



## Reflexão do mangá como objeto do imaginário pós-moderno

Mônica Lima Faria

**Resumo:** O artigo apresenta o mangá – histórias em quadrinhos japonesas – contemplando algumas de suas características dentro do imaginário pós-moderno, a partir de olhos ocidentais.

**Palavras-chave:** Mangá - Pós-modernidade - Imaginário

**Abstract:** This paper introduces the manga – Japanese comics – evaluating some of its characteristics in post-modern imaginary through an occidental point of view.

**Key-Words:** Manga - Post-modernity - Imaginary

**Resumen:** El artículo presenta el Mangá – historietas japonesas – contemplando algunas de sus características en el imaginario pos-moderno a partir de ojos occidentales.

**Palabras clave:** Mangá - Post-modernidad - Imaginario

## Introdução

Vivemos hoje em um período de incertezas, onde existe um embate entre as antigas cátedras e as novas idéias. Fronteiras caem, abrindo portas para um mundo inclusivista, dúvidas surgem e verdades não são mais irrefutáveis. O que esperar do pós-moderno?

A modernidade é tida, por Teixeira Coelho (2001) reflexão sobre o fato modernismo. Segundo ele, modernismo é um estilo de movimentos artísticos característico da época moderna, tratando a modernidade como o estudo dos fatos, ou a intenção de compreendê-los.

Surgida em um tempo de tensões, a modernidade busca desenvolver uma idéia racional e individualista, em que se rompem os pensamentos tradicionais e o indivíduo é liberto de mitos e crenças pré-estabelecidas. Sendo assim, a modernidade torna-se a busca pelo novo, proporcionando uma mudança revolucionária das idéias. Essas idéias, revolucionárias e evolucionistas, afetam o cotidiano trazendo reflexões sobre os valores do futuro e não mais se arraigando nas tradições passadas (HARVEY, 1992).

A verdade será alcançada com a razão, individualmente e não mais vinculada ao grupo; a satisfação da produção pode ser somente do autor e não necessariamente da sociedade, agravando a característica individualista do movimento. Logo, temos a desumanização do indivíduo e não mais um ser integrado à sociedade.

Os valores modernos estão na busca pela limpeza, pureza, ética, e outros valores do “homem perfeito”. “Os seres humanos precisam ser obrigados a respeitar e apreciar a harmonia, a limpeza e a ordem. Sua liberdade de agir sob seus próprios impulsos deve ser preparada” (BAUMAN, 1998, p.8).

Com o pós 2ª Grande Guerra, ocorreram mudanças nesse pensamento moderno. Essas mudanças deram-se devido a novos questionamentos e a quebra de cânones ideológicos que sustentavam o momento anterior.

A condição pós-moderna, [...], é caracterizada pelo ceticismo cada vez maior dos intelectuais em relação à universa-

lidade e totalização do conhecimento humano. Sua descrença em relação às grandes narrativas religiosas e doutrinas políticas redentoras, tornam insustentáveis as utopias da modernidade sobre o progresso humano, nas ciências e nas artes, principalmente as construídas pelo pensamento racionalista nos últimos quatro séculos (RAHDE, CAUDURO, 2005, p.6).

Segundo Harvey (2002), a pós-modernidade surge como uma “contravenção” à modernidade, a necessidade de um novo pensamento, devido às grandes transformações culturais trazidas pela modernidade. A pós-modernidade seria a época onde as idéias se chocam, misturam-se e acrescentam ou dividem, não tendo assim início, meio ou fim. Segundo Lyotard (1998, p.9), a palavra “pós-moderno” designa “o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos das ciências, da literatura e das artes a partir do final do século XIX”.

