

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA**

LUCAS WADA DE MOURA

A IMPORTÂNCIA DO MANGÁ NA TRANSMISSÃO DE INFORMAÇÃO: Uma reflexão sobre
informação, cultura e conhecimento

**SÃO PAULO
2022**

LUCAS WADA DE MOURA

A IMPORTÂNCIA DO MANGÁ NA TRANSMISSÃO DE INFORMAÇÃO: Uma reflexão sobre
informação, cultura e conhecimento

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Departamento de Informação e Cultura da Escola de
Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo como
requisito para a obtenção do título de Bacharel em
Biblioteconomia.

Orientador: Marivalde Moacir Francelin

SÃO PAULO
2022

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Moura, Lucas Wada de A importância do mangá na transmissão de informação:
Uma reflexão sobre informação, cultura e conhecimento /
Lucas Wada de Moura; orientador, Marivalde Moacir
Francelin. - São Paulo, 2022.
78 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Informação e Cultura / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Mangá. 2. Fonte de informação. 3. Conhecimento. 4.
Cultura. 5. Documento. I. Francelin, Marivalde Moacir.
II. Título.

CDD 21.ed. - 020

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/619

Lucas Wada de Moura

A importância do mangá na transmissão de informação: Uma reflexão sobre
informação, cultura e conhecimento

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Departamento de Informação e Cultura da Escola
de Comunicação e Artes da Universidade de São
Paulo como requisito para a obtenção do título de
Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Marivalde Moacir Francelin

Aprovado em:

Banca Examinadora:

Prof. Dr.

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Prof. Dr.

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Prof. Dr.

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

RESUMO

A monografia possui como objetivo, investigar os quadrinhos japoneses (mangás), em especial, seu papel como fonte de informação, cultura e conhecimento, sob as perspectivas das áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação. Além deste objetivo geral, também é investigado seus usos em contextos acadêmico-científicos e a sua importância. A hipótese é de que, embora a inclusão de elementos ou referências ao mundo, personagens e acontecimentos reais nos mangás seja comumente praticada por seus autores, esta perspectiva ainda é pouco discutida em aspectos científicos. A metodologia consistiu em buscas bibliográficas em bases de dados especializadas para as áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação, e a coleta de material referente para a análise do valor dos mangás. Nota-se, diversas formas que os mangás podem ser utilizados sob este aspecto de transmissor informacional e sociocultural, reafirmando a necessidade de maior discussão dos mangás sob está perspectiva, dentro dos campos da Biblioteconomia e Ciência da Informação, pois estas são áreas que possuem a necessidade de se adequarem aos diversos tipos de mídias existentes. Espera-se que este trabalho possa contribuir como incentivo para os estudos dos mangás em nos campos citados.

Palavras-chave: Mangá. Fonte de Informação. Cultura. Documento. Conhecimento

ABSTRACT

The monograph aims to investigate Japanese comics (manga), in particular, its role as a source of information, culture and knowledge, from the perspectives of the areas of Librarianship and Information Science. In addition to this general objective, its uses in academic-scientific contexts and their importance are also investigated. The hypothesis is that, although the inclusion of elements or references to the world, characters and real events in manga is commonly practiced by their authors, this perspective is still little discussed in scientific aspects. The methodology consisted of bibliographic searches in specialized databases for the areas of Librarianship and Information Science, and the collection of material referring to the analysis of the value of manga. It is noted, several ways that manga can be used under this aspect of informational and sociocultural transmitter, reaffirming the need for greater discussion of manga from this perspective, within the fields of Librarianship and Information Science, as these are areas that have the need to adapt to the different types of existing media. It is hoped that this work can contribute as an incentive for the studies of manga in the aforementioned fields.

Keywords: Manga. Source of Information. Culture. Document. Knowledge.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fragmento do <i>Choujuu Giga</i>	18
Figura 2 - Exemplo da arte <i>Toba-e</i> , atribuído à Miyagawa Choki.....	19
Figura 3 - Pintura <i>Kanagawa oki nami ura</i>	20
Figura 4 - Capa da <i>Japan Punch</i>	21
Figura 5 - <i>Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu</i> , um dos primeiros trabalhos de Kitazawa.....	22
Figura 6 - Fragmento de <i>Ma-chan no Nikko</i> (1946).....	24
Figura 7 - Capa de <i>Astroboy</i>	26
Figura 8 - Cena de <i>Kozure Okami</i>	30
Figura 9 - Capa da revista <i>Weekly Shonen Jump</i> , edição 36 e 37.....	33
Figura 10 - Capa da revista <i>Margaret</i> , edição 200821 (outubro, 2008).....	34
Figura 11 - Capa do primeiro e único volume publicado aqui no Brasil de <i>Aku no Hana</i>	36
Figura 12 e 13 - Assembleia dos Estados Gerais no mangá <i>Innocent Rouge</i>	43
Figura 14 - <i>États généraux</i> de Helman e Monnet.....	45
Figura 15 - Exemplo da explicação de elementos culturais da Tribo Ainu no mangá <i>Golden Kamuy</i>	46
Figura 16 - Exemplo de acontecimento real sendo retratado no mangá <i>Golden Kamuy</i>	55
Figura 17 - Representação de um personagem baseado em figuras reais dos vários exércitos de guerrilha do século XX na América do Sul no mangá <i>One Piece</i>	56
Figura 18 - Referências visuais de figuras expressivas na cultura pop, transpostas no mangá <i>One Piece</i>	57
Figura 19 - Exemplo da representação de uma rede social de Maria Antonieta, Rainha Consorte Francesa do século XVIII, no mangá <i>Innocent Rouge</i>	58
Figura 20 - Exemplo de nota explicativa no canto da página, no mangá <i>Monster</i>	59
Figura 21 - Exemplo de explicação lúdica sobre processos químicos no mangá <i>Dr. Stone</i>	61
Figura 22 e 23 - Dilema do ex-guerreiro <i>viking</i> Thorfinn, que tenta deixar o seu passado de batalhas para trás, retratado no mangá <i>Vinland Saga</i>	63
Figura 24 - Uma despedida em <i>Oyasumi Punpun</i>	66

Figura 25 - Cena introspectiva do samurai Miyamoto Musashi, no mangá <i>Vagabond</i>	68
Figura 26 - Cena que exibe crime de guerra no Período dos Estados Combatentes (anterior à unificação da China) no mangá <i>Kingdom</i>	69
Figura 27 - Abordagem crítica sobre o papel dos gêneros em <i>One Piece</i>	71

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	10
2.	JUSTIFICATIVA	11
3.	PROBLEMA DE PESQUISA	13
4.	HIPÓTESES	14
5.	OBJETIVOS	15
5.1	Objetivo geral	15
5.2	Objetivos específicos	15
6.	METODOLOGIA	16
7.	CONTEXTUALIZANDO OS MANGÁS	17
7.1	O mangá no Brasil	27
7.2	A popularização do mangá	28
7.3	Breve apresentação dos gêneros do mangá	31
8.	CONCEITUALIZANDO O PAPEL DO MANGÁ NAS ÁREAS DA BIBLIOTECONOMIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO	39
8.1	O conceito de documento	40
8.2	Diferenças entre informação, cultura e conhecimento	48
8.3	A produção científica sobre mangás no Brasil	50
8.4	A produção científica internacional de mangás	52
9.	OS MANGÁS COMO TRANSMISSORES DE INFORMAÇÃO, CULTURA E CONHECIMENTO	54
10.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
	REFERÊNCIAS	75

1. INTRODUÇÃO

Segundo o site de notícia japonês *Natalie*, em fevereiro de 2021 e com o lançamento de seu 98º volume, o mangá *One Piece*, de Eiichiro Oda, ultrapassou o número de venda dos quadrinhos do famoso personagem norte-americano Batman¹, atualmente atingindo mais de 500 milhões de cópias vendidas. Torna-se claro, o fato de que a popularidade e influência dos mangás é notória. Além dos mangás, uma boa parte das grandes animações japonesas, também conhecidas como *animes* (animês), são baseados nos quadrinhos, portanto há um mercado muito bem estruturado nos quadrinhos japoneses. Naturalmente, o mangá sempre esteve estreitamente relacionado com a cultura japonesa e a asiática, portanto também pode ser visto como um produto social, que carrega parte da identidade da cultura nipônica. Também é importante realçar que o mangá é presente em nosso país de uma forma especial. Afinal, o Brasil é a principal colônia nipônica fora do Japão (NAKAMURA, 2018, p. 17). E por esta razão, desde sempre possuiu uma relação bem próxima com a cultura japonesa, seja através de sua identidade cultural, ou através das tantas manifestações culturais japonesas.

Além da afinidade pessoal com os mangás, ao longo da minha graduação realizei alguns trabalhos envolvendo a temática dos mangás. Para especificar, nas seguintes disciplinas: “CBD0244 - Estudo de Usuários da Informação”, com um trabalho que investigou a distribuição e o consumo de animes e mangás em nosso país; “CCA0322 - Gênero, Mídia e Educação”, em um trabalho que apresentou uma série de personagens de mangás que abordavam as questões de gêneros, de diversas formas. Além destes, que trabalhavam diretamente com a temática dos mangás, também participei de um trabalho sobre a Gibiteca da biblioteca da Universidade Federal de São Carlos para a disciplina “CBD0277 - Biblioteca com Função Educativa: a Criança e o Jovem” e em um trabalho sobre a série de videogames, animação e mangás Pokémon para a disciplina “CBD0284 - Indexação: Teoria e Métodos”, que também tiveram uma relação mínima, seja com os mangás ou com histórias em quadrinhos. Após a realização destes trabalhos pude notar o quão interessante é trabalhar com uma tipologia documental não tão definida em nosso

¹ Site japonês de notícias *Natalie*: <https://natalie.mu/comic/news/414952>.

campo, mas que ainda assim, acaba conversando com diversas das áreas da Biblioteconomia.

Como já tive a oportunidade de realizar pesquisas sobre a temática em outras ocasiões, eu já tinha uma noção inicial em respeito ao que se tem produzido em relação a esses elementos da cultura pop japonesa, portanto uma nova abordagem de pesquisa, anteriormente não trabalhada, pode ser elaborada. E a ideia de observar a forma como os mangás utilizam-se de elementos informacionais e culturais reais, foi fortemente incentivada através da leitura de algumas obras que realizam diretamente esse artifício. Porém, ao tentar não entrar em méritos relacionados com as próprias narrativas e para que o escopo do trabalho se mantenha amplo, foi notado que seria uma boa ideia manter os temas atrelados às discussões em nossa área, e a verificação dos aspectos de informação, cultura e conhecimento nos universos dos mangás, coincidiu com a motivação ideal para a realização deste trabalho.

Com o mangá sendo visto como uma manifestação cultural transmissora de informação, cultura e conhecimento, a discussão desenvolvida neste trabalho visa investigar o modo no qual o mangá é utilizado como um transmissor de informação, cultura e conhecimento. O trabalho apresenta investigações sobre o modo como o mangá é retratado na literatura especializada da área e também no modo como o mangá pode ser utilizado para a transmissão de cultura, informação e conhecimento.

2. JUSTIFICATIVA

O fenômeno do mangá, e a sua compreensão, como um objeto de interesse para as áreas de Biblioteconomia e Ciência da Informação, presumem a ideia do mangá com uma tipologia única de documento da mesma forma que os quadrinhos também são considerados como algo à parte da literatura, visto que, embora impliquem na leitura, não constituem uma forma tradicional de literatura (SANTOS; VERGUEIRO, 2012). E a compreensão do mangá como um documento, compreendido como a materialização da informação (SIQUEIRA, 2015), também o coloca em posição de interesse para as áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação. Todos os aspectos socioculturais envolvidos e transmitidos nos quadrinhos nipônicos, também tornam possíveis que o mangá seja considerado como uma manifestação dessa cultura.

Além disso, não é nenhuma novidade, que o Brasil e o Japão possuam culturas aproximadas desde o início do século XX – fazendo com que o Brasil seja considerado como “a maior colônia nipônica, fora do Japão” (CORRÊA; GOMES, 2012). Essa proximidade se deve às grandes imigrações japonesas e seus descendentes, a maior parte residente do bairro da Liberdade no município de São Paulo. Como qualquer outra imigração, há diversos elementos de identidade cultural que foram trazidos com os imigrantes. Assim sendo, a culinária, arquitetura, música, e algumas tradições, passaram a ser difundidas no país. O quadrinho japonês era mais um desses elementos, porém, devido a complicações linguísticas, o seu crescimento foi um pouco mais lento, quando comparado com as animações. Porém, quando tais obstáculos foram superados, os mangás, que eram uma manifestação da própria cultura japonesa - explodiram de popularidade no Brasil, e que devido aos seus traços exagerados e a grande carga emocional que as obras possuíam, os mangás conquistaram cada vez mais fãs.

Considerando que a Biblioteconomia e a Ciência da Informação trabalham diretamente com diversas possibilidades de transmissão e reprodução de informação, investigar tal aspecto em uma mídia bem expressiva e tradicional, como os mangás, acaba por proporcionar uma análise interessante, sobre um potencial que além de ser pouco explorado, demonstra estar sendo cada vez mais notado pelo público e ganhando mais popularidade ao longo dos últimos anos. Os mangás, em sua grande maioria, possuem um papel central, não somente no mercado editorial asiático, mas também no mercado das animações. Uma boa parte das obras animadas mais populares, são baseadas nos mangás, *light novels* e *webcomics* (esses outros dois formatos também foram gerados a partir dos mangás).

Dessa forma, considerar o aspecto informacional, também acaba por se relacionar na compreensão das possibilidades que o mangá oferece. Quando se verifica a presença de informações específicas inseridas em uma obra, geralmente, é pressuposto que o autor tenha realizado diversas pesquisas sobre a temática, com o objetivo de poder retratá-la sem "incoerências" e que a sua visão não altere o valor da obra ou do conhecimento referido e utilizado. Tais cautelas que os *mangakás* tomam, podem ser consideradas semelhantes aos cuidados que os bibliotecários devem possuir ao realizarem a mediação cultural e do conhecimento. Além desse aspecto, a própria linguagem híbrida que os mangás possuem acabam por oferecer uma característica única a esse tipo de mídia – que somada com o fato dos mangás

possuírem enorme relevância no Japão, e figurarem entre os maiores produtos de entretenimento da cultura nipônica, torna a sua discussão incrivelmente enriquecedora.

