta é possivelmente uma das

características mais fortes e mais características do mangá, já que essa atitude japonesa com relação à texto e imagem foi transposta também para o mangá. Aliás, é até incongruente tratar dos dois separadamente, pois a simples menção dessa separação para um japonês é incogitável.

Sendo assim, o que então a arte seqüencial, ainda antes do mangá, traria de tão especial para o estudo em comunicação visual, uma vez que aquilo que parecia ser sua qualidade definidora e primeira encontra-se nas mais variadas formas de comunicação? Para responder a esta pergunta, vamos nos remeter a Roland Barthes em sua póstuma coletânea de trabalhos, *Inéditos vol. 3: imagem e moda*: segundo Barthes, “nunca há imagem sem palavras” (Barthes, 1966, p. 97), o que evidencia a preponderância da escrita verbal sobre a imagem enquanto linguagem. Contudo, isto não constitui ainda a imagem como uma linguagem, nem torna os dois processos, texto verbal e imagem, análogos. Pelo contrário, os distancia ainda mais enquanto sua natureza lingüística. Quando perguntado sobre a atribuição do status de linguagem aos processos de visualização, Barthes responde:

A imagem, na qualidade de signo, de um elemento de um sistema de comunicação, tem um valor impressivo considerável (...) Mas ainda se conhece muito mal a rentabilidade semântica dessa imagem. Tudo o que se pode dizer agora é que devemos ser muito prudentes: como signo, a imagem comporta uma fraqueza, digamos uma dificuldade muito grande, que reside em seu caráter polissemico. Uma imagem irradia sentidos diferentes, e nem sempre se sabe como dominar esses sentidos. Esse fenômeno de polissemia existe, aliás, também na linguagem articulada (...) Mas é verdade, que, na linguagem, o fenômeno da polissemia é consideravelmente reduzido pelo contexto, pela presença de outros signos, que dirigem a escolha e a inteligência do leitor ou do ouvinte. A imagem, ao contrário, apresenta-se de maneira global, não descontínua, e nessa medida é bem difícil determinar o contexto. Mesmo no caso de seqüências icônicas contíguas (fotografias justapostas) ou temporais (o cinema ou a televisão, por exemplo), é pouco conhecida a sintaxe de associação das imagens e, por conseguinte, ainda não se pode determinar, avaliar, o poder de retificação das ambigüidades que o contexto icônico pode possuir.<sup>12</sup>

E ainda mais à frente, Barthes conclui que

(...) A comunicação não passa de um aspecto parcial da linguagem. A linguagem é também uma faculdade de conceitualização, de organização do mundo, é portanto muito mais que a simples comunicação. Os animais, por exemplo, comunicam-se muito bem entre si ou com o homem. O que distingue o homem do

<sup>12</sup> BARTHES, Roland. *Bulletin de la Radio Télévision Scolaire*. 1966. IN: BARTHES, Roland. *Inéditos vol. 3: imagem e moda*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

animal não é a comunicação, é a simbolização, ou seja, a invenção de sistemas de signos não analógicos (...) É a diferença entre falar a alguém (o que é da alçada da comunicação) e falar de alguma coisa (o que é da alçada da simbolização. No estado atual das coisas, a imagem participa sobretudo da comunicação.<sup>13</sup>

É por isso que se deve usar o termo linguagem visual com muita cautela, pois o termo linguagem pressupõe, resumidamente, a dupla articulação entre palavras e sons e, acima de tudo, um código digital, ou melhor, uma relação significado/significante que seja digital (ou ainda arbitrária) e não analógica ou por semelhança, como é no caso da imagem.

Sendo assim, a imagem, procurando diminuir seu aspecto polissêmico, busca no verbo seu contexto, imbricando-se com ele até conseguir alcançar um misto indissociável, no qual a imagem ganha da incisividade e eficácia da palavra, enquanto que esta ganha da “impressividade” da imagem, tornando o produto imagem/texto muito maior que seus fatores. Mas mesmo assim, a imagem continua relegada ao status de comunicação e por aí deve permanecer por um bom tempo. Imbricada ao texto, no entanto, a problemática da linguagem da imagem vem tomando outra direção.

Barthes falou sobre a necessidade de um código, de uma sintaxe, para que a imagem pudesse passar a ser considerada uma linguagem. Entretanto, sempre quando se tenta atribuir um código para um determinado sistema de signos analógicos, pela natureza digitalizadora e arbitrária do código, o aspecto analógico dos sistemas sígnicos vai gradativamente desaparecendo e dando lugar a síntese peculiar ao pensamento simbólico. É largamente sabido que assim foi o processo de evolução dos sistemas de escritas ao redor do mundo. Mas ao estudarmos a arte seqüencial, presenciamos um fenômeno diverso a esse processo, embora nele mesmo a arte seqüencial se inclua.

Barthes, em sua entrevista de 1966, afirmou se saber muito pouco sobre uma possível sintaxe no seqüenciamento e associação de imagens, sejam justapostas ou temporais, no caso de se tentar retificar o problema da ambigüidade das imagens. Contudo, aproximadamente 25 anos mais tarde, Scott McCloud, quadrinista e teórico de quadrinhos, desenvolveu meios para analisar exatamente o seqüenciamento de imagens, que é a peça fundamental da “linguagem dos quadrinhos”, seu objeto de estudo, e se aproximou de um modelo para uma

---

<sup>13</sup>Ibidem.

possível sintaxe dos quadrinhos, inclusive o mangá. Mas antes de conhecermos seu modelo, voltemos para os fundamentos dos processos comunicacionais dos quadrinhos, sua estrutura, a fim de melhor entendermos o modelo de McCloud. Ou melhor, uma vez que os fundamentos são os mesmos para qualquer manifestação de arte seqüencial, analisaremos diretamente o mangá.

Vimos que o mangá é composto por uma seqüência de imagens estáticas (fotogramas, desenhos), esse seqüenciamento não é uma simples coleção de imagens, mas um encadeamento ordenado, a fim de passar uma mensagem específica, um significado que vai sendo construído imagem-a-imagem. Assim, as imagens do mangá só funcionam em conjunto. A ordenação de quadrinho para quadrinho é dada por convenção e, de maneira geral segue as regras do sistema de leitura japonês, da direita para a esquerda, de cima para baixo. Para que esse conjunto funcione, é preciso que as imagens veiculem a mesma mensagem geral, lato sensu, um mesmo contexto, pois nada obriga um conjunto de duas ou mais imagens a compartilharem um significado. Como isto acontece, então?

Segundo Will Eisner e Scott McCloud, para que uma ordem e um sentido seja compartilhado entre duas ou mais imagens, ou seja, um seqüenciamento, são necessários dois itens:

- Um contrato tácito entre leitor e obra, que asseste ao primeiro que há uma ordem, há uma ligação entre as imagens, que na realidade só existe na mente do leitor;
- Um conjunto de regras que validem esse contrato, que digam de quais maneiras (finitas) as imagens podem se ligar, um código.

Este código, explicitado por McCloud é a chamada sintaxe dos quadrinhos e evidencia a presença de uma gramática rudimentar dentro do sistema comunicacional dos quadrinhos.

Tal fato, ao contrário do que possa parecer à primeira vista, não contradiz a afirmação de Barthes, uma vez que o mangá não é imagem pura, é antes uma imbricação de imagem e texto que toma das propriedades do sistema verbal para passar sua mensagem visualmente. Vamos entender como funciona esse processo no mangá.

Já foi dito que o mangá é uma seqüência de imagens estáticas, mais importante que isso, é uma seqüência de quadros dentro dos quais há diversos níveis de informação, como os balões de diálogos, os desenhos e as onomatopéias, além desses tipos de informação visível, há aquela que se encontra implícita ou invisível e que, via de regra, é a força motriz das histórias em quadrinhos: a história, ou melhor, a narrativa.

Toda história em quadrinhos possui um roteiro, por mais simples que seja, que indica os diálogos, a seqüência e a descrição dos acontecimentos na trama, ou seja, um texto, sem o qual não há quadrinhos, não há seqüência. Esta camada mais profunda de informação, puramente verbal, é o que conduz e dá base para a narrativa visual que o mangá se propõe a ser. E como é um texto verbal, é daí que o mangá extrai seus elementos para compor sua própria gramática. Ainda assim, nada garante uma tradução de texto para imagem completamente isenta de ambigüidade. O que vai garantir uma compreensão da narrativa visual pelo leitor é o contrato feito entre este e o mangá, ou melhor ainda, entre o mangá-ká e o leitor; o mangá é o próprio contrato impresso. E em quê se baseia este contrato?

É importante lembrar que as imagens dos quadrinhos são estáticas, representam, de maneira geral, um fotograma, um momento congelado no tempo, estático, em contraste a imagem fluida do cinema, que é outra forma de narrativa visual (que aliás, deve muito de sua linguagem aos quadrinhos). Sendo assim, não existe uma fluidez explícita no encadeamento das imagens, é necessário fazer com que a fluidez se construa psicologicamente, na mente do leitor, de quem a arte seqüencial é inteiramente dependente, que preencherá com fluidez a estase dos quadrinhos impressos no papel.

O recurso utilizado para produzir essa sensação de fluidez narrativa na mente do leitor, e que se caracteriza como a base do contrato, é a chamada sarjeta. A sarjeta nada mais é do que a denominação comum ao espaço em branco entre os quadrinhos. É na sarjeta que a “mágica” acontece. A sarjeta simboliza um lapso de tempo e espaço decorrido entre dois quadrinhos, a ausência que ela encerra preenche a lacuna deixada pela limitação do papel com a imaginação do leitor. Esses lapsos de tempo, entretanto, não são uniformes e podem variar consideravelmente, entre milésimos de segundo até milhares de anos, de acordo com as necessidades do roteiro, mais uma vez subjugando a imagem ao poder da palavra.

A sarjeta, portanto, é a força motriz da narrativa dos quadrinhos, e é exatamente através dela que Scott McCloud desenvolveu seu modelo de sintaxe da narrativa visual dos quadrinhos, de acordo com o grau de complexidade do lapso de tempo e espaço (a esse lapso de tempo e/ou espaço também se dá o nome de elipse, segundo a teoria cinematográfica) que precisa ser preenchido entre quadrinhos pelo leitor. Apresentaremos seu modelo de sintaxe mais profundamente quando analisarmos os mangás neste capítulo.

É neste sentido que se pode falar de uma sintaxe no mangá e na arte sequencial em geral, mas o termo linguagem ainda é impróprio para caracterizá-la, embora a linguagem verbal seja sim, utilizada para apresentar uma narrativa de fato. O mangá é, em última análise, fruto da confluência de sistemas de comunicação, entre eles a linguagem verbal, em um mesmo suporte, para alcançar, através da visão, o estímulo simultâneo de outros sentidos humanos.