É difícil determinar o início da pós-modernidade, pois ela é uma condição ainda emergente no nosso cotidiano. A pós-modernidade é resultado da globalização e do intercâmbio de idéias entre indivíduos e culturas diferentes, “este processo, porém, tem conseqüências sobre os imaginários e as identidades dos sujeitos” (SCHUC, 2004, p.65). Trata-se de identidades não-construídas, ainda em formação devido ao imenso fluxo de informações recebidas de diversas origens, gerando a perda de elementos culturais vinculados a determinados grupos geográficos.

Não existe mais o “*isso ou aquilo*” e sim “*isso e aquilo*”, ou seja, um pensamento *inclusivista*. Os conhecimentos somam-se, dividem-se e transformam-se, formando novas idéias e olhares. “A razão pura alia-se à imaginação, que junto com a cognição e a experimentação vem permitindo ao artista a construção de vários mundos para transformar o universo numa pluralidade de visualizações” (RAHDE, CAUDURO, 2004, p.100,101).

A marca registrada da pós-modernidade é o pluralismo, ou seja, a abertura para posturas novas e a tolerância para posturas divergentes. Na época pós-moderna, já não existe mais a pretensão de encontrar uma única forma correta

de fazer as coisas, uma única solução que resolva todos os problemas, uma única narrativa que amarre todas as pontas. Talvez, pela primeira vez desde o início do processo de industrialização, a sociedade ocidental esteja se dispondo a conviver com a complexidade em vez de combatê-la, o que não deixa de ser (quase que por ironia) um progresso. (DENIS, 2000, p.208-209).

Segundo Michel Maffesoli (2005), a pós-modernidade também se caracteriza pela força do sensível, assim resgatando valores ou condições arcaicas da antiguidade. Um destes fenômenos, segundo ele, é a metáfora das tribos – um retorno do ideal comunitário.

A massificação da cultura, do lazer, do turismo, do consumo é, claro, a causa e o efeito de tal tribalismo [...] o tribalismo só pode [re]nascer quando a ambiência impõe-se à razão. Por favorecer o imaginário, o lúdico, o lúdico, o onírico coletivo, ela reforça os microagrupamentos (MAFFESOLI, 2005 p.112).

A tribo torna-se, então, um agrupamento de indivíduos de acordo com afinidades sensíveis, que se dá exatamente pela necessidade do *estar junto* (MAFFESOLI, 2005). A união social acontece num âmbito não mais racional como o moderno, mas sim, numa situação de puro emocional e ritualística. Todas essas noções acerca da pós-modernidade podem ser exemplificadas de diversas formas, porém, neste texto, será trabalhado o mangá (quadrinhos japoneses), procurando ver nele as representações de suas tribos e imaginários.

A compreensão de uma HQ (história em quadrinhos), sendo ela ocidental ou oriental) se dá por um entendimento de linguagens e repertórios visuais e verbais entre o comunicador e o receptor. É necessária essa interação, pois o artista evoca imagens que estão armazenadas nas mentes de ambos, e o seu sucesso de comunicação depende da facilidade com que o receptor compreenderá as informações transmitidas.

Segundo Eisner (2001), para “ler” quadrinhos e compreender sua comunicação é necessário que o leitor exerça habilidades interpretativas visuais e verbais, tornando a leitura dos quadrinhos um ato de percepção estética e de esforço intelectual. Então, os quadrinhos utilizam

uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis utilizados para comunicarem idéias similares, apresentados de maneira disciplinada a formar sua “linguagem” de comunicação.

Em suma, os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século. Mesmo o momento grandioso da história da humanidade, em que o pé do homem pisou na Lua e foi televisado direta e imediatamente, para o mundo todo, já era uma imagem gasta e prevista e prevista pelos quadrinhos (MOYA, 1977, p.23).

Sendo uma forma de cultura, dentro do seu contexto, os quadrinhos trabalham relações entre seus autores e os leitores através de suas mensagens narrativo-visuais.

Os homens têm uma necessidade interna de heróis. Eles são campeões do bem, restauradores da ordem e praticamente imutáveis no tempo e no espaço. Povoam um setor privilegiado do nosso imaginário, governado pela fantasia (LUYTEN, 2000, p.69).