3. PROBLEMA DE PESQUISA

Desde a popularização da internet, a humanidade saltou para um estado quase que caótico de compartilhamento informacional - e que por vezes, as informações compartilhadas estão inter-relacionadas com a cultura e a identidade de diversos países. Compreender tais questões e como se configuram as formas que informação está sendo compartilhada, torna-se necessário para entender tal fenômeno. Atualmente, a forma como os quadrinhos japoneses alcançam os leitores no restante do mundo também está de acordo com os fenômenos que transformaram a mídia e a comunicação. Em sua tese investigativa sobre a mediação da cultura pop nipo-brasileira, Mariany Toriyama Nakamura pontua que a permuta cultural ocorre da seguinte forma:

As trocas de conteúdos simbólicos sofrem uma profunda mudança com as inovações tecnológicas: as interações interpessoais presenciais cedem cada vez mais espaço para as interações mediadas e para as interações com os conteúdos dos meios e dos aparatos de comunicação e informação. Nesse sentido, a socialização do conhecimento e da informação, a partir de processos sociais de ação e/ou mediação cultural, ganha novos sentidos e desdobramentos; torna-se um cenário mais complexo (NAKAMURA, p. 18).

Entender o potencial informacional das mídias emergentes e a própria forma como se têm discutido sobre, no campo científico, compõem importantes pontos de interesse para a área da Biblioteconomia e da Ciência da Informação. Com tais questões em evidência, esse trabalho visa abordar as histórias em quadrinhos japonesas, em especial, o modo na qual elas podem estar servindo como referencial para a transmissão de saberes relacionados com a cultura e identidade japonesa e dos países asiáticos.

Em evidência, há a seguinte questão:

- É possível que os mangás possam ser considerados fonte de informação, cultura e conhecimento?

Essa questão, inicialmente nos leva a considerar os mangás como algo além de uma leitura de lazer – visão essa que é comumente associada aos diversos tipos de desenhos e quadrinhos. Com isso, levanta-se algumas questões secundárias:

- De qual forma, os mangás apresentam elementos sociais e culturais relacionados ao mundo real?
- Seria possível identificar, através dos diversos gêneros de mangás, aqueles que mais costumam possuir elementos associados com a realidade?
- Tendo em vista o potencial dos mangás como transmissores de informação, cultura e conhecimento, este aspecto tem sido explorado e discutido no campo científico?

Assim sendo, acredita-se que o trabalho contribua para a compreensão da temática dentro das áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação, ao oferecer uma reflexão em torno do potencial de uso do mangá como um transmissor informacional, mais precisamente, em relação à informação, cultura e conhecimento. Dessa forma, observando o mangá através de uma perspectiva mais técnica e subjetiva, ao incorporar a noção de informação, com os elementos reais presentes nas obras.

4. HIPÓTESES

Com tal ideia em vista, pode-se considerar algumas possibilidades:

Inserir elementos da realidade nos seus mangás, é considerado uma prática comumente utilizada por alguns *mangakás* (autores dos mangás) em suas obras, com intuito de aproximar a obra com o leitor. Diversos dos gêneros de mangás praticam esse paralelo com a realidade, porém de formas diferentes. No geral, essa prática acaba por influenciar em diversos aspectos, e busca provocar uma sensação reflexiva nos leitores, seja ao atingirem aspectos sensíveis à experiência pessoal de cada um, ou por provocarem críticas ao mundo real. Críticas estas que, podem ser propostas de formas variadas, podendo ser de um modo exagerado sobre a realidade, ou informações distantes ao senso comum, de culturas e identidades bem específicas. Todas estas formas estão, implicam em um enorme cuidado que os *mangakás* devem tomar ao construir seus enredos e personagens.

De certa forma, a comunidade científica antigamente demonstrava, possuir pouco interesse, em abordar estes aspectos dos mangás. Sendo notada somente nos

últimos anos, as formas que os mangás costumam utilizar elementos reais em suas obras. Atualmente, o potencial do mangá como transmissor de informação é considerado promissor, fazendo com haja não muitos estudos sob esta perspectiva – embora, geralmente relacionados com o mangá em usos específicos, como por exemplo, de forma pedagógica. Contudo, isso implica na ideia de que os mangás conseguem ir além daquilo denominado como “literatura de lazer”. Ainda assim, a quantidade de estudos que abordam essa perspectiva, sem o viés pedagógico, é considerada escassa atualmente. Mesmo com os efeitos que a internet causou e facilitou para a popularização dos mangás.

Há pouca investigação sobre os mangás, como objeto de estudo geral, sobre o aspecto de serem fontes transmissoras de informação, cultura e conhecimento. Porém, ainda existem certos documentos que descrevem algo semelhante, mas que acabam por possuírem alguma obra em específico como objeto de estudo, tornando-se estudos de caso, e não sobre uma visão ampla dos mangás.

5. OBJETIVOS

Para este trabalho, a caracterização do objetivo geral está relacionada diretamente ao problema de pesquisa. Visando ser uma verificação de tal questão, o objetivo geral deste trabalho é o seguinte:

5.1 Objetivo geral

- Analisar os mangás como fonte transmissora de informação, conhecimento e cultura.

Além de tal objetivo, o trabalho também se propôs a verificar algumas especificidades. Os objetivos específicos são pontuados a seguir.

5.2 Objetivos específicos

- Observar se este aspecto de uso dos mangás está sendo discutido no campo científico-acadêmico das áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação;
- Verificar qual o potencial dos mangás como transmissores de informação, cultura e conhecimento;
- Demonstrar, através de seus gêneros, como os mangás apresentam elementos sociais e culturais relacionados ao mundo real.

6. METODOLOGIA

A pesquisa realizada é de caráter exploratório. Visando investigar o mangá, sob o viés da Biblioteconomia e da Ciência da Informação. Assim, aplicando uma interpretação dos mangás como uma expressão cultural. A construção do trabalho foi realizada através de um levantamento bibliográfico na área. O processo de pesquisa foi elaborado em etapas:

As bases utilizadas foram: Scientific Electronic Library Online (SciELO), Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), Google Scholar, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP, Web of Science, EBSCOhost e Scopus.

Os termos foram buscados nos campos dos títulos, resumos ou palavras-chave. Os termos em português foram mangás; histórias em quadrinhos japonesas; cultura pop japonesa. E os termos buscados em inglês foram *japanese manga*; *japanese comic*; *japanese pop culture*.

Além das buscas distintas por cada um dos termos, também foram realizadas buscas combinadas, a fim de procurar associações entre os termos. Os termos e suas combinações foram os seguintes: *manga x information science*; *manga x communication*; *manga x information*.

A segunda etapa consistiu em um levantamento teórico na área, visando reunir definições conceituais sobre termos adequados e um maior aprofundamento em relação aquilo que pode ser definido sobre os mangás, sob a visão das áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação. Além disso, também foi procurado conceitualizar alguns termos importantes para a discussão elaborada, como: documento, informação, conhecimento e cultura. As bases consultadas para esta etapa, foram as bases BRAPCI, SciELO e o Dedalus (USP).

Os documentos encontrados com tais buscas, foram filtrados para uma leitura completa, através da leitura de seus resumos e palavras-chave. Dependendo de seu conteúdo, alguns textos eram lidos e organizados em fichamentos, destacando os pontos de maior relevância para o objetivo deste trabalho. Evidenciando trechos que discutem diretamente os mangás sob a visão exposta nos objetivos.

O trabalho está sendo apresentado em tópicos. O primeiro se refere a uma conceitualização da história do mangá, e como houve o contato do mangá com a

nossa cultura, para que assim possamos compreender a evolução do mangá em sua história como um todo, e também no Brasil. O segundo discute em respeito à forma como o mangá é tratado nas áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação, e também conta com a definição de termos importantes para a análise – sendo informação e cultura, e um panorama da produção acadêmico-científica dos mangás em escala nacional e internacional. O terceiro tópico, apresenta alguns exemplos dos modos em que os mangás podem ser utilizados como disseminador de informação, cultura e conhecimento. E por fim, há as considerações finais, na qual há a demonstração da importância dos estudos sobre os mangás, em especial, para as áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação, realçando o grande potencial desse formato único e emergente.

7. CONTEXTUALIZANDO OS MANGÁS

Desde a pré-história, o ser humano realizava registros de seu cotidiano através de figuras desenhadas nas paredes das cavernas e geralmente, sob uma visão externa ou em terceira pessoa. Estes registros, hoje nos revelam muitas informações sobre o modo no qual a humanidade vivia no passado, remontando aos seus costumes, crenças e visões de mundo. Porém, com a descoberta da escrita, uma boa parte do valor dessas primeiras imagens passou a ser superado pela quantidade informacional que um signo pode possuir – e embora isso só tenha sido compreendido com a Teoria da Informação, o texto, quando em comparação com figuras, acaba apresentando uma precisão significativa que culmina em maior facilidade na transferência de mensagens do que quando se é utilizado apenas desenhos. Portanto, as figuras que antes significavam muitas coisas, passaram a ser cada vez mais aproximadas do campo artístico, campo no qual permanecem até hoje, devido à sua necessidade interpretativa e a todo o seu subjetivismo intrínseco. Também se é atribuído a ideia de que os mangás não apenas serviam como uma forma dos leitores se distraírem, mas também sempre possuiu um papel social, muito em conta pelo alto número de consumidores ao longo de toda a história da evolução dos quadrinhos (CARVALHO, 2007, p. 7). Também é notório que, devido ao fato dos japoneses sempre demonstrarem possuir valores subjetivos quanto às suas expressões artísticas, os mangás também estariam fadados a seguir este caminho.

Um dos tesouros nacionais do Japão, o *Choujuu Jinbutsu Giga*, mais conhecido como *Choujuu Giga*, é uma série de gravuras japonesas caricatas de animais que foram desenhados em quatro pergaminhos datados em torno dos séculos XII e XIII.

Figura 1 - Fragmento do *Choujuu Giga*



Fonte: Templo Kosan-ji²

O *Choujuu Giga* é considerado uma das primeiras manifestações de mangá e, embora sua autoria não seja clara, a pessoa que costuma ser responsabilizada pelas gravuras é Toba Sojo (1053-1140), um monge e importante pintor japonês. Além do rumor de sua relação com o *Choujuu Giga*, Toba Sojo foi muito conhecido em sua época por ter desenhado diversas caricaturas de pessoas da elite da nobreza japonesa. A sua principal característica era a de utilizar animais para fazer críticas aos comportamentos depravados dos nobres, e o seu trabalho era muito marcante pelo humor. A sua influência foi tão grande, que ao longo do século XII, as caricaturas passaram a ser um elemento artístico do cotidiano, resultando em uma onda de desenhos baseados no trabalho de Sojo, assim replicando cada vez mais sua obra. Essas caricaturas ganharam o nome de “*Toba-e*”, e o seu impacto é notado até

² Templo budista *Kōzan-ji* (高山寺), sediado na cidade japonesa de Kyoto. Seu site apresenta seu maior tesouro, o *Choujuu Giga*: <https://kosanji.com/chojujinbutsugiga/>.

mesmo nos dias atuais. Os *Toba-e*, acabaram por popularizar cada vez mais o desenho na cultura asiática. Reafirmando, novamente, o modo no qual os seres humanos utilizavam-se da criatividade como uma forma de extravasar.

Figura 2 - Exemplo da arte *Toba-e*, atribuído à Miyagawa Choki



Fonte: The British Museum, século XVII³

Também deve ser mencionado que não havia apenas obras humorísticas e caricatas, pois passou a surgir obras mais “sérias”, como no caso dos *Ukiyo-e*, sendo produzidos também em madeiras, e não apenas em pergaminhos. Este estilo artístico é um dos mais influentes, e talvez o que mais conseguiu ser importado para fora, muito por conta das pinturas mais conhecidas, como a famosa pintura “A grande onda de Kanagawa” (HOKUSAI, 1831).

³ The British Museum, sediado em Londres: https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1881-1210-0-562

Figura 3 - Pintura *Kanagawa oki nami ura*



Fonte: Museu de Arte Fuji de Tóquio⁴.

Katsushika Hokusai (1797-1858), além de ser um grande mestre pintor do período Edo (1603-1868), também é creditado como o responsável pela criação do termo mangá, por ter sido um dos primeiros a utilizar algo próximo das imagens em sequência que os quadrinhos possuem hoje – embora, seus quadros de suas gravuras ainda não possuíssem relação uma com o outro. Hokusai é considerado o primeiro a realizar uma série de publicações (que se tornaram 15 volumes) de mangás (FURUYAMA, 2018, p. 19). A sua publicação teve o nome de Hokusai Mangá, e é considerada hoje como uma versão prévia dos mangás.

Em relação à construção do termo mangá, Nakamura utilizando-se de Schodt, pontua que:

O termo mangá (漫画), nos informa Schodt (2012), é composto pelos ideogramas 漫 (*man* que significa involuntário ou ‘a despeito de si mesmo’) e 画 (que significa imagens) o que resultou na tradução para ‘imagens irresponsáveis’ (NAKAMURA, 2018, p. 54).

⁴ Tokyo Fuji Art Museum, sediado em Tóquio: https://www.fujibi.or.jp/en/our-collection/profile-of-works.html?work_id=3628.

Desta forma, pode-se supor que a escolha do termo esteja relacionada à uma intenção de imagens despretensiosas. Muito por conta de seu caráter satírico, que inicialmente era a característica mais chamativa.

Em 1861, chega ao Japão o cartunista britânico Charles Wirgman (1832-1891), que começa a trabalhar na grande cidade portuária de Yokohama. Wirgman, que é considerado responsável por um dos precursores do mangá atual, abre a revista de quadrinhos conhecida como *Japan Punch* (figura 4), que circulou de 1862 até 1887.

Figura 4 - Capa da *Japan Punch*



Fonte: *Bakumatsuya*, 1881⁵

A revista de Wirgman chamava a atenção pelo seu caráter bem incisivo nas críticas às figuras políticas e públicas na sociedade japonesa, além da própria ideia de oriente versus ocidente. Seu estilo crítico era baseado na revista londrinense chamada “Punch”, e seu trabalho foi um sucesso, já que uma boa parte dos artistas japoneses passaram a copiar o seu estilo, este que ficou conhecido como *ponchi-e* (McCARTHY, 2014, p. 15).

Em 1902, aquele considerado como o pai dos mangás, Rakuten Kitazawa (1876-1955) estreia o seu primeiro trabalho – de título *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (figura 5) – no suplemento chamado de *Jiji Manga*, do tradicional jornal japonês, *Jiji Shimpō*. Kitazawa é considerado o primeiro a utilizar o conceito mangá como um termo mais próximo ao atual e o seu principal público era as crianças, desta forma ele também está relacionado com as primeiras divisões de gêneros de mangás.

Figura 5 - *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu*, um dos primeiros trabalhos de Kitazawa



⁵ Bakumatsuya, site de obras e fotografias raras do Japão: <https://www.bakumatsuya.com/shop-description.php?ID=1588419507&La=E#here>.

Fonte: *Chibi no Sekai*⁶

O sucesso de Kitazawa foi estrondoso, ele se tornou o primeiro japonês a ser contratado por uma editora estrangeira, suas obras foram traduzidas para o chinês e o inglês, e ele era conhecido por todo o continente asiático (McCARTHY, 2014, p. 34). Um outro fato curioso, é de que ele foi o tutor de Ooten Shimokawa (1892-1973), que é considerado como o pioneiro dos animes, por ter criado a primeira animação japonesa.