Além disso, uma vez que o texto implícito ao mangá é produzido dentro do paradigma de uma língua, neste caso o japonês, é esperado que estruturas lingüísticas do japonês gerem também maneiras específicas de criar sequenciamentos de imagens, tanto a nível micro (unidades elementares da gramática) quanto macro (estruturas mais complexas), assim como a reprodução de valores, signos e narrativas desta determinada sociedade que, como dito no capítulo 1, estão sendo recebidos por sociedades tão díspares da japonesa, como a brasileira. Vamos, portanto, analisar o mangá nas suas distintas camadas de comunicação visual (gráfica, narrativa, cultural e verbal) separadamente, salientando seus códigos visuais, com vistas a desenvolver um modelo prático de análise a ser utilizado sobre obras específicas (publicadas no Brasil).

### 2.1.2

#### **O mangá gráfico**

O mangá é um meio impresso. Isso já diz muito a seu respeito. Especialmente no que diz respeito às suas limitações de representação. Tradicionalmente, o mangá é impresso em papel-jornal, papel leve, escuro, fosco, frágil, poroso e de alta absorção de tinta, pode se dizer de má qualidade de impressão até, embora seja muito mais barato, o que viabiliza, no Japão, onde além de ser papel-jornal, o mesmo ainda é reciclado, uma tiragem de milhões de

cópias de 400 até 800 páginas cada por um preço acessível para a grande maioria da população japonesa. O seu ponto de impressão também tem de ser grande, uma vez que o papel jornal absorve muita tinta, que, por sua vez, se espalha pela superfície do papel-jornal e faz com que a impressão escureça. Este também é um dos motivos pelos quais os mangás são publicados em formato grande (25,7 cm x 18 cm, aproximadamente) - excetuando os tanko hon, coletâneas publicadas em formato de bolso, com papel de melhor qualidade, de modo a não prejudicar tanto a arte do autor. Quanto a impressão, o mangá é impresso unicamente em preto, o que valoriza o traço do mangá-ká, embora informações como luz e profundidade sejam mais difíceis de se passar sem cor. Além disso, há uma grande economia na quantidade de tinta para a impressão, uma vez que as tiragens atuais de mangá passam dos 5 milhões por semana, então também pode se dizer que a impressão não é das melhores. E este é o contexto da produção gráfica dos mangá.

O que nos leva à seguinte pergunta: como o mangá, com todos estes “defeitos” e limitações gráficas pode ser tão sofisticado enquanto meio de comunicação? Talvez estas próprias limitações sejam a resposta para a pergunta, uma vez que, através da própria expressividade do mangá enquanto sistema comunicacional, soluções tenham sido alcançadas para manter os leitores presos anos a fio lendo uma história que é apresentada a eles nas piores condições de impressão e publicação. É neste ínterim que vamos analisar as soluções gráficas utilizadas na expressão do mangá.

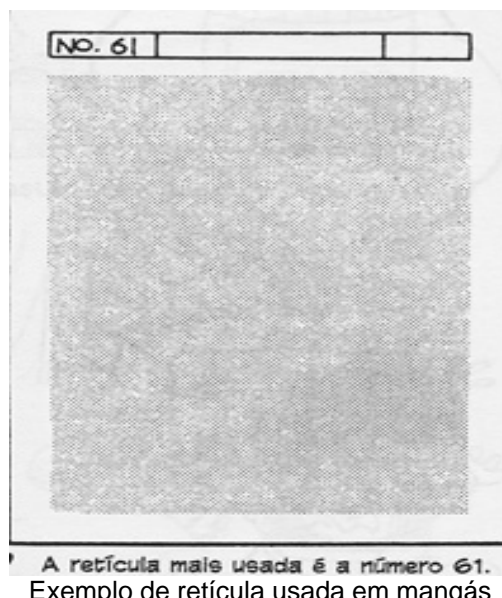
Começemos pelo material utilizado na confecção do mangá. De maneira geral a produção de um mangá se dá em duas etapas, a primeira é a própria etapa de confecção do mangá, é o trabalho do mangá-ká especificamente e envolve a criação do roteiro, o desenho e diálogos. A segunda parte é a editoração em si, indo desde a aprovação do material “artístico”, por assim dizer, pelo editor, o escaneamento do material para passar pelas prensas, até sua publicação numa revista periódica junto com tantas outras obras.

Na primeira etapa, encabeçada pelo mangá-ká, a feitura do mangá é dependente de materiais como penas, pincéis, lápis e canetas para o layout e desenho definitivo das páginas e dos quadrinhos. O artista tem à sua disposição um arsenal de penas e pincéis tradicionalmente usados para expressões artísticas japonesas como o fudê, pincel usado para Shodô, por exemplo, e canetas técnicas de nanquim, todos estes utilizando tinta nanquim, a fim de alcançarem uma gama



de resultados gráficos diferentes como hachuras ou variação de espessuras de traço nos desenhos.

Além disso, para fugir do simples preto e branco, os artistas contam com uma enorme quantidade de retículas decalcáveis (Letraset), com os mais variados efeitos gráficos de modo a acrescentar maior profundidade aos desenhos.



Os mangá-ká também se utilizam constantemente de material fotográfico para trabalhar cenários e referências mecânicas nas suas páginas para representarem com maior fidelidade e maior rapidez elementos secundários à narrativa.



Referência fotográfica manipulada dos arranha-céus de Tokyo usadas em mangá.

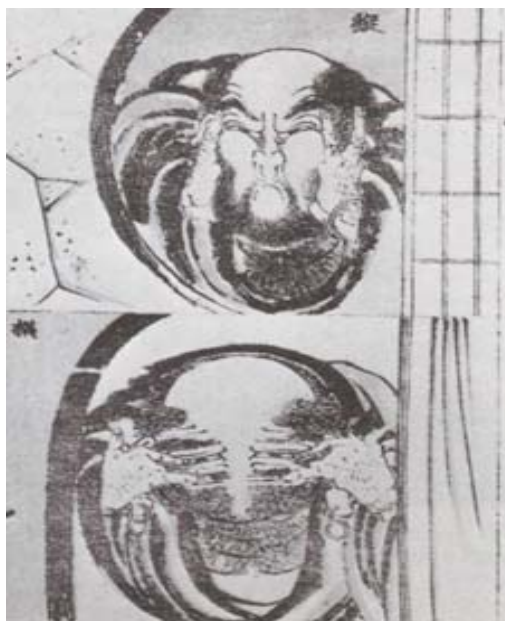
Na segunda etapa, como já foi dito anteriormente, o papel-jornal é o suporte selecionado e a tinta de impressão jornalística, produz a gravação no papel, a figura mais importante desta etapa é o editor, que fica encarregado de aprovar o material e cuja equipe se encarrega de preparar os fotolitos para a impressão que vai para as ruas.



Gráfica onde tiragens de mangá são compostas

Já quanto à representação, a “linguagem” utilizada, como na grande maioria das histórias em quadrinhos, é o desenho pictórico, o que, via de regra, impõe limitações ao meio, pois por mais detalhista que seja um desenho e mais semelhante com a realidade, ainda mais por ser preto e branco, como é o caso no mangá, nunca será uma reprodução ponto-a-ponto, como é o caso da fotografia, ou até certo ponto, a pintura, uma vez que o desenho, em sua concepção tradicional, é a tradução de massas ou áreas de luz e sombra, volumes, em linhas, interpretadas pelo artista ao separar intelectualmente áreas de cor e luz umas das outras. É claro que, dependendo do artista, o desenho pode chegar a um resultado visualmente impressionante, mas sempre será uma tradução de áreas e volumes em linhas. Dessa forma, se analisarmos do ponto de vista semiótico, o desenho está mais para um signo indicial, uma vez que ele representa, literalmente, traços, do objeto, do que um signo icônico. E isso é especialmente verdade não apenas no mangá, mas na cultura japonesa como um todo, onde os limites entre imagem e escrita são imprecisos e a tradição gráfica é advinda de um modelo ideogramático, onde a escrita possui uma qualidade intrinsecamente metafórica.

Além disso, a cultura japonesa tem uma antiga tradição de representação caricatural, o que reforça ainda mais o caráter indicial do desenho no mangá, onde a caricatura não é apenas um meio de crítica social com humor, mas foi durante muito tempo a principal forma de compreender o ser humano, como pode ser atestado nos trabalhos de Katsushika Hokusai.



“A face vertical e a horizontal”, por Katsushika Hokusai

Finalmente, o próprio ato de desenhar está intimamente ligado com a atividade da escrita, e mais uma vez tal afirmativa se amplifica ao considerarmos a escrita ideogramática japonesa, sobretudo a caligrafia Shodô, onde até mesmo as mesmas ferramentas de escrita são utilizadas. A arte da linha é experimentada, portanto, não apenas no Shodô, mas também no mangá, onde ela toma o lugar preponderante, sendo ela o único grande elemento veiculador de significado. Esta parece ser uma constante na arte japonesa como um todo:

O artista japonês em todas as mídias vem tradicionalmente usando uma abordagem mais econômica, concentrando na caricatura ou na revelação da ‘essência’ geral de um sentimento ou situação. Eles favoreceram a simplicidade da linha. O mesmo se dá com artistas de mangá, portanto com nenhuma colorização e um mínimo de sombreamento, a mera curva da sombrancelha de uma personagem ganha redobrada importância.<sup>14</sup>

<sup>14</sup>SCHODT, F., *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, p. 22

Uma vez o desenho determinado como principal forma de representação no mangá, é salutar lembrar que devido à cultura japonesa e às limitações por parte do suporte para o mangá, os artistas japoneses desenvolveram um repertório de soluções para lidar com tais deficiências. Hoje em dia, esses recursos são compartilhados pelos artistas de forma geral e fazem parte da “linguagem” peculiar ao mangá. Alguns deles são soluções originais ao mangá, outros foram incorporados de outras formas de arte seqüencial, mas receberam um tratamento peculiar dos artistas japoneses. Eis aqui os principais:

1. Dinâmica de espessura do traço: utilizada de modo a trazer para frente as figuras em primeiro plano, com um traço de maior espessura, mais encorpado, jogar para o fundo o cenário ou outros elementos de plano de fundo com um traço mais leve, e os elementos em planos intermediários com um traço de espessura também intermediária, gradado de acordo com a distância que se situa do primeiro plano. A dinâmica do traço também é utilizada para acrescentar a sensação de volume aos objetos, já que são raras as ocasiões em que as hachuras, tão presentes nos quadrinhos americanos, são utilizadas no mangá, uma vez que constantemente sua utilização causa muito ruído na leitura pictórica. Em superfícies mais redondas ou angulosas, por exemplo, a espessura do traco aumenta, enquanto em superfícies retas, o traço é afinado. dependendo da ferramenta de desenho que utilizam, os mangá-ká podem aumentar ou diminuir a espessura da linha para transmitir sensações como volume e distância.



