

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (MESTRADO)

LETICIA TONIETE IZEPPE BISCONCINI

MANGÁ: UM ESTUDO DE SUA FORMA FICCIONAL E DE SUA
RECEPÇÃO ENQUANTO PRÁTICA DE LETRAMENTO LITERÁRIO NO
MUNICÍPIO DE MARINGÁ - PARANÁ

Maringá, 2012

LETICIA TONIETE IZEPPE BISCONCIM

MANGÁ: UM ESTUDO DE SUA FORMA FICCIONAL E DE SUA
RECEPÇÃO ENQUANTO PRÁTICA DE LETRAMENTO LITERÁRIO NO
MUNICÍPIO DE MARINGÁ - PARANÁ

Dissertação apresentada à
Universidade Estadual de Maringá,
como requisito parcial para obtenção
do título de Mestre em Letras, área de
concentração: Estudos Literários.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Mirian Hisae
Yaegashi Zappone.

Maringá, 2012.

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá (PR, Brasil))

B621m Bisconcim, Leticia Toniete Izepe
Mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário no município de Maringá - Paraná / Leticia Toniete Izepe Bisconcim. -- Maringá, 2012.
175 f. : il. color., figs., tabs., grfs.

Orientador : Prof.^a Dr.^a Mirian Hisae Yaegashi Zappone.
Dissertação (mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2012.

1. Letramento literário - Mangá - Maringá (PR).
2. Letramento literário - Multimodalidades. I. Zappone, Mirian Hisae Yaegashi, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDD 21.ed. 372.4

ZSS-01473

LETÍCIA TONIETE IZEPPE BISCONCIM

**MANGÁ: UM ESTUDO DE SUA FORMA FICCIONAL E DE SUA
RECEPÇÃO ENQUANTO PRÁTICA DE LETRAMENTO LITERÁRIO NO
MUNICÍPIO DE MARINGÁ-PARANÁ.**

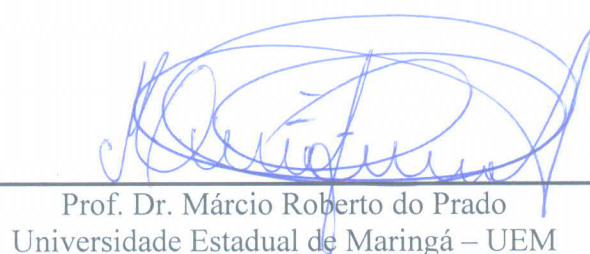
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Mestrado), da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, área de concentração: Estudos Literários.

Aprovada em 24 de setembro de 2012.

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dr.^a Mirian Hisae Yaegashi Zappone
Universidade Estadual de Maringá – UEM
- Presidente -



Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
Universidade Estadual de Maringá – UEM



Prof.^a Dr.^a Célia Regina Delácio Fernandes
Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD

DEDICATÓRIA

Ao meu esposo Müller, motivo de minha curiosidade, “objeto” primeiro de minha análise, meu leitor preferido de mangás e telespectador assíduo e entusiasmado de animês.

AGRADECIMENTOS

A Deus, simplesmente por ser tudo em mim, porque me presenteou com o dom da vida, e por constantemente me impulsionar a aprender a viver e a viver para aprender.

Aos meus pais, Clovis e Leonice, quem Deus escolheu para que eu chamasse sempre de meus. Muito obrigada pelo amor incondicional, pela dedicação e inesgotável doação.

Ao meu esposo, por ser um pouco de mim e permitir que eu seja um pouco dele também, quem Deus abençoou para ser meu. Obrigada por toda força, que brota pelo simples fato de estar perto de você.

À minha irmã Camila, familiares queridos e aos meus amigos irmãos, aqueles que Deus nos confia para repartirmos sempre um pouco de nós. Vocês serão sempre a parte alegre e indispensável em minha vida.

À professora Mirian, quem Deus colocou no meu caminho para me ensinar o verdadeiro sentido da palavra orientação. Obrigada pela espera, pelos apontamentos e pela confiança.

Aos queridos alunos, presentes de Deus em minha vida. A alegria contagiante de vocês, o carinho diário e o aprendizado recíproco são a parte boa de todo o sufoco da profissão.

À Tuca, um dos pequenos e singelos presentes que Deus me deu e que se tornou tão grande e precioso. Companheira de todas as horas durante as digitações.

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá e aos membros dessa banca examinadora. Pessoas que Deus apenas nos confia por algum tempo, mas cujos exemplos e correções ficam para sempre. Obrigada por todo empenho na realização de suas tarefas docentes e por todos os ensinamentos.

Querido amigo, este é um ensinamento fundamental: não permitir que a nossa vida caia no banal. Ler Dostoiévski, Tolstói, ou ouvir as histórias de Rosa, ou de dona Ana, ou de dona Anisse; beber em Padre Vieira, ou em mulheres e homens que nas praças e nas esquinas oferecem o paladar apurado pelo tempo; tudo isso nos tira do banal e nos empresta ornamentos para nossa travessia. Amigo, quando escrevo para você, escrevo para mim também. O verbo vai ganhando autonomia. As palavras são desafiadoras. Fico pensando se de fato eu paro, nem que seja em algumas janelas, para contemplar as vidas que se escondem por detrás dos véus das cortinas (MELO; CHALITA, 2010, p. 183).

RESUMO

Mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento consiste na investigação das formas ficcionais dos mangás no Brasil, as histórias em quadrinhos que ultrapassam fronteiras tornando-se efetivas práticas de leitura de grande número de brasileiros. O trabalho se justifica na medida em que propõe entender a leitura de mangás como práticas de letramento literário, abrindo espaço para que tais estudos sejam inseridos no campo literário e não apenas analisados por sociólogos, ou roteiristas de histórias em quadrinhos. Para tanto, foi necessário discutir conceitos acerca da própria literatura, optando por autores que consideram seu aspecto social em visões não essencialistas a seu respeito, tais como Escarpit (1969) e Culler (1999). Em seguida, buscou-se refletir sobre conceitos de letramento, partindo da definição apresentada inicialmente por Street (1995), para problematizar, neste contexto, o letramento literário. Como se trata de prática letrada presente na cultura contemporânea, marcada profundamente pelos meios digitais, o tema foi inserido nas discussões acerca das multimodalidades, globalização e cultura no ciberespaço, a partir de considerações de autores como Lévy (1999), Hall (2006) e Canclini (2008). Em relação à análise de nosso objeto de estudo, optamos por fazer uma pesquisa bibliográfica, investigando estudos que abordam os mangás, desde sua origem aos nossos dias, delineando suas características principais, com destaque a Luyten (2005) e Moliné (2004). Buscamos aplicar a teoria de Eisner (1989) e McCloud (2000, 2006, 2008) a respeito das histórias em quadrinhos na análise dos mangás, especificamente, e, a fim de exemplificação, em *Death Note*, objeto de análise. Além dessa obra, optamos por complementar, o estudo das imagens, com as cenas de *One Piece*. Propusemos, ainda, um estudo da recepção de mangás, por meio de questionário estruturado, aplicado em frequentadores de comércio especializado em quadrinhos, *card games*, figuras de ação, dentre outros do gênero. Desse modo, foi possível identificar o perfil dos leitores de mangás, especificamente na cidade de Maringá, no Paraná: jovens, que são ao mesmo tempo leitores (de mangás), espectadores (de animês) e internautas (de tantas outras modalidades), interessados em histórias de aventuras, vivenciadas por personagens bem construídas e bem caracterizadas, atuando em histórias surpreendentes e inovadoras. São leitores assíduos que conhecem as características dos modos e dedicam algum tempo para realizar tais práticas de letramento literário. Entende-se, assim, serem diversos os gêneros capazes de formar a identidade leitora do nosso país. Esta pesquisa procura mostrar e estudar o mangá enquanto uma dessas inúmeras práticas de leitura efetiva, sinalizando que nós, enquanto educadores, precisamos nos atentar a esses modos, que clamam ser descobertos, reconhecidos e reinventados a cada dia, nesse mundo de mudanças constantes.

Palavras-chave: Mangá, multimodalidades, letramento literário.

ABSTRACT

Manga: a study of fictional form and its reception as literacy practise claims to investigate ways of fictional manga in Brazil, the comics, which transcend borders becoming effective Reading practises of large number of Brazilian people. The work is justified in that proposes to understand the reading manga as literary literacy practises, opening space so that these studies be able to be included in the literary field and analyzed not only by sociologists, writers and drawers. Therefore, it was necessary to discuss concepts about literature itself, opting for authors who consider its social aspect and not only essentialist views about the theme, such as Escarpit (1969) and Culler (1999). Then we tried to reflect on concepts of literacy, from the definition presented initially by Street (1995), to discuss in this context, the literary literacy. Considering that the literary practice in our contemporary culture is deeply marked by digital media, the issue was inserted into the discussions about the multimodalities, globalizations, and culture in cyberspace, from considerations of authors such as Levy (1999), Hall (2006) and Canclini (2008). Furthermore, in relation to the analyses of our subject, we decided to do a literature search, investigating studies that address the manga from its origins to the presente day, outlining some of its features, especially Luyten (2005) and Moliné (2004). Deepening this study, we attempted to apply the theory of Eisner (1989) and McCloud (2000, 2006) about the manga comics in the analysis, specifically, in order to exemplify, in Death Note, the object of analysis. In this work, we chose to exemplify our images, some scenes of One Piece. It has been proposed, yet, a study of manga reception, through a structured questionnaire, applied to attendees of trade specializing in comics, card games, action figures, among others in the genre. Thereby it was possible to identify the profile of readers of the manga viewers especifically here in Maringa City of Parana State: Young people, who are both readers (manga), viewers (anime) and surfers (many other modalities), interested in adventure stories experienced by characters well buit and well characterized, working on innovative and amazing stories. They are assiduous readers who know the characteristics of the modes and take the time to carry out such literary literacy practices. It is understood, therefore, several readings are capable of forming the identity reader of our country. This research intends to show the manga as only one of these reading practices, sinalizing that, as educators, we must pay attention to these modes, which claim to be discovered, recognized and reinvented every day in this world of sustained changes.

Keywords: Manga, multimodalities, literary literacy.

IMAGENS

Figura 1: Cosplay.....	72
Figura 2: Quadrinho Turma da Mônica.....	79
Figura 3: Capa de <i>Death Note</i>	85
Figura 4: Contracapa de <i>Death Note</i>	86
Figura 5: Página de <i>Internet</i> no Mangá.....	97
Figura 6: Traços exagerados.....	102
Figura 7: O olho do Shinigami Ryuk.....	102
Figura 8: Página de apresentação do 1º capítulo.....	103
Figura 9: Cena de One Piece: Luffy emocionado.....	105
Figura 10: Sinal visível de emoção.....	105
Figura 11: Diversidade de cores e cabelos.....	106
Figura 12: Duas páginas no mangá: esconderijo do caderno.....	107
Figura 13: O telefone na central de investigações.....	108
Figura 14: Balões narrativos.....	110
Figura 15: Light e Ryuk – Balões de fala.....	111
Figura 16: Balão de fala com vários rabinhos.....	112
Figura 17: Ausência de contorno.....	112
Figura 18: Balão de pensamento.....	113
Figura 19: Representação do pensamento.....	113
Figura 20: Fenômeno da conclusão.....	115
Figura 21: Conclusão: espaço para imaginação.....	116
Figura 22: Transição de ação para ação.....	118
Figura 23: Transição de tema para tema.....	119
Figura 24: Transição de cena para cena.....	120
Figura 25: Transição de aspecto para aspecto.....	121
Figura 26: Ausência de contornos.....	124
Figura 27: Linhas de movimento.....	125
Figura 28: Objeto em foco, fundo em movimento.....	126
Figura 29: Linhas e suas significações.....	127
Figura 30: Rostos e seus significados.....	128
Figura 31: Gesto de apontar o dedo.....	129
Figura 32: Gesto de cruzar os braços.....	129

Figura 33: Gesto das mãos no peito.....	129
Figura 34: Gesto das mãos postas.....	130
Figura 35: Gesto de abrir os braços.....	130
Figura 36: Gesto da mão no queixo.....	130
Figura 37: Gesto de girar a caneta.....	131
Figura 38: Gesto das mãos unidas.....	131
Figura 39: Rostos de Light.....	132
Figura 40: Recortes dos vários rostos de Light.....	134
Figura 41: Tamanho dos requadros.....	135
Figura 42: Página de apresentação.....	136
Figura 43: Perspectiva de vista aérea.....	138
Figura 44: Perspectiva de ponto de vista baixo.....	139
Figura 45: Perspectiva ao nível dos olhos.....	139

GRÁFICOS

Gráfico1: Mangá e animê.....	146
Gráfico 2: Gênero.....	147
Gráfico 3: Raça.....	147
Gráfico 4: Profissão.....	149
Gráfico 5: Estado civil.....	150
Gráfico 6: Habitação.....	150
Gráfico 7: Renda familiar.....	151
Gráfico 8: Religião.....	153
Gráfico 9: Gêneros de mangás e animês.....	153
Gráfico 10: Motivos/Interesses.....	154
Gráfico 11: Frequência de leitura.....	157
Gráfico 12: Outras leituras.....	157
Gráfico 13: Bom leitor.....	158
Gráfico 14: Textos <i>online</i>	159

TABELAS

Tabela 1: Visão geral da pesquisa.....	145
Tabela 2: Idade e sexo.....	148
Tabela 3: Gênero e motivo de leitura.....	156
Tabela 4: Motivo do início da prática.....	156
Tabela 5: Profissão e outras leituras.....	158
Tabela 6: O que é Literatura.....	160

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1. LITERATURA ENQUANTO LITERATURA.....	22
2. LETRAMENTO E EDUCAÇÃO LITERÁRIA.....	32
2.1 LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: DISCUTINDO CONCEITOS.....	33
2.2 LETRAMENTO E ESCOLA: MODELO AUTÔNOMO E IDEOLÓGICO.....	38
2.3 LETRAMENTO E LITERATURA: POR UM CONCEITO DE LETRAMENTO LITERÁRIO.....	42
2.4 A LEITURA DE MANGÁS NO CONTEXTO DA LEITURA NO BRASIL.....	48
2.5 MANGÁ E LITERATURA – DIFERENTES PRÁTICAS DE LETRAMENTO LITERÁRIO.....	52
3. LITERATURA E MULTIMODALIDADES.....	59
3.1 DO SURGIMENTO À VINDA PARA O OCIDENTE.....	73
4. O MANGÁ ENQUANTO ARTE SEQUENCIAL.....	80
4.1 CARACTERÍSTICAS E GÊNEROS DO MANGÁ.....	83
4.2 A NARRATIVA EM QUADRINHOS DE DEATH NOTE 1.....	91
4.3 ANÁLISE DOS CÓDIGOS E IMAGENS.....	99
5 O PERFIL DO LEITOR DE MANGÁ.....	144
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	162
REFERÊNCIAS.....	166
ANEXO.....	171
APÊNDICE.....	173

INTRODUÇÃO

A premissa de que brasileiro não lê, ou lê muito pouco, é recorrente no meio em que vivemos. Constantemente nos deparamos com essas comparações acerca da quantidade de leitura dos brasileiros e de outros povos, nas quais nós, habitantes do reconhecido “país em desenvolvimento”, ocupamos os últimos lugares. É importante salientar que tais comparações devem ser feitas em suas devidas proporções, considerando o lugar que ocupa a educação nesses países e como ela se desenvolve. Mais que isso, é preciso verificar o que, nesse sentido, está sendo considerado leitura, cientes de que o que legitima a leitura no meio em que vivemos, conectado à cultura grafocêntrica, é o foco na linguagem escrita.

Percebemos a cada dia novos gêneros circulando ao nosso redor, por meio das mais diversas mídias que se instalam, se renovam e se modificam. Devido à *internet*, pessoas das mais diferentes faixas etárias, se conectam com o mundo, conhecem novas culturas e entram em contato com novos textos, teclando, escrevendo, lendo uma infinidade de informações. Ou seja, muitas das falas que afirmam que brasileiro não lê podem estar pautadas apenas em alguns tipos de leituras considerados legítimos, sem considerar as outras possibilidades de leitura que um sujeito pode fazer, como é o caso dos mangás.

Mangá, no português brasileiro ou *manga*, no português europeu, é a palavra utilizada para designar as histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês, sendo veiculadas na mídia impressa. A palavra *anime* ou *animê*, no português brasileiro e *animé*, no português europeu, adquire significados diferentes para os japoneses e para os ocidentais. Para os japoneses indica diferentes formas de desenho animado, seja ele estrangeiro ou nacional. Para os ocidentais, refere-se a todo desenho animado vindo do Japão.

Vale explicitar que, embora o foco deste estudo seja os mangás, muitas vezes adicionaremos informações sobre os animês, considerando que essas duas formas ficcionais correspondem a uma unidade em vários de seus aspectos, sobretudo em termos de linguagem e igualdade estética, distinguindo-se apenas por serem veiculadas em mídias distintas: o mangá sendo veiculado na mídia impressa e o animê na mídia digital. Quanto à nomenclatura dos termos, optamos pelo uso do português brasileiro, tendo ambos os vocábulos acentuados, a fim de padronizar a escrita: mangá e animê.

A opção por este estudo parte da constatação de que hoje os quadrinhos japoneses e suas animações no Brasil podem ser considerados leituras correntes. Como coloca Moliné (2004), muitas coisas ocorreram para que um leitor de fora do Japão tivesse em suas mãos um exemplar daquelas estranhas histórias em quadrinhos japonesas, com seu elevado número de páginas impressas em papel de baixa qualidade, semelhante à nossa lista telefônica. Era como possuir uma raridade. O autor complementa que, atualmente, as obras dos principais autores de mangás são traduzidos regularmente para o português, inglês, espanhol, francês, italiano, dentre outros. A animação nipônica está em nossos televisores, DVDs e computadores e grandes convenções e fã-clubes se espalham por toda Europa e nas Américas, caracterizando-se claramente como uma prática corrente de leitura, portanto, uma forma de letramento literário como este trabalho pretende demonstrar.

Assim, levando em consideração a grande repercussão de tais formas ficcionais é que este trabalho se justifica, tendo como objetivo geral compreender como o mangá se constitui enquanto forma ficcional e como se configura enquanto prática de letramento literário.

Sendo assim, pretendemos analisar as características do mangá, como por exemplo, sua divisão em gêneros, o destaque dado aos olhos, geralmente muito grandes e bem definidos, cheios de brilho e carregados de emoção, a linguagem utilizada como texto, a construção da narrativa como traços distintivos e caracterizadores desta forma ficcional.

Para tanto, como objetivos específicos, é necessário que discutamos o conceito de letramento, demonstrando os principais pressupostos adotados pela abordagem sociológica de literatura, tal como apresentados por Escarpit (1969), que abordemos o conceito de letramento literário, além de se apresentar os principais aspectos das teorias acerca da multimodalidade, cultura e *cibercultura*, como delineiam Hall (2006) Lévy (1999) e Canclini (2008) e, finalmente, que estudemos as principais características formais dos mangás auxiliados pelos estudos de Eisner (1999) e McCloud (2000, 2006). Além disso, pretendemos investigar as práticas de leitura efetivadas por leitores de mangá, por meio da aplicação de questionário a informantes selecionados, frequentadores de uma livraria e ponto específico de venda de mangás e objetos do gênero, os permitindo levantar características desse leitor, como sexo, idade e o que lhe agrada nesse tipo de leitura.

Tendo em vista, portanto, este tema e os objetivos pretendidos nesta dissertação, realizamos uma pesquisa exploratória sobre dissertações e teses que abordam o tema mangás e/ou animês e as instituições nas quais tais estudos foram desenvolvidos. Para tanto, fizemos um levantamento junto a páginas de *internet* de órgãos governamentais, jornais, revistas eletrônicas e banco de teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, em paralelo com a leitura de alguns textos teóricos que versam sobre o assunto.

Antes de adentrarmos nosso específico objeto de estudo, os mangás, foi realizada uma rápida pesquisa buscando investigar o processo de leitura no Brasil, e, considerando pesquisas feitas, observar o que os brasileiros leem, a fim de situar, nesse universo, a leitura das histórias em quadrinhos, especificamente dos mangás. Partimos da premissa de que a prática de leitura de mangás vem aumentando, consideravelmente, em nossos dias, e alguns trabalhos que optam por esse terreno para análise começam a ser produzidos. Existem algumas obras impressas, artigos publicados e inúmeras páginas na *internet* que discorrem sobre o assunto, buscando investigar essas formas ficcionais, caracterizar seu público e discutir as práticas de leitura e escrita que envolvem os mangás.

Notamos que embora haja inúmeros textos sobre mangás e animês circulando nos meios digitais, o tema ainda carece de abordagens acadêmicas, sobretudo que possam situá-lo enquanto forma ficcional e, portanto, como prática de letramento literário. Dessa forma, em busca nos *sites* de pesquisa da Capes foram encontrados alguns trabalhos que discutiram o tema.

Vergueiro (2005) em seu artigo “A pesquisa em quadrinhos no Brasil; a contribuição da universidade” discorre a respeito de como o tema vem sendo trabalhado no meio acadêmico. Ele parte do pressuposto que, tradicionalmente, as histórias em quadrinhos foram vistas como objeto menor de pesquisa, considerando a ressalva que os intelectuais universitários sempre tiveram em relação aos produtos de massa. “Há um aumento na necessidade de se apresentarem justificativas convincentes para que os pesquisadores dediquem seu precioso tempo à pesquisa em história em quadrinhos” (p. 16).

O autor destaca que, de certa forma, o Brasil foi pioneiro no estudo dos quadrinhos em âmbito universitário. Na Universidade de Brasília (UnB) foi criada a primeira disciplina de histórias em quadrinhos, ministrada em um curso de graduação de Publicidade pelo professor Francisco Araújo. Também no Brasil teve

início um dos primeiros estudos sistemáticos sobre o tema, sob coordenação de José Marques de Melo, no Centro de Pesquisas de Comunicação Social da Faculdade de Jornalismo Casper Líbero em São Paulo.

Outra referência nacional para a pesquisa sobre o tema, explicitada por Vergueiro (2005), desenvolveu-se na ECA – USP, a partir de estudos sobre produção e editoração de histórias em quadrinhos. Em 1990, foi criado o Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos que, de 1991 a 1993, propiciou o primeiro curso de especialização na área. Ele ressalta que a Sociedade de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom) também se dedica à pesquisa em história em quadrinhos. Em 1995, foi criado o grupo de trabalho *Humor e Quadrinhos*, que oferece espaço para aprofundamento e discussões relacionadas ao tema. No ano de 2002, o nome do grupo foi mudado para *Núcleo de Histórias em Quadrinhos*, coordenado pelo professor Moacyr Cirne.

O autor afirma que de 1970 até hoje foram realizadas grandes pesquisas no tocante ao tema, tanto em dissertações de mestrado, como em teses de doutorado e trabalhos de conclusão de curso. No entanto, Vergueiro (2005) conclui que nem sempre tais atividades de pesquisa recebem da universidade o devido incentivo, o que é prejudicial para os próprios centros de ensino, “que deixam de se beneficiar da ampliação do conhecimento que o processo de análise e o estudo de uma linguagem tão pujante como a dos quadrinhos permite atingir” (VERGUEIRO, 2005, p. 24).