Com o Japão da *Era Meiji* (1868-1912) aberto para o mundo, a troca de elementos culturais passou a ser cada vez mais comum e o país progressivamente mudou e evoluiu em diversos aspectos, a sua arte estava incluída nisso. No caso dos mangás, pode ser notado que eles amadureceram rapidamente, principalmente nos aspectos de arte, narrativa e temática. Embora os mangás tenham começado com críticas humorísticas sobre a nobreza, através das caricaturas, foi durante a *Era Meiji*, que os mangás se consolidaram como algo comum entre as crianças, e as suas expressões exageradas foram cada vez mais se tornando característica base deste gênero literário.

Mas foi em 1946, que aquele considerado como o “Deus dos Mangás” pelos japoneses, Osamu Tezuka (1926-1989), publicou a sua primeira obra: *Ma-chan no Nikko* (O diário de Ma-chan), que narra a história de um garoto crescendo no Japão ocupado, durante a segunda guerra mundial.

⁶ Blog *Chibi no Sekai*: <https://chiibinosekai.wordpress.com/2019/02/13/o-inicio/>.

Figura 6 - Fragmento de *Ma-chan no Nikko* (1946)



Fonte: Tezuka Osamu⁷

O começo da carreira de Tezuka foi um pouco conturbado, devido a razão de que desde a década de 1930, os mangás eram vistos como uma perda de tempo e algo não patriótico, pela visão que o regime imperial-fascista japonês impunha na sociedade japonesa. Além disso, o próprio Tezuka afirmou que já chegou a sofrer agressões físicas de autoridades japonesas pelos seus desenhos durante essa época.

Embora Tezuka tenha conseguido publicar as suas histórias, ele considerava a maneira tradicional de publicação em jornais, como limitadora, em relação à seu próprio processo criativo ao desenvolver os enredos e as personagens (McCARTHY, 2014, p.59). O que ocasionou um notável crescimento na vontade de fazer histórias mais longas e emotivas. Assim sendo, um ano após a publicação de sua primeira obra, Tezuka publica um mangá em um formato chamado *Tankobon* (termo japonês para

⁷ Website Tezuka Osamu: <https://tezukaosamu.net/en/manga/459.html>.

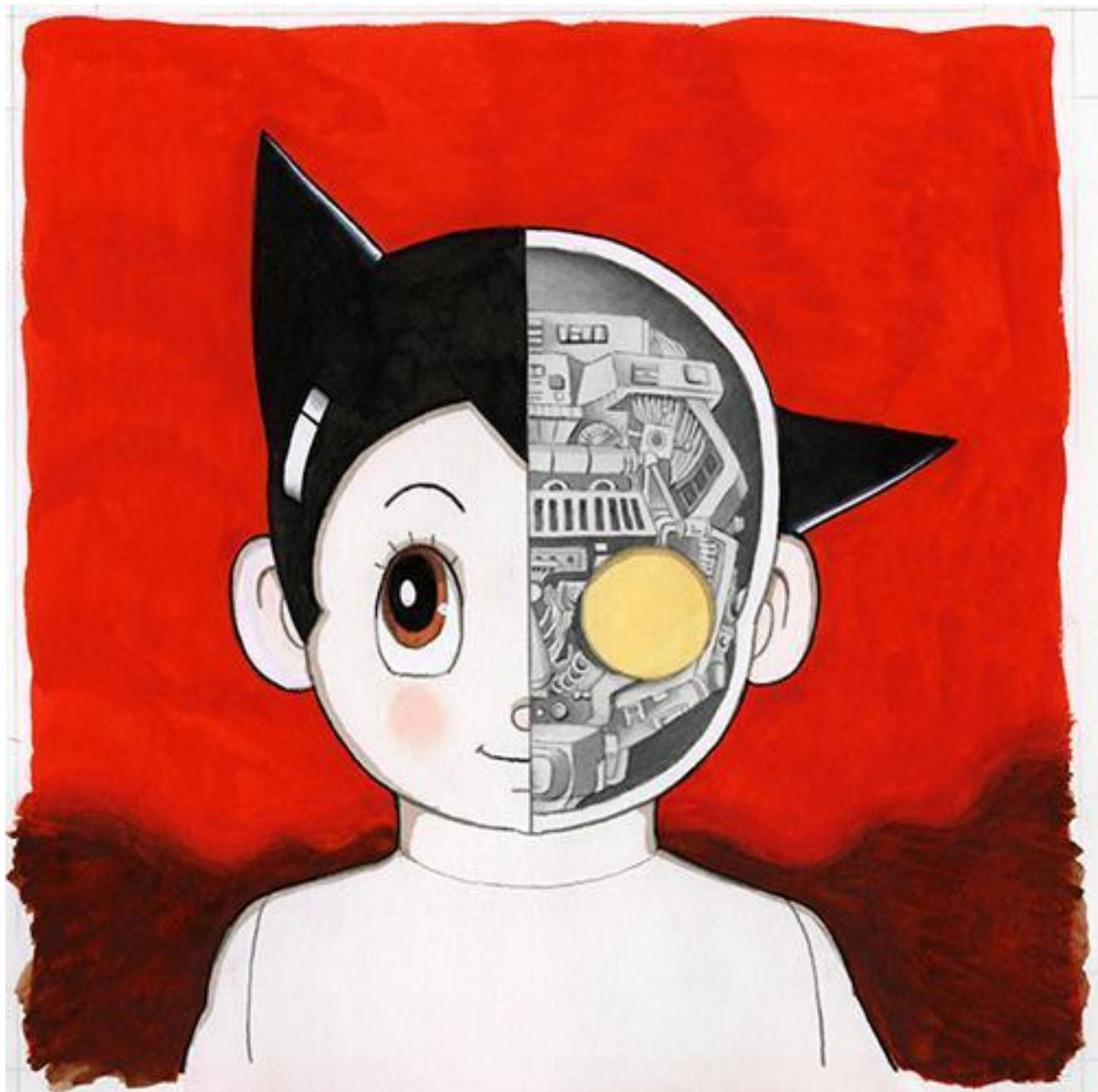
uma obra que é completa e não faz parte de uma serialização), de título *Shin Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro), baseado no famoso romance “A ilha do Tesouro”. Essa obra de Tezuka foi um enorme sucesso, ele foi de fato lançado à indústria e passou a trabalhar em um ritmo muito acelerado. Ao longo de sua vida, Tezuka revolucionou os quadrinhos japoneses, em boa parte devido às suas ideias nunca antes vistas, como por exemplo, a incorporação de técnicas do cinema e ao adicionar onomatopeias (RAMOS, 2018, p. 26).

A influência de Tezuka também era percebida no traçado utilizado para o desenho de suas personagens, as mesmas características introduzidas por Tezuka são notadas até mesmo nos mangás atuais, demonstrando novamente a sua importância e o seu sucesso instantâneo:

Essa revolução propiciou mais dinamismo e fluidez à ação nos quadrinhos, dando liberdade para Tezuka desenvolver um formato novo a seus personagens. Eles começavam a se destacar pelas formas mais arredondadas e pelas expressões faciais, o que os tornava mais atraentes e estéticos. Osamu Tezuka também inovou na forma de apresentação das páginas dando um novo layout ao mangá (LUYTEN, 2014, p. 4).

Dessa forma, as obras de Tezuka se tornavam únicas e chamativas devido ao estilo que suas personagens possuíam, e ao design cada vez mais complexo de apresentação das sequências.

Figura 7 - Capa de Astroboy



Fonte: Tezuka Osamu⁸

As obras de Tezuka evidenciam a grande evolução que os mangás tiveram ao longo da história. Seu personagem mais conhecido, Poderoso Atom (figura 7) – popularmente conhecido no ocidente como Astro Boy –, ainda serve como influência até os dias atuais. Além disso, Tezuka também foi um dos pioneiros ao desenvolver um mangá com elementos de ficção científica (*Mighty Atom*).

⁸ Website Tezuka Osamu Official: <https://tezukaosamu.net/en/character/25.html>.

No geral, é senso comum considerar que Tezuka foi o responsável por tornar o mangá algo fluído e dinâmico, e sua influência se demonstra presente tanto nos mangás, quanto nas animações dos dias atuais.

7.1 O mangá no Brasil

No Brasil, os animes fizeram sucesso de uma forma muito mais rápida do que em relação aos mangás. O principal motivo para o crescimento lento da popularidade dos mangás se deve pelas dificuldades na tradução. Em contrapartida, para o caso das animações, as traduções e a dublagem eram geralmente feitas baseados na língua inglesa – idioma no qual foi originalizado o termo anime, baseado em *animation* (SILVA NETO; OTONI; GERMANO JÚNIOR, 2018, p. 4) – é por tal razão que muitos dos termos destes primeiros animes a serem exibidos em nosso país, foram mantidos no inglês, como por exemplo, o nome da abertura do anime *Cavaleiros do Zodíaco*, intitulada de “*Pegasus Fantasy*” mesmo na sua versão em português.

Ainda nessa questão entre mangás e animes, é cabível ressaltar que embora os mangás sejam mais populares do que os animes no Japão, isso não ocorre no restante do mundo. Como pontua Furuyama (2008, p. 24) “no Japão, a produção do mangá sempre foi maior do que a dos animes (desenhos animados japoneses), mas foi este último o principal responsável pelo primeiro contato mais efetivo da produção japonesa de entretenimento pelo ocidente”.

A maneira na qual atribuem o primeiro contato dos brasileiros com o mangá está relacionada com as primeiras imigrações de japoneses em nosso país, através da embarcação *Kasato Maru*, lançada em 1900 (FURUYAMA, 2008, p. 28). Em relação ao crescimento da popularidade dos mangás em solo brasileiro, é afirmado que os primeiros mangás que chegaram no país possuíam um papel linguístico essencial:

Porém, foi após a Segunda Guerra que, com a intensificação da imigração, houve uma maior popularização do mangá. A princípio, além da função de entreter, o mangá tinha uma outra função, a de manter atualizada a língua dos japoneses que moravam aqui. Gírias, palavras que caíram em desuso, não poderiam ter sido aprendidas aqui sem o uso do mangá (FURUYAMA, 2008, p. 28).

Dessa forma, o uso do mangá estava estreitamente ligado à manutenção da língua japonesa para os recém imigrados no país. Assim fazendo com que o mangá possuísse um valor muito importante para os japoneses recém-chegados no país.

Além disso, outro fator associado ao crescimento dos mangás no Brasil, se deve a popularização que os animes atingiram na década de 1990, proporcionando um crescimento na expectativa que os próprios brasileiros passaram a ter sobre obras asiáticas.

Todavia, o boom da história em quadrinhos japonesas no Brasil ocorreu quando o público brasileiro tomou conhecimento do anime. Na década de 90, várias animações japonesas foram transmitidas na televisão brasileira, séries como Cavaleiros do Zodíaco, Shurato, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho, Street fighter e Dragon Ball o que ocasionou intensa popularidade do anime, acompanhada do desejo de ler o mangá dessas obras (RAMOS, 2018, p. 25).

De tal forma, o mangá foi consolidando aos poucos a sua base de leitores brasileiros ou decentes no país. Principalmente através das primeiras obras a serem traduzidas ao português de forma regular.

Em relação às pesquisas sobre o mangá realizadas no país, os primeiros estudos sobre o mangá são mais antigos do que o seu crescimento de popularidade e datam desde a década de 1970:

Ainda na década de 1970 foi realizada a primeira pesquisa sobre o mangá no Brasil coordenada pela pesquisadora autora Sonia. B. Luyten. Publicada na revista Quadreca, órgão laboratorial da cadeira de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP: “O fantástico e desconhecido mundo das HQ japonesas”. A ideia de se estudar as histórias em quadrinhos japonesas surgiu no segundo semestre de 1974 na cadeira de Histórias em Quadrinhos ministrada na Escola de Comunicações e Artes da USP” (CORRÊA; GOMES, 2012, p. 502).

Assim, é possível entender a época em que o mangá chegava ao nosso país. E que, devido a repressões políticas da ditadura militar brasileira, também era marginalizado. Curiosamente, o mesmo ocorreu com Tezuka e os mangás em solo nipônico, pois tomaram forma durante o período do Japão imperial e nacionalista.

7.2 A popularização do mangá

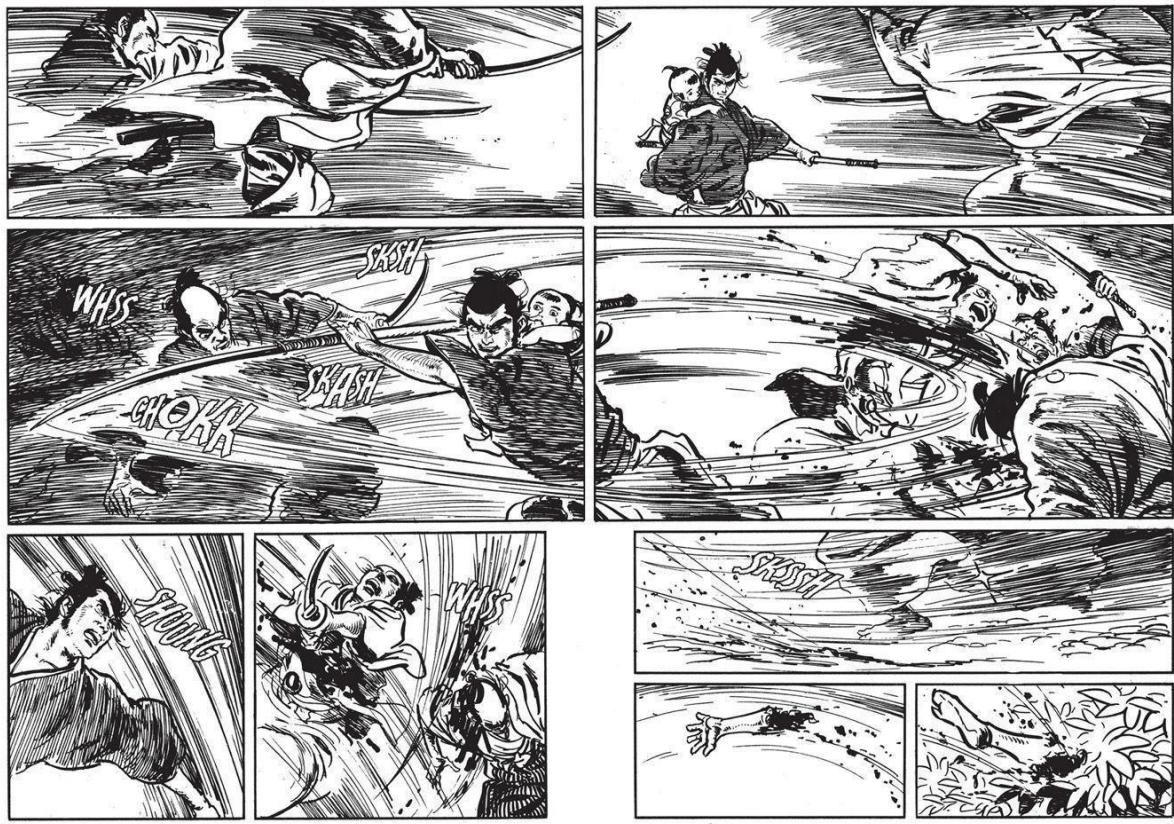
Segundo Luyten (2000, p. 172 apud CORRÊA; GOMES, 2012, p. 502), a razão pelo sucesso dos mangás no ocidente está intrinsecamente ligada a algo que a autora chama de *niponidade* – termo que remete às características mais íntimas da sociedade japonesa – como seus mitos, ideais e a própria identidade japonesa. Tais particularidades sempre acabam por provocar a curiosidade do restante do mundo.