Em *YuYu Hakusho*, a dinâmica das linhas é bem explorada

2. A supressão do contorno das personagens: neste recurso, o próprio traço de contorno das personagens é suprimido em alguns pontos, especialmente na área do rosto, como por exemplo na ponta do nariz, na boca e no queixo, permitindo que o leitor os complete mentalmente e proporcionando maior leveza à composição do quadrinho.



Exemplo de supressão do contorno em *Shaman King*

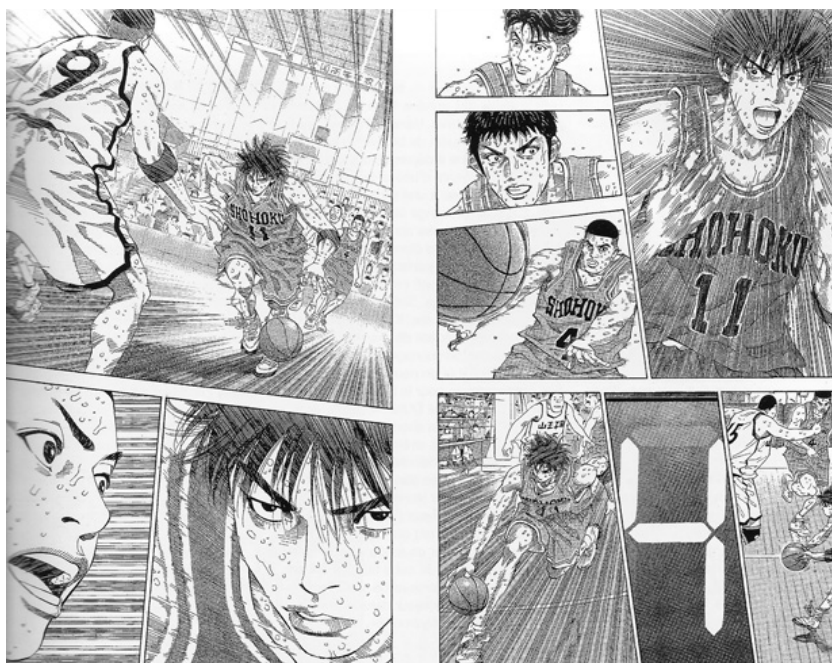
3. Isolamento das personagens do cenário através de um tratamento das linhas de seu contorno: mais focado em chamar a atenção do leitor às personagens, o isolamento destas do cenário é feito através de um tratamento das linhas de seu contorno. Esse isolamento ou destaque é feito através da adição de um contorno extra àquele que define a forma externa da personagem. Esse contorno pode ser feito através de uma linha branca, relativamente espessa, normalmente variando entre 1 e 2 milímetros de espessura, ou então com o gradual esfacelamento do cenário à medida que este se aproxima dos contornos da personagem. Neste caso, com a aproximação do cenário da personagem, o mangá-ká vai fazendo com que aquele perca peso, ou detalhamento, gradativamente até o ponto em que ele desaparece, deixando ao redor da personagem uma área branca imprecisa, dinâmica, como uma aura ao redor dela. A terceira solução, muito similar ao esfacelamento do cenário, é a completa supressão deste, focalizando a atenção do leitor no determinado quadrinho exclusivamente sobre as personagens. Neste caso, uma utilização muito comum deste recurso é acompanhando-o com um quadrinho de ambientação, no qual o cenário é representado de forma

detalhada, de modo a situar o leitor espacialmente na narrativa e oferecer um equilíbrio dinâmico com o quadro onde o cenário foi suprimido.



O fundo suprimido garante uma moldura mais precisa para as personagens

4. Linhas de movimento ou velocidade (*speed lines*): Embora o mesmo fenômeno seja encontrado nos quadrinhos americanos, no mangá ele é lidado de formas mais diversas e criativas. A primeira forma, similar à americana, é a adição de linhas de movimento próximas ao desenho de uma personagem como um vetor de movimentação executada por ela ou por uma parte de seu corpo. A segunda forma é a abstração da própria personagem ou parte de seu corpo em linhas de velocidade, esfacelando o seu contorno e convertendo-o em uma massa de linhas, um borrão, suprimindo suas formas, mas ainda mantendo relação com o contorno original. A terceira e última forma é a abstração de todo o cenário envolvendo a personagem em linhas de velocidade, seguindo um mesmo vetor para representar a movimentação de uma personagem.



Inúmeros exemplos de uso das *speed lines* no mangá *Slam Dunk*

Mas, como já foi dito também, nem só de desenho vive o mangá. As onomatopéias tem nesta forma de arte seqüencial um papel ainda mais importante do que em suas contrapartes ocidentais, mais uma vez, especialmente pela natureza ideogramática da escrita japonesa. Ao invés de serem inserções posteriores aos desenhos, como é no caso das comics americanas, as onomatopéias nos mangá são parte integrante e fundamental da arte, não apenas como um componente para simular efeitos auditivos, mas para transmitir o som com verdadeiro impacto visual. Frederick Schodt escreve:

Comics americanas possuem uma longa tradição de utiizar palavras para representar sons, mas eles normalmente limitam-se a descrever explosões (BAROOM!), punhos batendo em mandíbulas (POW!), e metralhadoras atirando em comunas (BUDABUDABUDA!). Os Japoneses ganharam a guerra das palavras. Eles tem sons que representam o macarrão sendo sorvido (SURU SURU), dezenas de tipos de chuva (ZAAA..., BOTSUN BOTSUN, PARA PARA), e o repentino acender da chama de um isqueiro (SHUBO). Nos últimos anos os artistas tem criado os milagres do paradoxo: o uso do som para representar atividades e emoções silenciosas. Quando um guerreiro ninja some em pleno ar o som é FU; quando uma folha cai de uma árvore o som é HIRA HIRA (...) quando o rosto de alguém se enrubesce de vergonha o som é PO; e o som de nenhum ruído sequer é um contundente SHIIIN.<sup>15</sup>

<sup>15</sup>SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The world of Japanese comics**, Tokyo: Kodansha International Ltd., 1997.

Além de chegarem ao cúmulo de criarem e sistematizarem o som para o silêncio, os artistas japoneses de mangá utilizam as onomatopéias para criar o layout dos próprios desenhos da página e auxiliar no sentido de leitura da narrativa, tornando-as parte integrante e fundamental não só da arte, mas também do Design das páginas. A caligrafia Shodô também tem muita influência na feitura das onomatopéias e seus formatos e estilos variam não só de autor para autor, mas também de acordo com as situações e os sons que elas devem representar. Eis alguns exemplos:



As rústicas onomatopéias servem como junção entre dois quadrinhos em *Dragon Ball*



O mangá histórico *Vagabond* opta por usar onomatopéias imitando a caligrafia *shodô*



Concluindo o estudo gráfico do mangá, temos por fim seu último elemento integrante: as retículas. As retículas são na realidade filmes de letraset pré-fabricados com milhares de padrões gráficos e motivos que o autor pode cortar no formato que quiser e aplicar diretamente sobre sua arte, criando um incontável número de efeitos gráficos para complementar sua arte de várias formas, seja acrescentando tridimensionalidade, adicionando uma gama maior de tons de cinza, colocando fundos e cenários mais simbólicos ou refletindo as emoções das personagens, por exemplo.

### 2.1.3

#### O mangá narrativo

Embora, fisicamente, o mangá seja um meio primordialmente gráfico, não se pode esquecer que ele é, acima de tudo, uma forma de narrativa e que possui suas peculiaridades, fora o fato de ser uma narrativa visual.

A primeira característica do mangá enquanto narrativa é que se trata de uma novela, ou seja, tem sua trama dividida em episódios que se sucedem e cuja compreensão total da trama depende do conhecimento de todos os episódios, pois cada episódio começa na trama aonde o episódio anterior parou, criando um fluxo narrativo único. Dessa forma, a narrativa é tratada em pequenos ciclos, cada um fazendo parte do ciclo maior, a trama geral. Cada episódio é um ciclo de começo, meio e fim, mas esse final sempre deixa uma ponta solta, ou cria um momento de tensão, que só será resolvido no episódio seguinte, o que não deixa de ser um recurso para prender a atenção do leitor e “obrigá-lo” a ler o próximo episódio. E assim um episódio sucede o outro até o desfecho da trama, o ciclo geral.

É também comum nos mangás a utilização de arcos, separação dos episódios por blocos intermediários da trama, onde um conflito maior necessita de uma série de episódios para ser concluído. Geralmente, a situação das personagens permanece a mesma dentro desses arcos, que concluem com uma guinada na trama e oferece mais uma situação de desequilíbrio narrativo que deverá ser resolvido no próximo arco. E assim os arcos se sucedem até o arco final, onde o grande conflito motriz da trama é resolvido e a história termina, o que também é uma característica interessante do mangá com relação às outras formas de arte seqüencial, em especial os comics americanos: a história do mangá tem um fim.

Alguns mangás duram anos para serem concluídos, devido ao carinho dos leitores, mas eles são eventualmente concluídos pelo seu autor.

Já mencionamos no capítulo 1 que a produção japonesa do mangá é estratificada de acordo com sexo e faixa etária. O mesmo acontece com as temáticas das narrativas para cada tipo de público.

O mangá é primeiramente publicado numa revista de 400 a 600 páginas, contendo de 15 a 20 histórias serializadas de diferentes autores; suas periodicidades podendo ser semanais, bisemanais, mensais ou bimestrais; essas revistas, ou melhor, essas seleções de histórias são destinadas cada uma a um público específico. Para garotos entre os 7 e 10 anos, por exemplo, temos a revista Koro-Koro Komikku; já para garotos de 12 a 16 anos, temos a famosa Shonen Jump; para garotas dos 12 aos 16 anos temos a revista Nakayoshi e por aí vai...

As temáticas das histórias publicadas na Koro-Koro, por exemplo, vai focar em cima dos esportes, comédia e colecionáveis (uma grande mania das crianças japonesas, cujo um dos maiores hobbies nacionais é colecionar besouros no verão e colocá-los para brigar com os de uma outra criança; pense em Pokemon...), as temáticas e diálogos são mais leves e sem muito tom crítico, além do fato de terem uma vertente educativa muito forte.

Já a Shonen Jump terá temáticas mais voltadas para a ação, esportes competitivos, artes marciais, suspense e o conteúdo das histórias passa a ficar mais sério, embora a grande maioria dos autores sempre injete um tanto de comédia, tornando, a partir daí, muito difícil caracterizar uma obra por gênero como comédia ou drama, uma vez que ambos estão presentes ao mesmo tempo em grande parte das obras de mangá.