Ao analisar a repercussão do tema no meio acadêmico, evidenciamos a prevalência dos estudos em outras áreas do conhecimento, não especificamente nos estudos literários. Ao buscar informações no banco de dados da Capes, essa constatação se confirma. Entre as oito teses e/ou dissertações encontradas, nenhuma se situa nesta área.

A primeira dissertação, de Marcon (2009), intitulada *O universo anime produzindo vários otakus que vão à escola* está inserida na área da educação, e foi defendida na Universidade Luterana do Brasil, discutindo a escola como espaço de produção de identidades e subjetividades. Machado (2009), em sua tese também na área da educação, *Processos Sócio-educativos dos animencontros: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa*, defendida na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, na linha de pesquisa de processos culturais, instâncias de socialização e educação, lança o olhar para os jovens

inseridos na cultura pop nipônica. Winterstein (2009), em *Mangás e Animes: sociabilidade entre cosplayers e otakus*, da Universidade de São Carlos, disserta sobre o consumo cultural dessas mídias: mangá e animê e o estilo de vida de seus consumidores, inserindo seu estudo no campo da Antropologia urbana. Caneschi (2009), mestre em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, em *Itinerário de um jogo adolescente: uma pesquisa winnicottiana a partir dos desenhos japoneses* aborda o tema da adolescência, discutido sob a ótica da psicologia, a fim de investigar as tribos e entender as novas formas de comunicação e sociabilidade patrocinadas pela leitura de mangás.

Estudos anteriores giram em torno das mesmas temáticas. Wagner RMO (2008) em sua dissertação na área da Educação, intitulada *Educação em animês: aprendendo sobre masculinidades com os Cavaleiros o Zodíaco*, pela Universidade Luterana do Brasil, discorre sobre as representações do masculino no animê. Coelho Junior (2008), por sua vez, em tese na linha da Psicologia social, defendida na Universidade Federal do Espírito Santo e intitulada *Cosplayers no Brasil: o surgimento de uma nova identidade social na cultura de massas* analisa um público específico denominado Cosplayers, caracterizando seu modo de ser e gerar culturas. Cavalcante (2008), por sua vez, escreve a respeito desse novo público consumidor na era da internet, em *Conexões entre o mundo On-line e “a Vida Off-line”: Otakus e a cultura de consumo na Era da Internet*, em trabalho realizado na Universidade Federal do Ceará, na área da Sociologia. Da mesma forma, Neves (2007), em *Os mangás e a reprodução de marcas identitárias dos modos de ser jovem: o novo olhar para a relação entre mídia e educação* disserta sobre a indústria de entretenimento japonesa, os modos de ser jovem e os sentidos produzidos em trabalho realizado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro, na área da educação.

Quando voltamos o olhar para as obras editadas em livros, que discutem o universo das Histórias em quadrinhos, a mesma ausência de estudos sobre o tema na área dos Estudos literários pode ser notada. Os autores dos textos, em sua maioria, têm sua formação em outras áreas, que não a de Letras e/ou Literatura. Por meio de uma rápida observação e breve análise nos artigos reunidos por Luyten (2005) em *Cultura Pop Japonesa*, percebemos a presença de escritores da área de Direito, estudos artísticos, publicidade, ciências da informação, ilustração, comunicação, história e folclore. Ao final de cada artigo, há nota explicativa com

dados do autor, sua formação e atuação, o que nos permite reafirmar que tais estudos são realizados dentro de disciplinas de Ciências sociais, arte, cultura e educação.

Nesse sentido, notamos haver clara ausência de pesquisas sobre o tema na área dos Estudos literários, o que justifica a pertinência deste trabalho, inserido na área de literatura e formação do leitor, focalizando o objeto de estudo – mangás – a partir da ótica dos estudos literários, na medida em que seu objetivo é realizar um estudo dos mangás enquanto forma ficcional e sua recepção enquanto tal por um grupo específico de leitores, configurando-se, portanto, como uma prática de letramento literário.

Tendo como meta o percurso a ser percorrido diante dos objetivos propostos, produzimos esta dissertação em cujo primeiro capítulo expusemos os conceitos de “Literatura”, partindo de sua origem etimológica, passando por sua concepção no bojo das correntes críticas essencialistas que surgiram na Rússia, na Europa e nos Estados Unidos até chegar à sua configuração no interior das correntes sociológicas de análise de origem europeia e brasileira. Apresentamos os plurais enfoques da literatura, objetivando mostrar que tais conceitos são formulados socialmente e historicamente, delineados por instâncias a partir das quais ganham estatuto de literário.

Em seguida, no segundo capítulo abordamos os conceitos subjacentes aos estudos do letramento, tais como, o próprio termo “letramento”, os modelos autônomo e Ideológico de letramento, a distinção entre eventos e práticas de letramento, por meio do estudo de autores brasileiros e estrangeiros, como Street (1984), Barton e Hamilton (2000), Heath (1982), Jung (2003), Kleiman (2004). Assim, buscamos tecer o conceito de letramento literário levando em conta os pressupostos relativos aos estudos literários, sobretudo os das correntes que tratam da figura do leitor, e os postulados que fundamentam o conceito de letramento.

Ainda neste capítulo, apresentamos alguns dados sobre a leitura no Brasil, que nos permitem constatar que as histórias em quadrinhos estão ocupando um lugar de destaque entre os brasileiros. É necessário entendermos como uma cultura oriental pode ganhar contornos tão relevantes dentro de outra cultura. Por isso, no terceiro capítulo, buscamos discutir alguns aspectos sobre cultura, identidade e globalização segundo Hall (2006), visando repensar a modernidade, conhecendo as particularidades do ciberespaço a fim de entendermos a penetração da cultura pop

japonesa em nossas mídias. Como ponderam Lévy (1999) e Canclini (2008), no contexto da globalização patrocinada pelo ciberespaço, surgem novos sujeitos com identidades fragmentadas e costumes diferentes. Desse modo, ao final deste capítulo, buscamos compreender o fenômeno *otaku*, dentro desse universo de mangás e animês, quando se fala em hibridização de culturas.

No quarto capítulo, por sua vez, adentramos o universo ficcional dos mangás, observando sua história desde a origem até a chegada ao Ocidente. Além desta história sumária, o capítulo tem por objetivo realizar um levantamento das principais características desta forma ficcional, abordando aspectos como a ordem de sua leitura, passando pelas especificidades da imagem e códigos nela estabelecidos. Ainda neste capítulo, procuramos entender as formas ficcionais do mangá enquanto arte sequencial utilizando as teorias de Eisner (1989) e McCloud (2000) para análise da narrativa e de suas imagens. A título de exemplificação, optamos pela obra *Death Note*, sendo necessário, neste capítulo, um resumo acerca da trama, para em seguida tratar de seus aspectos narrativos, caracterização de personagens e desenvolvimento da narrativa.

No quinto capítulo, destinado ao estudo da recepção de mangás por um grupo específico de leitores, apresentamos a aplicação de um questionário, por meio do qual procuramos investigar o perfil de leitores de mangás. Para tanto, optamos por aplicá-los em um local específico, ou seja, uma livraria localizada na cidade de Maringá, no Paraná, especializada, como mencionado em seu próprio *blog*, em mangás, *card games*, RPG, HQs, miniaturas oficiais, Gashapons¹, pelúcias, entre outros. A escolha dos sujeitos frequentadores deste estabelecimento se deu porque acreditamos que este seja um local de encontro entre pessoas que apreciam e procuram por alguns dos produtos especificamente lá encontrados, ou pessoas que simplesmente visitam, para conferir as novidades e conversar com quem entende do assunto. Assim, com grande possibilidade, trata-se de um público conhecedor de mangás e de animês, podendo, desse modo, contribuir para que tenhamos um perfil delineado de leitores que efetivamente praticam a leitura desta forma ficcional.

Os dados obtidos pelas respostas dos questionários foram submetidos ao *Software Sphinx Survey 5.1 – versão Léxica*, programa que permite a elaboração de tabelas e gráficos, a partir dos dados nele aplicados, de forma que se torna possível

¹ Gashpons são máquinas japonesas que oferecem, em troca de uma ficha, bonecos feitos de plástico PVC, detalhados e montáveis. Vale ressaltar que a livraria em questão não possui a máquina, mas seus bonecos, destinados à venda.

cruzar dados como, por exemplo, sexo e idade, profissão e escolaridade, dentre outros cruzamentos de duas variáveis, propiciando um olhar mais verticalizado dos dados coletados junto aos sujeitos. Tais recursos são de suma importância para uma melhor visualização do resultado da pesquisa, uma vez que permite realizar um mapeamento mais apurado das possíveis respostas.

Explicitados os objetivos da pesquisa, sua justificativa e seu percurso metodológico, partimos para a exposição do texto no qual se pretende caracterizar o mangá como uma forma ficcional contemporânea cuja interação com os leitores configura-se como prática de letramento literário.

1. LITERATURA ENQUANTO LITERATURA

Discutir a respeito do que é Literatura está longe de constituir unanimidade. Há uma gama de conceitos e definições que se constroem continuamente. Uma pluralidade de enfoques que mudam a partir da perspectiva de quem enuncia. Sendo assim, pensar em uma definição é pensar antes em quem definiu, quando e em face de qual perspectiva, para depois refletir acerca do conceito.

Vale ressaltar que as definições muitas vezes não são suficientes. Pensemos o exemplo da Mitologia Grega, consideramo-la Sagrado ou Literatura? Responderíamos, prontamente, em nosso contexto ocidentalizado, que se trata de Literatura. Todavia, se voltamos à perspectiva daquela época, certamente se definiria como Sagrado. Desse modo, as características estariam no texto ou na perspectiva? Ou ainda, como se pode ter uma definição estável de algo tão variável?

Lajolo (2001) ressalta que literatura não tem uma definição, são tantas e tão diferentes as sugestões, de modo que eleger uma e dispensar todas as outras, seria tarefa simplista demais. Em cada tempo e, dentro de seu tempo, respostas são formuladas pelos diferentes grupos sociais.

De acordo com Aguiar e Silva (1988), a palavra *literatura* deriva do latim *litteratura*. O uso do termo em sua origem designava a capacidade de um indivíduo de saber ler e possuir conhecimento sobre vários ramos do saber. Na língua portuguesa, o termo é encontrado pela primeira vez em um documento datado de março de 1510. Tem sua origem no radical latino *littera*, relacionado à letra, significando a arte de ler e escrever. Nesse período, ressaltam Aguiar e Silva (1988) que o conhecimento de tal conceito estava relacionado à poesia e à eloquência como objetos caracterizados pelo belo. Notamos, assim, o reconhecimento semântico do termo, associado à ideia de beleza, ou seja, a literatura sendo reconhecida por seu caráter estético.

A partir de meados do século XVIII, o sentido de fenômeno estético e de produção artística da literatura foi ganhando consistência. Partindo disso, começam a surgir as primeiras literaturas nacionais, de modo que, ao final deste século, quase todas as nações possuíam uma história literária. Por esse motivo, era comum que se ouvisse, nesse tempo, denominações como *literatura alemã*, *literatura francesa*, *literatura italiana*.

Lajolo (2001, p. 49) evidencia que desde os gregos, as definições acerca da literatura, mesmo que conflitantes, “têm em comum o ‘pedigree’ de sua origem”. A autora tece algumas considerações tradicionais da literatura, esculpidas historicamente: Platão com a imitação da imitação. Aristóteles e a ideia de catarse. A Idade Média com os textos líricos e melódiosos onde a palavra ganha força como forma de simbolizar. A Renascença, marcada por seus sermões engenhosos, literatura de conventos e academias, poemas cheios de trocadilhos e labirintos. O Romantismo com uma nova cultura e uma multiplicação de leitores e jornais, quando a literatura fica mais acessível e seu conceito se aproxima da ideia de transbordamento de uma alma para outra, o que, para Lajolo (2001) parece perdurar até hoje. O Realismo, por sua vez, cercado pelo barulho da industrialização, caracterizando a literatura como o retrato de uma sociedade.

Em resumo, Lajolo (2001) faz o balanço do percurso percorrido:

Quase todas as concepções de literatura que se sucederam ao longo do século XIX parecem ter compartilhado, em doses maiores ou menores, a crença na transparência da linguagem. Embeber-se e fazer embeber em sentimentos, transmitir emoções, amarrar-se em verdades científicas do tempo, fazer o sentido emergir de contornos claros e realçados por torrentes de luz que destacam massas e volumes... (LAJOLO, 2001, p. 103).

Para Culler (1999, p. 37), a relação dos leitores com a literatura se dá de um modo diferente, por ter esta uma relação especial com o mundo, isto é, uma relação ficcional. Para ele, a obra literária é um evento linguístico capaz de projetar um mundo ficcional que inclui falantes, atores, acontecimentos e um público implícito. Logo, é ficção, é criação e recriação ao mesmo tempo, é uma produção escrita capaz de criar uma verdade e interpretar a vida com o auxílio da palavra. Nesse sentido, o campo semântico da palavra literatura é bastante amplo. Pode-se considerar literatura a arte da criação de textos ficcionais, e também a arte de estudar esses textos. Pode ser entendida, ainda, como a arte de ler e escrever bem, e, além disso, um conjunto de saberes específicos de alguma área, como a bibliografia de um campo científico específico, podendo-se falar em literatura de matemática, de economia, de moda, médica, dentre inúmeras outras.

Segundo Ferreira (1986, p. 1040), a literatura diz respeito à arte de compor ou escrever trabalhos artísticos em prosa ou verso; é o conjunto de trabalhos literários

de um país ou de uma época; é qualquer dos usos estéticos da língua; é irregularidade, é ficção. Essa definição nos permite sistematizar uma ideia comum, quer seja no saber acadêmico, no saber popular, ou no dicionarizado, ou seja, a ideia de literatura enquanto arte oral ou escrita ficcional capaz de recriar a linguagem, em versos ou em prosa. O que, de alguma forma, está ligado à ideia da produção de beleza em um texto, no seu sentido estético, sendo literário, ainda, um texto que provoque um efeito de prazer, de fruição, naquele que o recebe: o leitor.

Como vimos, esse conceito, que leva em consideração a literatura enquanto criação artística, nem sempre foi tão evidente. Zappone e Wielewicki (2005) reforçam que tal conceito foi e é construído dentro de um processo histórico e social, simultaneamente. As autoras complementam que o conceito de literatura, como é conhecido hoje, foi delineado por meio de um processo de especialização que partiu da ideia de literatura enquanto conjunto de obras impressas, passando pela formação do gosto e da sensibilidade, chegando ao aspecto criativo e imaginativo, elementos até hoje considerados fundamentais nos textos tidos como literários. Chegando a esse nível de especialização, o problema passou a ser o da delimitação dos parâmetros utilizados para atribuir valor estético e criativo aos textos. Afinal, o problema central em termos de definição da literatura incide no *como* valorizar os textos partindo desses critérios de dimensão imaginativa e estética. Isso foi uma missão entregue à crítica, atividade edificada sobre um alicerce burguês.

Para Zappone e Wielewicki (2005), cabe à crítica o papel de julgar esse valor estético e criativo, sempre por meio de critérios de seleção, tendo em vista que nem tudo o que é literatura imaginativa, pode ser literatura, ao mesmo tempo em que nem tudo o que é belo, é imaginativo. Essa reflexão nos faz perceber a imprecisão e a dificuldade de se definir em um conceito o termo literatura, por si só instável e dependente do seu contexto histórico-social.

Lajolo (2001) ressalta que gravita, ainda, em torno da noção de literatura a aura que sacramentava seus usos antigos. Literatura e escrita são velhas parceiras, em um jogo no qual a escrita vale muitos pontos. Saber ler e escrever constitui marca de distinção e de superioridade em nossa tradição cultural, principalmente antigamente, quando literatura significava domínio das línguas clássicas, erudição, conhecimentos gramaticais, dentre outros.

Muita gente [...] torce o nariz ao ouvir dizer que emepêbê é poesia... A telenovela, irmã caçula da radionovela faz parte dos excluídos da literatura oficial, bem como a literatura infantil, a fotonovela, a história em quadrinhos. A literatura desconfia de tudo o que não é escrito ou de tudo que ao escrito acrescenta outros códigos (LAJOLO, 2001, p. 31).

Como afirmam Zappone e Wielewicki (2005), antes de 1800, a literatura era utilizada para designar textos escritos ou conhecimento acerca de grandes obras, sendo sinônimo de pessoas que tinham conhecimentos em várias áreas do saber, diferentemente do conceito concebido aqui, que reconhece a literatura como escrita imaginativa, como criação artística específica, e que começou a ser utilizado a partir de meados do século XVIII, e mais precisamente aplicado no século XIX. Escarpit (1969) explica que, por volta de do ano 1800, a dimensão social da literatura ganha consistência, devido aos progressos culturais e técnicos que acentuaram a gratuidade e a necessidade literária dos consumidores. Além disso, fatores como a invenção da imprensa, o desenvolvimento de uma indústria do livro, a diminuição do analfabetismo e o aprimoramento das técnicas audiovisuais contribuíram para disseminar a literatura.

Zappone e Wielewicki (2005) explicam que as tentativas de definição da literatura continuaram ganhando novo tom, a partir do século XIX e início do século XX, por buscarem definir o termo como objeto concreto e observável. Desse modo, surgem propostas que definem a literatura enquanto um “conjunto de textos portadores de características que corresponderiam à sua literariedade” (p. 22).

Para Culler (1999, p. 35), segundo a perspectiva estruturalista, teriam “valor” os textos possuidores de *literariedade*, definida como a “organização da linguagem que torna a literatura distinguível da linguagem utilizada para outros fins”. Tal determinação parece simples, contudo, Culler (1999, p 36) afirma que “nem toda literatura coloca a linguagem em primeiro plano, e a linguagem colocada em primeiro plano não é necessariamente literatura”. O autor assevera que, às vezes, o objeto possui traços que o tornam literário, mas muitas vezes, é o contexto que o faz ser tratado ou não como tal. Assim sendo, podemos refletir acerca de livros, designados como literatura de massa, que constantemente aparecem em reconhecidas listas, como os mais vendidos, circulam no meio eletrônico e preenchem prateleiras de livrarias. Para seus leitores, esses contextos revelam serem tais obras, literatura, sem longas discussões. No entanto, o que é necessário ressaltar é que as questões

de literariedade ou de efeito estético se restringem à crítica literária, à academia, às instituições de ensino e seus leitores.

Escarpit (1969) afirma ser relevante compreender que escrever é uma profissão, ou pelo menos uma atividade lucrativa exercida em um quadro de sistemas econômicos, cuja influência sobre a criação é inegável. Chama a atenção, também, para o fato de o livro ser um produto manufaturado, distribuído comercialmente e, portanto, sujeito à lei da oferta e da procura. Finalmente, entende que a literatura é entre outras coisas, mas de uma forma incontestável, o ramo da produção da indústria do livro, do mesmo modo que a leitura é seu ramo de consumo.

Segundo Escarpit (1969), graças à invenção da imprensa, ao desenvolvimento de uma indústria do livro, à diminuição do analfabetismo e, mais tarde, à ação de técnicas audiovisuais, a leitura e o acesso a livros, que eram privilégio de uma aristocracia de letrados, tornam-se ocupação cultural de uma elite relativamente aberta e, mais tarde, meio de promoção intelectual das massas, como acontece até hoje. Dessa forma, Escarpit (1969) entende a literatura como “fato literário”, pois este abarca inúmeras instâncias, que vão desde o ato criativo do autor, os agenciamentos de sua obra por editores/ editoras, a sua confecção material, sua inserção enquanto bem de consumo, até os usos que dela fazem os leitores. A abordagem da literatura enquanto fato social proposta pelo autor é bastante fértil, pois permite construir um conceito de literatura no qual o conjunto de textos considerados literatura é visto sob uma perspectiva histórica e social de forma que são desvendados os percursos por meio dos quais os textos literários são selecionados como tais e os mecanismos de disseminação de seu valor literário na malha social. Nitidamente, Escarpit (1969) evidencia os vários agentes desses processos, que abarcam desde os autores, editores, as forças do mercado, a crítica literária, as instituições escolares até chegar aos públicos.

Lajolo (2001) ressalta que sem ter chances de retornar, a literatura ingressa no reino da mercadoria com uma infinidade de autores e obras, de modo que a literatura do século XIX pode ser caracterizada como plural, marcada por histórias que falam diferentes línguas e efeitos, sendo palco para a manifestação de diferentes grupos sociais. Assim, novos espaços, novos produtos, novos leitores movimentam o setor livreiro.

Lajolo (2001) assevera que os produtos oriundos desses novos espaços têm tanto o direito ao selo de literatura quanto os raros e belos livros encadernados em couro e enfeitados em dourado. A autora afirma que não é o aspecto físico daquilo que lemos o responsável por determinar o que é e o que não é literatura.

Para Eagleton (1983, p.11) “a definição de literatura fica dependendo da maneira pela qual alguém resolve ler, e não daquilo que é lido”. Percebemos que caberia ao sujeito, com seus respectivos modos de sentir, suas crenças e valores, estabelecer o que para ele seria literatura. Fala-se de um processo subjetivo, subjacente das ideologias pessoais de cada indivíduo e conseqüentemente oriundo das práticas de leitura com as quais este indivíduo se relacionou durante sua vida.

Partindo disso, pode-se depreender que a noção daquilo que é literário depende da maneira como as pessoas estabelecem contato com o escrito e com os eventos de letramento literário. Desse modo, a noção de literatura se construiria por sua relação com o social, sendo determinada segundo as “regras do jogo social” do qual os sujeitos participam, acercados por condições econômicas, culturais e históricas específicas.

No Brasil, Lajolo e Zilberman (1991) consideram a literatura como uma prática social muito específica de escrita e leitura, existindo, portanto, menos como um conjunto de textos fechado do que como um conjunto de práticas sociais. Para elas, a literatura é:

prática que supõe a existência de um texto que recebe o atributo de literário, supõe, aquém e além dele, uma rede, cujas malhas, menos ou mais cerradas, proporcionam intercâmbio entre diferentes esferas, instâncias, formações, tecnologias, saberes, instituições e projetos que integram e delimitam o campo onde um texto se literaliza ou desliteraliza (LAJOLO; ZILBERMAN, 1991, p.9).

Para explicar como entendem que o conceito de literatura é formulado socialmente e historicamente dentro de um campo, as autoras procuram delinear as instâncias a partir das quais os textos ganham estatuto de literários. Mencionam que, no contexto de sociedades modernas, esses vários agentes e/ou instâncias atuam conjuntamente e são responsáveis pelo estabelecimento do conjunto de textos que será considerado literatura.

Uma primeira instância mencionada pelas autoras refere-se à tecnologia de produção e distribuição dos produtos impressos, ou seja, a literatura precisa de um suporte material que, historicamente, foi construído a partir do uso da prensa, emoldurando a literatura enquanto um produto impresso, sendo, portanto, os impressos “portadores legítimos de textos escritos” (LAJOLO e ZILBERMAN, 1991, p. 9).

Ademais, além desse sistema escrito, para que um texto se torne literário, as autoras ressaltam a necessidade de outra instância: o sistema de comercialização e distribuição dos objetos impressos, campo de atuação das editoras e distribuidoras de livros que fazem ponte entre escritores/ textos e seus públicos, estabelecendo as relações econômicas que cercam o fenômeno literário, como salientam as autoras: “Satisfazendo ou criando a demanda de um contingente de consumidores, tais instâncias, de cunho privado ou público, mobilizaram um mercado e transformaram a literatura em mercadoria” (LAJOLO; ZILBERMAN, 1991, p.9).