Que enxerga não apenas a cultura japonesa, como também a asiática como um todo, muito rica.

Vale a pena ressaltar que a distribuição destes mangás ocorria principalmente no bairro da Liberdade, em São Paulo – sendo o bairro com a maior concentração nipônica de todo o mundo fora do Japão – que sempre funcionou como um centro de cultura, tendo em vista que as lojas especializadas realizavam exportações dos mangás para outros centros nipônicos no interior do estado de São Paulo e no Paraná (CORRÊA; GOMES, 2012, p. 502).

No ano de 1988, a editora Cedibra publica a obra *Kozure Okami* (O Lobo Solitário), escrita por Kazuo Koike, esse foi o primeiro mangá a ser trazido para o Brasil. O mangá conta a história de Ogami Itto, e de seu filho Daigoro. Ogami e Daigoro são os últimos remanescentes do clã Itto, devido à traição que sofreram pelo clã Yagyu, que inventaram uma farsa para que o *Xogum* (título de imperador japonês) emitisse uma ordem de seppuku para todos os membros do clã Itto. *Kozure Okami* é considerado um clássico até hoje, sendo um importante precursor para a publicação de outras obras no Brasil.

Figura 8 - Cena de *Kozure Okami*



32

33

Fonte: *Kozure Okami*, Volume 1.

Embora *O Lobo Solitário* tenha sido um marco, segundo Meireles (2003, p. 204), o crescimento de leitores de mangás no país já ocorria e crescia razoavelmente, chegando até mesmo a surgir a primeira associação:

Por muitos anos, apenas o mangá *Lobo Solitário* (*Kozure Okami*, com ilustrações de Kojima Goseki e texto de Koike Kazuo) conseguiu chegar com certa regularidade aos leitores brasileiros não-nipônicos. No entanto, segundo Luyten (2000), o Brasil é um dos pioneiros na leitura de mangás fora do Japão, devido à grande colônia japonesa no país. Em 1984 foi criada a primeira associação brasileira de mangás, dando origem a um número sempre crescente de clubes e associações de fãs de mangás e animes cujos esforços resultaram no grande número de séries hoje traduzidas para o português e vendidas no Brasil (MEIRELES, 2003, p. 204).

Com o tempo o *Lobo Solitário* foi superado na popularidade outros títulos, que chegaram depois e se tornaram mais conhecidos, como *Dragon Ball Z* e *One Piece*.

Além de publicações serializadas, uma boa parte do crescimento dos mangás no Brasil se deve à popularização da internet, pois com o surgimento das

comunidades e fóruns na rede, certas práticas entre os fãs se tornaram comuns, como a discussão sobre suas obras favoritas, e a prática de tradução através dos *scans* (fotografias digitalizadas das páginas dos mangás originais) chamada de *scanlation*:

As trocas de fãs para fãs alcançaram outro patamar no cenário digital. Nas atividades de fansubbing (legendagem de animes) e scanlation (traduzir e disponibilizar scans de mangás), os fãs recirculam conteúdos sem que seja necessário aguardar o interesse de mercado em importar esses produtos (NAKAMURA, 2018, p. 23).

Assim sendo, a prática de *scanlation* possuiu um papel essencial em popularizar obras, ao considerar que a rapidez de acesso aos novos capítulos traduzidos por fãs era muito maior do que esperar pelas traduções oficiais das editoras:

No entanto, a web representa agora um forte local de experimentação e inovação, onde o fã pode não apenas coordenar um fluxo de atividades, mas criar e colocar em circulação suas produções. O advento da internet permitiu que muitas dessas trocas pudessem acontecer mais rapidamente e alcançar um número muito maior de pessoas (NAKAMURA, 2018, p. 176).

Mesmo nos dias atuais, o *scanlation* é vital e as comunidades ainda são grandes. Embora haja críticas em torno da tênue linha entre a tradução sem fins lucrativos realizada pelos fãs e compartilhada na internet e a pirataria. De forma geral, a pirataria costuma ser combatida mais enfaticamente com os animes, através das plataformas de streaming, do que para os mangás, embora tenha ocorrido sérias disputas nos dois formatos. Nakamura (2018, p.179) afirma que “No contexto japonês, a questão das produções alternativas (pirataria) bate de frente com o rígido sistema de propriedade intelectual e direitos autorais existente no país”. Dessa forma, nota-se que o próprio Japão sempre possuiu muito cuidado em relação à distribuição de suas obras, algo um pouco diferente do que acontece no resto do mundo, que por enxergar o mangá como algo proveniente de uma indústria externa, acaba por não possuir essa relação com a distribuição das obras.

7.3 Breve apresentação dos gêneros do mangá

Os mangás, diferentemente dos livros, possuem os seus gêneros diretamente relacionados ao público alvo. Portanto, as características dos mangás estão também relacionadas com o tipo de público que está sendo visado atingir. Porém, é importante considerar que muitos dos gêneros estão ligados a uma determinada idade, e que isso

não implica que os leitores tenham de mudar de seus gêneros favoritos quando passarem da idade em questão.

Os principais gêneros dos mangás são: *kodomo*, destinada às *crianças*; *shounen*, destinada aos meninos; *shoujo*, destinada às meninas; *seinen*, destinada a jovens adultos; *josei*, destinada à jovens adultas. Geralmente o público masculino detém as obras com maior número de vendas, enquanto o público feminino detém obras mais longínquas.

Sobre o gênero *kodomo*: é o gênero que detém as obras infantis e de caráter educativo. *Doraemon*, *Pokémon* e *Digimon* são exemplos de obras deste gênero.

Sobre o gênero *shonen*: é o gênero que geralmente detém obras sobre aventuras, ação e heróis. Porém, acaba sendo um gênero muito abrangente, possuindo a maior variedade temática. Embora seja denotado para jovens meninos, por conta de sua abrangência, acaba também fazendo fama entre todos os outros públicos. É o gênero que possui a maior fama no ocidente. *One Piece*, *Cavaleiros do Zodíaco* e *Bleach* são exemplos deste gênero.

Figura 9 - Capa da revista Weekly Shonen Jump, edição 36 e 37.



Fonte: *Jump Database*⁹.

Sobre o gênero *shoujo*: é o gênero que detém obras voltadas para questões sensíveis ao público feminino, como dramas e romances. Acaba sendo popular entre todas as idades das mulheres. *A Rosa de Versailles*, *Skip Beat* e *Kimi ni Todoke* são exemplos do gênero *shoujo*.

Figura 10 - Capa da revista Margaret, edição 200821 (outubro, 2008)



⁹ Wiki Jump Database: https://jump.fandom.com/wiki/Weekly_Shonen_Jump_Issue_36-37,_2022.

Fonte: *Shojo Manga Wiki*¹⁰

Sobre o gênero *seinen* e *josei*: são os gêneros voltados ao público adulto, portanto, suas tramas são consideravelmente mais maduras e abordam aspectos mais profundos e de forma crítica. Além disso, uma boa parte desses gêneros utilizase bastante da violência e do horror, visando provocar sensações únicas nos leitores. O *seinen* e o *josei* não são tão populares quanto o *shonen* e o *shoujo*, porém detém uma quantidade razoável de obras consideradas clássicas e icônicas. Além disso, por ter um público considerado como “mais exigente” suas tramas tendem a ser mais bem construídas. Por exemplo: *Berserk* e *Monster* como *seinens* e *Chihayafuru* e *Usagi Drop* como *joseis*.

Também há diversos outros subgêneros e temáticas, alguns chegando até mesmo a determinar o estilo de escrita de alguns mangakás, que optam por se especializar em certos tipos de obras. Os mais populares são: mangás de *slice of life* (histórias sobre o cotidiano), mangás históricos e os mangás eróticos, como *ecchi*, *yaoi* e *yuri*. Muitos títulos destes subgêneros não chegam a serem publicados oficialmente no ocidente – ou se chegam, somente após vários anos desde a publicação japonesa, como é o caso do mangá *Aku no Hana* (figura 11), de Shuzu Oshimi. *Aku no Hana*, traduzido como As Flores do Mal, por ter relação com a obra de Charles Baudelaire, foi finalizado em 2014 e teve a sua primeira edição em português publicada em março de 2022 pela editora *New Pop*. Por conta dessa demora, a forma mais acessível para a propagação de tais obras acaba sendo geralmente a internet e a tradução baseada nos *scans* feitos por fãs.

¹⁰ *Shojo Manga Wiki*: <https://shojo.fandom.com/wiki/Margaret>.

Figura 11 - Capa do primeiro e único volume publicado aqui no Brasil de Aku no Hana



Fonte: Editora New Pop¹¹

Porém, há certos mangás que demoram para engrenar no quesito de popularidade, como é o caso do mangá *Kimetsu no Yaiba* – atualmente detentor da maior bilheteria mundial de um anime pelo seu filme lançado em 2021 (*Demon Slayer: Mugen Train*) – famosa obra, que estava passando por um período conturbado, na qual estava sendo cogitado o cancelamento da publicação por parte de sua editora a *Shueisha* (a maior editora do Japão), devido ao baixo número vendas. Porém, com a animação realizada pelo estúdio *ufotable*, a popularidade de *Kimetsu* explodiu mundialmente, e como o lançamento da animação é realizado por temporada, a ansiedade em conhecer o resto da história impactou notoriamente os fãs, trazendo um público considerável para o mangá, que se tornou um dos maiores sucessos dos últimos anos.

Por fim, a variedade temática dos mangás se demonstra notavelmente alta, e há uma infinidade considerável de temas, e que devido ao ritmo acelerado de trabalho da maioria dos *mangakás*, a quantidade de mangás sempre é altíssima. Além disso, a criatividade japonesa somada à enorme sensibilidade que os *mangakás* possuem no desenvolvimento de suas tramas e personagens propicia obras ricas e envolventes, e os gêneros de mangás também podem ser vistos como uma demonstração de estilo de trama ou de traço, do que apenas como um delimitador de aspecto da obra.

¹¹ Editora New Pop: <https://www.lojanewpop.com.br/akunohana01>.

8. CONCEITUALIZANDO O PAPEL DO MANGÁ NAS ÁREAS DA BIBLIOTECONOMIA E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

A Biblioteconomia e a Ciência da Informação são áreas que possuem objetos de estudo bem similares e dialogam entre si frequentemente. Porém, a evolução de ambas as áreas demonstrou que o desenvolvimento delas, suas finalidades e suas atuações são distintas. Embora a figura do bibliotecário e a do profissional da informação sejam constantemente relacionadas, seria incorreto considerá-las como sinônimos.

Em relação aos objetivos, Silva (2008, pág. 15) aponta que a Biblioteconomia é, essencialmente, uma disciplina voltada para a formação profissional do bibliotecário, enquanto a Ciência da Informação se constitui como um campo do conhecimento, principalmente voltado para a realização da pesquisa.

Essa ideia de relacionar o profissional da Ciência da Informação com a pesquisa, resulta da própria evolução do campo, já que a CI, passou por constantes mudanças em relação a sua identidade. Em especial, Borko (1968, p. 5) define a atuação do profissional da informação – que na época, era chamado de cientista da informação –, como as seguintes:

Os cientistas da informação podem trabalhar como pesquisadores, educadores ou especialistas no campo da Ciência da Informação; isto é, eles podem fazer pesquisa, direcionando o desenvolvimento de novas técnicas de manipulação da informação; podem ensinar Ciência da Informação; e podem aplicar as teorias e as técnicas da Ciência da Informação para criar, modificar e melhorar sistemas de manipulação da informação. (BORKO, 1968, p. 5)

Com isso, temos a percepção de que, enquanto o profissional da informação trabalha com a organização e manipulação da informação, envolta ao meio acadêmico-científico, o bibliotecário, se propõe a atuar principalmente no acesso do usuário à informação, nos chamados “dispositivos de informação” (que são os diversos tipos de bibliotecas, de museus e de arquivos)

Quando se leva em consideração que, a informação, desde sempre, é transmitida de inúmeras formas e sob diversas finalidades, podemos realizar um diálogo direto entre aqueles que investigam o modo como a informação é manipulada,

e aqueles que discutem o modo como a informação é utilizada/apropriada. E ao relacionarmos estas questões ao caso do mangá, nota-se que a Biblioteconomia pode discutir desde a identidade dos mangás e as suas questões técnicas, até a sua mediação e seus valores socioculturais para os leitores. Enquanto a Ciência da Informação, pode colaborar para o entendimento epistemológico das relações entre a informação, cultura e conhecimento nesse tipo de formato não tradicional. Também é possível, em ambas as áreas, discutir a forma como a informação/conhecimento é gerada e apropriada a partir dos mangás.