O mesmo tipo de divisão de temáticas acontece na Nakayoshi. Suas histórias estão recheadas de, como o título de outra revista para meninas diz, flores e sonhos. São histórias de romances, de época (ambientados tanto na Europa do século XVIII quanto no Japão feudal) e atuais, fantasia, comédias suaves e poesia.

Um fator muito importante das temáticas dos mangás é que uma grande parte deles lida com os problemas diários de seus leitores, que tem nas personagens das histórias suas contra-partes, muitas vezes da mesma faixa etária e sexo dos seus leitores, que, semelhantemente, vão para a escola, tem exames de fim de ano, têm entrevistas de emprego, problemas com a família e passam por

toda sorte de situações que seus leitores passam na vida real...e mais uma pitada de um elemento fantástico (às vezes grandes doses de elementos fantásticos), mas sempre existe um elemento familiar na trama com o qual os leitores possam se identificar e se relacionar.

Para dar um exemplo, citemos o mangá *YuYu Hakusho*, já publicado no Brasil pela editora JBC e originalmente publicado no Japão na Shonen Jump.

Yusuke, a personagem principal, é um estudante de 15 anos burro, briguento e arruaceiro; sua “vida” ganha um novo rumo quando ele, logo no primeiro episódio, morre ao salvar uma garotinha de um atropelamento. Este inesperado ato de bondade faz com que Deus dê a Yusuke a chance de ressuscitar, passando a agir como um “detetive sobrenatural”, resolvendo mistérios no mundo espiritual com a ajuda de Botan, a deusa da morte, que dá a Yusuke sua missão ao morrer e outros companheiros que vai conhecendo em suas aventuras, inclusive alguns “demônios” que se arrependem de seus crimes e passam a integrar o time de Yusuke.

No primeiro arco de histórias, Yusuke se desenvolve como detetive espiritual e entra no Torneio das Trevas, uma competição de artes marciais entre demônios com o intuito de decidir quem é o mais forte lutador. No segundo arco, após ter vencido o Torneio, Yusuke descobre que um dos organizadores do Torneio se uniu a um antigo detetive espiritual que enlouqueceu para abrir um portal entre a Terra e o Makai, o Reino dos demônios. Yusuke tem como missão impedir que este antigo detetive realize seu objetivo. No final deste arco, Yusuke descobre que é filho de um grande rei do Makai e, no início do terceiro e último arco, vai para o reino dos demônios participar de um torneio no lugar de seu pai, que acabara de falecer por não querer mais se alimentar de carne humana, e que decidirá quem será o próximo líder do Makai e, conseqüentemente o futuro da Terra.

Apesar do mangá ter uma trama um tanto sombria, o relacionamento de Yusuke, inicialmente um estudante e típico anti-herói narrativo, com seus companheiros, sua mãe e Keiko, a melhor amiga de Yusuke e por ele apaixonada, rende muito momentos de alívio cômico, mesmo em meio a situações de grande tensão. E este é um típico exemplo de mangá com temática para garotos adolescentes.

Por fim, vale mencionar um recurso narrativo visual um tanto peculiar não só no mangá, como na narrativa japonesa em geral: o *pillow shot*.

Termo cunhado por Noel Burch, teórico do cinema e especializado no cinema japonês, o *pillow shot* (BURCH, *To the distant observer*, 1979) é uma tomada que suspende o fluxo narrativo normal da trama, normalmente usado como recurso para o espectador tomar fôlego, ou então com o objetivo de contemplação, uma tradição advinda das práticas Zen-Budistas, muito difundidas e adotadas no Japão e que fazem parte da construção do “espírito japonês” no imaginário nacional.

O mangá também se utiliza do *pillow shot* com os mesmos fins, através de enquadramentos de paisagens, elementos da natureza como folhas ao vento, flores de cerejeira no chão, ou até mesmo o perfil de uma personagem com ar contemplativo e estático, quando se percebe a desaceleração e eventual parada do fluxo temporal narrativo, seja para conferir maior importância aos eventos posteriores ou anteriores ao *pillow shot*, ao mesmo tempo em que confere ao leitor um momento de relaxamento e desaceleração no fluxo da leitura.

#### 2.1.4

#### **O mangá cultural: O espírito do samurai e os signos do cotidiano**

Falando em espírito japonês, se há, até hoje uma figura icônica no Japão, essa figura é com certeza o samurai. Por seu código de conduta estrito, o *Bushido*, e por seu senso de justiça apurado, o samurai personifica os ideais morais e sociais ainda do cidadão japonês moderno. Além de ser personagem principal de inúmeros mangás de época, o “espírito samurai” se encontra presente em praticamente todas as histórias de mangá, que por sua vez reproduz em suas páginas os valores e o discurso da sociedade japonesa. O mangá expressa o reflexo que o povo japonês faz de si mesmo, ou ao menos deseja fazer.

Desde mangás de esporte até histórias sobre exames colegiais, o espírito do samurai se encontra presente em todas as posturas e atitudes das personagens, retificando e constantemente revalidando valores e costumes da proposta identidade japonesa. E isso, obviamente feito no mangá não apenas através do diálogo, no conteúdo verbal, mas sobretudo, na comunicação visual.

Embora obscurecido atualmente pelo comprometimento com a democracia liberal, Big Macs, camisetas da UCLA, e o visual “high tech” do Japão moderno, muito da ética do Bushido ainda existe. O Japão continua sendo uma sociedade onde desejos individuais devem ser subordinados ao bem do grupo, e onde lealdade cega é mais facilmente justificada do que princípios firmes. Os homens no Japão ainda são criados para serem “guerreiros” estóicos, para resistirem e perseverarem a despeito das dificuldades – pelo menos no escritório.<sup>16</sup>

De acordo com o próprio Schodt, nos anos da II Guerra Mundial, o Bushido foi habilmente revivido e explorado pelas autoridades japonesas com o intuito de obter conformidade da população, através da sua premissa de obediência absoluta, de modo a preparar o povo para se tornarem obedientes e eficientes soldados.

Os quadrinhos de samurai se encaixavam facilmente com a linha oficial. Uma das mais populares tiras de quadrinhos para crianças antes da guerra, *Hinomaru Hatanosuke (Hatanosuke do Sol Nascente)*, de Kikuo Nakajima, estrelava um jovem samurai que sempre protegia seu senhor e lutava pela justiça e pelo bem do Japão. A tira possuía o tema patriótico que os militaristas adoravam, e o herói era conforme o que era considerado um ideal: “um filho bom, um filho forte, um filho do Sol Nascente.”<sup>17</sup>

Nos anos após a Guerra, com a derrota do Japão, histórias de samurais deixaram de ser publicadas, mas em 1954, aproximadamente, elas ressurgiram como histórias de temática esportiva, uma vez que a esgrima japonesa, o *Kendo*, é um esporte muito querido no país até hoje. Com o passar das décadas, as histórias de samurai voltaram a ser publicadas normalmente, entretanto, o cunho nacionalista e maniqueísta foi descartado em favor de um cuidado maior com o desenvolvimento das personagens, com a descrição da sociedade da época feudal e, muitas vezes, como ferramenta de crítica social. O mangá “Mugen no Junin”, de Hiroaki Samura, publicado pela editora Conrad no Brasil pelo nome “Blade - A Lâmina do Imortal”, de muito sucesso no Japão, conta as aventuras de um samurai completamente avesso ao Bushido, fazendo com que o mangá seja uma forte crítica ao idealismo nacional em torno da figura do samurai.

---

<sup>16</sup>SCHODT, F., *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, p. 69.

<sup>17</sup>Ibidem.



Capa da edição brasileira nº 8 de *Mugen no Junin*

Embora nas próprias histórias de samurai, essa figura tenha perdido o seu brilho idealista, o espírito do guerreiro continua forte e presente em histórias de temáticas diferentes.

Nos mangás de temática esportiva, por exemplo, assim como nos chamados *Konjo mangá*, ou mangás de “força interior”, como é o caso de mangás famosos entre os garotos adolescentes, como *Dragon Ball*, *YuYu Hakusho* e *Saint Seyia* (Cavaleiros do Zodíaco), parte do código dos samurais permanece intacto, a saber, a habilidade de suportar o maior dos sofrimentos, a crença de que o esforço e a perseverança podem superar quaisquer obstáculos, não importando o seu tamanho e a importância da amizade e do trabalho em equipe.

Quanto ao lugar da mulher nos quadrinhos japoneses, embora o assunto possa se estender muito, vamos aqui apenas salientar que, seguindo os costumes tradicionais até hoje, o papel da mulher na sociedade absolutamente patriarcal japonesa é deveras inferiorizado e secundário. Este papel se refletiu durante muito tempo nos mangás para meninos, onde as meninas e mulheres eram objeto de vários tipos de abuso por parte dos homens. Entretanto, pelo menos no mangá, vem surgindo desde a última década a figura da mulher independente, forte e decidida, que mais do que ser objeto do interesse romântico da personagem principal, passa também a exercer o papel de melhor amiga e confidente. Tal fato é evidente, por exemplo, nos mangás de Yoshihiro Togashi, criador de mangás aventura fantástica para garotos.



A personagem Keiko de *YuYu Hakusho* é um exemplo atual das personagens femininas fortes no mangá

O espírito do samurai, entretanto, não é a única referência da realidade nos quadrinhos japoneses. Pelo contrário, para estabelecer um vínculo mais profundo com os seus leitores, o mangá abusa de elementos e referências do cotidiano de seus leitores para criar um mundo visualmente rico e crível, tornando ainda mais fantásticos e verossímeis os elementos ficcionais das histórias.

Não é raro ver inúmeras cenas de mangás famosos passadas nos colégios, nas salas de aula, na fila de espera pelo metrô, escritórios e marcos referenciais urbanos de metrópoles como Tokyo e Kyoto. Sem falar no vestuário dos colegiais, representação de situações e elementos típicos japoneses, como os alimentos e sino de chamada dos colégios. O uso dessas referências cria uma intimidade com o leitor japonês raramente vista em quadrinhos de outras partes do mundo. Além disso, os artistas japoneses são mestres em mesclar o cotidiano ordinário dos adolescentes japoneses com elementos e mundos fantásticos.

O grupo de criação de mangás, Clamp, é um dos mais famosos e queridos no Japão, suas histórias como *X/1999* e seu prólogo, *Tokyo Babylon*, *Card Captor Sakura* e *Magic Knight Rayearth*, faz com que suas personagens tenham de equilibrar seu cotidiano entre fazer os deveres escolares e viajar a mundos

mágicos paralelo ao nosso. Em *X/1999*, por exemplo, o colegial Kamui precisa proteger os marcos de proteção espiritual do Japão para assegurar o futuro da humanidade. Que marcos são esses? A Torre de Tokyo, a linha de trem de Ginza, o distrito de Shinjuku, o Palácio da Dieta... Todos eles marcos referenciais reais de Tokyo que são utilizados para dar verossimilhança à narrativa.