Essa referência de Luyten exemplifica o que os quadrinhos trazem aos seus leitores: o estímulo do imaginário. Imaginário, segundo Maffesoli (2001, p.75) é “o estado de espírito de um povo. Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também algo de imponderável, um certo mistério da criação ou da transformação”, ou seja, para Maffesoli, não é possível simplesmente “definir” o imaginário. Assim, os quadrinhos se tornam e são parte do imaginário dos leitores, manifestado em seus heróis.

De acordo com Durand (2004, p.430), “a verdadeira liberdade da vocação ontológica das pessoas repousa precisamente nessa espontaneidade espiritual e nessa expressão criadora que constitui o imaginário”. Essa necessidade de heróis faz com que eles sejam criados, mistificando-os (ECO, 2004). Assim, esses heróis que comunicam e são consumidos, acabam influenciando seus leitores, determinando modas, influenciando pensamentos e ditando valores de suas épocas.

[...] O objeto é a situação social e, ao mesmo tempo, o

seu signo: conseqüentemente, não constitui apenas um fim concreto perseguível, mas o símbolo ritual, a imagem mítica em que se condensam aspirações e desejos. É a projeção do que gostaríamos de ser [...] (ECO, 2004, p.243).

Eco (2004) afirma que numa sociedade de massa, as pessoas tendem a eleger símbolos oferecidos pela mídia, símbolos estes, indo ao encontro dos valores perseguidos por essa sociedade, sendo mitificados e idealizados como algo exemplar, um ser humano modelo, no qual todos devem se espelhar e desejar vir a ser. Provando o poder de influência da comunicação, especificamente da comunicação dos quadrinhos.

Isto é, trata-se da identificação privada e subjetiva, na origem, entre um objeto, ou uma imagem, e uma soma de finalidades, ora conscientes ora inconscientes, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagens e aspirações [...] (ECO, 2004, p.242).

O imaginário dos quadrinhos é exatamente a relação subjetiva formada entre as HQs e seus leitores, existindo aí uma interação e certa relação de poder, os quadrinhos ditando regras e divulgando ideologias.

O conceito de 'subjetividade' é, aqui, especialmente importante, desafiando as ausências na consciência. Ele inclui a possibilidade, por exemplo, de que alguns elementos estejam subjetivamente ativos – eles nos 'mobilizam' – sem serem conscientemente conhecidos (JOHNSON, 1999, p.27).

Johnson (1999, p.26), quando fala a respeito dos homens em relação à receptividade dos produtos da cultura midiática diz que: “os seres humanos são caracterizados por uma vida ideal ou imaginária, na qual a vontade é cultivada, os sonhos são sonhados e as categorias elaboradas”.

É fato que os quadrinhos são cultura e comunicam, tanto visualmente como textualmente. E isso, aliados à experiência do leitor e do autor conferem um poder de persuasão e de formação de opinião relevantes a eles. Os quadrinhos são, pois, um importante objeto de comunicação, que além de influentes são acessíveis, agradáveis, estimulando e trabalhando o imaginário do leitor.

Primeiramente, deve-se esclarecer que nem tudo que é desenhado no *estilo mangá* é mangá. Neste trabalho está sendo usada a mesma opinião da autora inglesa Helen McCarthy:

Manga é a palavra japonesa para quadrinhos, e apenas quadrinhos japoneses devem ser chamados Manga. [...] Um trabalho de arte não é limitado pela cultura ou época que o produz; mas é enraizado nessa cultura ou época. [...] Se existe algum motivo para distinguir quadrinhos japoneses dos quadrinhos de outras nações por utilizar um termo japonês, manga, então este termo deve ser somente usado para quadrinhos japoneses (MCCARTHY, 2006 p.7).<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Tradução livre da autora.