Sendo um produto de consumo presente num campo onde as relações econômicas são vitais, a existência da literatura depende fortemente de um sistema legislativo que possa regular o “funcionamento das diferentes e sucessivas etapas do processo econômico” que envolve a criação/produção e consumo da literatura. Assim, o sistema legislativo refere-se às normativas (leis, normas etc.) que regulam aspectos que vão da importação/produção de papel, implantação de parques gráficos, fixação de direitos autorais e de remuneração de outros agentes envolvidos no processo de produção de obras escritas.

Ao mesmo tempo, a literatura só se constitui enquanto tal se houver um sistema educacional voltado para a formação de públicos leitores, ou seja, capazes de interagir com os textos escritos. Nesse sentido, só há literatura se houver quem possa lê-la. Dessa forma, a escola cumpre duplo papel: ao mesmo tempo em que capacita o leitor para interagir com o texto, ensina quais práticas de leitura são pertinentes para o acesso e compreensão do texto literário. Também faz parte do papel do sistema educacional difundir o valor literário, balizado pelos critérios do estético e da fruição, construídos, evidentemente, a partir de pressupostos burgueses.

Finalmente, Lajolo e Zilberman (1991) consideram como imprescindível a presença de formação discursiva coesa e unitária capaz de legitimar como literário

certos textos. Para ser literatura, um texto carece de um certificado de identidade, emitido por vozes, que falam a partir de seu lugar de poder. Essas vozes discursivas são capazes de atribuir a esses textos características autônomas e autossuficientes, de identificar marcas de seu desenvolvimento histórico, de proclamar sua universalização ou sua instabilidade e incompletude, certificando, pois assim a identidade de tais textos. Lajolo (2001) reitera que para que um texto seja considerado Literatura, e aqui com letra maiúscula, é preciso ir além da interação entre autor e seus leitores. A literatura precisa ser proclamada, e, essa função, de proclamá-la, cabe apenas aos canais competentes. Esses canais atuam como uma espécie de cartório que reconhece e autentica as firmas, conferindo valor ou afirmando a natureza artística e literária de uma obra:

Para que uma obra seja considerada parte integrante da tradição literária de uma dada comunidade ou tradição cultural, é necessário que ela tenha o endosso dos canais competentes aos quais compete a literalização de certos textos, isto é, a proclamação de um texto como literatura ou não literatura (LAJOLO, 2001, p. 18).

Esses setores especializados, responsáveis pela literalização ou não dos textos são identificados por Lajolo (2001) como os intelectuais, os professores, a crítica, o *merchandising* de editoras de prestígio, os cursos de Letras, os júris de concursos literários, os organizadores de programas escolares e leituras para vestibular, as listas de obras mais vendidas, dentre outros. São vozes nitidamente institucionalizadas, algumas bem reconhecidas, como a Academia Brasileira de Letras, outras menos, aparecendo em uma revista universitária ou associação de professores, ou em notas breves de editoras de livros. Para Lajolo (2001, p. 19), “a escola é a instituição que há mais tempo e com maior eficiência vem cumprindo o papel de avalista e fiadora do que é literatura”, atuando como principal responsável por consagrar e desqualificar obras e autores.

Ao aderirmos as propostas de Lajolo e Zilberman (1991) e de Escarpit (1969) que propõem compreender a literatura a partir dos aspectos sociais e históricos que a delimitam, entende-se, nitidamente, haver uma delimitação do que é e não é literatura que permanece, mesmo que para o leitor comum tais questões sejam indiferentes. O fato é que a Literatura, ou as Literaturas, ‘de verdade’, aquelas com letra maiúscula, estão relacionadas à questão do poder, instauradas em um

processo de escolhas e exclusões de obras, processo para o qual concorrem várias instâncias como mencionado anteriormente. Um processo dicotômico que classifica e separa a 'grande' literatura, das outras 'menores', as 'boas' das 'ruins', que impõe critérios de valoração e que certamente tem seu valor.

Esse entendimento é necessário para que compreendamos nosso próprio sistema de ensino. Embora existam na sociedade vários meios de se propagar a leitura, a literatura e o letramento, quando se pensa na escola, esses meios se reduzem a um objeto, o livro, mais especificamente o livro didático.

Na sociedade como um todo, o contato com o livro está relacionado a questões de poder. O acesso a esses materiais ainda está diretamente relacionado ao nível econômico do indivíduo. Dessa forma, é a burguesia, detentora do poder econômico, que dita e controla o que vem a ser cultura e também literatura. Nessa perspectiva burguesa, aquelas pessoas destituídas de poder econômico estariam impossibilitadas de adquirir cultura, e, por consequência, de adquirir literatura.

Essas informações se tornam sem fundamento quando se considera que os bens culturais, a arte como um todo, pode emergir de outros meios, não só daqueles determinados pela burguesia, por exemplo, família, escola, comunidade podem determinar o que será aprendido como arte.

Devido ao fato de os conceitos de literatura assim como de cultura terem sido erigidos no seio e com os valores da burguesia, há uma nítida desconsideração, por parte da escola, das outras práticas de leitura vivenciadas pelo aluno fora do espaço escolar. Cinema, rádio, televisão, *internet*, *best-sellers*, histórias em quadrinhos, vídeos-clipe, histórias que se ouve contar inserem o leitor no universo ficcional, antes mesmo de ele chegar à escola. No entanto, o conceito de literatura veiculado na escola, na crítica, nos livros didáticos se afasta da concepção de literatura como um fato social, ou da ideia de letramento literário:

Para isso é preciso desmistificar a literatura, libertá-la dos seus tabus sociais, penetrando no segredo de sua potencialidade. Quando tal suceder será talvez possível reconstruir, não a história da literatura, mas a história dos homens na sociedade, mediante o diálogo dos criadores de palavras, de mitos e de ideias com os seus contemporâneos e a posteridade, o que atualmente nós designamos por literatura (ESCARPIT, 1969, p. 213).

Uma vez que se reconheça a existência de outras práticas de letramento literário, a potencialidade da literatura pode ser destacada. Lajolo (2001) cita outros suportes para o literário, as fitas, discos, CDs, CD ROMs, vídeos, DVDs, aos quais, hoje, poder-se-ia acrescentar os *softwares* de jogos eletrônicos, *Bluerays*, *tablets*, *sites*, *homepages*, hipertextos, *e-books*, etc.

Tal reconhecimento nos leva a perceber a necessidade de se compreender o conceito de letramento literário para além do texto, e da relação do leitor com ele, especificamente durante o ato de leitura. Objetivamos compreender de que forma tal articulação pode se relacionar com o conceito de Letramento, a ser apresentado no próximo capítulo, para a elaboração de conceito de Letramento Literário.

2. LETRAMENTO E EDUCAÇÃO LITERÁRIA

Antes de pensarmos o letramento literário, é imprescindível que se faça um levantamento teórico sobre a origem do termo letramento, bem como sobre sua distinção da alfabetização, preservando a peculiaridade de cada um desses processos. É curioso que tenha surgido, em várias partes do mundo, a necessidade de nomear as práticas sociais de leitura e escrita. Quando se pensa no uso do termo *letramento* no Brasil, pode-se fazer referência ao *illettrisme* na França, à *literacia* em Portugal, e ao fenômeno que da palavra *literacy*, já existente nos Estados Unidos.

Nos países desenvolvidos, essa preocupação com as práticas sociais de leitura surgiu a partir da constatação de que a população, embora alfabetizada, não dominava efetivamente as habilidades de leitura e escrita necessárias para participarem efetivamente das práticas sociais e profissionais que envolviam a língua escrita. No caso desses países, pode-se notar que os problemas não surgiam do não saber ler e escrever, mas do não dominar as competências de uso da leitura e da escrita, o que dificultava a inserção dos indivíduos no meio social e profissional.

No Brasil, o movimento ocorreu de forma singular. O conceito começou a ser discutido partindo de questionamentos do conceito de alfabetização, ou seja, percebeu-se a importância do uso competente da leitura e da escrita durante a aprendizagem no processo inicial de ler e escrever. Talvez seja por isso que no Brasil os conceitos de alfabetização e letramento muitas vezes se entrelaçam, se superpõem e se confundem.

Diversos autores que tratam o tema procuram em suas obras elucidar essa miscelânea de conceitos, partindo da extensão do conceito de alfabetização. Hoje, entende-se por alfabetizado, aquele indivíduo que domina as técnicas ou a tecnologia da escrita e da leitura, podendo ou não exercer práticas de leitura e escrita. Essa definição acaba indo em direção a outro conceito, o qual se denomina letramento.

De uma mesma palavra, *letramento*, emergem várias reflexões, pois o termo focaliza as mais diversas situações cotidianas de leitura, escrita e oralidade. Além disso, as práticas de letramento ocorrem em vários contextos, não somente no ambiente escolar.

Sendo um conceito fundamental para esta pesquisa, buscar-se-á realizar um levantamento teórico sobre termo letramento, a abrangência do fenômeno, as

práticas e os eventos sociais nos quais se configura. Tudo isso servirá de referência para refletirmos sobre letramento literário.

2.1 LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: DISCUTINDO CONCEITOS

Quando se pensa na palavra *Letramento*, em sua essência, é imediata a ligação que se faz de que o sufixo *mento* dá a ideia de ação ao vocábulo oriundo do prefixo latino *littera*, que significa *letra*. Assim, é possível voltar ao sentido que a palavra nos remete, ou melhor, ao ato de se tornar letrado, isto é, ser capaz de utilizar socialmente as práticas de leitura e escrita aprendidas.

Atualmente, quando se pensa em educação, é comum que se faça menção ao termo letramento, sem que, no entanto, haja uma compreensão mais aprofundada sobre ele. Durante muito tempo, teóricos da área da educação bem como da linguística, mantiveram-se preocupados com a questão da alfabetização, entendendo-a como a competência do indivíduo com relação ao uso da leitura e da escrita, ou seja, era do interesse dos estudiosos verificar como a leitura acontecia no plano individual e não quais os efeitos que tais práticas podiam acarretar nos indivíduos e na sociedade como um todo.

Essa outra preocupação relacionada aos efeitos dos usos da escrita é que possibilitou o desenvolvimento dos estudos sobre o letramento. Tal conceito começou a ser utilizado nos meios acadêmicos, visando uma tentativa de separação entre o impacto social da escrita e os estudos sobre alfabetização. Esse fato passou a ser tema de pesquisa para estudiosos estrangeiros como Scribner e Cole (1981), Gee (1994), Street (1984), Heath (1982), Barton e Hamilton (2000). Os três primeiros, especificamente, apontaram por meio de suas pesquisas que o tipo de habilidade de um indivíduo em relação à escrita depende da prática social na qual este é engajado e não do desenvolvimento de apenas habilidades técnicas e cognitivas, como pressupõem os estudos sobre alfabetização.

O estudo de Heath (1982), por exemplo, pôde demonstrar que em certas classes sociais, as crianças são letradas por possuírem estratégias orais de letramento, que podem ser desenvolvidas antes mesmo de a criança ser alfabetizada. Barton e Hamilton (2000), por sua vez, também consideram o letramento como uma atividade social que pode ser descrita em termos de práticas e eventos sociais.

No Brasil, o termo letramento integra há pouco tempo o discurso de especialistas das áreas de educação e de linguística. Foi na segunda metade do século passado, mais especificamente em 1986, que o termo letramento surgia no cenário educacional brasileiro, no estudo de Kato (1992) *O aprendizado da leitura*.

Segundo Soares (1998), letramento é uma palavra recém-chegada ao vocabulário da Educação e das Ciências Linguísticas. De acordo com o dicionário Houaiss da Língua Portuguesa:

São atribuídos três significados ao termo: 1. Representação da linguagem falada por meio de sinais; escrita. 2. Alfabetização ('processo'). 3. (década de 1980) conjunto de práticas que denotam a capacidade de uso de diferentes tipos de materiais escritos (HOUAISS, VILLAR, 2001, p.1474).

Percebemos, em um primeiro momento, que os sentidos atribuídos ao termo ainda são um pouco confusos e variados, podendo ser entendido como o simples processo de alfabetizar, como a representação escrita da fala, ou ainda, como sendo as práticas de uso de materiais escritos.

Soares (1998) remete-se à palavra inglesa "literacy", que quer dizer pessoa educada, capaz de ler e escrever. Nessa concepção, entende-se que existe uma ligação entre alfabetização e letramento, e mais, permeia a ideia de que a primeira seja um pré-requisito para que o letramento ocorra. A autora distingue ambos ao considerar a alfabetização como a aquisição do código da leitura e escrita pelo sujeito, e letramento, como a apropriação do uso social da leitura e escrita.

Nesse sentido, poderíamos afirmar que um sujeito, para ser letrado precisa no mínimo, ter adquirido a tecnologia de ler e escrever, ou seja, ter sido alfabetizado, logo, pessoas sem essa tecnologia, os "analfabetos" seriam, diretamente, também iletrados. Essa referência é um tanto quanto polêmica e perigosa, pois muitos teóricos afirmam que em uma sociedade, tal como a nossa, marcada pelo avanço científico e tecnológico repleto de códigos escritos, é impossível existirem pessoas iletradas.

Soares (2000) considera que letrar é mais que alfabetizar. É ensinar a ler e a escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno. Por alfabetização, compreendemos o ato de tornar alguém apto a desenvolver uma tecnologia da escrita e da leitura (codificação e

descodificação), o que envolve o treino de habilidades motoras no uso de instrumentos como lápis e caneta, para escrever, por exemplo.

A alfabetização relaciona-se, portanto, à “tecnologia do escrever”. Essas maneiras de se elaborar a escrita podem ser diferentes de acordo com o suporte do texto. “Escrever em um papel implica em uma tecnologia de escrita ao passo que escrever em um teclado de computador, envolve, certamente, outra tecnologia” (ZAPPONE, 2007, p. 2).

Atualmente, parece que a distinção entre alfabetização e letramento ganhou contornos mais bem delineados. A discussão acerca do letramento vem crescendo com maior florescência nas duas últimas décadas. Os resultados dessa discussão apontam duas vertentes. De um lado, a alfabetização, mais centrada no indivíduo, na sua capacidade de ler e escrever; de outro, o letramento, preocupando-se mais com o impacto da escrita sobre um grupo social, bem como seus reflexos na sociedade.

Tfouni (1995) pondera que enquanto a alfabetização se ocupa da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócio históricos da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade. Dentro disso, cabe aos estudiosos do letramento, discutir, por exemplo, quais as mudanças significativas que ocorrem em uma sociedade quando esta se torna letrada, ou ainda estudar o caso de grupos não alfabetizados cujo conhecimento e cultura são perpassados por valores de uma sociedade letrada.

Nesse sentido, Soares (2000) acrescenta que o termo alfabetização foi ampliado, pois hoje não basta apenas ler e escrever, mas sim fazer uso da leitura e da escrita e envolver-se com suas práticas. Nas palavras de Marcuschi (2001, p. 21), letramento “é um processo de aprendizagem social e histórica da leitura e da escrita em contextos informais e para usos utilitários, por isso é um conjunto de práticas, ou seja, ‘letramentos’ [...] Distribui-se em graus de domínios que vão de um patamar mínimo a um máximo”.

A escolarização é uma prática formal e institucional de ensino que visa a uma formação integral do indivíduo, sendo que a alfabetização é apenas uma das atividades da escola. A escola tem projetos educacionais amplos, ao passo que a alfabetização é uma habilidade restrita (MARCUSCHI, 2001, p. 22).

Nessa perspectiva, não são considerados apenas os sujeitos alfabetizados, com maior ou menor grau de escolarização, mas também todos aqueles afetados direta ou indiretamente pelo uso que fazem da escrita em seu meio sociocultural, inclusive os analfabetos, o que não justificaria a existência, nas sociedades modernas, de indivíduos com grau zero de letramento. Um sujeito que vive numa comunidade letrada, mesmo não sendo efetivamente alfabetizado, faz, de alguma forma, uso da contribuição que a escrita impõe em seu meio social. Daí que se admite a existência, sim, de graus de letramento e da existência de pessoas não alfabetizadas, mas que possuem certos graus de letramento.

Como a escola é considerada uma das maiores agências de letramento, quanto maior for a escolarização do indivíduo, maior também poderá ser considerado seu grau de letramento. Todavia, o que vai ratificar seu elevado grau de letramento, será sua capacidade de usar os conhecimentos que envolvam a escrita de modo a facilitar sua vida na sociedade e de usufruir dos benefícios que os resultados da escrita permitem em seu meio social.

O dia-a-dia das sociedades letradas mostra continuamente eventos e práticas de letramento vividas por indivíduos não alfabetizados. Alguns exemplos do nosso cotidiano surgem ao observar indivíduos que não sabem ler, mas que sabem discernir o ônibus apropriado para sua rota, ou que manipulam sem dificuldade a moeda corrente. Não são raros os indivíduos que, ao escutarem a leitura de um texto escrito, conseguem interagir com ele, ou mesmo crianças que escutam histórias lidas pelos pais e, mesmo sem conseguir ler, são capazes de reproduzir com criatividade o que estava escrito. Existem, ainda, exemplos de cidadãos tidos por analfabetos que vivem expostos a textos bíblicos e a sermões na língua culta. Muitos conseguem articular uma linguagem repleta de termos e construções elaboradas devido à interação com o meio no qual estão inseridos.

Tendo em vista essas pequenas cenas da vida real, é fácil entender que mesmo sem um grau elevado de escolarização, as pessoas podem ter um grau elevado de letramento, desde que em seu convívio social tenham estado sujeitas a práticas de letramento. Percebemos, também, a importância do contexto cultural e social no qual o indivíduo está imerso, visto que sua influência direta com o letramento é nítida.

No que diz respeito à definição específica do termo, letramento, podemos também recorrer à definição apontada por Kleiman (2004), que tece algumas considerações, baseando-se nos conceitos de Scribner e Cole (1981):

Podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia em contextos específicos, e para objetivos específicos (KLEIMAN, 2004, p.19).

As ideias de Kleiman (2004) parecem elucidar o conceito de letramento, se as observarmos com vagar. Ao referir-se ao conjunto de práticas, podemos entender que letramento envolve as mais variadas ações que os indivíduos realizam, desde, por exemplo, uma ida ao supermercado, a participação em um culto, missa, ou evento religioso, uma reunião escolar etc. No entanto, em sua fala, Kleiman (2004) se refere às práticas que envolvem o uso do texto escrito, englobando ações que são realizadas em uma interação social mediada pela escrita. Desse modo, podem ser tidos como exemplos as mais variadas leituras: textos bíblicos, jornais, trechos de livros, receitas; a escrita de bilhetes, cartas, e os mais diversos gêneros textuais²; escrever, assistir filmes, desenhos animados, videoclipes que necessitem de legenda. Vale ressaltar que o termo “práticas sociais” faz referência a ações que são realizadas em nossa interação social e que envolvem, de algum modo, a escrita.

Na citação em análise, Kleiman (2004) ainda assevera que a escrita utilizada nessas práticas sociais aparece como tecnologia, enquanto sistema simbólico, ou seja, a escrita deve ser utilizada para simbolizar algo, significando ideias e fatos e abarcando aspectos tecnológicos, ou seja, prescinde de uma tecnologia para sua veiculação. Por fim, a autora sinaliza que tais práticas ocorrem em contextos específicos, com situações demarcadas e para objetivos também específicos.

Nesse sentido, quando se entende que o letramento abarca não tão somente um indivíduo, mas toda a sociedade, pode-se inferir, como já mencionado, que existem inúmeras práticas sociais, nas quais o texto media situações de interação.

Na escola não seria diferente. Kleiman (2004) explica que as práticas escolares configuram apenas um modelo de letramento entre aqueles praticados pelos indivíduos. Essa agência é a principal instituição que se encarrega de

Segundo Marcuschi (2003), os gêneros textuais são fenômenos históricos, vinculados à vida cultural e social, são, portanto, entidades sócio discursivas e formas de ação social em qualquer ação comunicativa. Essa definição da linguística nos permite utilizar a palavra gênero textual para designar os textos encontrados em nosso cotidiano, que apresentam características sócio comunicativas.

introduzir o indivíduo no mundo da escrita. Por sua vez, esse fato ocorre levando-se em consideração apenas um tipo de prática, a alfabetização, o processo de aquisição de códigos, que avalia a competência individual necessária para a promoção do indivíduo dentro da escola. Essa ideia aprofunda outro tema acerca do nosso assunto: os modelos de letramento, que nos permitem refletir sobre as práticas de leitura e escrita efetuadas no espaço escolar e outras realizadas em fora desse ambiente.

2.2 LETRAMENTO E ESCOLA: MODELO AUTÔNOMO, IDEOLÓGICO

Quando se fala em letramento e seus modelos, é comum que se faça menção aos termos *práticas* e *eventos* de letramento, sendo necessário distingui-los. A esse respeito, Street (1984) tece algumas considerações. Nos *eventos de letramento*, a escrita é parte constitutiva das interações dos participantes e de suas estratégias interpretativas. As *práticas*, por sua vez, consideram os comportamentos exercidos pelos participantes em um evento de letramento, incluindo as concepções culturais e sociais que o configuram e que dão sentido aos usos de leitura e escrita naquela situação específica. Dessa forma, notamos que as práticas são um pouco mais abrangentes, visto que os elementos contextuais são seus constituintes.

Podemos inferir que o letramento é um fenômeno muito amplo para ficar restrito ao espaço escolar. No entanto, é fato preponderante que a escola é um lugar privilegiado onde se efetuam inúmeras práticas de letramento, envolvendo muitos tipos de usos da escrita e, por isso, torna-se ambiente passível de observação.

Percebemos que muitas das práticas realizadas na escola estão ligadas a um tipo de letramento, a alfabetização. Neste espaço, muitas vezes, há uma preocupação com o processo de aquisição de códigos e o desenvolvimento de certas atividades cognitivas. Na maioria dos casos, não se atenta para os efeitos de sentido dessas práticas na vida dos alunos, já que, segundo Street (1984), a maior parte das atividades com a escrita propostas neste ambiente são feitas com base no texto escrito.

Pensando nisso, Street (1984) contrapõe dois modelos de letramento: o autônomo e o ideológico. O *modelo autônomo* é construído pelo autor a partir da observação do modo como a escola concebe a escrita. A característica da

autonomia está ligada ao fato de a escrita ser vista como um produto completo em si mesmo, isto é, o sentido do texto está corporificado nele próprio. Mais que isso, o texto escrito é possuidor de uma lógica interna e retém o poder de fixação de conteúdos, independente do contexto de sua produção. Tal fato ocorre visto que o modo como as palavras são articuladas é que fundam a lógica da escrita e, por conseguinte, as palavras trazem em si mesmas um significado nelas existente.

Sendo assim, no modelo autônomo de Street (1984), a oralidade e a escrita são descritas como práticas dicotômicas, de modo que se tende a valorizar mais a escrita e os grupos que a possuem.

Dessa forma, a escrita é vista como um bem em si mesma, aprendida por meio do uso em todos os contextos, o que estará diretamente ligado ao progresso, civilização e mobilidade social. Partindo desses pressupostos, qualquer indivíduo poderia ter o mesmo desempenho na aquisição e no uso deste recurso social independentemente de seu contexto sociocultural, o qual se sabe, pode favorecer ou dificultar tal domínio.