Compare a Torre de Tokyo do mangá *X/1999* com a real...

Além de usar estes signos do cotidiano japonês, o mangá reproduz, visualmente, idéias e costumes típicos do Japão como recursos gráficos na história. Se uma personagem está embaraçada ou envergonhada é comum ver ao lado do desenho de sua cabeça uma enorme gota de suor, simbolizando a timidez do japonês em enfrentar situações constrangedoras em público. Outro exemplo é quando uma personagem, usualmente masculina, sente-se sexualmente excitada e seu nariz começa a jorrar um jato de sangue, para simbolizar o enrubescimento do rosto. Outro costume japonês bastante explorado é um grupo de determinadas personagens falar a respeito de outra personagem que não se encontra presente e esta, inadvertidamente, espirra, que é o equivalente japonês do bem brasileiro sentir a orelha aquecer quando alguém está falando mal de você.

Todos estes elementos culturais fazem com que o mangá seja um meio de comunicação incrivelmente sintonizado com seu tempo e seus leitores, criando para si um apelo muito forte junto ao público, que avidamente o consome, enxergando nele um Japão idealizado, familiar e mais do que isso, o leitor, através da personagem, está dentro dele...



### 2.1.5

#### A Sintaxe do mangá

Anteriormente falamos que, segundo McCloud, as elipses, tipificadas nas sarjetas entre os quadrinhos, são o elemento mínimo da sintaxe do mangá enquanto expressão e comunicação visual. Falamos também que esta sintaxe, que pode ser representada de uma maneira bem simples em sua forma mais básica através da conjunção “e”, demonstrando o encadeamento de orações que pode compôr uma narrativa, é derivada do fato de haver um roteiro, uma linguagem verbal, por trás da visualidade do mangá, e de quem esta última é plenamente dependente, uma vez que, enquanto seres humanos, somos também plenamente dependentes da linguagem simbólica verbal, seja ela oral ou escrita; raramente algo passa a fazer parte da nossa experiência intelectual e sensorial sem estar mergulhada e absorvida pela linguagem.

Barthes, em sua obra seminal *Elementos de Semiologia*, afirma que:

É verdade que objetos, imagens e padrões de comportamento podem significar, e assim o fazem em larga escala, mas nunca autonomamente; todo sistema semiológico tem sua mescla lingüística. Onde há substância visual, por exemplo, o significado é confirmado através de sua duplicação em uma mensagem lingüística (como é o caso com o cinema, publicidade, tiras de quadrinhos, fotografia de imprensa, etc.) de modo que ao menos uma parte da mensagem icônica é, em termos de relação estrutural, ou redundante ou incorporada pelo sistema lingüístico.<sup>18</sup>

Assim também o é com o mangá, dependente não simplesmente de um sistema simbólico qualquer, mas daquele a quem ele é subordinado: a língua japonesa.

Sendo assim, é de se esperar que estruturas lingüísticas da língua e da linguagem ideogramática japonesa se manifestem no mangá enquanto expressão visual. E em seu modelo de sintaxe elíptica McCloud apontou tal manifestação no mangá.

Ele apontou que um determinado tipo de elipse é estranhamente incomum em quadrinhos europeus e americanos (embora não totalmente ausente) e mais

---

<sup>18</sup> BARTHES, R., *Elements of Semiology*, p. 10.

estranhamente comum e usual nos mangás. A este tipo de eclipse ele chamou “aspecto-para aspecto”.

A eclipse ou, segundo a terminologia de McCloud, transição aspecto-para-aspecto “supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, **idéia** ou atmosfera.” (McCloud, 1993, p. 72) Ela é consistentemente presente na obra de vários artistas japoneses. É nesse tipo de eclipse também que vamos encontrar o *pillow shot*, em que, da mesma forma que acontece com a transição aspecto-para-aspecto, o tempo e o fluxo narrativo parece congelar, “em vez de atuar como uma ponte entre momentos distintos, aqui o leitor deve compôr um momento único, utilizando fragmentos dispersos.” (McCloud, 1993, p. 79) A importância da seqüência e da objetividade dos quadrinhos ocidentais se esvai no Japão, onde tradicionalmente a arte, fortemente influenciada por ideais e pensamentos Zen-Budistas, enfatiza mais o “estar lá” do que o “chegar lá”, a ausência sobre a presença, o intervalo sobre os momentos. Então, por exemplo, para se mostrar uma sala, uma cozinha, não é necessário utilizar um *pan shot*, percorrendo todos os cantos e recantos da cena. No Japão, bastam apenas alguns detalhes, alguns fragmentos, para que o clima seja estabelecido. E quando isto acontece, embora a leitura siga o seu fluxo normal e o tempo decorra para o leitor, internamente à narrativa do mangá, o tempo parou, evidenciando uma compreensão e um controle do tempo bem diferente daquele das sociedades ocidentais modernas.

McCloud não foi o único a observar e salientar peculiaridades na compreensão de tempo, espaço e arte na cultura japonesa. Equanto este o percebeu através dos quadrinhos, praticamente 50 anos antes o cineasta russo Sergei Eisenstein apontou para a “natureza cinematográfica da cultura e escrita ideogramática japonesas e, sobretudo, no berço dessa escrita, China, não-coincidentemente, berço da corrente Zen do Budismo.

A predisposição à uma forma visual de comunicação em decorrência da escrita foi citada há mais de cinquenta anos pelo cineasta russo Sergei Eisenstein, que percebeu uma ligação entre os ideogramas e o que ele chamou de natureza cinematográfica da cultura japonesa. Segundo ele, o processo de combinação de vários ideogramas pictográficos para expressar idéias complexas era uma forma de montagem que influenciou todas as artes japonesas e o ajudou também a entender o princípio de montagem de filmes.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> LUYTEN, S., *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, p. 35.

O ideograma e sua lógica de estruturação baseada também em fragmentos, como apontou Eisenstein e como veremos em profundidade ao final do capítulo, também influenciou a lógica de composição e sintaxe dos mangás, através da transição aspecto-para aspecto e como também pode ser percebido em outras manifestações da arte japonesa.

O poema Haikai japonês, por exemplo, como já vimos, utilizado também como prática de meditação zen-budista, tem o seu objetivo no alcance do satori, que é, segundo Barthes,

Um mais ou menos poderoso (embora de nenhuma maneira formal) sismo que faz o conhecimento, ou o sujeito, vacilar; ele cria uma ausência de linguagem. E é também uma ausência de linguagem que constitui uma escritura.<sup>20</sup>

Este momento contemplativo, cultivado no Haikai é visualmente representado no mangá exatamente através do pillow shot, ou ainda na transição aspecto-para-aspecto, da qual o próprio pillow shot faz parte de seu arsenal.

Vemos então que a língua japonesa e, mais importante, sua escrita ideogramática, apresenta manifestações profundas em inúmeras expressões artísticas e filosóficas japonesas, a ponto de fazer com que a sintaxe do mangá seja única entre todas as outras formas de arte seqüencial, não melhor nem pior, apenas diferente.

## 2.2

### Conhecendo por dentro: A análise do mangá

Acabamos de ver como o mangá é por dentro. De maneira geral, vimos como ele se comunica com seus leitores no Japão, seus elementos e facetas constitutivos e acabamos por explorar sua sintaxe e relação com os processos lingüísticos ideogramáticos.

Agora vamos elaborar um modelo de análise que, utilizando os conhecimentos acumulados até então, nos possibilite aferir como estes se comportam efetivamente através de exemplos concretos, nos próprios mangás.

---

<sup>20</sup> BARTHES, R., *Empire of Signs*, p. 4.

Para analisarmos os mangás aqui propostos, entretanto, uma vez que, como já foi dito, o mangá é uma confluência de linguagens, será necessário que analisemos separadamente cada uma de suas “linguagens” constitutivas, pois estas “linguagens”, simultâneas, ao se cruzarem, criam uma polifonia inextricável que acabamos por conhecer por mangá. As figuras pictográficas do mangá nada são sem suas onomatopéias, estas por sua vez nada são sem os diálogos para corroborar suas expressões, que por sua vez não podem existir, finalmente, sem a sintaxe inerente a qualquer arte seqüencial em si.

É por esta razão também que, como no mangá comum a linguagem perde seu verdadeiro significado sem a co-presença das outras, haverá de também haver um modo de analisá-las, finalmente, em conjunto, testemunhando o poder destas expressões amplificado umas pelas outras, criando o que podemos chamar de “a mensagem derradeira do mangá”, aquilo que em última análise é passível de ser captado pelo leitor.

Vale aqui salientar que tal leitor não pode ser um “leitor médio” ou um leitor idealizado, muito menos um leitor comum, visto que cada possível leitor fará uma leitura diferente, baseado em suas experiências de vida, seu repertório, sua cultura... É desnecessário dizer que, por exemplo, um leitor japonês de mangá fará uma leitura dos signos do cotidiano presentes no mangá de forma muito mais contundente e contextualizada do que qualquer leitor brasileiro, francês ou americano. Portanto, vamos também aqui especificar que leitor, singular pois ser humano, e neste caso pesquisador, faz esta leitura e análise e ponderar sobre até que ponto as mesmas são válidas.

É importante também lembrar que não há até hoje nenhuma metodologia sobre análise gráfica específica para histórias em quadrinhos (muito menos mangá, ao menos no Ocidente) e que abarque esta confluência de linguagens visuais tão díspares, e seu esforço conjunto para conduzir uma narrativa. Existem, sim, estudos da forma e da criação nos quadrinhos, sobre suas composições, layouts e leitura visual, feitas tanto por designers, quanto por artistas de quadrinhos e estudiosos. Para citarmos exemplos concretos, basta mencionarmos os trabalhos de Will Eisner, Scott McCloud, que muito contribuíram para esta pesquisa. Entretanto, a anteriormente chamada “polifonia de expressões” não foi considerada como aspecto único e tampouco mencionado o espectro lingüístico em torno destes estudos, até porque não era para isso que eles se prestavam, e sim

para o conhecimento e aprendizado de um ofício. Foi, contudo, através dos conhecimentos prestados por estes trabalhos que cooperativamente possibilitaram a criação de uma análise mais profunda do mangá.

Portanto, foi necessária a geração de um modelo próprio para a análise que viesse não apenas a oferecer uma visão compreensiva do mangá enquanto comunicação visual, mas que também servisse aos propósitos posteriores da pesquisa, a interação e influência das artes seqüenciais, e mais especificamente o mangá, em meios distintos, como se verá nos capítulos a seguir...