A partir da afirmação de McCarthy, pode-se dizer que somente os quadrinhos produzidos no Japão são *mangá*. Assim como *gibis* ou *HQs* são brasileiras, *fumetti* são italianos, *historietas* são dos países de língua espanhola e assim sucessivamente.

Assim como nos quadrinhos ocidentais, os autores teóricos de mangá contam a sua história desde as primeiras manifestações que serviriam de exemplo para a narrativa seqüencial, muito antes de o mangá como conhecemos hoje existir.

Moliné (2004) afirma que o mangá teve como marco inicial o século XI, com os *choujuga*, criadas pelo sacerdote xintoísta Toba (1053-1140) que eram caricaturas gráficas de animais desenhadas em rolos que contavam histórias. Nos séculos precedentes, os japoneses começaram a adotar os desenhos em pergaminhos e gravuras, “não sendo raras as ocasiões em que estas apresentavam temas escatológicos ou eróticos” (MOLINÉ, 2004, p.18).

Segundo Ono e Tezuka, os Ê-Makimono são considerados a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Muito abundantes nos séculos XI e XII, os Ê-kimono eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado. Dessa maneira, era construída, com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos (LUYTEN, 2000, p.91,92).

<sup>2</sup> *Kanji* é um dos três alfabetos da língua japonesa. O *kanji* tem origem na China, e sua linguagem pictográfica apresenta-se em forma de ideogramas (ROWLEY, 2006 p.11).

Os desenhos de linhas simples (de influência chinesa) e estilizadas, e com personagens de olhos grandes, surgiram porque a maioria da população era analfabeta no *kanji*<sup>2</sup> e essa era a melhor maneira de transparecer os

sentimentos das personagens sem a utilização de ideogramas (Faria, 2004, p.13).

Nos anos 50, com a influência ocidental do pós-guerra, um desenhista chamado Ossamu Tezuka revolucionou o mangá, dando ainda mais ênfase aos olhos grandes e juntando aos quadrinhos técnicas de enquadramento cinematográfico e animação (surgindo o anime, que nada mais é do que o desenho animado japonês), influenciado por Walt Disney e Max Fleisher. A partir daí, a maioria dos mangás começou a ser desenhada com personagens de olhos grandes e as histórias a serem mais complexas.

O primeiro título de mangá publicado no Brasil foi *Lobo Solitário* de Kazuo Koike e Goseki Kojima, em 1988. Na época, a obra não teve muita repercussão, e assim como entrou no Brasil, o mangá saiu: despercebido. Foram cerca de dez anos mais tarde que o mangá começou a ganhar alguma força. Na verdade o fator que impulsionou, foi o sucesso de série de animê (desenho animado japonês) *Os Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)*, exibida pela Rede Manchete. Mais tarde, quando um maior número de animês começou a passar em TV aberta, é que o mangá realmente começou a ganhar crédito (OKA, 2005).

[...] a partir de 2000 [...] quando a Conrad Editora trouxe ao Brasil os títulos Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco, os fãs ficaram exultantes: a leitura era feita no sentido oriental e as onomatopéias eram mantidas em japonês, pois faziam parte do desenho, dando início a uma nova era no mercado nacional de quadrinhos (GUSMAN, 2005, p.79).

Depois da Conrad Editora, surgiram outras que passaram a publicar mangá, dentre as maiores a JBC (*Japan Brazil Communication*) e a Panini, respectivamente. Segundo Gusman (2005), a facilidade da entrada dos mangás no mercado ocidental, deu-se devido à crise sofrida pelos clássicos heróis norte-americanos (principalmente da Marvel e da DC comics), que não eram renovados. Assim, existia a necessidade de conquistar novos leitores, e o mangá fez este papel. Quando se entra na *homepage* da editora JBC ([mangasjbc.uol.com.br/](http://mangasjbc.uol.com.br/), em 10/03/2006), lê-se a frase: *a cada três dias, um novo mangá JBC está nas bancas*. Isso



demonstra a grandeza que o mangá alcançou no mercado brasileiro.