Nesse modelo de ensino, as atividades de leitura e escrita propostas pela escola são realizadas com base nos textos, não valorizando tanto a oralidade, pois a interação oral é elaborada de forma bem diferente da interação escrita, sem muitas negociações de sentido. Assim, o educando, quando chega à escola, acaba se deparando com modelos de exercícios não tão frequentes no seu contexto de vida real, pois antes do período de escolarização, os alunos se mostram mais habituados a falar do que escrever.

Fora do espaço escolar, entretanto, podemos observar outras formas de letramento, ou seja, outros usos da escrita em contexto diversos como os da família, de comunidades religiosas, do ambiente de trabalho das pessoas, de associações ou clubes, das relações sociais etc.

Ao observar esses diferentes modos de letramento, Street (1984) procurou mostrar que todas as práticas de letramento são consequências das estruturas de poder e da cultura da sociedade na qual o indivíduo se situa. Nesse sentido, as práticas de letramento mudam segundo o contexto em que se desenvolvem. Para caracterizar essas outras práticas de letramento, Street (1984) nomeou o modelo ideológico de letramento, considerando que os significados que a escrita assume para os grupos sociais dependem do contexto e das instituições onde a escrita foi adquirida.

Para o autor, os sentidos de um texto não estão materializados em sua forma, mas dependem dos contextos e das instituições em que a escrita é adquirida e praticada. Portanto, tal modelo é apontado por Street (1984) como a concepção mais reveladora das reais possibilidades das práticas e eventos de letramento, pois implica o reconhecimento de fatores que os condicionam, devido sua ligação com as estruturas culturais e dominantes do meio.

Jung (2003) estuda os apontamentos de Street (1984) e tece algumas considerações:

Nesse modelo, as práticas de letramento seriam social e culturalmente determinadas, o que equivale dizer que os significados específicos que a escrita assume para um grupo social dependem dos contextos e das instituições em que é adquirida e praticada (JUNG, 2003, p.60).

Desse modo, considerando que a relação com a escrita é sempre dependente do contexto no qual as pessoas se inserem, entendemos que pessoas de classes sociais diferentes, de espaços geográficos e culturas distintas, tenderão, também, a ter uma relação com a escrita de um modo diferenciado. Em outras palavras, quem vive mais imerso no universo da escrita, poderá revelar melhor desempenho nessa modalidade, enquanto indivíduos que têm menos contato com os contextos de leitura e escrita tenderão a revelar menor desempenho nessas habilidades, ou ainda, que pessoas mais próximas de meios digitais tenderão a interagir melhor com eles do que pessoas que os manipulam com menos frequência.

Ressaltamos que no modelo ideológico de letramento, são consideradas as necessidades e práticas do uso da escrita dentro do contexto em que se desenvolvem, entendendo-se que a realidade de cada indivíduo determinará sua maior ou menor inclusão ou exclusão das possibilidades em usufruir dos bens culturais diretamente ligados à escrita.

Por meio da compreensão das formas de exposição e da valorização ao escrito, podemos afirmar que letramento são práticas sociais que se organizam a partir de seis proposições apontadas por Barton e Hamilton, (2000, *apud* JUNG, 2003, p.62):

- O letramento é melhor compreendido como conjunto de práticas sociais; tais práticas sociais podem ser inferidas dos eventos que são mediados por textos escritos;
- Existem diferentes letramentos associados a diferentes domínios da vida;
- As práticas de letramento são padronizadas pelas instituições sociais e pelas relações de poder, e alguns letramentos são mais dominantes, visíveis e influentes que outros;
- As práticas de letramento têm propósitos que se encaixam em metas sociais e práticas culturais mais amplas;
- O letramento é historicamente situado;
- As práticas de letramento mudam e novas práticas são frequentemente adquiridas através de processos de aprendizagem informal e construção de sentido (JUNG, 2003, p. 62).

De acordo com Jung (2003), os estudos de Heath (1982) possibilitaram a compreensão de que as diferenças nas práticas discursivas de grupos distintos acontecem devido a formas diferentes do uso da escrita no cotidiano de tais grupos. Essas diferenças extrapolam o uso restrito da escrita, manifestando-se também na oralidade dos sujeitos e nas formas de organização social e de interação no lar e na vida social.

A descrição feita por Street (1984) do modelo ideológico revela-se extremamente importante, pois permite um olhar mais atento para outras formas de letramento que não são contempladas no espaço escolar. A escrita é também usada junto às famílias, no ambiente de trabalho, nos clubes de convívio social, nas comunidades religiosas e nas mais diversas atividades às quais se submetem os seres humanos. Tendo em vista esses variados modos de letramento, Street (1984) pondera que todas as práticas de letramento são consequência da cultura e das estruturas de poder de uma sociedade, na qual o indivíduo está inserido. Dessa forma, as práticas podem ser diferentes se o contexto de uso da escrita varia.

Outrossim, no modelo ideológico de letramento, os sentidos de um texto não estão arraigados em sua forma ou nas palavras que o compõem, e não se encontram nos elementos textuais marcados em sua estrutura, mas emergem dos contextos onde os usos da escrita são praticados e das relações estabelecidas entre os interlocutores. Frente a tais conceitos de letramento, seus modelos e práticas, é possível pensar e repensar a literatura, entrelaçando conceitos, na busca de uma relação entre literatura e letramento, ou letramento literário, como denomina Zappone (2007).

2.3 LETRAMENTO E LITERATURA: POR UM CONCEITO DE LETRAMENTO LITERÁRIO

A amplitude do termo letramento nos permite extrapolar a fase de aquisição da língua e ir de encontro a todas as fases da vida de um ser humano, pois o termo não fica restrito às crianças quando aprendem a ler e a escrever, mas pode ser utilizado em vários outros contextos, não somente ao que se refere à língua portuguesa.

O termo letramento caberia também a outras disciplinas, assim como a matemática. Um indivíduo pode realizar cálculos, lidar com pesos e medidas, sem nunca ter passado por aulas numéricas. Nesse sentido, podemos até inferir que estes indivíduos, devido às práticas sociais por eles utilizadas em seu contexto de vida, tornaram-se indivíduos letrados em matemática.

O mesmo pode ocorrer, quando, por exemplo, um viajante se mostra conhecedor de várias regiões do país, estradas e rodovias, mesmo sem ter passado por aulas de geografia. Seria um caso de letramento em geografia, propiciado pelas práticas sociais que utilizam o conhecimento geográfico em contextos específicos e para fins específicos.

Essa reflexão pode ser estendida a muitos outros domínios, quando se pensa nas práticas sociais que envolvem os indivíduos nos seus mais variados contextos. A mesma ideia pode ser utilizada nos domínios da literatura, área na qual se insere este trabalho.

Assim, para a apropriação do conceito de letramento aos estudos literários, Zappone (2007) propõe o estabelecimento do sintagma “letramento literário“, a partir da apropriação do conceito de letramento de Kleiman (2004). O termo é compreendido, então, como o conjunto de práticas sociais que usam a escrita ficcional enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia em contextos específicos e para objetivos específicos. Para tanto, julga necessário conceituar a escrita ficcional, discutindo alguns de seus aspectos. Primeiramente, a presença de ficcionalidade, e, em seguida, a caracterização da escrita enquanto uma modalidade discursiva própria, presente não apenas em textos escritos (grafados ou impressos), mas em modalidades híbridas, nas quais podem se associar diferentes sistemas semióticos.

Notamos, ao transpor a definição de letramento para os domínios da literatura a necessidade de se especificar o tipo de escrita à qual nos referimos. Como já demonstramos, são várias as definições que caracterizam o termo literatura ao longo da história. Entretanto, quando nos remetemos à escrita ficcional alguns traços são fundamentais para sua compreensão. Nesse sentido, a sugestão de Hansen (2005), que procura compreender a literatura a partir do seu caráter de ficcionalidade, é de grande importância. Dentre outras especificidades apontadas pela crítica ao longo da história, o literário está presente num texto quando é possível lê-lo como sendo “o resultado de um ato de fingir”, como aponta (HANSEN, 2005, p. 19):

A materialidade das coisas [no discurso literário] é posicionada, situada, perspectivada ou dramatizada: o texto efetua uma materialidade auto referencial ou pseudo-referencial, pois a existência real das coisas ou eventos representado nele não é pertinente para sua significação.

Assim, o tipo de escrita que interessa aos estudos literários demarca-se como uma escrita imotivada, gratuita, cuja marca fundamental seria a ficcionalidade transposta por meio de diversas formas de figuração mimética (dramática, lírica, narrativa, épica) que se caracterizam por formas enunciativas com traços específicos.

É necessário, também, que a escrita ficcional seja compreendida não apenas em sua materialização impressa, grafada, mas no domínio discursivo, podendo ou não ser veiculada por meio do escrito. Como coloca Lajolo (2001), literatura e escrita sempre foram velhas parceiras, num jogo em que a escrita vale muitos pontos. Sabemos que o conceito construído para definir o que era literário foi sempre desenvolvido tendo por base o impresso. Portanto, o discurso ficcional está presente, sobretudo nos dias de hoje, em outras materialidades e é composto, muitas vezes, pela junção de diferentes sistemas semióticos em mídias diferentes da impressa. Como exemplo de discursos literários ou escrita ficcional podemos citar os mangás e animês, objetos deste estudo, os filmes, seriados televisivos, novelas, o cordel declamado, alguns cliques, a encenação teatral e muitos outros.

Para melhor compreendermos o conceito de escrita ficcional, é importante que se entenda, também, a diferença estabelecida entre *escrita* e *escrito* proposta por Rojo (2006). A autora compreende o escrito como a grafia ou materialização da

palavra falada, ao passo que a escrita relaciona-se à noção de texto, ou seja, trata-se de um texto que possui uma autonomia em relação à palavra falada, já que tem uma significação que pode emergir de seu modo de construção e que se põe em relação a outras enunciações. Assim, a escrita deve ser entendida em seu plano enunciativo ou discursivo e “não apenas a partir de sua materialidade gráfica” (p. 54).

Rojo (2006) entende a escrita e a oralidade em uma perspectiva enunciativa. Ela explica que as duas modalidades se diferenciam basicamente pela relação que o sujeito enunciador estabelece com os parâmetros da situação social e material de produção enunciativa, como o lugar de enunciação, os interlocutores, os temas e a finalidade da enunciação. Na fala, tal relação é de implicação do locutor na situação de produção e de conjunção de mundos de referência, ao passo que na escrita há uma autonomia do locutor em relação à situação de produção e de disjunção entre os mundos de referência da situação de produção. Rojo (2006) ressalta, ainda, haver inúmeras relações entre oralidade e escrita:

Abre-se aqui, de imediato, uma multiplicidade enorme de relações entre os orais e os escritos, pensados estes discursivamente e não mais na simplicidade de suas materialidades básicas (som e grafia). Falar, então, da escrita seria falar da multiplicidade de escritos que circulam em esferas privadas e públicas e que mantêm relações complexas com os orais que também circulam nestas esferas, em diferentes situações (ROJO, 2006, p.56).

A autora destaca a proximidade existente entre oralidade e escrita, crendo serem infundadas as posições radicais que pretendem sempre vê-las separadamente. Portanto, conforme reafirma Zappone (2007), indiferentemente de ser veiculada pelo som, por outro sistema semiótico que não a língua, ou por uma materialidade impressa ou grafada, o que caracteriza a escrita é sua natureza discursiva ou enunciativa.

Além de compreendermos a escrita ficcional por seu aspecto da ficcionalidade e por seu aspecto discursivo, cabe, ainda, esclarecermos seu conceito em função do tipo de relação que estabelece com seu público. Trata-se de uma relação de gratuidade que gera o prazer ou alguma motivação lúdica, como pondera Escarpit (1969):

É claro que não definimos a literatura por nenhum critério qualificativo. O nosso critério permanece o que nós chamaríamos a aptidão à gratuidade. É literatura toda a leitura não funcional, quer dizer, que satisfaça uma necessidade cultural não utilitária (ESCARPIT, 1969, p.36).

Assim, para ser caracterizada como literária, a “escrita ficcional” precisa estabelecer com seus públicos uma relação de gratuidade. Para o autor, é a natureza das relações estabelecidas entre os textos e seus consumidores que permitem situar as leituras como leituras literárias ou não.

Dessa forma, levando em consideração os pontos assinalados, o letramento literário poderia ser compreendido como o conjunto das práticas sociais que utilizam a *escrita ficcional*, cujos traços principais seriam a gratuidade e ficcionalidade. Isso implica em considerar não apenas os textos pertencentes à tradição burguesa, dos quais se ocupam a crítica literária, como sendo literatura. Esses textos, embora constituam o acervo do espaço escolar não são os únicos suportes para o literário, uma vez que o letramento literário pressupõe práticas que utilizam a escrita ficcional em vários outros espaços além do escolar. Nesse sentido, atividades como assistir novelas, seriados, filmes no cinema ou na televisão, textos e vídeos da *internet*, contar histórias populares, piadas, anedotas, ler mangás e assistir animês, podem constituir importantes práticas de letramento.

Essas práticas saem da esfera individual e atingem diferentes domínios da vida do sujeito. A escrita ficcional associa-se a *contextos específicos* nos quais esta escrita é utilizada com *objetivos específicos*, gerando incontáveis práticas de letramento.

Soares (2002), em sua reflexão sobre práticas de leitura e escrita na cultura da tela - a cibercultura, sugere que se pluralize a palavra letramento, reconhecendo que diferentes tecnologias de escrita criam diferentes letramentos, enfatizando o pensamento de que diferentes tecnologias de escrita possibilitam ao sujeito diferentes estados ou condições em suas práticas de leitura e escrita. Pode-se, com isso, inferir que reconhecendo diferentes formas ficcionais (desenhos, jogos, séries de TV, historinhas em quadrinhos, vídeo clipes), reconhecem-se também os diferentes letramentos.

Desse modo, outros usos sociais da escrita ficcional podem ser assinalados. Vale lembrar as adaptações de textos literários para a televisão, cinema e teatro.

Também as leituras não canônicas realizadas por uma parte considerável da população, como, por exemplo, a leitura de *best-sellers*, ou dos romances “cor-de-rosa”. Esses textos ficcionais, ainda que estejam à margem do letramento literário escolar, circulam em grande número na sociedade e já começam a ser estudados pelos historiadores do livro.

Embora se saiba que existem inúmeras práticas de letramento, certamente, a escola é um dos principais meios onde tais práticas podem ser efetuadas. Por isso, as atividades nela desenvolvidas são legitimadas pelo poder de autoridade que lhe é concedido. Muitas vezes, saber literatura se restringe à descrição de narradores, personagens e suas tipologias, ou saber contar o que o texto conta. Esse processo acaba por excluir as atividades realizadas fora da escola e o letramento literário que os alunos trazem consigo, bem como sua vivência e experiência, fatores que poderiam contribuir para dar significados aos textos lidos na sala de aula. Outras formas de apropriação da literatura são dadas aos alunos, que muitas vezes não veem relação alguma com as orientações prévias que possuíam, acabando por não se interessarem pelas práticas escolares.

Esse modelo de letramento que vigora no espaço escolar é o *modelo autônomo de letramento*. De acordo com Kleiman (2004), a característica de autonomia refere-se ao fato de que a escrita seria, neste modelo, um produto completo em si mesmo, não presa ao contexto de produção para ser interpretada, ou seja, o texto escrito é fonte suficiente para a produção de sentidos.

A visão de autonomia torna-se preocupante no que diz respeito à literatura, pois o sentido pode estar relacionado a outros fatores que nem sempre estão atrelados ao texto. Além dos elementos textuais, certamente muito importantes, é preciso que se considere, na leitura de um texto, as características peculiares ao gênero (poesia, narrativa, crônica, romance), a especificidade do período, as convenções particulares da escrita literária e até mesmo a posição da crítica sobre determinado texto.

Zappone (2007) ressalta que para que o modelo escolar alcance certa coerência, é imprescindível que os alunos sejam esclarecidos sobre seu propósito: formar um gosto literário de molde burguês, formar um leitor capaz de compreender e apreciar a literatura de acordo com as práticas acadêmicas de leitura. Contudo, a aquisição deste gosto não implica, necessariamente, o descarte da leitura ou

apreciação de outras formas ficcionais, já que o letramento literário está associado a diferentes domínios da vida e o letramento escolar é apenas um deles.

Desse modo, é importante o resgate das práticas de letramento literário efetuadas pelos estudantes em outros contextos diferentes da escola, que muito podem contribuir para a reflexão sobre o literário, uma vez que, muito embora constituam suportes e linguagens diversas, podem manter relações discursivas muito próximas com os textos canônicos e, inclusive, auxiliar na compreensão deles.

Precisamos pensar em como educar literariamente, o que implica em permitir aos educandos o acesso às mais variadas formas ficcionais oferecidas por nossa cultura, seja ela a cultura edificada sobre os grandes autores canonizados pela crítica e historiografia literárias ao longo do tempo, seja ela a cultura construída por meio de novas tecnologias de onde emergem, por exemplo, os hipertextos, as ciberpoesias, ou mesmo pela emergência de formas não-canônicas consumidas popularmente, como o caso dos mangás.

A educação literária aqui proposta encontra seu fundamento no pressuposto de que o letramento literário é socialmente e historicamente situado e que os seres humanos são constituídos por várias linguagens e atravessados por várias culturas. Falamos de leitores que, ao mesmo tempo, são espectadores e internautas, como ressalta Canclini (2008). Tratamos de indivíduos descentrados e fragmentados, com “identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções” (HALL, 2006, p. 13).

Sendo assim, é preciso aceitar que indivíduos diferentes participam de diferentes eventos, consomem diferentes produtos culturais, entre eles, formas ficcionais em contextos e com objetivos diversos. Nesse sentido, é importante propiciar aos alunos o acesso a diferentes formas ficcionais e o maior número de ferramentas e estratégias para produzir sentido para elas, visando formar um leitor capaz de interagir com os produtos culturais que o mundo contemporâneo tem criado em abundância.

Pensando nesses aspectos sobre educação literária, especificamente sobre o letramento literário, propomos caracterizar o mangá enquanto uma modalidade de escrita ficcional presente no impresso, no ciberespaço e também na televisão, a fim de caracterizar sua leitura como prática de letramento literário presente em nosso meio. Para tanto, vale observar alguns dados sobre a leitura no Brasil, que nos permitem conhecer os objetos de leitura dos brasileiros e levantar as características desse nosso leitor.

2.4 A LEITURA DE MANGÁS NO CONTEXTO DA LEITURA NO BRASIL

O Instituto Pró-Livro (IPL) é uma Organização Social Civil de Interesse Público, mantida por meio de contribuições de entidades do mercado editorial, com objetivo de fomentar a leitura e a difusão do livro. Foi criado em 2006, como resposta à preocupação de vários especialistas e estudiosos da educação quanto ao nível de leitura da população em geral, e em particular dos jovens.

Este instituto tem realizado a pesquisa *Retratos da leitura no Brasil*, a partir de sua segunda versão, por meio da qual pretende contribuir para que se identifiquem os caminhos para a construção de um país de leitores. Tal pesquisa teve início em 2000, voltando a acontecer posteriormente, em 2007, sua segunda edição, e em 2011, sua versão mais recente. Segundo dados introdutórios da pesquisa, momento este de grande importância para o tema no país, quando os avanços necessitam ser demonstrados e consolidados e, sociedade, governos e setor privado atuam no sentido de ampliar o acesso ao livro e fomentar as práticas de leitura, o que se dá em âmbito nacional, estadual e municipal.

A metodologia utilizada nesta edição foi desenvolvida pelo Centro Regional de Fomento ao Livro na América Latina e no Caribe (Cerlalc) da Unesco, e pela Organização dos Estados Ibero-americanos (OEI), desenvolvida por um grupo de especialistas da América Latina. Caracteriza-se por ser uma pesquisa quantitativa de opinião, realizada com a aplicação de questionário e entrevistas presenciais “face a face” (com duração média de 60 minutos), realizadas nos domicílios.

O universo da pesquisa contemplou a população brasileira residente, com cinco anos ou mais, alfabetizadas ou não. Sua amostra contou com 5012 entrevistas domiciliares em 315 municípios de todos os estados e o Distrito Federal. Como ressaltado na apresentação dos dados, pôde-se estimar uma margem de erro de 1,4 para mais ou para menos sobre os resultados encontrados no total da amostra.

Vale destacar algumas diferenças no que se compara à versão anterior da pesquisa. Anteriormente era perguntado ao entrevistado quantos livros inteiros ele havia lido no último mês/ nos últimos 3 meses/ nos últimos 12 meses. Na versão mais recente se perguntava ao entrevistado quantos livros inteiros ele leu e quantos em partes no último mês, e assim por diante. Foi, ainda, apresentada a seguinte definição de livro antes de todas as perguntas sobre leitura: *Ao falar de livros, estamos falando de livros tradicionais, livros digitais/ eletrônicos, áudio livros digitais,*

livros em braille e apostilas escolares. Estamos excluindo manuais, catálogos, folhetos, revistas, gibis e jornais.

Notamos que a pesquisa procurou contemplar ambos os gêneros, 52% de mulheres e 48% de homens, variando na faixa etária dos 5 aos 70 anos, desde os não alfabetizados aos de ensino superior completo, ocupantes das diversas classes sociais e habitantes das variadas regiões do Brasil.

De modo geral, o estudo revelou que o país é composto por 50% de leitores, o que representaria cerca de 88,2 milhões de pessoas, contando com os outros 50% de não leitores, lembrando que leitor seria aqui aquele que leu, inteiro ou em partes, pelo menos 1 livro nos últimos 3 meses. A pesquisa aponta que o brasileiro lê em média quatro livros por ano, sendo que, destes, apenas 2,1 livros são lidos integralmente. Entre os que leem, as mulheres são a maioria, representando 53% do total do público leitor no país. O fator idade também modifica os resultados. Percebemos que quanto mais jovem e em fase escolar, o brasileiro lê mais. O fator econômico, por sua vez, contribui na questão da leitura. Quanto mais escolarizado ou mais rico é o entrevistado, maior é a penetração da leitura e a média de livros lidos nos últimos 3 meses.

Em resumo, aqueles que não têm o hábito de ler encontram-se na base da pirâmide social, identificados como pessoas de idade mais avançada, cujos principais entraves à leitura são a alfabetização precária, a escolarização, o desinteresse e a falta de tempo. No entanto, mesmo entre os mais novos a frequência de leitura diminuiu em relação aos dados de 2008. Crianças com idades entre 5 e 10 anos leram 5,4 livros em 2011, sendo que 6,9 haviam sido registrados no levantamento de 2007. O mesmo ocorreu entre os pré-adolescentes de 11 a 13 anos (6,9 do que era 8,5) e entre adolescente de 14 a 17 5,9 em 2011 e 6,6 livros em 2007.

Esse levantamento exposto pela pesquisa reforça o vínculo entre leitura e escolaridade. Entre os entrevistados que estudam o percentual de leitores é três vezes superior ao de não leitores. Já entre aqueles que não estão na escola a parcela de não leitores é cerca de 50% superior à de leitores.

Outro indicador revela a queda do apreço do brasileiro pela leitura como algo gratuito, feito por prazer. Em 2007, ler era a quarta atividade mais apreciada no tempo livre; quatro anos depois, o hábito ocupou o sétimo lugar. Antes, 36% declaravam enxergar a leitura como forma de lazer, total que foi reduzido a 28%.