### 2.2.1

#### **Os aspectos das análises (por uma metodologia de análise da arte seqüencial)**

Antes de entrarmos nas análises propriamente ditas, vamos salientar os procedimentos metodológicos que possibilitaram a construção do modelo de análise aqui utilizado.

Em linhas gerais, começou-se pelo foco da “sintaxe narrativa” do mangá, ou seja, os tipos de seqüenciamento de imagens. A maneira como um quadrinho sucede o outro será o fio condutor da análise. Já que este é o fio condutor da narrativa, uma vez que o mangá se propõe primordialmente narrativa visual, as outras expressões serão consideradas forças cooperadoras, pois é através destes recursos que o mangá vem a ser narrativo: o seqüenciamento de imagens é sua característica definidora.

São notadamente essas forças cooperadoras:

1. O traço, o desenho do artista;
2. As onomatopéias;
3. O layout das páginas (a serviço da narrativa);
4. Recursos gráficos (retículas, linhas de movimento, “signos do cotidiano”)

Fazendo um levantamento dessas forças, separadamente num primeiro momento, o segundo passo será analisá-las em conjunto, de acordo com o roteiro, ou o texto verbal por trás do mangá, para verificar o porquê da utilização de tais recursos em determinado momento da narrativa, é a *análise semântica das*

*estruturas sintáticas (transições) do mangá.*

O terceiro passo da análise é, salientando essas estruturas e seus processos semânticos e narrativos, isolar os elementos que respondam às seguintes perguntas:

1. O que faz disso um mangá?
2. Por que isto é mangá?

As respostas a essas perguntas baseiam-se na identificação de estruturas lingüística e cultural japonesas de acordo com as já levantadas no capítulo anterior; e, por critério de redundância, estruturas que se encontram ausentes nas HQ's ocidentais tradicionalmente, segundo os parâmetros estabelecidos por Scott McCloud.

Estes três passos serão efetuados em cada mangá individualmente, ou seja, cada história será analisada em separado, pois também será levado em conta o estilo do autor. Não apenas estilo de desenho e gráfico, mas seu próprio jeito de contar histórias, pois como qualquer atividade intelectual humana, não existe apenas um meio de se produzir arte seqüencial, e cada artista pode construir seu próprio caminho. E isto é também verdadeiro na confecção dos mangás. O próprio gênero das histórias vai nos dizer muito sobre que tipos de recursos são mais ou menos freqüentes e eficientes para alcançar determinados resultados desejados naquele gênero. Portanto, nem todo artista de mangá faz mangá igual.

Porém, ao notarmos a repetição de determinadas estruturas de sintaxe visual da arte seqüencial (estamos aqui falando das transições de McCloud) ou de recursos gráficos específicos em diferentes artistas e em diferentes gêneros, consideraremos estar diante de um fenômeno caracterizador da expressão do mangá. E mais que isso, estaremos diante de estruturas profundas de linguagem manifestadas visualmente e compartilhadas por inúmeros indivíduos distintos, podendo estas estruturas serem, mais do que fenômenos inerentes à linguagem verbal, fenômenos inerentes a língua japonesa.

Além disso, estas três etapas não são cronológicas, mas sim hierárquicas, prevalecendo a terceira sobre a primeira e esta sobre a segunda, sendo o fio condutor sempre o seqüenciamento dos quadinhos.

O corpus da análise foi distribuído da seguinte forma:

1. Cada história será analisada em três volumes diferentes (de 100 a 200 páginas cada, variando por série; um volume está próximo do início da série, outro do meio e o outro do final ou atual, para acompanhar a evolução do autor e da narrativa);
2. Serão (foram, diga-se de passagem) analisadas 13 séries diferentes, todas elas publicadas no Brasil, acumulando um total aproximado de 6000 páginas.
3. As séries foram escolhidas de forma que pudessem mostrar a variedade de tramas e gêneros de mangás aqui publicados (terror, comédia, ação, aventura, romance, drama, tanto para meninos quanto para meninas)
4. As séries escolhidas foram: One Piece, Shaman King, X/1999, Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z, Samurai X, Berserk, Fruits Basket, Blade of the Immortal, Inu Yasha, YuYu Hakusho e Video Girl Ai.
5. Estes foram os volumes analisados, de acordo com as séries a que pertenciam (os números dos volumes se referem às edições brasileiras):
  - One Piece: 15, 16, 30, 36
  - Shaman King: 5, 15, 31, 40, 42
  - X/1999: 2, 7, 9
  - Cavaleiros do Zodíaco: 3, 6, 10
  - Dragon Ball Z: 5, 17, 32, 33
  - Samurai X: 31, 32, 33
  - Berserk: 1, 2, 3
  - Fruits Basket: 1, 2, 3
  - Blade – a Lâmina do Imortal: 11, 18, 34
  - Inu Yasha: 3, 14, 37
  - YuYu Hakusho: 5, 23, 32, 36
  - Video Girl Ai: 7, 8, 26
  - Neon Genesis Evangelion: 1, 4, 13

6. Foi produzida uma ficha de estilo para cada série, contendo informações relevantes do ponto de vista do Design e da comunicação visual (essas fichas encontram-se na parte dos anexos desta pesquisa); eis os elementos das fichas:

- Informações sobre o autor;
- Informações sobre a trama geral da história, bem como do roteiro dos volumes analisados, com o intuito de prover o contexto de aplicação das decisões gráficas e sintáticas do autor;
- Descrição do estilo pictórico do autor (desenho detalhado ou sintético, realista ou cartunesco, contrastado ou em tons de cinza...)
- Descrição dos recursos gráficos utilizados e signos do cotidiano representados.
- Onomatopéias, quantidade de diálogos e fluxo de leitura das páginas.
- Notas sobre as transições utilizadas entre quadros, o uso da sarjeta, a narrativa visual propriamente dita...

### 2.2.2

#### Os detalhes e peculiaridades da construção do modelo de análise

O modelo de análise aqui utilizado teve como fundamentos teóricos na sua construção, em primeiro lugar, o modelo apresentado por Scott McCloud em seu livro *Entendendo os quadrinhos*, que dá ênfase ao seqüenciamento e sintaxe das imagens pictóricas e discute também suas outras forças cooperadoras. Os livros de Will Eisner, *Quadrinhos e Arte Seqüencial* e *Narrativas Gráficas*, ofereceram um excelente panorama dessa forma de expressão e apontaram com mais clareza os elementos de maior importância presentes na “linguagem” dos quadrinhos e que se tornaram necessários para se produzir uma análise gráfica pertinente especialmente à arte seqüencial. Nesta mesma linha, foi também de grande importância o livro *Panel Discussions – Design in Sequential Art and Storytelling*, de Durwin S. Talon, que ajudou a por sob a perspectiva do Design os pontos e elementos acima mencionados, além de aplicar maior ênfase no Design de informação e composição de páginas nos quadrinhos, analisando a elaboração de



quadrinhos sob uma ótica projetual.

Em segundo lugar, também se valeu dos apontamentos sobre a leitura e escrita japonesa de Frederik L. Schodt em seu livro *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, e dos estudos de Sergei Eisenstein sobre o ideograma. Os estudos sobre a semiologia da imagem de Barthes em *Elementos da Semiologia* também foram utilizados.

Para a terceira etapa do modelo, os apontamentos e reflexões de Roland Barthes sobre a cultura e a escrita japonesas dispostos em seus livros *Império dos Signos*, *Inéditos Vol. 3: Imagem e moda*, *O neutro* e *A preparação do romance*, vol. 1 foram de fundamental importância.

É importante, enquanto registro de processo, ressaltar que o modelo de análise passou por algumas modificações desde a sua primeira aplicação. Embora as etapas, sua estruturação e os objetivos tenham permanecido os mesmos, sua aplicação mudou sensivelmente.

Em um primeiro momento, a aplicação do modelo restringia-se a apenas um capítulo de 20 páginas de cada série, em que as três etapas seguiam um estudo cronológico, ou seja, cada etapa era analisada uma de cada vez, o que correspondia a examinar três vezes seguidas o mesmo trecho.

Com o passar das análises, o modelo revelou-se muito satisfatório, porém verificou-se que o volume de redundância de informação analisada era muito grande e a velocidade de análise, portanto, muito baixa.

Optou-se, então, por analisar as três etapas simultaneamente, reestruturando-as como uma hierarquia de modo a acelerar a análise e abarcar um corpus consideravelmente maior, visando com tal decisão ampliar o espectro da pesquisa e aumentar probabilidade de se encontrar informação nova. Deste modo seria possível desenvolver um modelo intermediático aplicável do mangá, segundo a proposta dos capítulos seguintes, contendo resultados mais relevantes, ao passo que se descartava a informação muito redundante.

Como consequência, a velocidade de análise “disparou”, mantendo ainda uma qualidade de análise muito boa e mais otimizada e possibilitando a análise de um corpus aproximadamente 24 vezes maior, o que favoreceu a constatação da existência de um fator que até então passava despercebido: *as justaposições*.

## 2.3

### Com a mão no mangá!

Uma vez feitas as análises, é agora o momento para relatar os resultados. Tendo-se produzido todas as anotações e fichas de estilo para cada série, podemos agora dar um passo para mais distante e cunhar uma análise crítica daquilo que foi apurado.

Primeiramente, os resultados obtidos devem levar em conta aquele que os obteve. Para efetuar a análise da maneira que ela foi realizada, o pesquisador em questão possui uma bagagem de aproximadamente 15 anos de leitura de histórias em quadrinhos em geral, dos quais 7 são de leitura crítica, uma vez que o pesquisador é bacharel em Design, fato este que também permite oferecer às análises um caráter específico: a ótica do Design.

Esta ótica, especializada em enxergar padrões gráficos, funcionalidade da leitura, projetar soluções de modo a otimizar e viabilizar a comunicação visual entre meios e receptores, fornece um caráter particular e irreproduzível por outras áreas de conhecimento, que, por sua vez, também possuem suas próprias óticas particulares.

Dessa forma, estas análises foram feitas com o intuito de fornecer referências para futuros modelos de análise gráfica de arte seqüencial, das quais este poderá servir de base, estimulando a produção de conhecimento nesta área. Além disso, as análises foram conduzidas de tal forma que possam ser reproduzidas e alcancem resultados similares por terceiros, embora seja evidente que o repertório de cada pesquisador possibilita-lo-á chegar a resultados mais ou menos precisos do que este modelo primeiro.