Os mangás são divididos em vários tipos, sendo segmentados por sexo (feminino e masculino), gênero (tipo de história - terror, fantasia, ficção etc.) e faixa etária: há, portanto, revistas voltadas para crianças, tanto didáticas como de lazer, para moças e rapazes, cada qual com características diferenciadas quanto ao conteúdo da história. Os temas dos mangás são bem variados de acordo com o público-alvo, sendo possível encontrarmos cenários de fantasia medieval, contos de fadas, cotidianos ou de fantasias *cyberpunks* futurísticas, temas estes bem característicos das produções pós-modernas.

Os heróis dos mangás, segundo Luyten (1987 p.62-67), são diferentes dos ocidentais, pois por mais que no moderno quadrinho japonês o aspecto físico dos personagens lembre figuras ocidentalizadas, ainda que a construção das histórias parta de arquétipos como a oposição entre o Bem e o Mal, a visão de mundo e as reações dos heróis são diferentes. Diferentes porque envolvem condutas morais e honra, trazendo um caráter introspectivo ao herói, que se debate em torno de questões éticas, de certa forma modernas, em torno de uma virtude que é muito prezada e levada em consideração pelo povo nipônico: a sinceridade emocional. Ou seja, se a forma da expressão (as características físicas do desenho dos personagens) é ocidentalizada, por outro lado a substância da expressão (conduta moral dos personagens sinalizada pela história) mantém-se fiel a toda uma cultura milenar. Uma espécie de “nobreza samurai”<sup>3</sup> que pouco conseguimos entender mas que, com o híbrido cultural pós-moderno, começa a se esclarecer pelas sensações-pensamentos que elas suscitam.

<sup>3</sup> Nobreza samurai não é um conceito que já exista, mas simplesmente uma força de expressão de que se utiliza para indicar as características de todo um código de conduta japonês que não nos é familiar.

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa que entretanto, no decorrer da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se

defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Eles podem ser tudo o que desejam, em imaginação, desde que se atenham às normas de sua vida social (LUYTEN, 2000, p.71).

Diferente de nossos super-heróis, a vida comum e cotidiana não é apenas um disfarce sob o qual se esconde um super-homem, pois pessoas comuns, como as que vemos na rua, no supermercado, correspondem às mesmas que, no mangá, trabalham suas potências, desenvolvem seus poderes.

Com tudo isso, pode-se dizer que o herói do mangá é um indivíduo que luta contra sua individualidade. Individualidade esta que não é vista com bons olhos pela cultura nipônica. O emprego das idéias morais de altruísmo e auto-sacrifício por um bem maior está impregnado nessa cultura, e assim também se sucede no mangá. A luta do herói gera em favor do coletivo, do *estar junto*, superando suas próprias dificuldades para ser parte e defender uma sociedade, o grupo acima do indivíduo. Porém, ao mesmo tempo em que se empregam essas idéias de uma individualidade mal vista, o indivíduo japonês é incentivado por sua cultura à competição para estabelecer-se melhor que os outros no âmbito social através, principalmente, dos estudos e do trabalho. Os heróis dos mangás, ainda que com toda essa conduta de moral e ética profissional e de honra, são geralmente anti-heróis, têm dúvidas, erram e até agem de forma moralmente distorcida.

Outra característica quanto à valorização do coletivo está no grande número de histórias onde existem grupos de personagens, é raro - mas possível - encontrar um herói solitário no mangá contemporâneo. Nas histórias onde aparecem os grupos, os temas geralmente recorrem à valorização da amizade, amor e família. A amizade particularmente, é um elemento muito presente e valorizado na maioria dos mangás – lutar por um amigo, ou mesmo morrer por ele independentemente das conseqüências é tratado como um gesto sublime, a prova de amor máxima entre duas pessoas. Para Maffesoli, isso seria a transfiguração do político, que acontece quando “a ambiência

emocional toma o lugar da argumentação ou quando o sentimento substitui a convicção” (2005, p.115). Ou seja, uma das grandes características já ditas do imaginário pós-moderno: a razão dá lugar à emoção.