8.1 O conceito de documento

O documento, é visto pela biblioteconomia como um de seus principais objetos, e pela Ciência da Informação como uma manifestação física daquilo que a interessa. Segundo Johanna Smit, tradicionalmente, o documento era inicialmente conceituado da seguinte forma:

O documento é definido como resultante de uma inscrição em um suporte, com ênfase na inscrição textual em um suporte papel. Essa definição associa o conceito de documento à noção de registro, mas é insuficiente diante dos documentos produzidos por tecnologia digital e que atualizam antigas confusões entre documentos e não-documentos. (SMIT, 2008, p. 11)

É válido considerar que sob a visão inicial a respeito deste conceito, não apenas o suporte físico de um documento era delimitado, como também a sua própria função, assim ocasionando em uma enorme desconsideração dos diversos tipos de formatos e registros. Porém, após o surgimento e a normalização dos novos tipos de mídias, o documento passou a ter uma função mais ampla, começando a abandonar o seu viés positivista:

No início do século 20 a função do documento era correntemente relacionada à expressão do conhecimento humano, o que tornava o documento uma fonte de um conhecimento fixado materialmente, suscetível de ser usado para referência ou estudo, ou ainda como um argumento de autoridade (SMIT, 2008, p. 12)

Ao longo do século XX, diversas outras correntes surgiram e trabalharam o conceito do documento de formas diferentes. Mas, a sua definição clássica mais aceita é proposta no manifesto *O que é documentação?* por Suzanne Briet, publicado originalmente em 1951: “é todo indício concreto ou simbólico, conservado ou registrado, com a finalidade de representar, reconstituir ou provar um fenômeno físico

ou intelectual". Tal definição, exemplifica os limites/necessidades que um material precisa possuir para que seja considerado um documento e o já insere próximo à ideia de conhecimento, também relacionada com a informação. Para ilustrar, Briet expõe alguns exemplos:

Quadro 1 - O que é um documento, segundo Suzanne Briet

Objeto	Documento?	Torna-se documento se:
Estrela	Não	For uma fotografia de estrela
Uma pedra	Não	Estiver em um museu
Um animal	Não	Estiver em um zoológico

Fonte: Briet (2005, p. 10)

Desta forma, Briet inova, pois rejeita completamente a necessidade de registro verbal que os documentos possuíam sob aquela ótica positivista da época, como pontua Sylvie Fayet-Scribe, em seu texto¹² sobre Suzanne Briet:

Ao apresentar uma definição de documento por meio de exemplos concretos e vivos, Suzanne Briet procura rejeitar a visão tradicional em que o documento é assimilado a um texto e a uma prova que sustenta um fato. Ela abandona a hipótese positivista em que o documento, matéria válida e viva da ciência, serve de quadro de referência para uma construção ordenada e presa a um momento dado. Ela deixa atrás de si o documento que estabelece a verdade definitiva segundo o método mais rigoroso possível. (FAYET-SCRIBE, 2016, p. 59)

Como hoje em dia, há diversos tipos de documentos, manifestados de diversas formas, considera-se que a definição de Briet é que mais se aproxima de embarcar tudo aquilo que um documento pode ser, de um método eficiente.

Considerando o conceito do documento, o mangá, ao inserir informações ligadas à história e ao mundo real, embora, ainda sob o pretexto de entreter o leitor, pode ser considerado como uma forma de documento. Com o exemplo abaixo (figura

¹² O texto referenciado foi publicado como anexo no livro "O que é a Documentação" (2016), traduzido por Maria de Nazareth Rocha Furtado.

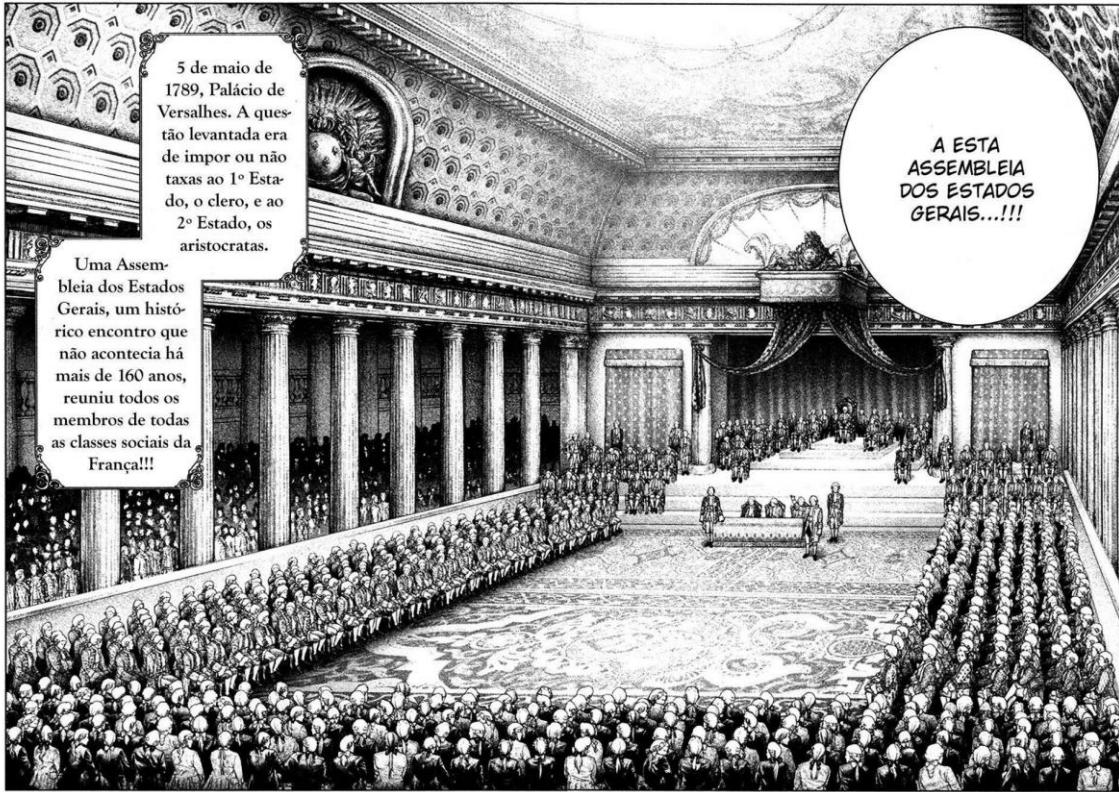
12), nota-se como um mangá pode apresentar informações precisas, implicando no estudo minucioso por parte do mangaká, além disso, essa representação artística das informações, acaba incorporando tantos os valores de um documento informativo (por conta da informação transmitida) como os de uma obra artística.

Figura 12 e 13 - Assembleia dos Estados Gerais no mangá *Innocent Rouge*

r46 Resistência Vermelha



nº46 Resistência Vermelha

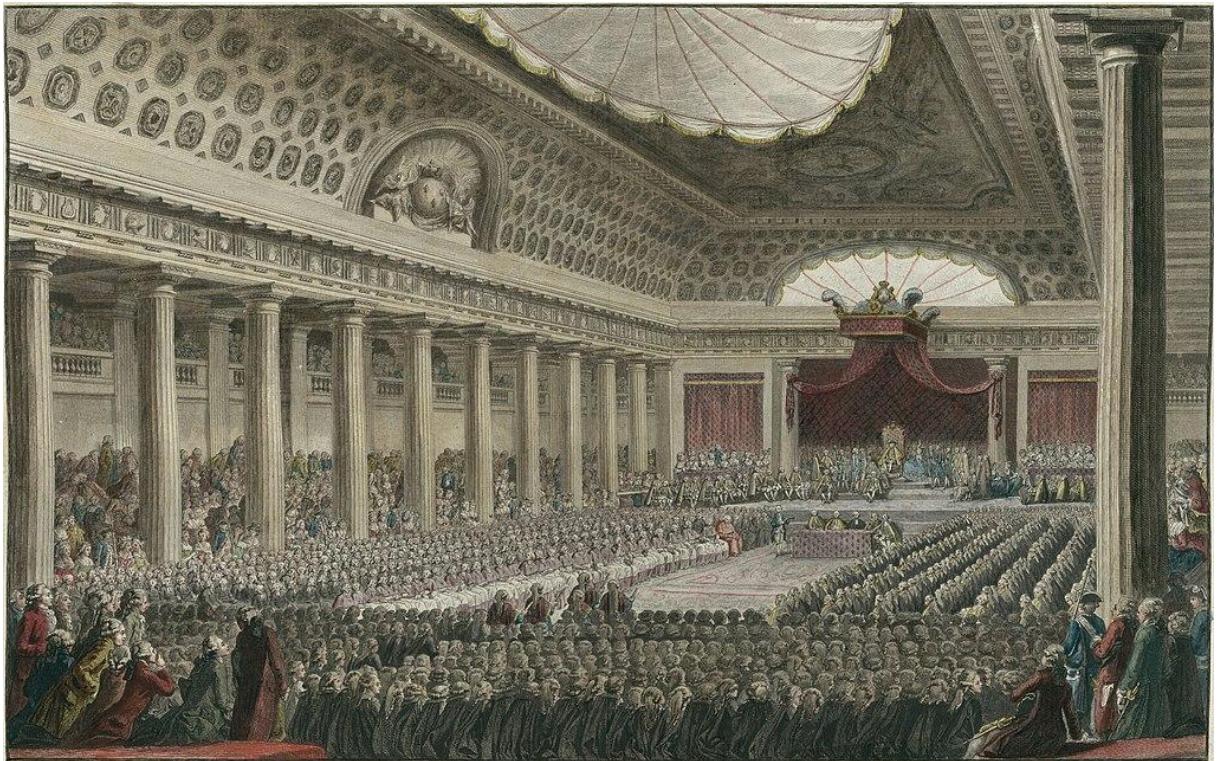


Fonte: Innocent Rouge, capítulo 46, páginas 1-2, volume 7

Um exemplo em que se pode notar como *Innocent* e *Innocent Rouge*¹³ se relaciona com a realidade, é através da pintura original (figura 14) na qual um de seus painéis (nome referente aos quadros que compõem uma página em um mangás) foi baseado. Demonstrando uma enorme precisão na retratação artística que o autor teve, ao retratar a mesma cena da pintura em sua obra. A pintura referida é atribuída aos pintores francês do século XVIII, Stanislas Helman e Charles Monnet.

¹³ Mangás de Sakamoto Shinichi, publicados de 2013 até 2015 e de 2015 até 2020, respectivamente. As obras são mangás históricos e suas narrativas são envoltas sob os acontecimentos reais da Revolução Francesa no final do século XVIII.

Figura 14 - *États généraux de Helman e Monnet*

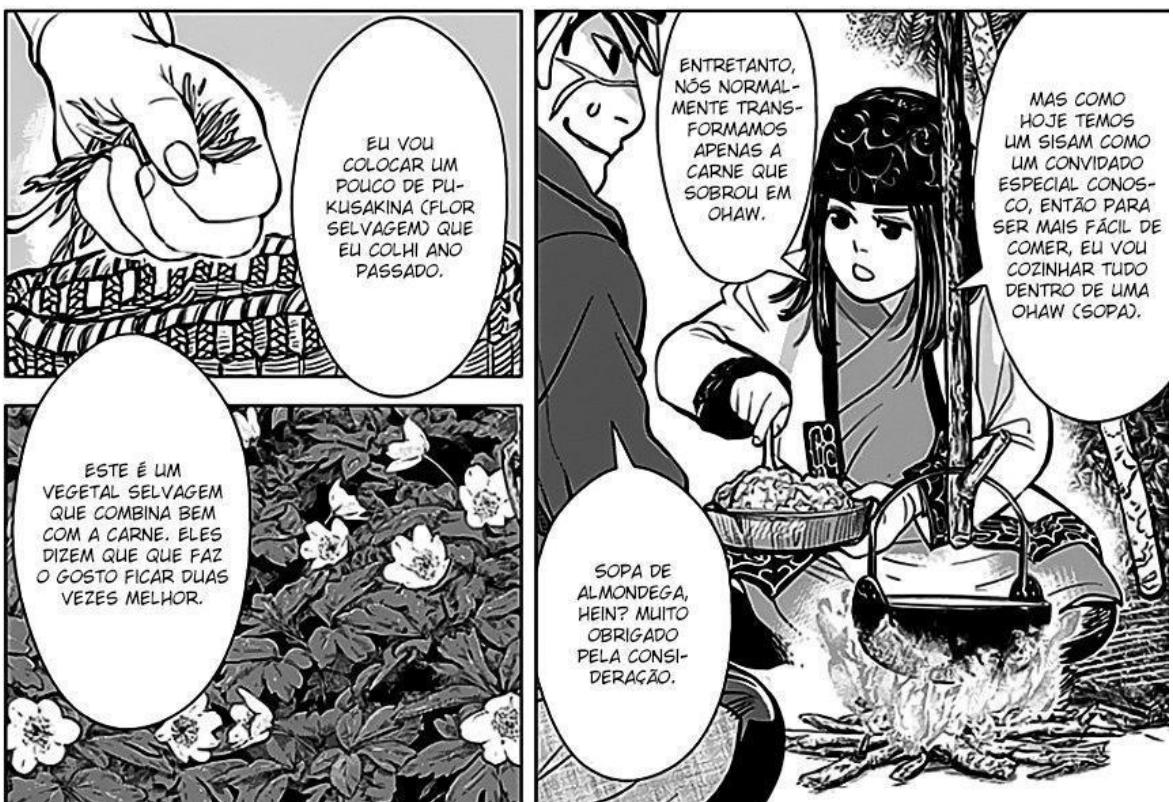


Fonte: Gállica, Bibliothèque Nationale De France¹⁴

Um outro aspecto que pode ser comentado, é de que com a representação de acontecimentos reais nos mangás, as obras passam a se relacionar diretamente com as noções de identidade e cultura, através da possibilidade de realização de releituras ou de representações de elementos verídicos. Por este motivo, um outro aspecto que pode ser discutido, é sobre a forma como certos grupos e culturas são representados nos mangás. Em especial, a figura 15 demonstra a representação dos costumes dos Ainu, um povo indígena japonês, que antigamente ocupava uma boa parte da ilha *Honshu* – a principal ilha do Japão – mas, ao longo do século XIX, tiveram a sua morada reduzida para a ilha de *Hokkaido* (região extremo-norte do Japão).

¹⁴ Gallica, biblioteca digital da Biblioteca Nacional da França:
[https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b69426650/.](https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b69426650/)

Figura 15 - Exemplo da explicação de elementos culturais da Tribo Ainu no mangá *Golden Kamuy*



Fonte: Golden Kamuy, capítulo 5, páginas 14, volume 1.

Estes curiosos detalhes, que são apresentados sem adicionar muito ao enredo, acabam por demonstrar o estudo profundo da linguagem, cultura e das tradições do povo *Ainu*, por parte de Satoru Noda, o criador de *Golden Kamuy*. A representatividade e o realismo de como as culturas podem ser representadas nos mangás, acabam colocando-os em uma categoria notória, quanto em relação ao seu potencial como manifestações culturais e informacionais.

Retornando a discussão em torno de sua configuração como documento, os aspectos em relação ao seu valor como literatura, juntamente aos quadrinhos, refletem os problemas, ainda recorrentes, ao tentar definir este tipo de formato. O seu modo de apresentação em quadros sequenciais e a utilização de imagens e texto para a transmissão da mensagem, fazem com que os quadrinhos utilizem a imaginação do leitor de uma forma diferente, quanto em comparação aos textos tradicionais. Mas, de certa forma, os quadrinhos não diferem tanto dos textos, quanto em relação à sua capacidade de transmissão de informação e cultura, de variação de temática e de causar reflexões no leitor.

No geral, apesar dos mangás serem um tipo extremamente versátil, e que está sendo discutido com maior frequência ao longo dos últimos anos, os mangás ainda não possuem uma identidade definida, quanto em relação à sua tipologia documental. Por isso, ainda há a dúvida sobre em qual tipologia o mangá deveria ser inserido.