Em segundo lugar, há o fato do pesquisador ser brasileiro, e cuja experiência de vida se deu na sociedade brasileira. Não é como se ler um mangá japonês como um japonês o leria, ou o criticaria, ou o analisaria. O paradigma de análise, e da pesquisa como um todo, foi portanto, o da sociedade ocidental brasileira do Rio de Janeiro, entre 2004 e 2005. É também por esta razão que os mangás analisados são unicamente aqueles publicados no Brasil, de modo que, sob as mesmas condições, mais uma vez, outros pesquisadores possam chegar a resultados semelhantes.

### 2.3.1

#### As transições de McCloud

Antes de relatarmos os resultados das análises de forma geral para o fechamento deste capítulo (os resultados específicos de cada mangá se encontram nas fichas de estilo dos anexos), é necessário, para sua melhor compreensão, apresentarmos de forma mais completa o modelo da sintaxe das transições entre quadrinhos proposto por Scott McCloud em seu livro “Desvendando os Quadrinhos”.

Já falamos que o fluxo de narrativa dos quadrinhos não acontece visualmente, ele é produzido na mente do leitor, que infere, por lógica, a ação desenvolvida entre dois quadros através do espaço em branco entre eles; a este espaço entre quadros dá-se o nome de sarjeta. O leitor conclui em sua mente a elipse produzida pela ausência de informação verbal e visual de um quadrinho para outro. Segundo McCloud, o que faz com que os quadrinhos possuam um repertório considerável de conclusões e movimentos não está no fato do artista visualizar determinada cena por um certo ângulo e depois por outro, mas sim na variação do tamanho das elipses, ou ausências de informações, tanto com relação ao tempo quanto ao espaço narrativos, criando o ritmo e o fluxo da narrativa na leitura, isto é o que chamamos de sintaxe das histórias em quadrinhos (ou ao menos os rudimentos de uma sintaxe).

Embora a variação de tamanhos entre elipses seja praticamente infinita, McCloud definiu tipos de elipses, ou transições, separando-os em seis grandes grupos, de acordo com a quantidade de conclusão que é necessária para o leitor constituir a mensagem entre dois quadros e a relação entre as informações visuais dos quadros, se é muito, pouco, ou nada redundante.

As seis categorias de McCloud estão aqui apresentadas numa escala gradual, da menor necessidade de conclusão e maior redundância à maior necessidade de conclusão e menor redundância:

1. Momento-para-momento: transição quadro-a-quadro, que simulam movimentos simples de enquadramento com pan zoom in, zoom out e tilt; exigem pouquíssima conclusão.



Exemplo de transição momento-para-momento

2. Ação-para-ação: apresenta um único tema em progressão contínua e distinta, como movimentos e relações de causa e efeito simples.



Exemplo de transição ação-para-ação

3. Tema-para-tema: exige um grau maior de envolvimento do leitor; dentro de uma mesma cena ou idéia a seqüência se dá utilizando diferentes focos; pode ser confundido com a aspecto-para-aspecto, mas enquanto na primeira há um notável seqüência de ações e fluxo temporal, na última o tempo é congelado.



Exemplo de transição tema-para-tema

4. Cena-a-cena: exige raciocínio dedutivo, pois a transição leva o leitor por distâncias significativas de tempo e espaço. Muito freqüente na transição entre narrativas paralelas ou flashbacks.



Exemplo de transição cena-a-cena

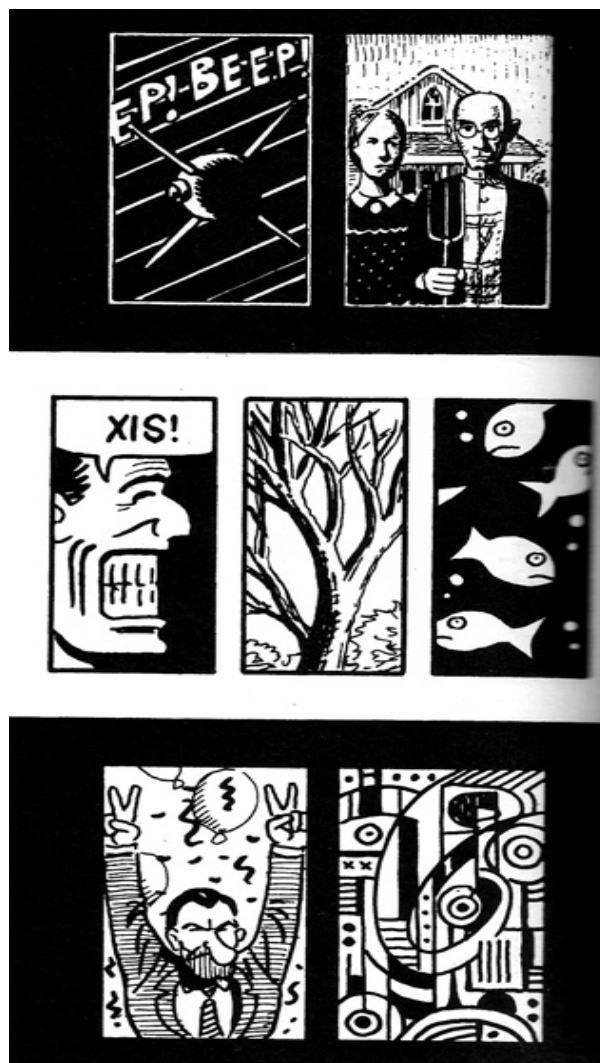
5. Aspecto-para-aspecto: supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, **idéia** ou atmosfera; em vez de atuar como uma ponte entre momentos distintos, aqui o leitor deve compor um mometo único, utilizando fragmentos dispersos. Passa-se a sensação de congelamento momentâneo do tempo.



Exemplo de transição aspecto-para-aspecto

6. Non-sequitur: não oferece nenhuma seqüência lógica entre os quadros.





Exemplo de transição non-sequitur

### 2.3.2

#### As Justaposições

Ao terminarmos as análises dos mangás propostos, reparamos que, de maneira geral, o fluxo narrativo é bem diferente daquele comum às comics americanas e aos quadrinhos europeus, direto e objetivo. Embora em boa parte o fluxo linear de seqüências se mantenha, a presença da transição aspecto-para-aspecto é sentida mesmo onde ela não está presente, conferindo ao mangá enquanto forma de expressão um ar mais poético (veremos o porquê disso mais à frente), fruto, segundo McCloud, não apenas da quantidade de páginas de mangá publicadas por semana no Japão, possibilitando uma narrativa mais lenta, mais labiríntica, embora nem por isso menos dinâmica, mas sobretudo da própria

cultura japonesa, suas tradições artísticas, como vimos no capítulo 1, sua “filosofia” zen-budista, sua língua, como Barthes bem atestou em seu Império dos Signos:

Na língua japonesa, a proliferação de sufixos funcionais e a complexidade das ênclises supõem que o sujeito seja proferido através de certas precauções, repetições, atrasos e insistências cujo volume final (não podemos mais falar de uma simples linha de palavras) torna o sujeito, precisamente, em um grande envelope vazio de fala, e não aquele denso núcleo que supostamente dirige nossas sentenças, de fora e por cima, de modo que o que nos parece um excesso de subjetividade (o japonês, diz-se, articula impressões, não depoimentos) é mais uma maneira de diluir, de vazar o sujeito em uma linguagem fragmentada e difusa, desviada para a nulidade.<sup>21</sup>

Como com o Haikai, o satori, ou melhor, o próprio “Vazio”, ou Mu, para os japoneses, parece permear cada quadrinho do mangá. Não que ele seja ausente de significado ou hipersintético (pelo contrário, alguns mangás são extremamente bem elaborados e complexos, tanto em termos de narrativa quanto de iconografia), mas cada quadrinho, cada expressão, cada movimento das personagens, cada cenário, comporta um tanto de tristeza e melancolia, possível talvez apenas de ser veiculada por um povo que tanto sofreu desde seus primórdios como o povo japonês, dotado de uma sutileza minuciosamente feroz que vai além de qualquer classificação verbal que possa procurar ser expressida, sempre fugidia, nunca alcançável, assim como o satori do Haikai, tal qual uma poesia, assim é o mangá.

Mais do que uma forma de expressão, um meio de comunicação visual, talvez o mangá seja, tal como a arte japonesa em seu todo, um estado de espírito, aprisionado entre papel e tinta; mal impresso, encardido...luminoso, esperando que o leitor o abra, o experimente, e no instante que o for libertar, aprisione-o de novo.

Entretanto, esses momentos de extrema delicadeza (embora muitas vezes pareçam ferozes) encontram-se encapsulados, concretizados, visíveis em alguns momentos, passíveis de classificação, de uma forma que os quadrinhos americanos jamais sonharam em ser.

Analisando-se as elipses presentes nos mangás, com uma sensível frequência, encontramos, de fato, transições aspecto-para-aspecto, e, certamente, o fluxo da narrativa parecerá, tanto ao pesquisador quanto ao leitor,

---

<sup>21</sup>BARTHES, R., *Empire of Signs*, p. 7

momentaneamente congelado; este momento se utilizará de fragmentos de idéias para formar uma imagem mental mais complexa do que a simples soma das partes, definitivamente. Contudo, a forma com que essas transições regularmente acabam se apresentando vão muito mais além do que imaginava McCloud.

Estas transições são sim, do tipo aspecto-para-aspecto, mas elas podem se apresentar das formas mais inusitadas possíveis, através de quadrinhos, pequenas inserções gráficas subordinadas a uma maior, a-lineares enquanto fluxo de leitura, com figuras sem molduras, sem quadrinhos. Recursos que não são, via de regra exclusivos ao mangá, mas que, fora deste universo, não aparecem com a mesma frequência e muito menos apresentam os mesmos resultados.

A sensação produzida por estes “fenômenos”, de acordo com sua “parentela” de “aspecto para aspecto”, é a de fragmentos de um momento, congelado no espaço, que se multifaceta e se desdobra; esse desdobramento de fragmentos justapostos faz com que o efeito produzido pela conjunto seja maior do que aquele produzido pela mera soma de cada um deles isoladamente. E por fim, geralmente esses fragmentos giram em torno de um fragmento maior, como que por gravitação, como se este fosse um núcleo de atividade, de atração. A este fenômeno daremos o nome de “Justaposições”.

Justaposições serão, portanto, tipos de seqüenciamentos em que o tempo da narrativa pára ou desacelera e um momento ou situação é desdobrado e multifacetado em vários quadros simultâneos. São desdobramentos da transição aspecto-para-aspecto, na terminologia de McCloud. Eles podem ocorrer em quadrinhos ou até em figuras “soltas”, produzindo uma nova dinâmica de composição de imagem e de narrativa visual.