Nas histórias voltadas para o sexo masculino, nota-se uma forte ênfase para a competitividade e necessidade de destaque do indivíduo em relação aos outros e à sociedade, “dentro da temática do samurai invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina<sup>4</sup>, perseverança, profissionalismo e competição”(LUYTEN, 2000 p.56). É preciso “ser alguém” e fazer diferença, assim como é pregado na própria sociedade japonesa. Os heróis dos mangás acabam por ser um refúgio inconsciente do indivíduo, que enxerga nos seus heróis suas possibilidades e afoga suas frustrações.

<sup>4</sup> “A autodisciplina *competente* no Japão possui o fundamento lógico de que aprimora a conduta de alguém na sua própria vida. Qualquer impaciência que se possa sentir enquanto se seja novo no treinamento passará, dizem eles, pois finalmente se dará uma apreciação ou desistência.” LUYTEN, Sonia M. Bibe apud Ruth Benedict. *Mangá- O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. p. 60.

Uma característica intrigante para nós ocidentais do quadrinho masculino oriental é a abundância de violência, porém como diz Luyten:

A violência parece já estar presente na tradição japonesa. A figura dos samurais, descrita pela literatura, emerge de um clima de lutas constantes, onde o que não faltava era sangue, cabeças rolando e corpos dilacerados pelas espadas (LUYTEN, 2000, p.56).

Apesar de toda a atmosfera violenta dos mangás, o Japão é um país onde a criminalidade é baixíssima, o porte de armas só é autorizado com justificativa. A violência existente no Japão, do ponto de vista ocidental, é aquela dentro de casa, onde um regime hierárquico patriarcal é absoluto e não existem maneiras de refutar tal autoridade. Seria então a violência do mangá uma maneira de representar uma realidade não existente?

Deve-se observar que o vivido em destaque nas artes-marciais vive-se em pontilhado na totalidade da vida japonesa: tudo é objeto de uma codificação precisa que o estrangeiro tem dificuldade para desembaraçar. É aí que se pode falar em paradigma pós-moderno em relação a essa sociedade: os códigos tecem as redes constitutivas do corpo social (MAFFESOLI, 2005, p.125).

Seguindo as idéias de Maffesoli, a violência dos

mangás seria de certa forma incompreensível para o ocidental, um tipo de código que vale e funciona para toda uma sociedade que o assimila e recebe, uma lógica diferente da qual se esta acostumada no ocidente.

*The stylized sprays of blood and death grimaces so common to Japanese action comics (and movies) today are part of an aesthetic of violence in art that has been in existence for hundreds of years. Kabuki, for example, makes extravagant use of stylized battle scenes between armed warriors.* (SCHODT, 1997, p.131)

Todavia, é inegável a violência existente nos quadrinhos japoneses, os desenhos são marcados por jatos de sangue, membros perdidos e outras atrocidades. Segundo Schodt (1997), a violência encontrada nas revistas para crianças, homens e mulheres é em níveis diferentes, existindo um limite tolerável para cada tipo de público.

No Japão, segundo Luyten (2000, p.56,57), a violência no mangá não é vista com maus olhos. Autores dizem que querem seus leitores “psicologicamente fortes para o mundo real”, outros dizem que é uma maneira de libertar frustrações, imunizando a violência.

Os mangás femininos trazem particularidades interessantes: os temas das histórias para garotas são vários, assim como os cenários: amores diputas, desilusão, competição e morte dentro de cidades, escolas, castelos ou florestas, trazendo um aspecto fantasticamente real dentro de uma situação fantasiosa.