8.2 Diferenças entre informação, cultura e conhecimento

No início da área, na década de 1960, o conceito de informação para a Ciência da Informação girava apenas em torno de informação científica. Segundo Mostafa (2012, p. 95), a razão para isso se deve ao fato de que: “[...] a ciência da informação dos anos sessenta era uma ciência da comunicação científica, vale dizer, dos processos de comunicação na ciência”. Dessa forma, o profissional da Informação acabava trabalhando somente com a informação científica, com isso era imposto na própria ideia de informação, uma noção pejorativa. Assim desvalorizando parcialmente, a validade e a importância da informação em seus diversos outros contextos.

Porém, ao longo do tempo, essa noção conceitual, junto com a própria noção do profissional da informação foram mudando ao longo do tempo. E embora a área da Ciência da Informação também possua o propósito de formar profissionais da informação, a relação entre o campo de conhecimento e a formação do profissional da informação costumava gerar um enorme dilema para a área, por conta da alta complexidade de definição que o termo “informação” exige. Mas, de maneira geral, Smit e Barreto (2002) pontuam que a informação pode ser compreendida como:

Informação - estruturas simbolicamente significantes, codificadas de forma socialmente decodificável e registradas (para garantir permanência no tempo e portabilidade no espaço) e que apresentam a competência de gerar conhecimento para o indivíduo e para o seu meio. (SMIT; BARRETO, In: VALENTIM, 2002, p. 21)

Dessa forma, a informação passa a ser considerada, no contexto da área, como um conhecimento (significativo) registrado. Assim podendo ser discutida como objeto da área da Ciência da Informação. Além disso, a noção de conhecimento está intrinsecamente ligada com a de informação e por consequência, a da linguagem. O conhecimento é a parte abstrata, enquanto a linguagem é utilizada para codificar o conhecimento, transformando-o em informação.

É notável que a atribuição da necessidade de que o conhecimento seja socializável, acaba por possibilitar a compreensão de valores, em especial, o valor do mangá como um produto cultural e uma possível fonte de informação.

Em relação ao conceito de cultura. Segundo o dicionário de língua portuguesa *Priberam*, etimologicamente, a palavra cultura descende do latim *culturae*, que significa cultivar algo. Atualmente, o termo é definido como o “conjunto de conhecimentos de uma pessoa ou grupo”. Embora essa definição também apareça de forma semelhante em outros dicionários, a reflexão sobre a noção de cultura é muito complexa.

Na obra *A cultura e seu contrário*, Teixeira Coelho descreve que a cultura, costumava ser definida como uma “totalidade”, logrando a ideia de que tudo pode ser considerado cultura. Teixeira descreve que essa visão não é nova: “A visão da cultura como sendo tudo e o todo é uma proposta do Iluminismo do século 18 anterior à Revolução Francesa, para o qual cultura era a soma dos saberes acumulados e transmitidos” (COELHO, 2008, p. 17).

Porém, há diversas razões que foram percebidas nos estudos sobre a cultura que evidenciaram problemas com essa tentativa generalizadora de tratar a cultura.

Enxergando problemas de acordo com essa visão, Teixeira Coelho, opta por considerar um estado mais etnológico do termo, semelhante à proposta do antropólogo britânico, Edward Burnett Tylor, de que cultura é:

Nessa linha de argumentação, o antropólogo britânico Edward Burnett Tylor (1832-1917) propôs em 1871, em seu livro *Primitive Culture*, a primeira definição do conceito etnológico de cultura, ao dizer que cultura, ou civilização, no sentido etnológico mais amplo do termo, é esse todo complexo que compreende o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os costumes e outras capacidades ou atitudes adquiridas pelo homem enquanto membro da sociedade. Em outras palavras, tudo. Tudo que é humano. (COELHO, 2008, p. 17)

Essa proposta de Edward Burnett, acaba por demonstrar a grande amplitude de pensamento que já deveria se ter quando se pensava em conceitualizar cultura no final do século XIX. Considerando essa amplitude, a evolução dos estudos sobre cultura e também as suas diversas formas de manifestações na atualidade, pode-se considerar o mangá como um produto cultural, ao ponto que ele pode conter e difundir culturas, em suas diversas formas.

Além de seu papel como disseminador cultural, o mangá também é considerado uma importante manifestação artística, mesmo fora do Japão. Pois, segundo Amaro Xavier Braga Junior, todas as histórias em quadrinhos são classificadas pela Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e a Cultura (UNESCO) como um tipo de arte, pertencente ao seu ranking de artes (ranking esse que segue uma ordem temporal ao longo do desenvolvimento humano):

A última a entrar na lista, foram as histórias em quadrinhos, ocupando a nona posição. As Artes Sequenciais são reconhecidas, portanto, como uma manifestação artística, em forma de quadros, ou sequências, que narram através de textos e/ou imagens, um conjunto de valores da época e local onde são produzidos. (BRAGA JUNIOR, 2005, p. 21)

Com isso, o mangá vai além de seu valor estético e artístico para a sociedade japonesa, e acaba sendo incluído em um contexto mais geral, juntamente com várias outras manifestações artísticas sequenciais do ocidente.

8.3 A produção científica sobre mangás no Brasil

A Universidade de São Paulo é considerada uma pioneira no campo dos quadrinhos no Brasil. Isso pode ser notado através da disciplina “Editoração das Histórias em Quadrinhos” para os alunos do curso de Editoração da Escola de

Comunicações e Artes e outros interessados. Essa disciplina ininterrupta – que foi criada em 1972 pela docente Sônia Luyten – é considerada como a pioneira em disciplinas acadêmicas sobre quadrinhos, e a primeira sobre a temática a ser incluída na grade curricular de um curso (LUYTEN, 2013, p. 48).

Além da inclusão da temática na formação dos alunos, a USP também possui o Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, sendo um dos primeiros acervos acadêmicos especializados nas histórias em quadrinhos, juntamente ao acervo de quadrinhos na biblioteca do Centro Universitário de Ensino Superior de São Caetano. (VERGUEIRO, 2005, p. 4).

Passando para o campo dos mangás, há um exemplo interessante, que é o caso da Casa de Cultura Japonesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (CCJ - FFLCH - USP). Localizada no campus Butantã, é resultado de uma parceria entre Brasil e Japão. A Casa de Cultura Japonesa realiza eventuais oficinas sobre os mangás e também toma parte no incentivo à produção acadêmica da universidade sobre os mangás. Além disso, o acervo conta diretamente com a colaboração de instituições japonesas para o seu desenvolvimento, e recebeu em 2017 e 2018, por parte da Universidade Meiji de Tóquio, um número generoso de doações de mangás¹⁵. Embora, os mangás da Casa de Cultura Japonesa sejam utilizados majoritariamente como uma forma de praticar o idioma japonês pelos alunos do Centro de Estudos Japoneses (CEJAP), ainda é uma forma de disseminar essas obras, em um contexto semelhante ao consumo de mangá dos primeiros imigrantes japoneses no Brasil, no século passado.

A literatura demonstra que os aspectos sobre o papel do mangá e o modo como a informação é transmitida não costumam ser objeto de estudo. Embora haja casos raros – como o Trabalho de Conclusão de Curso¹⁶ de Luan Felipe de Oliveira Lêdo – o que costuma ser notado mais comumente, é de que os únicos trabalhos que se aproximam de analisar o mangá como um transmissor de informação, cultura e de conhecimento, são os estudos que discutem o mangá com função educativa. Em tais

¹⁵ Segundo o Jornal da USP: <https://jornal.usp.br/cultura/biblioteca-da-usp-recebe-2-mil-mangas-de-universidade-japonesa/>.

¹⁶ Trabalho intitulado de: “Mangá: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa”. Na monografia, o autor realiza uma investigação sobre o modo como os mangás podem retratar elementos mitológicos japoneses, em especial, analisando quatro obras.

casos, o pretexto de utilização dos mangás acaba sendo incentivado e demonstrado como útil, principalmente na educação de crianças.

Outro fato curioso, é que mesmo para o campo dos *animes*, ocorre a mesma coisa, com um adicional para os estudos da língua japonesa, que aparentam serem mais presentes na literatura referente aos animes do que na de mangás. Invertendo os valores, já que o mangá, em sua origem no país, era imprescindível para a manutenção do idioma dos imigrantes.

Sob a produção científica no país, pode ser notada uma considerável presença de algumas revistas que abordam os mangás de forma recorrente. O maior exemplo que pode ser notado, foi o caso da revista vinculada à Universidade Federal do Sergipe: *Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura*. Embora seja consideravelmente nova, possui frequentes publicações que envolvem os mangás, quadrinhos e cultura pop asiática. Além dela, também foi possível verificar a presença dos mangás nas revistas de estudos de cultura orientais.

8.4 A produção científica internacional de mangás

Referente à produção científica sobre os mangás e em escala internacional. É notado que o crescimento de artigos e resenhas (os dois maiores tipos de documentos encontrados) começa a se dar a partir da segunda metade da década de 90, tendo o seu pico próximo ao ano de 2010. Os assuntos possuem uma variedade consideravelmente maior, como por exemplo: aspectos específicos de certas obras, contextos de consumo e de produção de mangás nos respectivos países, análises multidisciplinares, análises de gêneros específicos dos mangás, estudos sobre o desenho dos mangás, e etc.

No portal da Busca Integrada USP, a busca em inglês, pelo termo “*japanese comics*”, resultou em 27.652 documentos de 1996 até 2022. Sendo 12.702 documentos encontrados no período de 1996 até 2009, e 14.950 documentos encontrados a partir de 2010 até 2022. Para fins comparativos, a pesquisa pelo termo “*anime*” veio a resultar em 48.887 documentos, durante o mesmo período e em inglês.

Dessa forma pode-se perceber que há uma tendência maior na publicação sobre os *animes*, do que sobre os mangás. E em comparativo com as publicações brasileiras, nota-se que há maior desenvolvimento teórico e uma maior amplitude nas publicações temáticas sobre os mangás no meio científico internacional.

No portal de buscas *EBSCOhost*, para o caso dos mangás, há a etiqueta de assunto *manga* (art), facilitando consideravelmente a recuperação da temática.

Internacionalmente, a cultura pop japonesa passa a ser um pouco mais discutida, porém ainda é incomum as abordagens sobre a temática dos mangás. Embora, haja alguns casos de análises específicas, como são exemplos os estudos de Nobuko Anan, que aborda o mangá *Rose of Versailles* (publicado como A Rosa de Versalhes no Brasil pela editora JBC) de Riyoko Ikeda sob a perspectiva do consumo feminino de mangás no Japão.

Com os apontamentos de Brienza (2009), nota-se, que houve dificuldade em definir o que era mangá em outros países, até o final dos anos 90, pois o mangá era considerado um pequeno grupo dentro do campo dos quadrinhos tradicionais. E isso difere do que acontecia da forma como o próprio Japão trata os mangás, pois eles chegam, até mesmo, a serem considerados como livros.

Dentre os conteúdos voltados aos mangás, também foram encontrados materiais que focam em discutir e apresentar obras que possam ser interessantes para a composição do acervo de uma biblioteca. Como é o caso do breve artigo¹⁷ de Jillian Rudes, que realiza apontamentos sobre a inclusão e o valor dos mangás para a coleção de uma biblioteca. Mais especificamente, também há o caso da biblioteca da Universidade Estadual de Ohio, nos Estados Unidos, que elaboraram uma política para o desenvolvimento de coleção de mangás¹⁸.

O assunto do mangá, inicialmente desperta algumas ideias para tais áreas em torno do incentivo à leitura, de sua mediação e do consumo. Entretanto, considerar o mangá como uma fonte de informação não é algo usual para as áreas da Biblioteconomia e da Ciência da Informação, pela razão de que o mangá raramente costuma ser discutido em torno deste aspecto específico, até mesmo em outras áreas.

A literatura encontrada ao pesquisar sobre os mangás em bases de dados especializadas, demonstra que a grande maioria de pesquisadores costumam optar por realizar discussões sobre certos mangás específicos e suas características, ou mesmo, realizando comparações sobre os mangás com outros tipos de formatos.

¹⁷ Intitulado ““A School Librarian’s Journey through Manga Collection Development” e escrito de uma forma didática, Julien pontua a sua própria experiência ao incluir mangás na biblioteca em que atua, na cidade norte-americana de Nova York.

¹⁸A política está em acesso-aberto: <https://library.osu.edu/site/manga/manga-collection-development-policy/>.

Mas, de forma geral, para as áreas da Ciência da Informação e Biblioteconomia, os estudos de casos sobre mangás são o tipo de produção mais recorrente.

Em relação à pesquisa e sobre a temática do mangá, nota-se que os quadrinhos japoneses ainda não são tratados como um objeto de estudo, e muito menos sustentam uma linha de pesquisa nas áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação. Diferentemente, as histórias em quadrinhos, em geral, também não demonstram sustentar uma linha de pesquisa, porém ao menos, é demonstrado que elas são discutidas sob um pretexto multidisciplinar, envolvendo áreas como a literatura, infoeducação e a editoração.

Para se ter em consideração, na base de dados especializada em Ciência da Informação BRAPCI, os resultados das buscas foram esses:

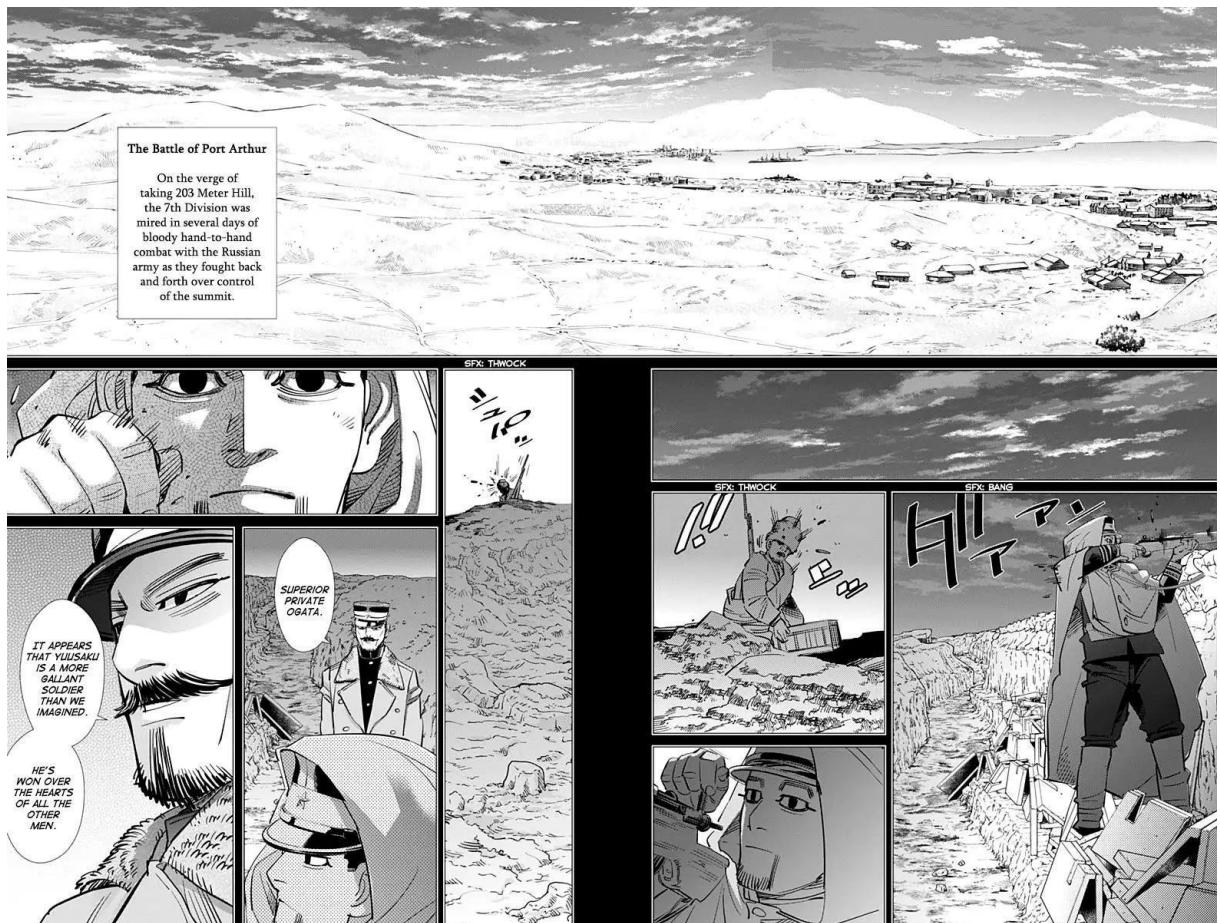
- Busca simples pelo termo “quadrinhos” resultou em 51 documentos;
- Busca simples pelo termo “mangá” resultou em 7 documentos;
- Busca simples pelo termo “anime” resultou em 5 documentos.