Por conseguinte, quando interrogados sobre o que gostavam de fazer em seu tempo livre, os brasileiros destacaram como principais práticas como assistir televisão, escutar músicas, descansar, encontrar os amigos, assistir vídeos e ler (jornais, revistas e textos na *internet*). Notamos que a leitura, embora em menor porcentagem, comparada à versão anterior da pesquisa, ainda aparece dentre as primeiras opções de respostas com 28%. Assim, mais do que afirmar que os brasileiros não estão mais lendo, cremos na necessidade de verificar quais são as outras práticas de leitura, que possivelmente disputam o interesse de nossos leitores. Acreditamos na necessidade de fomentarmos ações educativas que priorizem o incentivo à leitura, mas, além disso, esperamos que outras práticas de letramento sejam identificadas e consideradas no meio em que vivemos.

Observemos que revistas, jornais, livros indicados pela escola, livros e histórias em quadrinhos ocupam os primeiros lugares da preferência dos brasileiros quanto aos materiais mais lidos. Vale destacar que dos livros indicados pela escola somando 47%, 30 são didáticos e o restante 17% de literatura. No que se refere aos quadrinhos, percebemos um aumento no percentual de leitura, comparando à pesquisa anterior, os 22% destacados em 2007, aumentaram para 30% nessa versão, ou seja, nossa afirmação de que brasileiros leem quadrinhos, e, por conseguinte, mangás, se comprova com o aumento desse número.

Os objetos de leitura citados em destaque são a bíblia, livros didáticos, romance, livros religiosos, contos, livros infantis, poesia, histórias em quadrinhos, autoajuda, seguidos de história e política, enciclopédias, literatura juvenil, biografias, cozinha, livros técnicos, artes, ensaios, esoterismos e outros. Dos leitores, em números, cerca de 29 milhões revelaram ler quadrinhos, sendo que, diferente dos outros gêneros, sua maioria é do sexo masculino, dado que corrobora informações obtidas nesta pesquisa, como se verá posteriormente.

Quanto às motivações que levam as pessoas a ler um livro, 55% declaram ler por atualização cultural e conhecimentos gerais, 49% destacam a leitura por prazer, gosto ou necessidade espontânea. Em seguida, 36% afirmaram a prática de leitura por exigência escolar ou acadêmica; 31% por motivos religiosos, 23% por atualização profissional, 9% por exigência do trabalho e 1% não informou. As constatações da própria pesquisa mostram que, apesar da obrigatoriedade da leitura nas escolas, muitos estudantes dizem ler por prazer ou gosto.

Entre os fatores que influenciam a escolha de um livro, em primeiro lugar está o tema, com 65%, seguido do título e da indicação de outras pessoas, com 30% e 29% respectivamente. Autor e capa também têm sua porcentagem de influência, 26% e 22% do total.

A maioria, ainda, lê por influência de alguém: mãe, pai, professor e, cresce a leitura pela *internet*, de textos baixados gratuitamente, e números de obras disponíveis. Essa pesquisa fornece dados acerca do acesso da *internet*, visando identificar a penetração da leitura de *e-books* e livros digitais, evidenciando que esse suporte de leitura está crescendo entre os brasileiros.

A pesquisa revela também informações sobre a quantidade de livros que os entrevistados possuem em casa e o perfil desses livros, como estão distribuídos em porcentagem para a população, ou seja, quem os detêm em maior número. Envolve questões sobre o local biblioteca, sobre os compradores de livros no Brasil, o mercado de acesso ao livro, as motivações para a compra, dentre outros aspectos que valeriam uma minuciosa análise.

Outro indicador importante, que merece ser novamente considerado é a presença das histórias em quadrinhos no rol dos livros mais lidos entre os brasileiros. Como explicitado anteriormente, o percentual da leitura de quadrinhos aumentou de 22% para 30% nessa última versão da pesquisa, confirmando nossa premissa em considerar os mangás, por exemplo, como prática efetiva de leitura entre os brasileiros e uma prática de letramento a ser destacada. Embora a palavra mangá não apareça especificada, subentende-se estar ela inclusa na leitura dos quadrinhos.

Gusman (2005) corrobora para a efetivação do mangá como prática constante de leitura entre os brasileiros. Autor de *Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos*, o jornalista e ex-editor da Conrad ressalta existirem leitores de mangás que jamais leram uma história em quadrinhos no sentido ocidental. O autor pôde constatar isso pela observação do *site Universo HQ*, do qual é editor-chefe. Segundo Gusman (2005), a página é visitada por 18 mil pessoas ao dia, em média, considerando que o número aumenta ao passo que grandes matérias sobre mangás e animês são inseridas.

Para o autor, o mangá apresenta três grandes vantagens em relação ao quadrinho norte-americano. Primeiramente, suas histórias têm um fim, mesmo que demore, o leitor é estimulado a imaginar o desfecho da trama. Segundo, para ele, os

japoneses trabalham melhor a interatividade com a televisão e o cinema e, por fim, mesmo sendo uma história totalmente fantástica, os roteiristas trabalham com mais competência o aspecto humano dos personagens, gerando a empatia nos leitores.

Gusman (2005) assevera que os mangás, a partir de 2000, deram início a uma nova era no mercado nacional de quadrinhos, de modo que, o que alguns especialistas classificaram como 'moda passageira' tornou-se a principal fatia do mercado brasileiro nesse ramo.

Barbosa (2009) ressalta o caderno *Folhateen*, suplemento jovem do jornal *Folha de São Paulo*, que mostrou os resultados de um concurso de mangás no primeiro semestre de 2008. Em agosto, do mesmo ano, os Estúdios Mauricio de Souza lançaram, pela Editora Panini, a primeira versão da *Turma da Mônica* em estilo mangá, visando atingir um leitor mais maduro. Para Barbosa (2009) uma nova geração está se formando, tendo os mangás como leitura preferencial. Atualmente, os quadrinhos japoneses dividem o espaço das prateleiras das bancas da mesma forma que os quadrinhos infantis tradicionais, como os da *Turma da Mônica*, ou dos personagens americanos da Walt Disney, o que merece destaque.

Assim, diante dos dados da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil bem como de outras fontes, observamos que, efetivamente, os quadrinhos e, dentre eles, o mangá, constitui uma prática de leitura recorrente junto ao público, o que justifica plenamente seu estudo enquanto prática de letramento literário.

2.5 MANGÁ E LITERATURA – DIFERENTES PRÁTICAS DE LETRAMENTO LITERÁRIO

A obra *Quadrinhos na educação, da rejeição à prática*, editada em 2009, pela editora contexto reúne diversos autores discutindo a leitura e utilização dos quadrinhos. Os autores apresentam reflexões sobre o tema e mostram possíveis caminhos para se trabalhar em diferentes áreas e disciplinas. Para tanto, o livro toma como base os quadrinhos incluídos na lista do PNBE³, agrupados por gêneros, que incluem o mangá.

³ O Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), desenvolvido desde 1997, tem o objetivo de promover o acesso à cultura e o incentivo à leitura nos alunos e professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência.

Vergueiro e Ramos (2009) asseveram que em um tempo não tão distante, levar quadrinhos para a sala de aula era motivo de repreensão por parte dos professores, pois tais publicações eram vistas como leituras superficiais destinadas ao lazer. “Geravam preguiça mental e afastavam os alunos da boa leitura” (p. 9). No entanto, os autores explicam que o texto da LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação, de 20 de dezembro de 1996, apontava para a necessidade de se inserirem outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinamentos fundamental e médio.

Segundo os mesmos autores, somente no ano seguinte à promulgação da LDB, por meio dos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), é que os quadrinhos foram oficializados como prática na realidade de sala de aula. Em resumo, tais documentos se dedicam a ressaltar o trabalho com os diversos gêneros do discurso, adequados para se trabalhar a linguagem oral e a escrita, e também apontam a necessidade de se perceber os recursos visuais, trabalhar sua forma crítica e o humor.

Vergueiro e Ramos (2009) destacam a recorrência dos diversos gêneros no ENEM – Exame Nacional do Ensino Médio, processo de avaliação feito pelo próprio Governo Federal, no qual se verifica o domínio de leitura de outras linguagens dos alunos, seja um texto em português, um gráfico, uma tira de histórias em quadrinhos ou fórmulas científicas, enfim, códigos verbais e não verbais.

Por essas e outras razões, seria necessário incluir em sala de aula os mais diversos gêneros, a fim de capacitar e tornar nossos alunos aptos para a leitura de diferentes tipos de textos. Partindo disso, as histórias em quadrinhos passam a ser frequentes na escola e são catalogadas como textos no PNBE.

No ano de 2008, sete títulos de histórias em quadrinhos foram adotados no programa, três deles consistindo em adaptações de obras literárias. Segundo os autores, novamente, o edital publicado pela comissão avaliadora do PNBE tende a buscar trabalhos literários, reconhecendo os quadrinhos como formas ficcionais importantes para o desenvolvimento da leitura:

Textos em verso – poemas, quadras, parlendas, cantigas, trava línguas, adivinhas; Textos em prosa – pequenas histórias, novelas, contos, crônicas, textos de dramaturgia, memórias, biografias; Livros de imagens e livros de histórias em quadrinhos, dentre os quais se incluem obras clássicas da literatura universal artisticamente

adaptadas ao público da educação infantil e das séries/anos iniciais do ensino fundamental (BRASIL, 2008).

Tanto no edital do PNBE de 2008, quanto no de 2009, percebemos, nitidamente, o interesse maior dado à aquisição de títulos literários, o que nos possibilita compreender que nas escolas vigora, ainda, a perspectiva de que se deva estudar o cânone e seu grande acervo com grandes nomes da Literatura. O problema em catalogar gêneros que carreguem em si adaptações dessas grandes obras é ver nos quadrinhos, uma forma, talvez mais rápida, de se chegar até as reconhecidas e originais obras da Literatura, e não reconhecê-los e estudá-los como formas independentes.

No diagnóstico que os autores Vergueiro e Ramos (2009) tecem a respeito do PNBE, eles mencionam ser necessário que o programa se afaste da interpretação de que quadrinhos são um gênero literário. Para eles, dizer que quadrinhos são literatura evidencia duas posturas. A primeira, que procura rotulá-los como literários para dar-lhes o devido prestígio e justificar sua presença na lista do PNBE. A outra, que desconhece o estudo da área, que há tempos a reconhece como uma arte autônoma, justificando que quadrinhos são quadrinhos e literatura é literatura:

Dizer que quadrinhos são uma forma de literatura é uma maneira de usar um rótulo social e academicamente prestigiado – o literário – para validá-los, de chancelar ao interlocutor a presença ou o uso das histórias em quadrinhos. (VERGUEIRO e RAMOS, 2009, p. 39).

Os autores continuam esse pensamento, ressaltando serem os quadrinhos uma manifestação artística autônoma, da mesma forma que a literatura, o cinema, a dança, a pintura, o teatro e tantas outras formas de expressão.

Não pretendemos, neste trabalho, questionar a autonomia dos quadrinhos. Tanto isto é evidente, que nos propusemos a conhecer as convenções particulares desses textos, os modos específicos de se trabalhar palavras e imagens, e a infinidade dos temas que abarcam.

Da mesma forma como diferentes autores, tais como Cirne (2000), Eisner (1989) e Vergueiro e Ramos (2009) consideram a “emancipação” dos quadrinhos constituídos por recursos próprios de linguagem, nós também os consideramos “emancipados”, se assim se pode dizer.

Todavia, o que salta aos nossos olhos, neste momento, é a presença de uma definição ainda essencialista da literatura, que separa, a longas distâncias, o cânone das outras práticas de leitura vigentes. Desse modo, a definição social que caracteriza o literário, citada no primeiro capítulo deste trabalho, que abarca aspectos da gratuidade, ficção e não funcionalidade dos textos está longe de ser adotada, mesmo nos meios acadêmicos.

Os que compartilham desse pensamento acreditam ser possível estudar quadrinhos no campo literário apenas quando se toma uma obra já consagrada como sendo literatura e se escreve sob a modalidade de quadrinhos, constituindo uma forma de adaptação. “O Alienista”, de Machado de Assis, por exemplo, ganhou duas adaptações em quadrinhos no ano de 2008, destacando-se na lista do PNBE e recebendo o título de literatura em quadrinhos.

Diferente desse pensamento, acreditamos ser possível estudar os quadrinhos no campo literário enquanto prática de letramento, sem que para isso seja necessário adaptá-lo enquanto obra literária. Cremos na possibilidade de estudá-los no campo literário e não enquanto Literatura reconhecida e catalogada como tal, mas como uma forma ficcional com traços constitutivos particulares. Para tanto, pretendemos estudar o mangá em sua forma ficcional, entender suas histórias, interpretar suas imagens, buscando mostrar que também no espaço escolar, outras práticas de letramento são realizadas, fazendo parte do universo de leitura do aluno.

Zeni (2009, p. 132) afirma com veemência que histórias em quadrinhos não são literatura, como o cinema, a dança, a música e as artes plásticas também não são, ou seja, “nada é literatura a não ser a própria literatura”.

O autor assevera que por mais que as histórias em quadrinhos lidem com palavras e seja possível analisar sua estrutura narrativa aplicando teorias literárias, elas não são literatura, são histórias em quadrinhos e, em nosso caso, são mangás.

Todavia, não catalogá-los enquanto literatura não significa não poder inseri-los nos estudos literários, considerando sua leitura como prática de letramento literário. Mais do que isso, é importante reconhecer que existem várias maneiras de se estabelecer contato com o literário. A leitura dos grandes nomes é apenas uma delas, exigindo grande especialização. Ler literariamente, respeitando as convenções tradicionais da literatura não apaga outras práticas de leitura, de ficção, feitas gratuitamente, quando outras convenções de escrita podem ser percebidas.

Mendonça (2009) ressalta que o aspecto ficcional é uma das características

mais conhecidas das histórias em quadrinhos. Suas características de linguagem, sua produção de baixo custo fazem com que sejam um campo fértil para a criação das mais diversas, fantasiosas e criativas personagens e histórias.

Acreditamos, desse modo, que características literárias como fruição, prazer, ficcionalidade, dentre outras, podem ser encontradas nos mangás, por exemplo, com os quais o público estabelece essa relação.

Por isso, neste tópico, pretendemos ressaltar a possibilidade de que estudiosos das Letras e da Literatura voltem os olhos a essas práticas, que compõem a história de leitura de grande número de brasileiros.

De acordo com Eisner (1989), a história em quadrinhos continua a crescer como forma válida de leitura. Mais que isso, desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século, essa forma de leitura encontrou um público amplo, passando a fazer parte da “dieta literária” inicial da maioria dos jovens.

Essa ideia que atribui características literárias aos quadrinhos é reforçada por Eisner (1989, p. 8) ao falar sobre as imagens:

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem, uma forma literária, se quiserem.

Eisner (1989) percebe a leitura de mangás e animês como uma forma literária, o que nós denominamos práticas de letramento literário, ou seja, práticas sociais que utilizam a escrita ficcional em contextos específicos e para fins específicos e que, além de uma simples denominação, merecem um estudo particular acerca de seu formato, de suas imagens e de seus códigos particulares, que em conjunto sugerem as mais diversas emoções.

Viana (2008) caracteriza o gênero em quadrinhos como sendo produção humana, portanto, envolvido nas relações sociais e constituindo-se como produção cultural significativa, já que retrata ideias e valores. O autor ressalta que o fantástico e a imaginação satisfazem aspectos inconscientes dos indivíduos, permitem ultrapassar os limites do cotidiano cedendo espaço para o extraordinário.

A sociedade, por sua vez, reprime esses sentimentos, rotulando o mundo da fantasia como algo pueril, irrelevante, não racional, tendo, pois, de ser reprimido. No

entanto, nas palavras de Viana (2008) sempre que existe a censura, a repressão, o recalçamento, existe o que Freud denominou “retorno do oprimido”, logo, existe a resistência e a negação da repressão. Assim, por mais que busquem silenciar a fantasia e a imaginação, ela retorna; e por mais que se queira abafar o estudo desse fenômeno, ele insiste em insurgir e ressurgir.

Desse modo, dando continuidade, Reblin (2008) define as narrativas dos super-heróis como “histórias de encantamento”, das quais o mundo sempre precisou para preencher os vazios existenciais. Além disso, essas histórias oferecem princípios capazes de constituir identidades, transmitir valores e normas morais, que possibilitam imaginar uma realidade e concretizá-la na vida de seus leitores.

Para discutir a respeito da gênese dos super-heróis, o autor destaca que desde os tempos mais remotos, a humanidade se relaciona com o horizonte heroico: Deuses egípcios, cananeus, mesopotâmicos, gregos e romanos detêm poderes sobre céus e mares, fogo e amor, travando batalhas contra o mal, gerando trovões, relâmpagos e chuvas, mostrando que em todas as culturas e povos, orientais e ocidentais existe a presença de elementos heroicos no seu imaginário e cotidiano.

No caso dos mangás, esses elementos heroicos são indubitavelmente perceptíveis. No entanto, os traços humanos dos protagonistas também são, na maioria das vezes, algo de extrema importância. Geralmente, o herói apresenta certas fraquezas que fazem com que o leitor se identifique com ele.

É comum, também, que as histórias em quadrinhos utilizem, predominantemente, personagens irrealistas, que desenvolvem uma sequência dinâmica de situações por meio de inúmeros recursos, para atingir sua finalidade básica de proporcionar uma compreensão rápida de seu todo. Assim sendo, lançam mão de símbolos, onomatopeias, códigos especiais e elementos pictóricos, os quais garantem uma universalidade do sentido e merecem ser observados com mais vagar.

Por hora, o que se pretende mostrar é que, seja pela fantasia, pelas histórias de encantamento, pelos personagens, pela rapidez da leitura, pelas imagens, ou por uma infinidade de possíveis atrativos, a leitura de quadrinhos, de mangás vem se reafirmando, a cada dia, enquanto prática efetiva de leitura dos brasileiros, seja reconhecidamente por pesquisas, como vimos em *Retratos de Leitura no Brasil* o aumento da porcentagem de leitores de quadrinhos, ou via eletrônica, pela grandiosidade desse universo de leitores que se constrói e se firma em nosso meio.

Desse modo, a fim de entendermos como uma modalidade de origem japonesa pode se tornar um objeto de leitura ocidentalizada, recorreremos a alguns estudos culturais, tendo em vista que tais contribuições permitem adensar a discussão acerca das noções de cultura e identidades.

3. LITERATURA E MULTIMODALIDADES

Antes de qualquer aprofundamento em conceitos que geram incontáveis discussões, é importante que se reconheça, atualmente, a presença de novos indivíduos, novas identidades, que fragmentam o ser moderno, antes reconhecido como sujeito unificado. Acreditar sermos formados de uma identidade é fato distante da realidade.

Outrossim, o conceito de identidade é ainda complexo, quando se considera o próprio sujeito formado de várias identidades.

Falar de identidade é, de alguma forma, discutir aspectos de cultura. Hall (2006, p. 47) fala em identidade cultural reconhecida como a identidade nacional: “Ao nos definirmos, algumas vezes dizemos que somos ingleses ou galeses, ou indianos, ou jamaicanos. Obviamente, ao fazer isso estamos falando de forma metafórica”.

O autor explica que mesmo não impressas em nossos genes, pensamos nas identidades como sendo parte de nossa natureza essencial. No entanto, são formadas e transformadas no interior da representação.

Hall (2006) explora questões sobre a identidade cultural na modernidade tardia, ou pós-modernidade, palco onde atuam indivíduos fragmentados. Segundo o autor, há uma descentração dos indivíduos, tanto de seu lugar no mundo social e cultural, quanto de si mesmos. O sentido de pós-modernidade é contrário a qualquer concepção fixa e essencialista, que define a essência do sujeito sob determinada perspectiva.

Desse modo, a crença na existência de um sujeito único e coeso, ou a noção de sujeito sociológico, na ideia determinista de que o social faz o homem, não são as únicas aceitas. Crê-se em um sujeito fragmentado, composto de várias concepções e identidades. Assim, o sujeito não é novo, mas essa aceitação é nova e faz a diferença na produção do sujeito pós-moderno, de identidades formadas e transformadas continuamente:

Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que as identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora narrativa do eu (HALL, 2006, p. 13).

Como se nota, nas palavras de Hall (2006), uma identidade plenamente unificada e coerente é simplesmente fantasia, pois à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, junto com eles surge também uma multiplicidade de identidades possíveis, com cada uma das quais é possível se identificar.

Até mesmo a formação de uma cultura nacional se dá por meio de um sistema de símbolos e representações. Hall (2006) explica que uma cultura nacional é um discurso, um modo de construir sentidos, que influenciam e organizam nossas ações e a própria concepção que temos acerca de nós mesmos. Dessa forma são construídas as identidades. Partindo disso, da ideia de comunidade imaginada, as histórias e memórias sobre a nação vão sendo contadas e recontadas.

Hall (2006) assevera que não importa se os membros de determinada comunidade são diferentes em termos de classe, gênero ou raça, uma cultura nacional busca unificá-los em uma identidade cultural como que pertencendo a uma mesma e grande família nacional.

Essa ideia de unificação da cultura nacional não deixa de ser estabelecida pela estrutura de poder. Nações são sempre compostas de diferentes classes sociais, grupos étnicos e gêneros. Nas palavras de Hall (2006), deveríamos pensar essas culturas como um dispositivo discursivo, cuja diferença é que forma a unidade, ou seja, a identidade.

Assim, Hall (2006) questiona o fato de as identidades nacionais terem sido alguma vez unificadas ou homogêneas, por outro lado, acredita terem sido sempre representações que delas se fizeram.

O autor explica que o que está deslocando as identidades culturais nacionais, no fim do século XX é um complexo de processos e forças de mudança, denominado globalização. Hall (2006) utiliza-se da definição de globalização dada por McGrew (1992), entendendo-a como os processos atuantes numa escala global que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações de espaço-tempo, tornando o mundo em realidade e experiência, mais interconectado. Essa ideia de conexão entre os mundos tem grande importância para nós, enquanto observadores da cultura japonesa inserida em nossas práticas.

O consumo do mangá pelos orientais, assim como pelos ocidentais pode ser resultado de uma estreita ligação entre o leitor e o quadrinho, conectados pela

realidade, retratada nos mais diferentes temas: aventuras, lutas, conquistas, amores. O leitor é convidado a entrar na história, que mistura realidade e fantasia, somada aos desenhos, imagens que constituem os cenários e desenham gestos e expressões faciais.

Diversos recursos para retratar narrativas da vida em outro formato: em quadrinhos (mangás), miniaturas que revelam traços característicos de toda uma cultura local, mas que permite não apenas ao leitor oriental, mas a todo leitor que se prontifique, uma relação intertextual infinita, que pode mudar conforme o perfil de cada leitor. Tal permeabilidade dos mangás e animês junto a diferentes públicos parece ser resultado do fenômeno da globalização nomeado por McGrew (1992), permitindo a integração de comunidades geograficamente distantes.

Já se tornou trivial a ideia de que os gêneros textuais são fenômenos históricos, profundamente vinculados à vida cultural e social. Fruto de trabalho coletivo, os gêneros contribuem para ordenar e estabilizar as atividades comunicativas do dia-a-dia. São entidades sócio discursivas e formas de ação social incontornáveis em qualquer situação comunicativa.

Segundo Marcuschi (2002), os gêneros se caracterizam como eventos textuais altamente maleáveis, dinâmicos e plásticos. Surgem emparelhados a necessidades e atividades socioculturais, bem como na relação com inovações tecnológicas, o que é facilmente perceptível ao se considerar a quantidade de gêneros textuais hoje existentes em relação a sociedades anteriores à comunicação escrita.