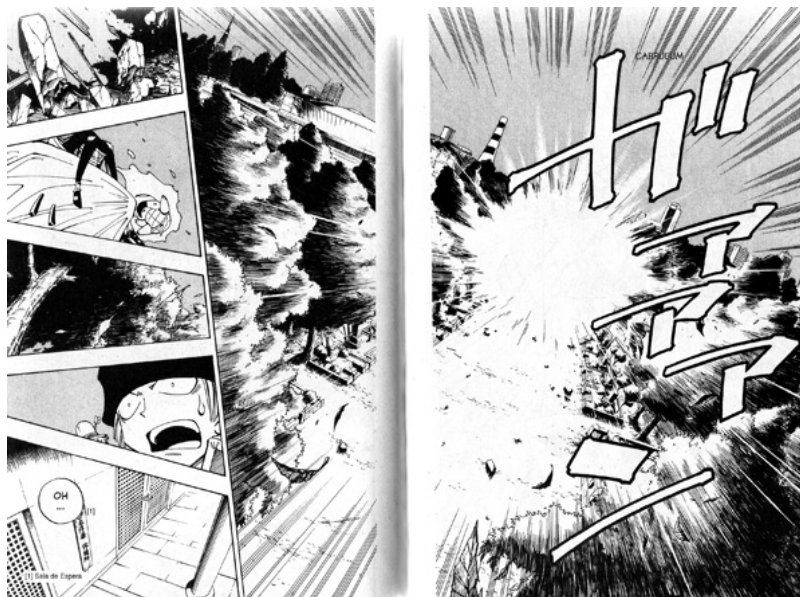
Ao longo das análises, foi percebida a repetição de justaposições independentemente de gênero narrativo e autor; também pôde se perceber tipos diferentes de justaposições de acordo com os efeitos gráfico-narrativos que estes pareciam produzir ao leitor/pesquisador. Estes tipos foram agrupados em 7 classes distintas de acordo com o tipo de utilização que lhes foi empregada:

1. Ampliação de detalhe: compartilhamento de importância do núcleo de ação com um detalhe seu através de sua repetição ampliada, às vezes fundindo-se ao próprio núcleo, outras vezes em quadrinho distinto, mas próximo.



Exemplo de justaposição de ampliação de detalhe

2. Pontos de vista: vários pontos de vista de uma mesma ação, de um evento, mostrando dois ou mais detalhes importantes do evento.



Exemplo de justaposição de pontos de vista

3. Multi-espectadores: semelhante à justaposição anterior, mas aqui, mostra-se a reação de várias personagens, espectadoras ou ativas, a um evento.



Exemplo de justaposição de multi-espectadores

4. Introdução: uma figura principal (personagem) aparece, dialogando, ao mesmo tempo, com vários quadros dentro de uma seqüência, que ainda assim giram em torno da figura principal.



Exemplo de justaposição de introdução

5. Aspecto-para-aspecto: vários quadros, detalhes, sem seqüência, se justapõem para criar uma idéia mais completa de um ambiente, situação ou personagem; é a justaposição mais básica, menos específica.



Exemplo de justaposição de aspecto-para-aspecto

6. Propagação: um quadrinho se expande e invade outros ao seu redor, tornando-se o fio condutor da narrativa dali em diante, embora esteja dela destacado; de forma geral, o mangá foca nas reações e conflitos internos e emocionais das personagens



Exemplo de justaposição de ampliação de propagação

7. Multi-ângulo: mostra uma única ação ou evento (e não seus detalhes) por vários ângulos diferentes.



Exemplo de justaposição multi-ângulo



Estes foram os tipos de justaposições encontradas no corpus da pesquisa, embora não sejam estanques e, como foi percebido freqüentemente, possam ser agrupados entre si de diferentes maneiras e em diferentes combinações para produzir resultados mais complexos.

Mas o mais intrigante é que este tipo de lógica de composição não é originária do mangá e, na realidade, é presente em outras estruturas de comunicação no Japão...

Como Eisenstein notou nas artes japonesas, o ideograma tem uma estruturação formal muito semelhante ao que acontece com as justaposições no mangá. Este mesmo processo sintático interno dos ideogramas foi também observado por Saussure, Peirce e Ernest Fenollosa.

### 2.3.3

#### O ideograma e o “mangá justaposto”

Já observamos que Eisenstein via no ideograma uma ferramenta para compreender o princípio da montagem em filmes e que “o processo de combinação de vários ideogramas pictográficos para expressar idéias complexas era uma forma de montagem que influenciou todas as artes japonesas” (Luyten, 2000, p. 33). Mas qual foi o motivo que fez Eisenstein pensar dessa forma e o que isso tem a ver com mangá?

Para respondermos esta pergunta nosso primeiro passo é conhecer um pouco mais da natureza do ideograma.

O ideograma, elemento principal da escrita sino-japonesa, é de forma bem simples, um signo que veicula uma idéia completa e não um fonema, como é o caso dos signos que compõem nosso alfabeto, as letras. Ele se origina da progressiva abstração de representações pictóricas datadas de aproximadamente 2000 a.C. Estes pictogramas representavam por semelhança, e portanto iconicamente, objetos da natureza e da experiência sensorial do homem chinês de 4000 anos atrás. Com o passar do tempo, estes pictogramas foram sendo incorporados a um repertório único e compartilhado, passando a ganhar uma identidade formal e sistemática, assumindo a forma utilizada até hoje. Mas à medida que o ideograma se distanciava do seu objeto, foi sendo sistematizado, ganhando características de símbolo, entretanto, um símbolo especial, um símbolo

motivado, um símbolo icônico, um símbolo metafórico, uma vez que seu desenho não é precisamente uma representação do objeto, mas sua metáfora abstrata.

Até aqui falamos do mais básico e simples grupo de ideogramas que existem, o *hsiang-hsing*, no chinês, ou *mon*, no japonês, que significa “esboços imitativos”.

Além desta classe, existem os *chi-shih*, ou “signos indicativos”, que compõem a segunda classe de ideogramas.

Existem mais 4 classes de ideogramas, mas o nosso foco agora está em nos determos na terceira classe, os *huey-yi*, ou “agregados lógicos”. Este, no dizer de Haroldo de Campos, “constitui-se pela junção de dois ou mais elementos pictográficos ou indicativos, não perdendo o compósito resultante ‘sua natureza ideogrâmica.’” (Campos, 1977, p. 12)

A partir desta classe, estão os ideogramas mais complexos, que representam algo “graficamente indescritível”, como afirma Eisenstein:

A questão é que a cópula (talvez fosse melhor dizer a combinação) de dois hieróglifos das séries mais simples deve ser considerada não como sua soma, mas como seu produto, isto é, como um valor de outra dimensão, outro grau; cada um, separadamente, corresponde a um objeto, a um fato, mas sua combinação corresponde a um conceito. De hieróglifos separados foi fundido – o ideograma.<sup>22</sup>

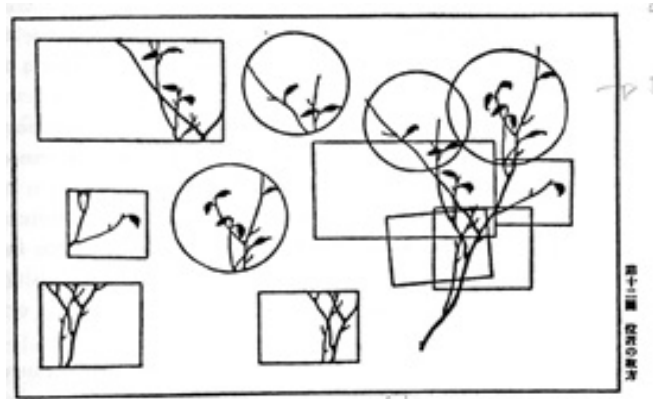
Essa fusão, ou como Eisenstein chamaria mais à frente, colisão, é a matéria prima da sua montagem cinematográfica, “uma visão pela qual, da colisão de dois fatores determinados, nasce um conceito.” (Eisenstein, 2002, p. 42) E é justamente isso que acontece com os ideogramas. Mas não é só.

Ao falar de plano e enquadramento, dois fatores de vital importância para a teoria da montagem e do cinema em geral, Eisenstein cita o método de ensino de desenho nas escolas japonesas e o compara ao próprio método cinematográfico de enquadramento:

Porque o método cinematográfico é usado no ensino de desenho nas escolas japonesas (...) Os japoneses adotam uma diretiva bastante diferente: eis o galho de uma cerejeira. E o aluno separa deste conjunto, com um quadrado, um círculo e um retângulo – unidades de composição:

---

<sup>22</sup>EISENSTEIN, S., *A forma do filme*, p. 36



Ele enquadra um plano!<sup>23</sup>

O japonês enquadra fragmentos e, à semelhança dos ideogramas de terceira classe, os colide, os justapõe numa relação não natural, mas lógica, criando um novo sentido para o conjunto, de outra dimensão, outro grau. Ora, é justamente esse o efeito das justaposições no mangá!

E não somente no mangá, mas também no Haikai essa lógica de colisão intelectual e poética é um elemento constitutivo da estrutura do poema. É a estrutura da escrita influenciando e ditando os processos lógicos e pensamentais de uma cultura. É a linguagem exercendo seu poder sobre as manifestações culturais.

Temos assim que as justaposições não são um fenômeno originário do mangá (mas o próprio mangá é que é um fenômeno originário das justaposições!), mas um fenômeno da língua escrita japonesa da cultura japonesa em sua totalidade.

## 2.4

### Conclusão do capítulo 2

Após nossa viagem pelo interior do mangá, é hora de explorarmos o mundo a ele exterior e pesquisarmos como ele, enquanto o chamado meio de comunicação de massa, ou popular, se comporta e se relaciona com os outros meios ao seu redor.

Aqui, pudemos compreender a lógica sintática inerente ao mangá enquanto

<sup>23</sup> EISENSTEIN, S., *A forma do filme*, p. 44 e 45

arte seqüencial narrativa gráfica que é, suas peculiaridades e dependências à língua japonesa e ao sistema ideogramático de escrita, bem como sua predisposição à cinemática, comum, aliás, a toda cultura japonesa, como afirmou Eisenstein.

Também descobrimos as justaposições, advindas das transições aspecto-para-aspecto, que congelam o fluxo temporal objetivo da narrativa e compõem uma idéia por fragmentos, seguindo a própria estruturação lógica do ideograma.

No próximo capítulo, vamos analisar o mangá, uma vez já analisado enquanto forma gráfico-narrativa, comparativamente aos outros meios de comunicação e suporte que com ele dialogam.

Procuraremos estabelecer parâmetros de comparação, de similaridades, diferenças e empréstimos entre mídias de modo a isolarmos as linhas gerais para, no capítulo final, gerarmos um modelo intermediático experimental e arbitrário (pois uma tradução sempre está subordinada ao tradutor) do mangá.