Assim pode ser notada a grande diferença na frequência em que esses três objetos são discutidos nas áreas da Biblioteconomia e da Ciência da Informação, também em âmbito nacional.

9. OS MANGÁS COMO TRANSMISSORES DE INFORMAÇÃO, CULTURA E CONHECIMENTO

Por conta do contexto satírico na qual o mangá estava inserido em suas origens, desde o começo, o mangá estava diretamente relacionado com o cotidiano da sociedade japonesa, através das figuras políticas da época. Considerando isso, e posteriormente a evolução dos novos gêneros de mangás que surgiram, nota-se que os mangá – diferentemente dos mundos fictícios da maioria dos quadrinhos – tendiam desde o seu surgimento a realizar interlocuções com a vida real japonesa. A evolução do mangá e o desenvolvimento do modo de escrita do mangá, potencializaram essa característica. Ao ponto de que há mangás que fazem com frequência, a representação de acontecimentos reais, com intuito de nutrir fins narrativos.

Figura 16 - Exemplo de acontecimento real sendo retratado no mangá *Golden Kamuy*



Fonte: *Golden Kamuy*, capítulo 165, página 4, volume 17.¹⁹

Tudo isso, somado com o alto nível de complexidade no desenvolvimento das personagens e a alta sensibilidade dos mangakás, configuram o mangá como um produto cultural facilmente relacionável com figuras e acontecimentos reais, de uma forma único, já que é possível explorar as figuras e os acontecimentos sobre os mais diversos pretextos e tons de discurso.

¹⁹ Representação da Batalha de Port Arthur, um dos primeiros conflitos entre a guerra Russo-Japonesa em 1904.

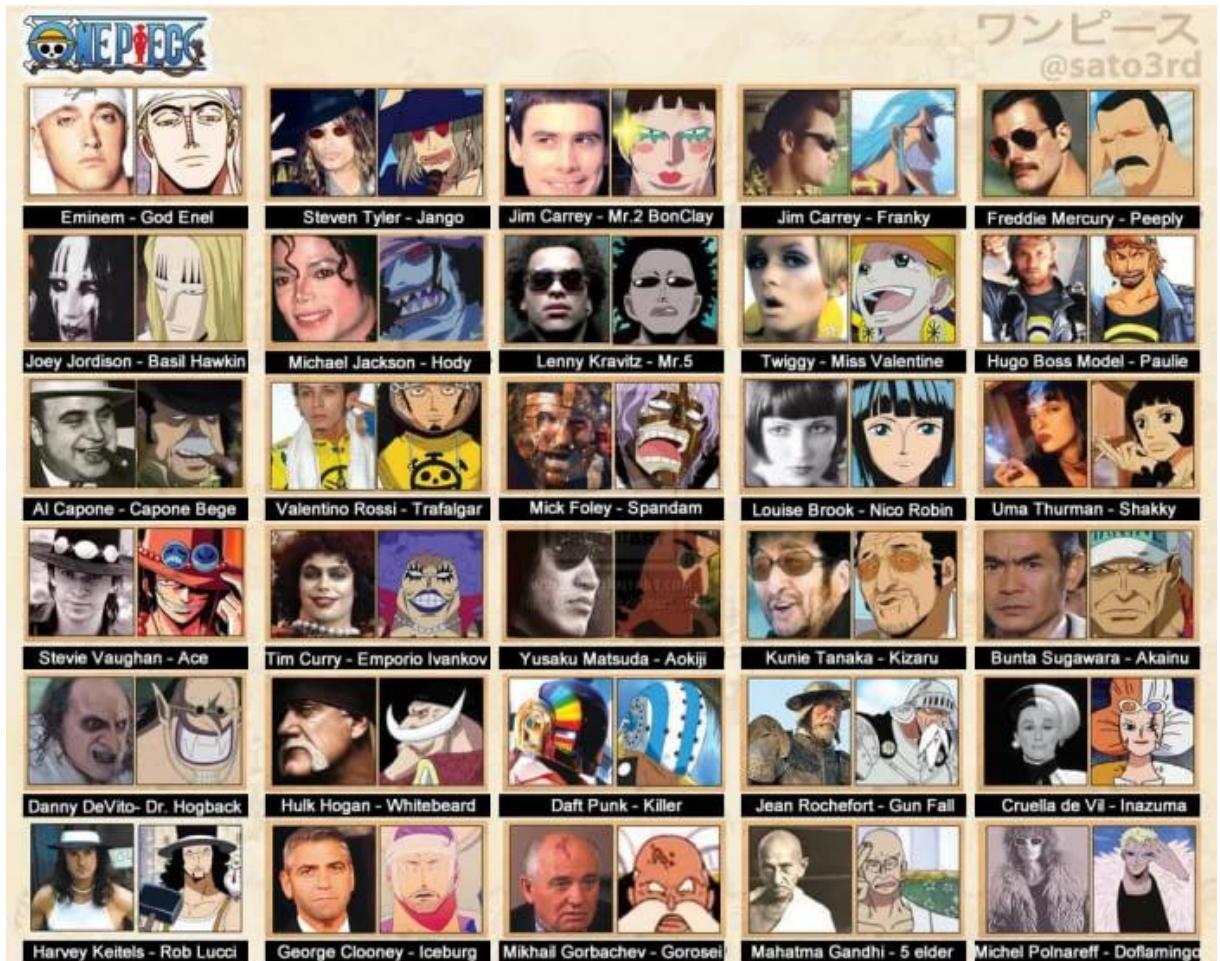
Figura 17 - Representação de um personagem baseado em figuras reais dos vários exércitos de guerrilha do século XX na América do Sul no mangá *One Piece*



Fonte: *One Piece*, capítulo 702, página 1, volume 71

Também é notado, em algumas obras, referências a figuras famosas da cultura pop mundial. Tais referências podem ser realizadas com nomes, características ou mesmo na criação dos personagens. Servindo como uma forma de homenagem que o mangaká realiza para seus ídolos (RAMOS, 2018, p. 37-38), um exemplo notório disso pode ser visualizado na figura 18, também do mangá *One Piece*, já que por possuir um número altíssimo de personagens, é compreensível que o autor (Eiichiro Oda) realize referências às figuras reais para a construção das personagens da obra.

Figura 18 - Referências visuais de figuras expressivas na cultura pop, transpostas no mangá One Piece



Fonte: Ramos, (2018, p. 38)²⁰

Costuma ser frequente em mangás que abordam pessoas ou acontecimentos reais, fazerem releituras criativas e críticas sobre as figuras e os acontecimentos que existiram em questão. No caso de figuras reais, os mangakás se empenham em realizar interpretações criativas e empolgantes sobre tais figuras. Na tentativa de impressionar o leitor, ao propor uma versão que, provavelmente, nunca foi vista pelo leitor em outros tipos de mídias.

²⁰ Imagem retirada de One Piece Wiki: <https://onepiece.fandom.com/f/p/3100000000000157313>.

Figura 19 - Exemplo da representação de uma rede social de Maria Antonieta, Rainha Consorte Francesa do século XVIII, no mangá *Innocent Rouge*



110

Fonte: *Innocent Rouge*, capítulo 24, página 12, volume 4

Uma outra prática interessante, que costuma ser frequente em algumas obras, é a utilização de notas explicativas por parte dos próprios mangakás, apontando alguns esclarecimentos sobre suas menções ou escolhas. Esse artifício, bem comum nos textos tradicionais, quando utilizado nos mangás, demonstram a necessidade de explicação que os autores sentiram ao apresentar algum elemento, em especial, para os que desconheciam a respeito daquilo que foi mencionado. Vale a pena comentar

também, que há notas de tradutores para os mangás que não estão em japonês, geralmente essas notas implicam em informações sobre a tradução das scans.

Figura 20 - Exemplo de nota explicativa no canto da página, no mangá *Monster*



Fonte: *Monster*, capítulo 33, página 16, volume 5

No exemplo acima, a obra *Monster*²¹ de Naoki Urasawa apresenta duas figuras reais, ambas são explicadas para os desconhecedores e relembradas para os que já conheciam. Além disso, elas estão sendo relacionadas por conta do contexto da obra, que nesse momento específico, era o de uma investigação psicológica de criminoso.

Frequentemente, o uso dos mangás como transmissores de conhecimento e informação, costuma ser somente atrelado por aqueles que utilizam o mangá com um viés pedagógico. Justamente, pelos mangás servirem como uma forma mais acessível de expor um conteúdo/conhecimento para os leitores de idades mais novas – Tais ideias são demonstradas nos estudos de Victor Hugo de Oliveira Henrique²² e de Raquel Fiori e Mara Elisângela Jappe Goi²³. Outro exemplo é o caso da obra *Dr. Stone* de Inagaki Riichiro e ilustrada pelo artista coreano Boichi. Essa obra é frequentemente utilizada de forma pedagógica, muito por conta de ela ser utilizada para “ilustrar melhor a popularização da Ciência como forma de aprendizagem significativa” (FIORI; GOI, 2020, p. 4).

²¹ Seinen ambientado na Alemanha Oriental, em 1986. Possui como protagonista um neurocirurgião japonês que busca uma forma de parar os crimes de um dos seus ex-pacientes.

²² Intitulado: “Contribuições da Franquia Pokémón Para o Ensino de Biologia”: <https://pleiade.uniamerica.br/index.php/pleiade/article/view/543>.

²³ Intitulado: “Estudo da Química por meio da cultura digital do anime Dr. Stone: uma proposta pedagógica”: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/30110>.

Figura 21 - Exemplo de explicação lúdica sobre processos químicos no mangá Dr. Stone



Fonte: *Dr. Stone*, capítulo 4, página 10, volume 1

Porém, limitar o valor do mangá como fonte de informação apenas para esse público, seria desconsiderar uma parte considerável de todo o seu potencial.

Embora a utilização dos mangás como ferramentas para a educação tenha se demonstrado uma alternativa criativa e até mesmo mais amigável, os temas que podem ser discutidos nos mangás vão muito além de temas pedagógicos. Os mangás podem acabar apresentando saberes novos para os leitores de todas as idades e também podem realizar críticas, em aspectos mais complexos do que apenas nas obras utilizadas sob um pretexto educativo.

Figura 22 e 23 - Dilema do ex-guerreiro viking Thorfinn, que tenta deixar o seu passado de batalhas para trás, retratado no mangá *Vinland Saga*





Fonte: *Vinland Saga*, capítulo 68, página 19 e 25, volume 10²⁴

Além de contextos realistas e mensagens profundas, os mangás também podem trabalhar questões mais complexas e delicadas. Tentando sensibilizar profundamente o seu leitor. E por conta da natureza imagética dos mangás, a utilização de momentos com cargas emocionais fortes, como é o caso da Figura 24, acaba sendo frequentemente utilizada nos mangás, seja nas obras para os jovens ou para as obras destinadas aos adultos.

²⁴ *Vinland Saga*, feito por Makoto Yukimura, é ambientado na conquista das Ilhas Britânicas pelos dinamarqueses no século XI. O protagonista *Thorfinn*, renúncia a vida de guerreiro, se tornando colonizador e pacifista, em especial, da região de Vinlândia.

Figura 24 - Uma despedida em *Oyasumi Punpun*



Fonte: *Oyasumi Punpun* (Boa noite Punpun), capítulo 67, página 10, volume 6

Semelhante à enorme variedade de temática, o propósito que os *mangakás* atribuem a seus mangás também pode ser diverso, seja com o autor tentando apenas entreter o leitor ou com uma tentativa de causar reflexões sobre questões mais profundas. E isso, somado com a visão introspectiva e dramática que a sociedade japonesa possui, torna os *mangakás* sensibilizados e dedicados em compreender os aspectos que mais podem dialogar com o público-leitor. A Figura 25 exibe uma demonstração atrelada à difusão de cultura, que no caso, é a introspecção dos japoneses sobre a vida.