Quanto a esse último aspecto, em uma observação histórica do surgimento dos gêneros, Marcuschi (2002) revela que, numa primeira fase, povos de cultura essencialmente oral desenvolveram um conjunto limitado de gêneros. Após a invenção da escrita alfabética por volta do século VII a.C., multiplicaram-se os gêneros, surgindo aqueles típicos da escrita. Numa terceira fase, a partir do século XV, os gêneros expandem-se com a cultura impressa para, na fase intermediária de industrialização iniciada no século XVIII, dar início a uma grande ampliação. Hoje, em plena fase da denominada *cultura eletrônica*, com o telefone, o gravador, o rádio, a TV e, particularmente o computador pessoal e sua aplicação mais notável, a *internet*, presenciamos uma explosão de novos gêneros e novas formas de comunicação, tanto na oralidade como na escrita.

Assim, os grandes suportes tecnológicos da comunicação tais como o rádio, a televisão, o jornal, a revista, a *internet*, por terem uma presença marcante e grande centralidade nas atividades comunicativas da realidade social que ajudam a criar, vão por sua vez propiciando e abrigando gêneros novos bastante característicos. Surgem formas discursivas novas: editoriais, artigos, notícias, telefonemas, telegramas, tele mensagens, tele conferências, vídeo conferências, reportagens ao vivo, cartas eletrônicas (*e-mails*), bate-papos virtuais, aulas virtuais e assim por diante.

O aspecto central no caso desses e outros gêneros emergentes é a nova relação que instauram com os usos da linguagem como tal. Em certo sentido, possibilitam a redefinição de alguns aspectos centrais na observação da linguagem em uso como, por exemplo, a relação entre a oralidade e a escrita, desfazendo ainda mais as suas fronteiras. Esses gêneros, que emergiram no último século no contexto das mais diversas mídias, criam formas comunicativas próprias com certo *hibridismo* que desafia as relações entre oralidade e escrita e inviabiliza de forma definitiva a velha visão dicotômica ainda presente em muitos manuais de ensino de língua. Esses gêneros também permitem observar a maior integração entre os vários tipos de semioses: signos verbais, sons, imagens e formas em movimento.

É possível caracterizar o mangá como sendo gênero textual, no entanto, pretende-se, além disso, reconhecer sua produção e leitura como prática de letramento literário, cuja narrativa é composta de palavras e imagens.

Todavia, para que se entenda como outra cultura pode instaurar-se e ligar-se à nossa, vale apresentar algumas ideias acerca da globalização. Para Hall (2006), o mundo é menor, as distâncias são mais curtas e os eventos de um determinado lugar exercem impacto direto sobre pessoas de lugares distantes. Quando se fala em mangá, no Brasil, talvez seja esse o sentimento que se sobressaia entre os leitores: o estreitamento de laços em um impacto direto.

A globalização exerce grande impacto na formação de identidades. Nesse sentido, Hall (2006) assevera que tempo e espaço são coordenadas básicas dos sistemas de representação: escrita, pintura, desenho, fotografia, arte ou telecomunicações, ou seja, tais sistemas devem traduzir seu objeto nas dimensões espaciais e temporais. Para Hall (2006), todas as identidades estão localizadas no espaço e no tempo simbólicos, possuindo suas geografias imaginárias e tradições que ligam passado e presente, podendo também projetar o presente de volta ao

passado.

Segundo Hall (2006), muitas vezes, esses processos globais acabam por afrouxar a identidade cultural nacional, criando possibilidades de identidades partilhadas e uma multiplicidade de estilos. A exposição a influências externas torna difícil a conservação de identidades. Mesmo as pessoas de lugares mais pobres recebem informações da cultura rica e seus consumos. O mercado global medeia as ações de vida social, propiciando às identidades flutuarem livremente.

Há uma tendência à homogeneização global. No entanto, concomitantemente existe a fascinação com a diferença em um novo interesse pelo que é local. Hall (2006) prefere não pensar na substituição do local pelo global, mas em sua articulação. É mais provável que a globalização venha produzir novas identificações locais.

O estudo de Hall (2006) acerca da globalização e das identidades é de grande importância para que se entenda a inserção da arte oriental e, junto com ela, de toda a cultura do oriente em nosso país, ou seja, outro povo, outras culturas, outras identidades, unidas por meio dos quadrinhos, que encantam e atraem grande público.

Uma conclusão provisória para Hall (2006) sobre a globalização é que parece ter ela, sim, o efeito de contestar e deslocar as identidades centradas e “fechadas” de uma cultura nacional. Destaca-se seu efeito pluralizante sobre as identidades, fazendo surgir uma gama de possibilidades mais plurais e, portanto, menos fixas.

Dá-se o nome de hibridismo à fusão entre diferentes tradições culturais. Nesse sentido, Hall (2006) aponta seu lado positivo descrito como uma poderosa fonte criativa, de novas formas de cultura; e o negativo, dado à indeterminação e à dupla consciência.

Com características positivas ou negativas, a fusão entre culturas existe, e isto é fato, principalmente quando nos remetemos à *internet*. Essa aproximação entre mundos e comunicação em grande escala pelo meio eletrônico é surpreendente quando se fala em mangás.

Estamos em fase de formação de hábitos culturais de diferentes leitores, que, por sua vez, são espectadores e internautas. Esses leitores vivenciam uma digitalização conjunta de textos, imagens e de todo tipo de mensagens integradas na televisão, no computador e no celular, que vêm acontecendo há vários anos.

Na era digital, Canclini (2008) afirma ser possível ver na televisão tudo o que

por hora se vê nos cinemas, jornais e livros, ouvimos no telefone e equipamentos de sons, ou visitamos nos museus.

O mesmo leitor de antes é hoje espectador e internauta. Uma mistura de conceitos que se entrelaçam. A definição de leitor para a Sociologia da leitura se desfoca quando ele é incorporado como personagem em obras tão diversas e é também espectador, definido como aquele que assiste o cinema, televisão, espetáculos ou recitais, e é, ainda, um internauta, um agente multimídia que participa de vários atos de leitura, combinando materiais diversos.

Nesse cenário, segundo Canclini (2008), a escola vê reduzir sua influência. Primeiramente, devido às mídias de massas e, recentemente, com a comunicação digital e eletrônica, que possibilitou à multiplicação dos espaços e circuitos de acessos aos saberes e à formação cultural. Mesmo a educação formal, mais aberta à incorporação dos meios audiovisuais e informáticos, oferece só uma parte dos conhecimentos e ocupa parcialmente as horas de aprendizado.

Notamos que os jovens adquirem nas telas extracurriculares uma formação mais ampla em que conhecimento e entretenimento se combinam. Também se aprende a ler e a ser espectador, sendo telespectador e internauta.

Há, contudo, uma grande oferta pela *internet*, que não oferece critérios para que a seleção seja feita, nem garante a confiabilidade de informações. Portanto, cabe ao leitor exercer seu papel, filtrar e escolher o que lhe interessa. Quando se pensa em mangás e também nas animações japonesas (animês) essa grande oferta eletrônica é nitidamente percebida. As histórias em quadrinhos são lidas e acompanhadas no meio eletrônico.

O rápido panorama delineado nos permite vislumbrar que os veículos de comunicação de massa possibilitam o contato entre culturas totalmente diferentes, como a oriental e a ocidental, ou especificamente, a japonesa e a brasileira. Sabe-se que a mídia tem papel fundamental na formação de uma sociedade, assim como na construção da personalidade de um indivíduo. A penetração da cultura pop japonesa é um dos exemplos do que acontece atualmente no que tange às mídias. Mais ainda, a *internet* entra nesse cenário para maximizar em potência elevada esse fenômeno.

Assim, um termo que descreve esse processo é o da *cibercultura*. Para Lévy (1999) trata-se de uma nova forma de comunicação gerada pela interconexão de computadores ao redor do mundo, não abrangendo apenas a parte de infraestrutura

material, mas também esse novo universo informacional por ela abrigada e os seres humanos que a mantêm e a utilizam.

Lévy (1999) assevera que as particularidades técnicas do ciberespaço, ou seja, das redes digitais, “permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser inúmeros) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários”. O autor descreve que dos anos 1980 para os 1990, as tecnologias digitais surgiram, como a infraestrutura do ciberespaço e a criação de novos espaços de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação. Surge um novo mercado da informação e do conhecimento e novas possibilidades de formação de coletivos:

Com o ciberespaço, as pessoas podem formar coletivos mesmo vivendo em cidades e culturas bem diferentes. Criam-se assim territorialidades simbólicas. Nesse sentido, as comunidades formadas a partir das redes telemáticas mostram como as novas tecnologias podem atuar [...] como máquinas de comunhão, de compartilhamento de ideias e de sentimentos, de formação comunitária (LEMOS, 2004, p. 139).

Lemos (2004), discutindo também o tema, apresenta o lado positivo do ciberespaço ao unir culturas diferentes. Porém, não se deve pensar apenas em *internet* para que essa conexão aconteça. Lévy (1999) lembra que muitos dos canais que a alimentam, partem, por exemplo, de mídias clássicas como bibliotecas, jornais, museus e TV. Assim, um mangá, produto impresso, pode ser traduzido, editado e digitalizado por meio de um *scanner*, disponibilizado na rede, adquirido por um grupo de *fansubbers* cujos membros se encontram em estados ou mesmo países diferentes, disponibilizado em um *site* para leitura *online* ou *download*, a fim de que chegue a um leitor, que poderá repassá-lo para um amigo por meio de CD, *e-mail* ou *pen drive*, que poderá repassar para outro amigo e assim por diante. Dessa forma se dá o processo de movimentação de fãs em suas mais variadas páginas de *internet*, *sites* e *blogs*, que colocam em circulação diversos conteúdos japoneses para o público específico que se forma.

A entrada e a circulação de bens culturais japoneses no Brasil e no Ocidente correspondem a um fenômeno comunicacional, que possui características próprias, faz parte de um processo maior que vem acontecendo a nível mundial. Como foi

visto, a mídia tradicional ocidental vinha há anos trazendo conteúdos do Japão para um público massivo, porém com o desenvolvimento tecnológico, os fãs começaram a se esforçar e se organizar para saciar suas próprias demandas não respondidas pelo mercado. Nesse sentido, a *internet* surge como um grande auxílio para esse intento.

Todavia, o que chama atenção nesse processo todo não é tanto a facilidade ou a rapidez com que os bens culturais, no caso deste trabalho, orientais, circulam pelo ciberespaço, mas a nova experiência cultural que se insere por meio dele. Com a grande disponibilidade de bens culturais do Japão, principalmente na via eletrônica, mas não apenas nela, qualquer pessoa pode entrar em contato com essa cultura de forma totalmente diferente do que era possível há mais de meio século. Mais ainda, novas formas de falar e ouvir estão se formando com as estéticas das imagens e músicas nipônicas.

Além disso, é possível refletir sobre os mercados de nichos que se formam. Apesar de as mídias tradicionais trazerem conteúdos específicos, muitas vezes não conseguem responder à demanda do público, o qual se engaja para saciar seus interesses.

Os novos fluxos de comunicação requerem novas formas de pensar a comunicação, principalmente, na questão do fã que se organiza, não fica à mercê do polo emissor oficial, tradicional. Trata-se de um fenômeno comunicacional, mas também cultural. No caso da cultura pop japonesa, também se poderia pensar em como se constitui a identidade de um indivíduo que consome enormemente conteúdos específicos para o público japonês, com seus costumes, estereótipos, normatização comportamental etc.

O impacto dos processos globais que proporcionam a formação e o afrouxamento de identidades, dando espaço a uma multiplicidade de estilos é o que nos permite reconhecer e caracterizar um novo tipo de indivíduo, que surge desse contato com a cultura oriental e recebe o nome de *otaku*.

Vale explicar que *Otaku* no Brasil é um termo adotado pelos fãs da cultura pop japonesa do pós-guerra, quase sempre de modo restrito aos fãs de animês e mangás. Por extensão, a maioria desses fãs acaba se interessando pela cultura japonesa geral, não sendo comum o aprofundamento sobre ela. O termo não costuma gerar vergonha em seus adeptos que se declaram *otakus* orgulhosamente. Até porque o termo é desconhecido das pessoas não familiarizadas com as formas

ficcionais mangás e animês, e dos adultos como um todo, e, mesmo quando conhecido, não gera estigmas sociais significativas.

Existem eventos de cultura pop japonesa, com destaque para o *Anime Friends* em São Paulo, lugares onde um *otaku* encontra pessoas como ele, que compartilham gostos e percepções, usam bandanas de personagens favoritos, escrevem plaquinhas com avisos para se comunicar, partilham o prazer de usar e apreciar *Cosplay*⁴, sem sofrer humilhações públicas.

Barral (2000), em sua obra "Otaku - os filhos do virtual", procura explicar o fenômeno à luz dos relatos de caso, suas interpretações como produto de uma sociedade fundada na informação e no consumo e o aprofundamento da projeção imaginária que deriva desse grupo. Segundo o autor, o *Homo Sapiens* progrediu imensamente por meio do empirismo, da transformação do mundo real, da modelação do tangível, evoluiu com o mundo de Newton e Descartes, das experiências, das paradigmáticas *ciências duras* de Thomas Khun, do Positivismo de Auguste Comte. Além disso, a psicanálise de Freud, a relatividade de Einstein e o Surrealismo de Dali apontaram suas armas no início do século passado. Eis que surge, no início do nosso século, o *Homo Virtuens*, dentro do qual Barral (2000) insere os *Otakus*. Trata-se de seres gerados no fim dos anos 1970 e início dos anos 1980 no Japão, em pleno auge da prosperidade econômica, embalados pela atmosfera de consumo, educação e informação em demasia, superalimentados por imagens propostas pela mídia, sem nada o que fazer na realidade angustiante e redundante que o cercavam, reivindicando o direito de sonhar acordado.

Talvez essa ideia de Barral (2000) nos permita entender, nos últimos anos, o fanatismo por desenhos japoneses, que tem criado uma grande tribo urbana, que lota convenções e eventos espalhados pelo país. São os *otakus*, que formam uma tribo hermética, com segmentos radicais. A maioria deles não admite críticas ao que gostam e tratam as personagens dos mangás e animês com reverência quase religiosa.

Em sua obra, Barral (2000) mostra também vários aspectos desse fenômeno social representado pelos *otakus*. Segundo o autor, são pessoas que se fecham num mundo imaginário, vivendo numa concha de isolamento social. No entanto, os *otakus* não se restringem apenas a fãs de mangás, visto que existem *otakus* de

⁴ Cosplays abreviação de Costume play, ou seja, segundo Nagado (2005), são as roupas de interpretar ou brincar de reproduzir trajes de personagens de mangás, animês, games, etc.

todos os tipos, os obcecados por filmes de monstros, jovens cantoras, games, pornografia virtual e uma infinidade de assuntos. Cada aspecto da cultura pop japonesa gera segmentos diversos de *otakus*. Há casos de colecionadores de miniaturas que criam uma relação imaginária com pequenas bonecas, com quem conversam ao chegar em casa depois de um cansativo dia de trabalho.

O autor expõe fatores que levam uma pessoa a se isolar do mundo real, buscando no mundo da fantasia uma válvula de escape para suas angústias e sua incapacidade de convívio social e relacionamento humano.

Dos mais moderados aos seriamente perturbados, os genuínos *otakus* são geralmente diferentes dos “nerds” americanos, pois são resultantes de uma sociedade altamente opressiva como a do Japão. Assim, o estudo de Barral (2000) expõe um fenômeno que se faz presente no Brasil, mas em um cenário muito diferente daquele vivido pelos chamados *otakus* japoneses.

No Brasil, como já mencionado, o termo *otaku* é usado apenas para denominar os fãs de mangás e desenhos japoneses. Aqui, até por questões culturais, os *otakus* são menos fechados, apresentando gostos e hábitos variados, como o gosto por andar em grupos, a presença feminina e os casais de namorados em convenções. Desse modo, o que se percebe é que o *otaku* brasileiro se distingue, consideravelmente, de sua contraparte nipônica, apesar de aqui existirem também os que são radicais em busca de eterna autoafirmação, exaltando os valores de seus desenhos preferidos e desdenhando o que vem de fora.

Nagado (2005) complementa que do lado de cá do mundo, o fã de mangás, animês e produtos relacionados ficou conhecido como *otaku*, não se tratando de alguém que apenas assiste algum desenho animado na TV ou lê um quadrinho ou outro japonês, mas de um indivíduo que tem consciência da origem do que consome e que geralmente entende aspectos culturais nipônicos específicos. Entretanto, naquele país, ser designado como tal é ofensivo, devido ao caráter pejorativo que a palavra carrega. De acordo com Nagado (2005, p. 55), em 1983, o jornalista japonês, Akio Nakamori, teria criado o termo:

Otaku, na concepção original de Nakamori, é um indivíduo que vive ‘fechado em um casulo’, isolado do mundo real e dedicado a um hobby. É possível encontrar aquele que coleciona tudo sobre uma modelo-cantora (como as ninfetas denominadas *pop idols*), bandas de rock, filmes de monstros ou, naturalmente, personagens de mangá.

Portanto, a palavra descreve alguém cuja preferência é levada ao extremo, ao fanatismo, não necessariamente relacionado aos quadrinhos ou audiovisuais. No início dos anos 1980 é que pela primeira vez no Japão se identificou a massiva existência dos *otakus* os quais “têm aversão a aprofundar as relações pessoais, e preferem ficar fechados em casa, no quarto, onde acumulam tudo o que pode satisfazer sua paixão” (BARRAL, 2000, p. 25). Mais do que isto, não se trata de simples colecionadores, pois não se contentam com o produto comercial: extrapolam, transformam, transcendem, adaptando-se completamente a ele.

O cenário ocidental é indiscutivelmente diferente:

O público brasileiro é formado por muitas garotas e casais de namorados *otakus*, o que seria uma contradição no Japão. Muito mais soltos, entusiastas e barulhentos do que suas contrapartes orientais, os fãs brasileiros se acotovelam por um autógrafa de seu dublador preferido, pulam ouvindo *anime songs* como se estivessem em um show de rock e promovem uma confraternização bem brasileira, que certamente, estão distantes do fanatismo solitário e isolado presente em muitos *otakus* japoneses (NAGADO, 2005, p. 56).

Assim, o termo *otaku* ganha características específicas e diferenciadas fora do Japão. Entretanto, seja no Brasil, nos Estados Unidos ou na França, a palavra designa alguém que consome amplamente animês, mangás, *live actions*, músicas e demais produtos japoneses, seja qual for a intensidade de cada um desses, porém, com uma certa regularidade e adquirindo conhecimentos específicos sobre o Japão, sobre a(s) obra(s) e seu(s) o(s) autor(es), tornando-o alguém bastante diferenciado de quem está fora do processo de consumo de bens culturais nipônicos.

Em suma, mais do que um grupo de fãs, de um nicho específico, os *otakus* ocidentais são exemplos de um grupo social específico que vem se formando com o desenvolvimento tecnológico, tanto em termos de comunicação, como de cultura.

Machado (2009) faz uma análise das práticas de jovens *otakus*, nos *animencontros*, que, como o nome sugere, trata-se de encontros ou eventos organizados pelos e para os seguidores dos gêneros. O que o autor registra em seu trabalho é fruto de uma observação realizada a partir de Março de 2006 a Setembro de 2007, totalizando 25 eventos. Observou-se o processo de socialização dos participantes da cultura popular japonesa, bem como seus eventos e rituais. Para tanto, ele propõe observar esses sujeitos que também constituem o social, e, para a

constituição de tal processo de sociabilidade, expressam um modo particular de se vestir, falar, dançar, alimentar etc.

Nesse contexto, a mídia trata esses jovens como consumidores, beneficiando-se de sua cultura: “Valores, crenças e opiniões são embutidos nas produções midiáticas que distribuem sentidos” (MACHADO, 2009, p.3).

O autor atenta para o perigo em ver a juventude como problema social e não como contribuinte para a configuração de culturas e economias da sociedade.

No dia-a-dia, os jovens tendem a identificar-se com seus semelhantes e diferenciar-se dos outros. De acordo com Carrano e Peregrino (2003), costumam utilizar a mídia como forma de se contrapor a ela e a seus discursos. Os autores asseveram que a sociabilidade dos encontros pela *internet* são possibilidades culturais e associativas que ampliam e modificam o mundo dos jovens. Sociabilidade atravessada de novas culturas, denominada, por ele, de mundialização.

Nesse processo de mundialização é que os autores situam os mangás e animês, definidos para ele como produtos culturais midiáticos de origem japonesa, criados para entretenimento local, servindo de veículo para propagação de valores e cultura.

Carrano e Peregrino (2003) marcam o percurso desses modos no Brasil e seu surgimento de maneira despreziosa nas décadas de 1960 e 1970, dando destaque especial à vinda de Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball e, em seguida, as diversas séries com o advento da *internet*. Hoje em dia, o autor destaca que a procura por mangás no Brasil ultrapassou a venda de outros quadrinhos, inclusive os estadunidenses editados pela Marvel e DC.

Os jovens interessados por essa cultura pop nipônica passaram a realizar eventos para este fim, os quais se denominam *animencontros*, realizados normalmente em escolas, faculdades, contando com o patrocínio de comerciantes. A idade dos participantes varia dos 16 e 34 anos, e as principais atrações consistem em cursos de desenhos (mangá), atividades tradicionais japonesas, jogos de tabuleiro, cartas e RPG⁵, manufatura de armaduras de ferro, pinturas, concursos de

⁵ RPG – Segundo Jackson (1994) *Role-playing game*, também conhecido como RPG (em português "jogo de interpretação de personagens") não é um jogo no sentido lato, é um método para criação de histórias dentro de universos ficcionais que vão sendo explorados coletivamente. As pequenas e grandes batalhas, as verdadeiras emoções, se dão no desenrolar de uma história, uma aventura, criada e vivida pelo grupo de jogadores.

vídeo *game*, exibição de filmes, palestras, *animequiz*⁶, *animekês*⁷, danças tradicionais e desfile de fantasias.

Essas modalidades podem ser consideradas como configurações híbridas que, para Canclini (2008), consistem em processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas.

É o que possibilita a interculturalidade, dada pela aceitação de uma cultura “estranha” adaptando-se à outra cultura. Para tanto, televisão, rádio e principalmente a *internet* coordenam e articulam múltiplas temporalidades de produtores e receptores diferenciados, fazendo com que a mídia seja mediadora de relações, que ultrapassam fronteiras geográficas e culturais.

Desse modo, as tecnologias de informação e da comunicação se tornam agentes da transnacionalização das culturas, o que se percebe devido à influência da cultura japonesa no contexto dos *animencontros*, mas com prevalência de elementos da cultura nacional.

Machado (2009) considera a definição de cultura dada por Ortiz (2000) como um sistema de signos e símbolos que articulam significados. Tais significados são produzidos em contextos regionais específicos com características próprias. Ele atenta para a pluralidade na palavra cultura. Fala-se em culturas: visto existirem diferentes formas, inclusive em um mesmo espaço, para articular significados.

Em seguida, Machado (2009) explica o ritual dos *animencontros*, começando por indagar o porquê de jovens brasileiros apreciarem mangás e animês. Como resposta, destaca dois fatores: a aproximação com o real e os roteiros imbuídos de valores.