O físico das heroínas é ocidentalizado, sendo elas altas e esguias, muitas vezes loiras de olhos claros, trazendo a miscelânea de imagens nipônica e ocidentais, caracterizando uma imagem pós-moderna. As personagens geralmente são meigas, doces, bonitas e determinadas. Tudo para adicionar sonho ao mangá feminino.

Por outro lado, os protagonistas masculinos nas revistas para garotas são apresentados de forma femininamente linda. Os heróis são decorativos: na aparência física, distinguem-se pelas roupas e pela estatura um pouco mais elevada do que a das heroínas. No conjunto, formam uma representação quimérica do príncipe encantadado que poderá chegar a qualquer hora e levá-las para o seu palácio.

O personagem masculino, em ordem de preferência,

deve ser gentil, corajoso, culto, rico, inteligente, *sexy*, fiel e fisicamente, sempre alto e bonito, na visão dos estudantes universitários (LUYTEN, 2000, p. 78,80).

**Bibliografia:**

CAUDURO, Flávio Vinícius e RAHDE, Maria Beatriz. Phillipe Druillet e a Pós-Modernidade, *Revista FAMECOS*, n. 24, 2004.

COELHO, José Teixeira. *Moderno pós moderno – Modos & Versões*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

DENIS, Rafael. *Uma Introdução à História do Design*. São Paulo: Edgar Blücher, 2000.

DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FARIA, Mônica. *Duração no Mangá – Resultados de um Encontro*. Monografia de conclusão de curso – ILA – CAV Design Gráfico – UFPel: Pelotas, 2004.

GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 79 – 84.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.

JOHNSON, Richard. *O que é, afinal, estudos culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia*. Bauru: EDUSC, 2001.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

\_\_\_\_\_. *Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

A partir destas características das personagens masculinas, um gênero muito característico foi criado dentro das revistas femininas: o *shounen ai* – ou amor entre meninos. Ainda dentro do *shoujo manga*, o *shounen ai* ganhou espaço, histórias melodramáticas e sentimentais entre personagens masculinos atraíram a atenção das garotas com personagens andróginas, com cabelos e cílios longos e olhos brilhantes. Nessas histórias, as paixões são muito fortes, representadas de várias maneiras, até mesmo com cenas de sexo “sempre retratadas artisticamente como se fossem movidas por um desejo ou sentimento mais romântico, até declarações profundamente comoventes de puro amor” (GRAVETT, 2006 p.84). De acordo com Maffesoli “pode-se dizer que essa espetacularidade [do sexo] remeta à eficácia simbólica, pois o sexo, cuja tendência é ser privatizado, volta assim, ritualmente ao circuito comum. Restabelece-se a reversibilidade” (MAFFESOLI, 2005 p.32), ou seja, a negação do sexo romântico pela parte masculina na vida real, acaba sendo remetida, de forma simbólica, nas páginas dos mangás.

O motivo de as histórias homossexuais fazerem tanto sucesso entre as meninas é um mistério. Gravett em seu livro *Mangá – Como o Japão reinventou os quadrinhos*, comenta, segundo opiniões de autoras, que o motivo pode ser que as garotas japoneses estejam desiludidas e entediadas com os rígidos relacionamentos heterossexuais, procurando um relacionamento em que “ne-nhum dos parceiros finja ser mais fraco que o outro” (GRAVETT, 2006 p.84). Também poderia ser um tipo de protesto contra a fantasia dos homens japoneses com mulheres ocidentais. Assim, os mangás para meninas tra-riam personagens assexuados representando seres fisicamente perfeitos.

No entanto, existe algo perturbador nas revistas femininas, se analisadas em moldes ocidentais, é o aumento da tendência que louva a beleza do suicídio. Embora ele faça parte da tradição japonesa, o happy end ainda era o fecho mais popular das histórias de amor, cujas heroínas,

LUYTEN, Sônia M. Bibe. *O Poder e Difusão dos Quadrinhos Japoneses com Reflexo da Sociedade Nipônica*. Tese para Doutorado – ECA – USP: São Paulo, 1987.