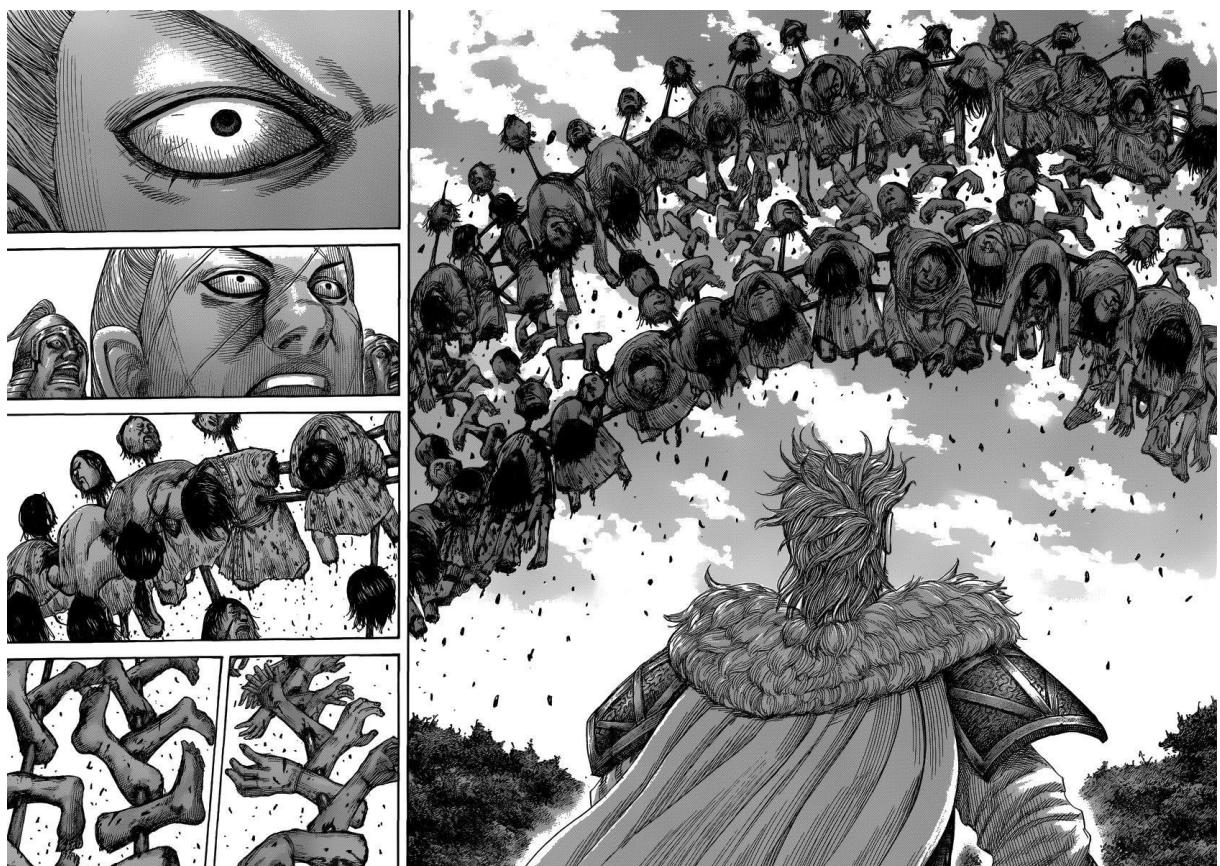
Figura 25 - Cena introspectiva do samurai Miyamoto Musashi, no mangá *Vagabond*⁶⁵



Fonte: *Vagabond*, capítulo 301, página 33, volume 34

Além disso, os próprios mangás e os animes, são consideravelmente conhecidos por suas ausências de filtros. Diferentemente da maioria dos quadrinhos e animações ocidentais, que tendem a censurar as partes agressivas de suas obras, visando aumentar o público alvo. Enquanto isso, os mangás costumam apresentar realismo em relação à violência histórica, geralmente de um modo impactante e dramático.

Figura 26 - Cena que exibe crime de guerra no Período dos Estados Combatentes (anterior à unificação da China) no mangá *Kingdom*²⁶



Fonte: *Kingdom*, capítulo 481, volume 44, página 12

Outro aspecto abordado nos mangás, é o próprio comportamento da sociedade japonesa. Frequentemente seus estigmas e tabus são apresentados nos mangás sob

²⁵ Seinen escrito por Takehiko Inoue. Baseado na vida do famoso samurai Miyamoto Musashi, utilizando da obra *Musashi*, de Eiji Yoshikawa, como referência.

²⁶ Seinen escrito por Yasuhisa Hara. Ambientado no período anterior à primeira Unificação da China, pela dinastia Qin, ao longo do século V a. C. Hara frequentemente utiliza a obra *Zhan Guo Ce* (Anais dos Estados Combatentes) em sua obra.

um olhar crítico, acentuando e tentando causar reflexão, em todos os leitores, porém, principalmente nos leitores japoneses. A razão para isso se deve ao fato de que o mangá é visto como um produto da cultura nipônica. Sonia Luyten (2012 apud RAMOS, 2018, pág. 12) utilizando o seu conceito de “niponidade”, afirma que a popularidade de um mangá está diretamente relacionada com o grau de “niponidade” que a obra em questão possui. A razão para isto, é pelo fato de que os mangakás buscam representar certos comportamentos da sociedade japonesa, visando criar um vínculo de identificação com seus leitores japoneses. Além disso, Ramos (2018, pág. 12) também pontua que os mangás, servem como uma forma de escape para os leitores japoneses, semelhante à uma atividade recreativa.

A autocrítica que os mangakás fazem sobre a sociedade japonesa, acaba sendo impactante para os leitores que convivem com os mesmos tabus e ideais conservadores da sociedade japonesa. Trazer essas questões à tona, utilizando o universo dos mangás, resulta na fomentação de discussões críticas sobre os tabus e dogmas da sociedade asiática (figura 27), possibilitando que as obras possam ser utilizadas como ferramentas para certos grupos ou para certas discussões específicas.

Figura 27 - Abordagem crítica sobre o papel dos gêneros em *One Piece*



Fonte: *One Piece*, capítulo 5, página 13, volume 1

Uma outra perspectiva importante é sobre o tipo de fonte na qual o mangá pode ser inserido, quando levado em consideração seus aspectos de transmissão de informação, cultura e conhecimento. Segundo Subramanyam (1980 apud Weitzel, 2006), as três fontes existentes são: a fonte primária (onde a informação é gerada pelo autor), a fonte secundária (derivam das fontes primárias, portanto seu conteúdo é remete a uma outra obra) e as fontes terciárias (representações organizadas das diversas fontes primárias e secundárias).

Com isso em mente, é evidente que para os mangás que utilizam de outras obras para as referências, seja para a composição de personagens, seja para o desenvolvimento de acontecimentos narrativos ou para a ambientação temática do universo do mangá. Desta forma, torna-se coerente considerar que esses mangás possam ser considerados como fontes secundárias de informação.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O assunto do mangá, inicialmente desperta algumas ideias para tais áreas em torno do incentivo à leitura, de sua mediação e seu consumo. Entretanto, considerar o mangá como uma fonte de informação não é algo usual para as áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação, pela razão de que o mangá raramente costuma ser discutido em torno deste aspecto específico, até mesmo em outras áreas.

A literatura encontrada ao pesquisar sobre os mangás em bases de dados especializadas, demonstra que os pesquisadores costumam optar por realizar discussões sobre certos mangás específicos e suas características, ou mesmo, realizando comparações sobre os mangás com outros tipos de formatos. Mas, de forma geral, para as áreas da Ciência da Informação e Biblioteconomia, os estudos de casos sobre mangás são o tipo de produção mais recorrente.

Em relação à pesquisa e sobre a temática do mangá, nota-se que os quadrinhos japoneses ainda não são tratados como um objeto de estudo, e muito menos sustentam uma linha de pesquisa nas áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação. Para fins comparativos, as histórias em quadrinhos, também não demonstram sustentar uma linha de pesquisa, porém ao menos, é demonstrado que

elas são discutidas sob um pretexto multidisciplinar, envolvendo áreas como a literatura, infoeducação e a editoração.

Por tais razões, compreender a importância dos mangás como fontes de informação, cultura e conhecimento torna-se mais necessária ainda, para as áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação, que possuem a constante necessidade de estarem se reinventando e acompanhando o volátil sistema das mídias emergentes e também, os fenômenos socioculturais modernos. Espera-se que este trabalho possa servir como um incentivo em torno desta perspectiva.

REFERÊNCIAS

ANAN, Nobuko. The Rose of Versailles: Women and Revolution in Girls' Manga and the Socialist Movement in Japan. **Journal of Popular Culture**, v. 47, n. 1, p. 41-63, 2014. Disponível em: <https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/12324/7/12324.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2022.

BORKO, Harold. Ciência da Informação: o que é isto. **American Documentation**, v. 19, n. 1, 1968.

BRIENZA, Casey E. Books, not comics: Publishing fields, globalization, and Japanese manga in the United States. **Publishing Research Quarterly**, v. 25, n. 2, p. 101-117, 2009. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12109-009-9114-2>. Acesso em: 27 nov. 2022.

BRIET, Suzanne. **What is documentation**: tradução de Ronald E. Day e Laurent Martinet. [California]: [s.n.], 63 p, 2005. Disponível em: https://monoskop.org/File:Briet_Suzanne_What_is_Documentation_OCR.pdf. Acesso em: 24 nov. 2022.

CARVALHO, Dolean Dias. **Mangás e animês**: entretenimento e influências culturais. Brasília, 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2007.

COELHO, Teixeira. Nem tudo é cultura. In: COELHO, Teixeira. **A cultura e seu contrário**: cultura, arte e política pós-2001. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2016.

CORRÊA, Swellen Pereira; GOMES, Nataniel dos Santos. O Mangá no Brasil e sua linguagem. **Revista Philologus**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 54, p. 498-509, 2012. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/revista/54supl/047.pdf>. Acesso em: 7 jul. 2022

CULTURA. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Porto: Priberam, 2022. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/cultura>. Acesso em: 27 nov. 2022.

FAYET-SCRIBE, Sylvie. Vocês conhecem Suzanne Briet? BRIET, Suzanne. **O que é a documentação**: tradução de Maria de Nazareth Rocha Furtado. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2016.

FIORI, Raquel; GOI, Mara Elisângela Jappe. Estudo da Química por meio da cultura digital do anime Dr. Stone: uma proposta pedagógica. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 7, 2022. DOI: DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i7.30110>. Disponível em: <https://rsdjurnal.org/index.php/rsd/article/view/30110>.

FURUYAMA, Gustavo. **Mangá e a transmissão de cultura**: o exemplo de Rurouni Kenshin. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, p.

137. 2008.

HARA, Yasuhira, *Kingdom*, Tóquio: Shueisha, v. 44, 2016.

INAGAKI, Riichiro. *Dr. Stone*, Tóquio: Shueisha, v. 1, 2017.

JORNAL DA USP. **Biblioteca da USP recebe 2 mil mangás de universidade japonesa**. 2018. Disponível em: <https://jornal.usp.br/cultura/biblioteca-da-usp-recebe-2-mil-mangas-de-universidade-japonesa/>. Acesso em:

KOIKE, Kazuo. *Kozure Ōkami*, Tóquio: Futabasha, v. 1, 1970.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. Implodindo preconceitos: a conduta na pesquisa de histórias em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos, RAMOS, Paulo Eduardo, CHINEM, Nobuyoshi. **Os pioneiros nos estudos de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013.

McCARTHY, H. **A brief history of manga.** 1 ed. Hachette: [s.n.], 2014.

MEIRELES, S. M. O Ocidente Redescobre o Japão: O Boom de Mangás e Animes. **Revista de Estudos Orientais**, [S. I.], n. 4, p. 203-211, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/reo/article/view/193806>. Acesso em: 7 jul. 2022.

MOSTAFA, Solange Puntel et al. Conhecimento, informação e meios de transmissão cultural. **Informação and Sociedade: Estudos**, v. 22, p. 95-100, 2012. Disponível em: https://www.brapci.inf.br/_repository/2015/12/pdf_ed2adec002_0000011944.pdf. Acesso em: 27 nov. 2022

NAKAMURA, Mariany Toriyama. **ポップカルチャー (poppu karuchaa)**: mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 247 p. 2018. Disponível em: Disponível em:
<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-17092018-174623/>. Acesso em: 27 nov. 2022

NODA, Satoru. *Golden Kamuy*, Tóquio: Shueisha, v. 14, 2018.

NODA, Satoru. ***Golden Kamuy***, Tóquio: Shueisha, v. 17, 2019.

ODA, Eiichiro. *One Piece*: São Paulo, Panini Comics, 2012.

OLIVEIRA HENRIQUE, Victor Hugo de. Contribuições da Franquia Pokémón Para o Ensino de Biologia. **Revista Pleiade**, v. 13, n. 28, p. 29-35, 2019. Disponível em: <https://pleiade.uniamerica.br/index.php/pleiade/article/view/543>. Acesso em: 27 nov. 2022

RAMOS, Angelica Alves. Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 178 p. 2018. DOI:

10.11606/D.8.2018.tde-07052018-113226. Disponível em:
<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-07052018-113226/pt-br.php>.
Acesso em: 27 nov. 2022

SAKAMOTO, Shinichi, *Innocent Rouge*. Tóquio: Shueisha, v. 4, 2016.

SAKAMOTO, Shinichi, *Innocent Rouge*. Tóquio: Shueisha, v. 7, 2018.

SILVA, Jonathas Luiz Carvalho. Múltiplas relações entre arquivologia, biblioteconomia museologia e ciência da informação. **Convergências em Ciência da Informação**, v. 1, n. 3 p. 3-32, 2018. Disponível em:
<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/110195>. Acesso em:

SILVA NETO, José Ricardo da; OTONI, Michelle Prates; GERMANO JÚNIOR, Manoel Messias Soares. A importância da Ciência da Informação: a aparição da área de conhecimento dentro dos animes. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. In: XLI Encontro Nacional de Estudantes de Biblioteconomia, Documentação, Ciência e Gestão da Informação (ENEBD). 2018. **Anais** [...]. Rio de Janeiro, 2018, 17 p.
Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/15627>. Acesso em: 7 jul. 2022.

SMIT, Johanna Wilhelmina. A documentação e suas diversas abordagens. In: MUSEU DE ASTRONOMIA CIÊNCIAS E AFINS - MAST. **Documentação em museus**, v. 10. Rio de Janeiro: MAST, p. 11-23, 2008.

SMIT, J. W.; BARRETO, A. de A. Ciência da Informação: base conceitual para a formação do profissional. In: VALENTIN, M. L. (Org.). **Formação do profissional da informação**. São Paulo: Polis, p. 9-23, 2002.

SIQUEIRA, J. C. Informação e documento - relações simbióticas. **Ponto de Acesso**, v. 9, n. 1, p. 91-110, 2015. DOI: 10.9771/1981-6766rpa.v9i1.7675. Disponível em:
<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/81536>. Acesso em: 22 out. 2022.

URASAWA, Naoki. *Monster*. Tóquio: Shogakukan, v. 5, 1997.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **Data Gramma Zero**, v. 6, n. 2, 2005. Disponível em:
https://brapci.inf.br/_repositorio/2010/08/pdf_c94ba9dea2_0011604.pdf. Acesso em: 27 nov. 2022.

DA ROCHA WEITZEL, Simone. O papel dos repositórios institucionais e temáticos na estrutura da produção científica. **Em Questão**, v. 12, n. 1, p. 51-71, 2006.
Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4656/465645954004.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2022.

XAVIER BRAGA JUNIOR, Amaro. **Desvendando o Mangá Nacional**: reprodução ou hibridização? Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal de Pernambuco. Pernambuco. Pernambuco, p. 141. 2005. Disponível em:

<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/9720>. Acesso em: 27, nov. 2022.

YUKIMURA, Makoto. **Vinland Saga**, Tóquio: Kodansha, v. 10, 2005.