Posteriormente, observando o ritual dos encontros, Machado (2009) se volta para os estilos criados: *Kei* (o estilo otaku), *Decora* (colorido de bichos de miniatura), *Kugurumim* ou *Anime Goodies* (bichos personagens), *Visualkei* (grupos de rock) e *Lolitas* (inspirado nas bonecas vitorianas). Este último abarca ainda subdivisões, como, por exemplo, o *Dark Lolita*, a partir do qual se costuma organizar pequenos chás ao estilo Inglês, o que configura também um hibridismo cultural.

⁶ Animequiz – Como a palavra sugere, consiste em uma junção de *animê* e *quiz*, ou seja, consistindo em jogos de perguntas e respostas a respeito das mais diversas animações nipônicas.

⁷ Animekês – Junção das palavras *animê* e *Karaoquê*, espaço para que os participantes cantem as músicas tocadas em seus animês favoritos.

Machado (2009) explica os rituais presentes nas programações dos *animencontros*. Vale destacar os *cosplays* (ver fig. 1), prática na qual, jovens participantes se vestem como os personagens. Dividem-se em categorias: *Cóspobre* (fantasias simples), *toscoplay* (quesito humor), *crossplayer* (personagem de sexo oposto), *costímidos* (que não sobem ao palco para concurso), *cosplay hentai* (fantasias eróticas), *cosplay livre* (imitação também no comportamento) e *cosplay original* (o mais fiel possível).



Figura 1 – Cosplay (fã vestido de Naruto). Disponível em: <komanoesifioni.blogspot.com>. Acesso em 12 de Novembro de 2011

Segundo Luyten (2005), o tripé: animê + mangá + videogame é responsável pela grande disseminação dos produtos, que juntos servem para o entretenimento.

Seja por meio das animações, dos quadrinhos impressos, ou dos jogos eletrônicos, os jovens, buscando entretenimento, entram em contato com as personagens, imitando seus traços, vestindo-se como eles e comportando-se como tais.

Machado (2009) considera importante esse conhecimento para que as interpretações de profissionais da educação, educadores, professores e pais, sobre o comportamento desses jovens não sejam equivocadas ou preconceituosas.

É importante olhar para esses modos que, segundo Neves (2007), se movem na mesma velocidade que a juventude. A pesquisa demonstra, ainda, que os jovens *otakus* nos encontros de animê e a partir do que é veiculado nas mídias (impressa, digital televisiva e radiofônica) criam formas próprias de comunicação. Tudo como resultado híbrido de elementos culturais de origens distintas.

Machado (2009) observou que os animencontros proporcionam saberes específicos que podem contribuir para o ingresso no mercado de trabalho. Nesse sentido, a diversão surge também como um processo social.

Destacamos, em Maringá, cidade na qual foram selecionados os informantes da pesquisa de recepção, a ocorrência do Festival Meganime, nos dias 09 e 10 de Outubro de 2011. O próprio *blog* do evento apresenta e caracteriza a programação:

O Meganime Festival é um evento de cultura jovem japonesa e cultura “nerd”. O evento reúne o público de Maringá e região, em atividades e opções de entretenimento que variam de: expositores, shows, concursos de fantasias variados (cosplays), campeonatos de games, salas de exibição de animes, salas com exposições de arte e cultura pop ocidental e oriental, café maid, Pump, Matsuri dance, sorteios e premiações no decorrer dos dias. Este ano novas atrações estarão disponíveis ao público.

Com tudo isso, notamos é a proximidade entre as culturas, em face do intenso processo de mundialização cultural, promovido pelos meios midiáticos. Machado (2009) sugere a função pedagógica desses eventos: conhecimento profundo das narrativas, linguagem, símbolos etc., ampliando os modos particulares de relacionamento com os mangás e animês.

Desse modo, após este breve estudo pautado em teorias que refletem sobre globalização e cultura, focaremos nossa reflexão, especificamente nos mangás em suas narrativas que mesclam o verbal e o não verbal com diferentes técnicas e estilos, abordando teorias que discutem suas peculiaridades, tanto na análise de suas imagens quanto de suas palavras, e como tudo isso se reflete no público leitor.

Portanto, antes de observarmos os códigos particulares dessas escritas, é importante que se conheça um pouco de sua história, sua origem no Japão e vinda para o Brasil.

3.1 DO SURGIMENTO À VINDA PARA O OCIDENTE

Na introdução de seu livro, Moliné (2004) afirma que a presença dos mangás no mercado ocidental, no início dos anos 1980, era quase nula, sendo que, hoje, indubitavelmente, é uma parte mais que apreciável no mercado dos *comics*, algo definitivamente consolidado. O autor considera que as raízes dos mangás podem ter

aparecido no século XI, de uma primitiva caricatura gráfica, denominada “chôjûgiga” – imagens humorísticas de animais representadas em pergaminho.

Para Moliné (2004) essa prática de caricatura em pergaminho foi adotada no Japão, representando, em sua maioria, temas eróticos. Os temas são expandidos por volta dos anos de 1600 a 1867, contemplando gravuras para ajudar na meditação, amuletos budistas, retratos da chegada dos portugueses no Japão, dentre outros retratos de cunho crítico e satírico.

Todavia, Moliné (2004) destaca ter sido o pintor Katsuhika Hokusai (1760 - 1849) quem produziu uma série de desenhos em um estilo próprio. Os caracteres “man” que significavam “involuntário” eram unidos ao monossílabo “ga”, que significava “imagem”, proporcionando, por sua vez, o sentido de imagens involuntárias, sinônimo de tudo o que se relacionava à caricatura e ao humor, semelhante à palavra “cartoon” do Inglês. O autor explica que o nome mangá vai ser retomado, mais tarde, em 1901, por Rakuten Kitagawa, escritor da primeira história brasileira com personagens fixos.

Laços de amizade foram estabelecidos entre Japão e Estados Unidos, possibilitando a circulação de revistas que acabaram por influenciar os artistas japoneses. Moliné (2004) assevera que os autores japoneses tiveram influência das tiras Estadunidenses, e, assim, as duas primeiras décadas do século XX presenciaram a implantação definitiva da narrativa ilustrada no Japão.

Segundo Moliné (2004), as primeiras publicações foram destinadas ao público adulto, estendendo-se posteriormente ao público infantojuvenil. Destaca-se a *Shonen Club*, lançada no ano de 1914 pela editora *Kodansha* sendo dirigida a garotos. Mais tarde, surgem o *Shojo Club* e o *Yônenn*, para o público feminino e mais velho, respectivamente.

Moliné (2004) ressalta que o conteúdo de tais publicações não consistia exclusivamente de quadrinhos, mas também de relatos escritos e seções educativas. Assim, a publicação diária de mangás foi se expandindo com a inclusão de aventuras para o público infantil e adulto. Todavia, pode-se considerar que nos anos 1930 apareceram as primeiras “autênticas estrelas do mangá”.

Devido à Segunda Guerra Mundial, as publicações de mangás se reduziram, em virtude da censura. Os bombardeios em Hiroshima e Nagasaki selaram essa fase obscura, mas ao mesmo tempo assinala a nova história do Japão, o período Heisen, que abarca desde 1945 aos nossos dias.

Sato (2007) reitera que, durante a Segunda Guerra, estando o Japão ao lado da Alemanha nazista e da Itália fascista, houve a suspensão das relações diplomáticas com vários países que apoiavam os Aliados. A cultura japonesa, por sua vez, ficou confinada ao arquipélago. Só mais tarde, por meio da televisão, na segunda metade do século XX, vários países do mundo tiveram acesso a um Japão menos aristocrático e histórico.

Após o período da guerra, a indústria dos mangás tem um recomeço. Nesse sentido, dois elementos contribuíram para tal difusão: os “kamishibai ou Teatro de papel” e os “Kashibon manga ou mangás de aluguel”. Os primeiros consistiram em relatos desenhados em quadrinhos, apresentados por um narrador, como forma de entretenimento nas ruas. Os outros eram distribuídos nas bibliotecas ambulantes, raros e com preços elevados.

Para Sato (2007) a origem da televisão no Japão, em 1953, contribuiu para a decadência dos gêneros. No entanto, personagens relevantes se tornaram presentes, mais tarde, nos mangás. O ano de 1946 é marcado pela grande inovação do desenhista Osamu Tezuka, com a longa obra “Shichima Sakai”. O *comic* americano contribuiu para que Tezuka importasse tais inovações. A admiração pelos olhos brilhantes tornaram-se características recorrentes dos mangás e da animação nipônica.

Segundo Nagado (2005), a revolução de Tezuka consolidou o mangá como uma das mídias mais poderosas do Japão, grande passatempo nacional, mercado de entretenimento para todas idades, por seu baixo custo, fácil entendimento e, ainda, por se constituir em válvula de escape para as tensões cotidianas de uma sociedade altamente competitiva e exigente.

Moliné (2004) situa, em 1947, o surgimento da primeira publicação mensal totalmente composta de mangá: a “Manga Shonen” e, desde então, surge uma nova geração de mangakas rumo à celebridade. A fim de sumarizar e melhor visualizar as datas e os acontecimentos, optou-se pela elaboração de um quadro, tendo por base o estudo de Moliné (2004):

1955	Surgem as primeiras revistas compostas, em sua totalidade, de Shojō mangá, destinadas ao público feminino: <i>Nakayoshi</i> e <i>Ribon</i> .
1956	Progresso do mangá como forma de entretenimento adulto. Surgimento do

	termo <i>Gegiká</i> = imagens dramáticas.
Final da década de 1950	Extingue-se o modelo juvenil de revista, lançado no pós guerra. Proliferam-se as publicações semanais: <i>Shonen Magazine</i> editada pela Kodansha e <i>Shonen Sunday</i> pela Shogakukan. <i>Margaret</i> , da Shueisha e <i>Shojo Friends</i> , da Kodansha. Ampliam-se os temas, surgem novos gêneros. O auge da televisão propicia que os mangás mais populares sejam publicados em animês.
1964	Surgimento do <i>Garô</i> – mangá para o público adulto, existente até os dias de hoje.
1970 e 1980	Intitulados por Moliné como a busca por novos caminhos. Em 1973, nasce a primeira revista destinada aos “erro-gekigá”, onde o erotismo ganha destaque. <i>June</i> – dedicada às histórias “yaoi”, tratando de amores entre homens. “Jôhō manga” – mangás de caráter informativo.

Sato (2007, p. 29) assevera ter sido a partir da década de 1960 que as imagens japonesas são reconhecidas, na busca despretensiosa de transmitir diversão. A autora explica que nesse período:

A imagem dos olhos grandes e cabelos espetados se tornou familiar e passou a ser sinônimo de estética japonesa, embora esse visual não corresponda à realidade física dos orientais. Hábitos como comer bolinhos com hashis, usar uniformes escolares semelhantes a roupas de marinheiro, ver placas e letreiros escritos em japonês... aparecem todos os dias na televisão.

A partir desse período, crianças e adultos passam a conhecer um povo com tradições e hábitos diferentes. Nagado (2005) explica que, a partir desse período, o conceito de mangá se expande para além da leitura, invadindo TVs e cinemas, conforme os personagens vão saindo do universo monocromático de suas revistas e ganhando versões em outras mídias.

Pode-se afirmar, segundo Moliné (2004), que dos anos 1990 até hoje, existe uma grande diversidade: títulos para todos os sexos, faixas etárias e ocupações. Os dados a respeito da tiragem dos mangás demonstram a existência de milhares de

exemplares por número, com uma média de 15 unidades por habitante do Japão, oferecendo uma infinita possibilidade de leitura.

Todavia, a crise também é destacada tanto nos níveis econômicos quanto na criatividade de produção. As vendas diminuíram significativamente, o que parece ser fruto do surgimento e expansão do meio eletrônico: os *videogames*, computadores e *internet* parecem ter afetado o segmento nas últimas décadas. Isso faz com que as editoras procurem novas fórmulas de se estabilizarem no mercado, mas de modo algum, significa que os mangás estejam deixando de ser lidos. Para Moliné (2004) o mangá ocupa um alto patamar nos dias de hoje, podendo ser considerado um fenômeno que pode causar ou não admiração, mas que nunca pode ser olhado com indiferença.

Os primeiros produtos midiáticos nipônicos a surgirem no Ocidente foram os animês, juntamente com os *live actions*, seguindo-se dos mangás. Conforme Henry Jenkins (2008, p. 150), “o fluxo de bens asiáticos no mercado ocidental foi moldado por duas forças concorrentes: a convergência corporativa, promovida pelas indústrias midiáticas, e a convergência alternativa, promovida por comunidades de fãs e populações de imigrantes”. Num primeiro momento os canais de televisão transmitiam produções japonesas sem muita preocupação com *merchandising* e com a repercussão que viriam a ter. Moliné (2004) relata que a penetração na Europa foi mais lenta no início e levemente diversificada de país para país.

A partir dos anos 1990 é que o verdadeiro *boom* acontece com a consolidação dos mangás e animês naquele continente. O autor cita *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, como o responsável por isso e como uma movimentação maior de fãs, independentemente da mídia comercial. O sucesso foi tão grande que, no início, a inexistência de *merchandising* baseado na série incentivou os próprios fãs a criarem o seu. Aconteceu um tráfego de fotocópias do mangá original japonês não só entre crianças e adolescentes, mas também entre jovens adultos. A *dragonballmania* ficou consolidada como o perfeito exemplo da maneira como um mito popular de massas pode ser criado a partir do clamor do público, sem campanhas publicitárias.

As revistas especializadas surgem na mesma década, assim como as convenções, que nos EUA já aconteciam desde os anos 1970, onde fãs se juntam para diversas atividades voltadas ao universo pop nipônico. Ainda nos Estados Unidos, em 1931, foi publicado o primeiro mangá e a primeira exibição de animê

ocorreu em 1963. Na década de 1980, ambos os mercados começam a se expandir enormemente, sendo hoje determinantes para tomadas de decisões no mercado mundo a fora. “Nas Américas Central e do Sul, a animação japonesa conheceu uma difusão superior à da Europa e dos Estados Unidos a partir dos anos 1960, graças ao grande número de séries transmitidas pelas diversas cadeias televisivas desses países da época” (MOLINÉ, 2004, p. 62). Nas nações do Sudeste Asiático, como a Coreia do Sul, Hong Kong, Tailândia, Vietnã e Indonésia a penetração foi mais tardia. “As nem sempre amistosas relações entre o Japão e seus vizinhos causaram, em parte, tal demora” (idem).

Segundo Moliné (2004), no Brasil, desde os anos 1960, os audiovisuais japoneses eram exibidos em canais abertos. Naquela década, 9 séries foram exibidas, pulando para 24 nos anos 1970, e 38 no decênio seguinte. A partir dos anos 1990, assim como na Europa, acontece um *boom* com *Cavaleiros do Zodíaco* seguido de *Dragon Ball*, que impulsionariam mais tarde a publicação de mangás. Somente entre os anos 2000 e 2001, a TV brasileira contava com 34 animês e *live actions* em transmissão. Em 2005, nascia no país o canal pago *Animax* voltado exclusivamente para os desenhos animados japoneses.

Outro dado interessante a ser considerado ocorre em 2008. Para Barbosa (2009), neste ano, o caderno *Folhateen*, suplemento jovem do Jornal *Folha de S. Paulo*, organizou um concurso de mangás em comemoração aos 100 anos da imigração japonesa no Brasil. Em Agosto, do mesmo ano, os estúdios Maurício de Souza lançaram, pela Panini Editora, uma versão da *Turma da Mônica* em estilo mangá (Fig. 2), o que, hoje, pode ser considerado um sucesso de vendas em, aproximadamente 38 edições, fazendo surgir várias revistas similares, os chamados "Mangás Jovens", como por exemplo, *Luluzinha Teen* (versão adolescente da *Turma da Luluzinha*) e *Didi & Lili - Geração Mangá*, baseado na personagem *Didi Mocó* de Renato Aragão e na filha dele Lívia Aragão, Lili. A adesão dos quadrinhos brasileiros aos traços estéticos do mangá evidenciam, inegavelmente, a força e o sucesso desta forma ficcional junto ao público brasileiro.



Fig 2 – Fonte: Turma da Mônica – em mangá

Moliné (2004) destaca ter sido a partir do final dos anos de 1980 que editoras como a Cedibra, Nova Sampa, Abril e Globo começaram a traduzir as primeiras edições de mangás no Brasil, porém em formato diferente do original japonês. Ele ressalta ter sido a partir de 2000, que o mercado brasileiro ganha força especial graças ao trabalho de editoras como a JBC, Conrad e Panini bem como Animanga e Mythos. Atualmente, se considerarmos a quantidade de títulos publicados, podemos considerar a JBC e Panini como as duas maiores do mercado.

Neste trabalho, especificamente, nos focamos nos dados da JBC, por ser a editora de *Death Note*, nosso objeto para exemplificação. Todavia, antes de focarmos as características dos mangás, considera-se importante explicar os termos que se referem ou englobam, de alguma forma, este gênero, ou seja, quando falamos em mangá, adentramos um universo maior, uma arte, denominada arte sequencial. Assim, a seguir, apresentaremos algumas características dos mangás, pretendendo estudá-los enquanto arte sequencial.

4. O MANGÁ ENQUANTO ARTE SEQUENCIAL

Começamos pelo termo *Arte Sequencial*, traduzido do original *sequential art*, criado pelo quadrinista Will Eisner com o fim de definir "o arranjo de fotos ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia" (EISNER 1989, p.5).

A arte sequencial poderia ser compreendida como um termo mais abrangente, que caracteriza narrativas fragmentadas em pequenas imagens para expressar uma sucessão de acontecimentos. Trata-se de uma forma que engloba um desenvolvimento natural da expressão humana que remonta aos desenhos nas paredes das cavernas. Atualmente, a arte sequencial é bastante difundida na cultura de massa com as histórias em quadrinhos, as tiras em jornais e as *graphic novels*, chegando até a indústria cinematográfica.

Assim, a arte sequencial recebe designações diferentes em cada país, sendo conhecida por *comics* nos Estados Unidos, *fumetti* na Itália, *tebeos* em Espanha, *historietas* na Argentina, *muñequitos* e *cómicos* em Cuba, *mangás* no Japão, *manhwas* na Coreia do Sul, *manhuas* na China, histórias em quadrinhos ou HQs aqui no Brasil e por outras várias designações conforme os países e o idioma no qual se inserem.

O romance gráfico ou o termo inglês *graphic novel*, por sua vez, é uma espécie de livro, normalmente contando uma longa história por meio de arte sequencial, sendo frequentemente usado para que se diferencie um livro e outros tipos de histórias em quadrinhos.

O termo *graphic novel* é geralmente usado para referir-se a qualquer forma de quadrinho ou mangá de longa duração, ou seja, é o análogo, na arte sequencial, a uma prosa ou romance. Pode ser aplicado a trabalhos que foram publicados anteriormente em quadrinhos periódicos, ou a trabalhos produzidos especificamente para publicação em formato livro. Vale ressaltar que uma *graphic novel* não precisa ser voltada para o público adulto, sendo necessário, apenas, que tenha uma boa estrutura e um visível grau filosófico, como por exemplo, *A Saga do Tio Patinhas*.

A definição de "graphic novel" foi popularizada por Will Eisner depois de aparecer na capa de sua obra *A Contract with God (Um Contrato com Deus)*, um trabalho maduro e complexo, focado na vida de pessoas ordinárias no mundo real.

O selo de "graphic novel" foi colocado na intenção de distingui-lo do formato de quadrinhos tradicional. O sucesso comercial de *Um Contrato com Deus* ajudou a estabilizar o termo "graphic novel".

A obra foi caracterizada por Eisner como *graphic novel*. Composta por uma coletânea de quatro contos diferentes, distribuídos em 178 páginas, podia-se afirmar que realmente se tratava de um livro, todavia, seu conteúdo era tão e puramente quadrinhos que cunhar o termo "livro" seria impreciso para defini-lo. Segundo McCloud (2006), a elevação de história em quadrinhos à nobre condição de livro rendeu, quarenta anos depois, o termo *Comic Books*, usado hoje também como forma de vender coletâneas de periódicos mensais, não necessariamente *graphic novels*, mas que se encaixam na definição. Contudo, é necessário, antes de buscar uma definição, ter em mente o que é história em quadrinhos. O termo arte sequencial cunhado também por Will Eisner (1989) define bem os quadrinhos, abrindo um amplo campo para debate do assunto.

O autor, em sua obra *Quadrinhos e arte sequencial*, examina a estética da arte sequencial como sendo um veículo de expressão criativa, "uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia" (EISNER, 1989, p. 5). Ele denomina as histórias em quadrinhos como uma antiga forma artística, ou método de expressão que se desenvolveu até resultar nas tiras e revistas em quadrinhos tão presentes na cultura popular. No entanto, a conquista do espaço artístico das artes sequenciais tem sido lento e pouco abrangente:

...a Arte Sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos elementos mais importantes, tais como design, o desenho, o cartum e a criação escrita, tenham merecido consideração acadêmica isoladamente, esta combinação única tem recebido um espaço bem pequeno no currículo literário e artístico (EISNER, 1989, p. 5).

Imagens isoladas são somente imagens. Todavia, quando estas mesmas imagens (no mínimo duas) fazem parte de uma sequência, temos o princípio das histórias em quadrinhos sendo elaborado. McCloud (2000) explica que o termo arte sequencial é amplo e pode ser usado também para definir a linguagem cinematográfica. Sendo assim, a regra para buscar uma definição precisa é que no cinema ocorre uma sequência de imagens superpostas, ou seja, uma sobre a outra,

criando a ilusão do movimento, ao passo que nos quadrinhos, temos imagens justapostas, uma ao lado da outra, em espaços diferentes. Assim, o tempo do cinema seria o que o espaço é para o quadrinho.

Seguindo esse raciocínio, o autor define histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2000, p. 20). Não é imprescindível também a existência de letras para criar quadrinhos. Há quadrinhos mudos, sem balões de fala, que se utilizam de recursos da imagem para comunicar a mensagem.

Frente a esta definição, retrocedemos ao início do que pode ser considerado história em quadrinhos. Desde as pinturas rupestres nas mais primitivas cavernas do mais primitivo homem até as inscrições na tumba do faraó egípcio, histórias de uma vida ou acontecimentos de um dia são contados, por meio de imagens dispostas em uma sequência, exemplificando fatos que se desencadeiam, tendo, portanto, um começo e uma progressão que segue até um final específico. Segundo McCloud (2000, p. 20) “dos vitrais, mostrando cenas bíblicas em ordem e a pintura em série de Monet até os manuais de instrução, as histórias em quadrinhos surgem em todo lugar quando se usa a definição arte sequencial”.

Vemos, então, que o termo “história em quadrinhos” define a forma e não o conteúdo pelo qual ela se efetiva. Não a forma como material utilizado, mas a forma de comunicar a mensagem, ou seja, a arte disposta em uma sequência em quadros justapostos, ou sumariamente, a arte sequencial. Nesse sentido, a tinta sobre o papel é apenas uma das superfícies, um dos modos de estabelecermos contato com os quadrinhos. Reconhece-se a existência de outras maneiras, assim como houve hieróglifos e inscrições rupestres, e como já existe a história em quadrinhos digital.