LYOTARD, Jean –François. *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro: José Olympo Editora, 1998.

MAFFESOLI, Michel. *A Transfiguração do Político – a tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

\_\_\_\_\_. *O Mistério da Conjunção – ensaios sobre comunicação, corpo e sociedade*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

\_\_\_\_\_. O Imaginário é uma Realidade. *Revista FAMECOS*, n. 15, 2001.

\_\_\_\_\_. Mediações Simbólicas: a Imagem como Vínculo Social, *Revista FAMECOS*, n.8, 1998.

\_\_\_\_\_. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e ofícios, 1995.

MATTELART, Armand e NEVEU, Érik. *Introdução aos Estudos Culturais*. São Paulo: Parábola, 2004.

MOLINÉ, Alfons. *O Grande Livro dos Mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

OKA, Arnaldo Massato. *Mangás traduzidos no Brasil*. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 85 – 94.

RAHDE, Maria Beatriz, CAUDURO, Flávio Vinícius. *Algumas características das Imagens Contemporâneas*. Niterói: Compós, 2005.

RAHDE, Maria Beatriz. *A gênese Estética na Comunicação Visual de Foster, Calkins, Gould e Raymond*. Belo Horizonte: Intercom, 2003.

\_\_\_\_\_. *Imagem – estética moderna e pós-moderna*. Porto Alegre: Edipucrs, 2000.

SCHODT, Frederik. *Manga! Manga! – The world of japanese comics*. Tokyo: Kodansha, 1997.

SCHUC, Cátia. *44 Anos de Barbie – Uma Visão de Comunicação no Imaginário da Contemporaneidade*. Dissertação para Mestrado. PUCRS: Porto Alegre, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 15 – 26.

após passarem por um clima de sofrimento, agressão e dor, encontravam o caminho da felicidade. Atualmente, para os casos de heroínas solitárias, jovens estudantes violentadas pelos colegas de classe ou negligenciadas pelos pais, a solução é o suicídio – renascendo, depois, para uma romântica vida após a morte (LUYTEN, 2000 p. 54).

A idéia do suicídio é antiga na sociedade japonesa. Desde a época dos samurais, o *seppuku* – suicídio ritualizado – era praticado quando alguém não podia “suportar a vergonha” de sua existencia, resgatando sua honra após a morte. Desta mesma maneira, os fins das histórias para garotas tratam dessa beleza pelo suicídio, sendo a única maneira de acabar com sua dor de maneira honrada e orgulhosa, proporcionando um fim trágico.

Cada um, do seu jeito, reforça a paixão comum, participa de um ritual de amamnese, celebra, numa palavra, o clã ao qual pertence. Não há nada de muito racional nisso tudo, mas antes, a expressão, mais ou menos brutal, do sentimento de identidade tribal, afetual; recomposição de uma força viva, bárbara, que a modernidade acreditava superada, imposta com virulência na retórica do corpo social sobre si mesmo. (MAFFESOLI, 2005, p.124)

Então temos o mangá como um produto afetual de um povo para si mesmo, representando seus cotidianos ou suas carências. A atual condição pós-mo-derna recebeu o mangá – histórias em quadrinhos japonesas -, como mais um híbrido da globalização cultural, tendo esse, também, suas características híbridas. Um produto de uma origem cultural completamente diferente da ocidental chega ao alcance dos brasileiros, suscita imaginários e cria tribos. O paralelo entre o mangá no Japão e o que ele vem suscitando no Brasil, talvez ainda não seja possível compreender, afinal, é uma condição recente e ainda emergente em nosso cotidiano. Porém vale a deixa de observar este fenômeno claro que vem crescendo devido às possibilidades desta atual condição pós-moderna.