Para McCloud (2000), o segredo da definição de Arte sequencial está não no que a definição diz, mas no que ela não diz:

Por exemplo, nossa definição não diz nada sobre super-heróis ou animais engraçados, nem sobre fantasia, ficção científica ou idade do leitor. Nenhum gênero é listado em nossa definição, nenhum tipo de assunto, nenhum estilo de prosa ou poesia. Não se diz nada sobre papel e tinta. Não se menciona processo de impressão; a imprensa em si não é nem especificada! Não se diz nada sobre canetas técnicas ou papel schoeller... Nenhum material é excluído por nossa definição. Nenhuma ferramenta é proibida. Não há menção de traços pretos e cores chapadas. Não se fala de anatomia exagerada nem

de arte representacional, de qualquer tipo. Nenhuma escola de arte é banida... Nenhuma filosofia, nem movimento, nenhum modo de ver é excluído! (MCCLLOUD, 2000, p. 22).

O autor considera que por mais que surjam definições e pessoas tentando compreender o mundo dos quadrinhos, uma parte dele sempre permanecerá um mistério, já que estamos tratando de um objeto que se mantém em processo contínuo e não em objeto estagnado.

Para nós, é importante entender que os mangás, as histórias em quadrinhos de origem nipônica, podem ser entendidos como arte, sendo estudados enquanto arte sequencial.

4.1 CARACTERÍSTICAS E GÊNEROS DO MANGÁ

Segundo Oka (2005), a editora JBC, como o próprio nome sugere: Japan Brazil Communication aspira ser uma via de comunicação entre Brasil e Japão. Em 2001, a editora começou a investir em mangás, mantendo o compromisso com a cultura japonesa, por meio do formato de suas revistas e da tradução e adaptação do texto, feitas diretamente do original japonês.

Em contato direto com a editora estabelecido via telefone e correio eletrônico, em Março de 2011, conseguimos constatar que, atualmente, suas edições mais vendidas são os mangás *Fairy Tail*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Full Metal Alchemist*. *Death Note*, por sua vez, conta com, aproximadamente, 30.000 exemplares vendidos. Quanto ao local da venda, as bancas retêm a maior porcentagem com cerca de 60%. Em seguida, 20% das vendas são realizadas em livrarias comuns, 10% em lojas especializadas e os outros 10% restantes, em eventos.

Como dito anteriormente, a JBC afirma o propósito de lançar os mangás com as mesmas características do original japonês. É interessante considerarmos tais características a fim de entender o código particular da leitura oriental. Oka (2005) coloca que o tamanho e o formato dos mangás da JBC são similares aos dos livros encadernados japoneses, que recebem o nome *tankoubon*, diferindo-se apenas quanto ao número de página, já que as páginas dos volumes nacionais equivalem à metade do volume japonês, segundo Oka (2005), para melhor adequação à condição econômica dos leitores nacionais. As capas nacionais seguem também a

mesma direção delineada pela arte dos volumes originais. Observemos a capa de *Death Note* (Fig. 3), o tema do primeiro volume, *Tédio*, aparece primeiramente, no alto centralizado da página, seguido do título da obra *Death Note* e uma imagem que a caracteriza. Do lado direito aparece um lembrete indicando que a série apresenta 12 volumes e, um pouco abaixo a indicação para maiores de 18 anos. Do lado esquerdo aparece o logotipo da editora e o preço do mangá no Brasil R\$ 10,90, seguido pelo resumo da trama, transcrito como se segue:

Death Note é um verdadeiro thriller policial, recheado de mistério e suspense, contado em forma de mangá. A história gira em torno de um caderno mágico, o Death Note, que cai por acaso nas mãos do estudante Light Yagami. Ele percebe que, ao escrever ali o nome de uma pessoa, ela morre. Sonhando com um mundo melhor, o estudante vira um justiceiro. Para solucionar o caso, entra em cena o famoso detetive “L”. A grande questão é se o dono do caderno é herói ou vilão? Graças à temática elaborada, *Death Note* conquistou fãs de ambos os sexos e idades variadas, alcançando um público que não é leitor somente de quadrinhos japoneses, um fenômeno que se repetiu no Japão, na Europa e nos Estados Unidos.

Notemos que as principais características da obra já são indicadas para o leitor, seja por meio da imagem seja por esse resumo. *Death Note* é um thriller policial, o que já instiga o leitor a esperar que haja crime e criminosos, detetives, investigações, pistas a serem seguidas etc. Como as palavras do resumo explicitam, a questão gira em torno de saber se o dono do caderno é herói ou vilão, deixando que o leitor reflita acerca de algo que discutiremos posteriormente.



Fig. 3 – Capa de Death Note – volume 1. Fonte: Mangá *Death Note*

Outra característica apontada por Oka (2005) acerca da fidelidade da editora JBC diz respeito ao modo da leitura, feito de maneira fiel à original japonesa, o que seria para nós, leitores ocidentalizados, uma leitura ao contrário, feita de trás para frente, ou do fim para o começo e, da esquerda para a direita, inclusive na leitura dos diálogos dispostos nos quadrinhos e balões. É um código particular de leitura que o leitor precisa executar para entender a trama. No entanto, caso um leitor inicie esse processo sem conhecer o modo oriental de ler, o aviso aparece logo na primeira página, depois da capa, como podemos notar em *Death Note* (Fig. 4).

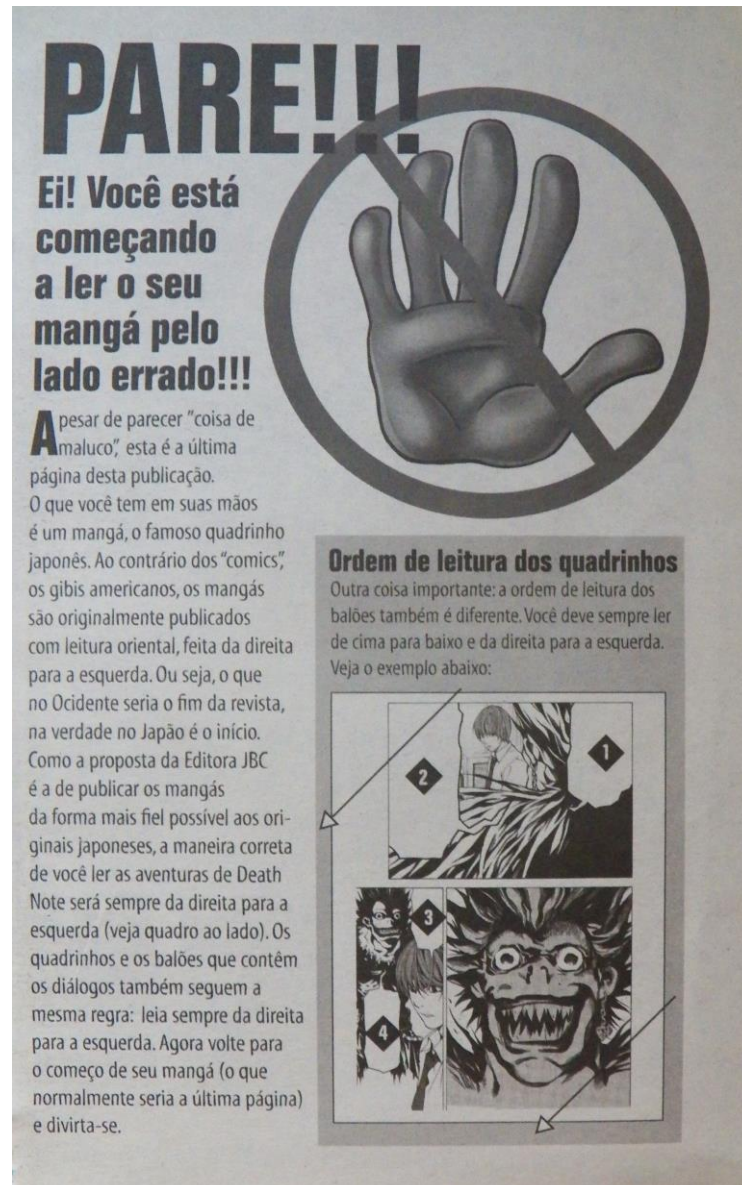


Figura 4 – Primeira página de *Death Note*. Fonte: Mangá *Death Note*⁸

Pare! Ei! Você está começando a ler o seu mangá pelo lado errado. Apesar de parecer "coisa de maluco" esta é a última página desta publicação. O que você tem em mãos é um mangá, um famoso quadrinho japonês...

Assim tem início a advertência, e, logo em seguida, a explicação a respeito do mangá e do modo diferente de ler dos orientais e ocidentais. Dando continuidade, a editora reforça sua proposta de publicar os mangás da forma mais fiel possível:

⁸ A ausência de numeração na maioria das páginas é característica do mangá *Death Note*, motivo pelo qual optamos por colocar apenas o nome do Mangá na referência das imagens.

A maneira correta de você ler *Death Note* será sempre da direita para a esquerda. Os quadrinhos e os balões que contêm os diálogos seguem a mesma regra: leia sempre da direita para a esquerda... *Agora volte para o começo de seu mangá (o que normalmente seria a última página) e divirta-se. Outra coisa importante: a ordem de leitura dos balões também é diferente. Você deve sempre ler de cima para baixo e da direita para a esquerda.*

Após essas explicações, segue uma ilustração, na qual números indicam a ordem de leitura dos quadrinhos, utilizando-se de cenas do próprio mangá, no caso, de uma página de *Death Note*.

Vale ressaltar que alguns países optam por ocidentalizar a leitura, o que se torna uma questão polêmica, já que para alguns, trata-se de facilitar a leitura e, para outros, algo que descaracteriza o texto.

Quanto ao formato, Moliné (2004) destaca que cada revista pode ter uma média de 15 a 20 páginas por edição, podendo conter algumas poucas páginas de publicidade, sobre a própria editora ou algum evento relacionado. Tais revistas são quase descartáveis, sendo lidas e mais tardes recicladas, devido também ao espaço para seu armazenamento. É comum que aqueles mangás que obtenham grande sucesso sejam constantemente reeditados e, às vezes, encadernados.

Pode ocorrer, ainda, que um mangá seja encontrado fora do seu formato, impresso em revista e apareça em outros suportes, como painéis publicitários, manual de instrução, revistas de atualidades ou negócios e outros.

É preciso destacar a manutenção das onomatopeias originais, que, segundo Oka (2005), torna a arte do mangá ainda mais fiel ao japonês. Para compensar algum problema de ilegibilidade, pequenas legendas são adicionadas em português, ajudando a compreensão sem prejudicar a arte. Para Oka (2005), essas três características: o tamanho e formato original, o modo de leitura e as onomatopeias originais corroboram para a manutenção da originalidade do mangá como um todo, sendo o grande diferencial do mangá nacional atual em relação a outros precursores. O autor acrescenta que o público que se acostumou a esse sistema demonstrou total preferência por ele. Por fim, Oka (2005) destaca que o sucesso dos mangás em preto-e-branco também derrubou o tabu existente no mercado nacional de HQ, de que uma revista sem cores não vende.

Quando se fala no universo dos quadrinhos, Moliné (2004) ressalta ser importante a classificação por gênero⁹. No entanto, o autor acentua ser incorreto afirmar que uma série particular abarca um único gênero. Pelo contrário, é comum que sejam agradados todos os tipos de leitores, de modo que cada revista pode ter uma grande variedade de gêneros por exemplar. É comum também que um mangá considerado esportivo, envolva aspectos de romance e doses de humor.

O público ocidental costuma associar os mangás ao subgênero de robôs. A ficção científica é mais bem delineada depois da Segunda Guerra, mais ainda, com as obras de Tesuko, por meio do reconhecido *Astro Boy*. Vale lembrar que o gênero terror também inspirou obras notáveis nos quadrinhos japoneses, como *Drácula* ou *Frankenstein*.

Moliné (2004), ao discorrer sobre os gêneros, atenta-nos para o fato de que nenhum outro país dá tanta importância para o público feminino como o faz o Japão, sendo um dado singular a quantidade de autoras de mangás que se dedicam ao gênero que tem suas peculiaridades gráficas e narrativas.

Sites especializados em mangás e animês definem tais gêneros e trazem explicações claras sobre cada um deles. O mangá *shojo*, por exemplo, é voltado para as meninas. O traço do desenho é muito mais leve e a sua diagramação é clara e limpa. As histórias costumam mostrar aventuras mescladas com dramas amorosos. Como no caso dos mangás direcionados para os garotos, os mangás estilo *shojos* também são publicados semanalmente em revistas especializadas. De acordo com Barbosa (2009), quem pensa que neste tipo de mangá tudo é romance, está enganado, pois suas histórias falam também de armaduras, batalhas e intrigas palacianas. No Brasil, destaca-se *Sakura Card Captors* do grupo *Clamp*, *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi, *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, também do grupo *Clamp* e *Love Hina*, de Ken Amakatsu.

O *shonen manga* é o gênero de maior tiragem no mercado editorial do Japão. Em suas histórias predominam traços mais fortes e bem detalhados. Cenas de violência, situações maliciosas, erotismo leve e nudez também são explorados. A

⁹ Explicitamos aqui que a terminologia dos gêneros, utilizada nos estudos dos mangás e animês, por exemplo, não se origina daquela firmada por Bakhtin (2003) nos estudos linguísticos, descrevendo os gêneros textuais. Para Bakhtin, os gêneros do discurso resultam em formas-padrão “relativamente estáveis” de um enunciado, determinadas sócio historicamente. O autor refere que só nos comunicamos, falamos e escrevemos, através de gêneros do discurso. Nesse sentido, os sujeitos têm um infundável repertório de gêneros e, muitas vezes, nem se dão conta disso. Assim, entendemos como gêneros uma infinidade de textos, desde uma bula de remédio até um conto ou poesia. No contexto dos quadrinhos, a mesma terminologia é utilizada e empregada várias vezes neste trabalho, concebendo-se gênero, o conjunto de mangás ou animês com a mesma temática, o mesmo estilo, representando, uma subdivisão temática.

combinação de ação e romance com um toque de sensualidade é uma técnica muito utilizada por este gênero. Barbosa (2009) reforça a presença de personagens com poderes mágicos, que presenciam muitas lutas, sendo, desse modo, o exagero de violência uma das principais características. Como exemplos, cita *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, de Akira Toriyama; *Cavaleiros do Zodíaco*, de Masami Kuramada; *Inu Yasha*, de Rumiko Takahashi; *One Piece*, de Ekihiro Oda; *Bleach*, de Tite Kubo; *Death Note*, de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata e *Gundam Wing*, de Tokita, Hajime Yodate e Yoshiyuki Tomino.

É por meio deste gênero, especificamente com o mangá *One Piece*, que se pretende explorar as características das imagens e seu código particular de leitura. A diversidade de cenas e personagens nos permite, em uma só obra, encontrar traços que estão presentes, de alguma forma, nos mangás como um todo.

Dando continuidade, Barbosa (2009) discorre acerca dos gêneros. Ele ressalta que os mangás se dividem por sexo, faixa etária e gostos pessoais. Cada qual com uma denominação diferente.

Kodomo, por exemplo, é um termo japonês que significa “direcionado para crianças”. Essas histórias, geralmente, são marcadas por uma forte lição de moral e pela ausência de cenas de sexo e violência. Como mais conhecidos, Barbosa (2009) cita *Pokémon*, de Santoshi Tajiri; *Dr Slump*, de Akira Toriyama; *Medabots*, de Horumarin; e *Megaman*, de Ryo Takamisaki, dentre outros.

Para os adultos, Barbosa (2009) destaca haver uma divisão maior, devido à complexidade e ao gosto do público leitor. Nesse sentido, os assuntos abordados nesses quadrinhos giram em torno dos problemas familiares, dilemas profissionais e relacionamentos complexos. Moliné (2004) e Barbosa (2009) destacam:

- *Gekigá* é o mangá baseado em fatos da vida real ou situações densas próximas à realidade. Enquadram-se nesse gênero: *Lobo solitário* e *Vagabond*, com destaque à obra *Na prisão*, que segundo Barbosa (2009) poderia ser enquadrada no gênero. De autoria de Kazuichi Hanawa, o mangá foi incluído na lista do PNBE. A obra é baseada na realidade do autor, que vivenciou a problemática dos presidiários japoneses e consegue impressionar pela clareza das imagens e situações.
- *Yaoi* é o mangá que trata de assuntos homossexuais. São exemplos: *Princess, princess* e *Utena*.

- *Hentai* aborda sexo, tanto de forma erótica quanto pornográfica: *Love Junkies* e *Inu-Neko*.
- *Josei* é voltado para mulheres adultas, contemplando seu dia a dia e suas fantasias sexuais. Tem como característica a utilização de *kanjis*, os ideogramas chineses que fazem parte da escrita japonesa, várias imagens com combinações e significados diferentes.
- *Aniparo* define mangás humorísticos, com piadas acerca do cotidiano, sobre padrões, governo, ou sobre mangás famosos. Muito comum entre os *Otakus*, feitos em produção independente como uma *fanzine*¹⁰.
- *Jidaimono* designa o gênero histórico, abarcando desde o passado épico do Japão, com seus samurais e ninjas invencíveis, até a apresentação do modelo “anti-herói” como ninjas que enfrentam uma sociedade injusta e opressora. Atualmente, um nome que representa o gênero aqui no Brasil é *Samurai X*, publicado pela editora JBC.
- *Spokon manga* abarca o gênero esportivo. Moliné (2004) explica serem histórias que em que o(s) protagonista(s) percorrem um caminho tortuoso, mas no fim recebem uma recompensa, como campeões no esporte praticado. O gênero recebe críticas por fomentar a competitividade a qualquer custo, mas é elogiado por ressaltar temas de amizade e trabalho em equipe.
- *Konjô manga* são os mangás de ambientes de trabalho, que assim como o gênero anterior, descreve a trajetória de um trabalhador, desde a fase de aprendiz até o alcance de sua meta, um destaque na profissão.

Pode-se destacar, ainda, o gênero *super sentai*, traduzido literalmente como “super exército” ou “super esquadrão”, que retrata histórias de um grupo de heróis com uniformes padronizados e coloridos. O gênero *Kaiju*, normalmente traduzido como “monstro” ganhou popularidade com os filmes de monstros, que foram a base do cinema de ficção japonês. Atualmente, a nomenclatura dos gêneros aumenta, ao passo que também cresce a infinidade de temas que são retratados nos mangás e

¹⁰ A palavra *fanzine* é um neologismo que surgiu a partir da contração de duas palavras inglesas, *fanatic* + *magazine*, que em tradução livre, pode ser entendida como revista do fã. De acordo com Magalhães (1993), *fanzine* é uma publicação de caráter alternativo e amador, lançada, geralmente, em pequena tiragem, feita de forma artesanal.

animês. Hoje, existe mangá cujo tema é a própria arte de se fazer o mangá, incluindo detalhes sobre o mundo de seus autores, denominados mangakas, como é o caso de *Bakuman*, da mesma editora JBC e dos mesmos autores de *Death Note*, a arte de Takeshi Obata e roteiro de Tsugumi Ohba. Seria um caso de mangá metalinguístico, se assim se pode considerar, um mangá que fala sobre mangá, tendo o formato e um enredo particular em quadrinhos.

Para Borges (2006) foi com Osamu Tezuka, considerado o Deus do Mangá, que o estilo de narrativa dos mangás/animês foram definidos. Tezuka introduziu nas suas linguagens um novo gênero, cujas histórias baseavam-se em fatos reais e fantasiosos. Por meio da utilização de ângulos de câmeras a dramaticidade era conferida às relações sociais a serem retratadas nas tramas. O estilo claro e direto de narrar e o auxílio de imagens fragmentadas para que o leitor componha o momento único é característica de Tezuka.

Além disso, é válido ressaltar a capacidade de o autor utilizar recursos cinematográficos, enfatizando os detalhes dos olhares, das ações e dos gestos das personagens. Borges (2006) afirma que o desenho flui à medida que a ação é constituída ininterruptamente por meio das imagens sobrepostas e justapostas e dos *closes* que segmentam o momento exato do sentimento e emoção das personagens.

As imagens, o estilo dos traços denotam características particulares e de extrema importância quando se fala em mangá, o que merece ser explicado com mais vagar.

4.2 A NARRATIVA EM QUADRINHOS DE *DEATH NOTE* 1

A série de mangás *Death Note* é composta por 12 volumes. O objeto de nossa investigação é o primeiro deles, intitulado *Tédio*. O caderno da Morte, tradução do título em português, é uma série de mangá escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata. Foi publicada pela revista semanal Shonen Jump, de janeiro de 2004 a maio de 2006, totalizando 108 capítulos distribuídos em 13 volumes.

Para efeito de análise, selecionamos o mangá *Death Note – Tédio*, o primeiro volume da série, que traz o início dessa longa e entusiasmante história, que poderia ser um objeto único de pesquisa.

Um simples resumo da trama pode demonstrar a abrangência do tema.

Um macabro caderno chamado *Death Note* cai nas mãos de um rapaz incrivelmente inteligente, chamado Light Yagami. O caderno pertence à *Ryuk*, um Shinigami, deus da morte. Uma vez que se escreva o nome de uma pessoa neste caderno, seu destino imutável é a morte. O jovem finalmente tem os meios necessários para praticar o que ele considera ser a verdadeira justiça, ou seja, eliminar as pessoas más (bandidos, assassinos, criminosos), a fim de construir um mundo perfeito. Nesse sentido, Light começa a utilizar o caderno, conseguindo a façanha de eliminar do mundo um grande número de criminosos. Todavia, é grande o número de pessoas que almeja encontrá-lo, tendo em vista que conseguir matar alguém, mesmo que sejam pessoas consideradas más, também é crime. Por isso, quando as mortes ocasionadas por Light se tornam públicas, a polícia e a opinião pública o denominam “Kira”, nome originado da palavra “killer”, que significa assassino, na língua Inglesa. No entanto, vale ressaltar que ninguém, a não ser ele mesmo e Ryuk, sabe ser Light o verdadeiro Kira.

A trama gira em torno das investigações da polícia junto com o detetive “L”, para solucionar o caso e encontrar o responsável pelo alto índice de morte entre os criminosos do Japão, e da persistência e eficácia de Light para não ser descoberto e continuar atuando como o “Deus do novo mundo”. Matsuda é o diretor das investigações do caso Kira e, ao mesmo tempo, é pai de Light, que por ter o pai envolvido no caso, consegue obter sempre informações importantes. “L”, percebendo o vazamento de informações, propõe que todos os membros da polícia e seus familiares sejam investigados. Light continua seu plano de eliminar os criminosos, registrando no *Death Note* diversas circunstâncias de morte, testando a eficácia do caderno e evitando possíveis suspeitas.

A história desse primeiro volume termina com uma ação dramática, que se passa dentro de um ônibus. Ao desconfiar de que está sendo investigado, Light elabora um plano mirabolante, utilizando o próprio caderno para atormentar um criminoso, que morre atropelado ao descer do ônibus. Além disso, consegue descobrir o nome do investigador: Raye Pember, que procurava conseguir informações a seu respeito. Essa ação final, o teste da eficácia do *Death Note* e a descoberta do nome do seu investigador, nos instiga a curiosidade para o próximo volume. Sabendo o nome do investigador, será possível que Light escreva seu nome no *Death Note*? Mesmo não sendo um criminoso, Raye Pember revela uma possível

ameaça para a continuidade dos planos de Light. Ele será capaz de matar um inocente? O que mais se pode conseguir por meio desse caderno? Como o detetive “L” buscará solucionar um caso tão difícil? Essas são algumas das perguntas possíveis de ser realizadas pelo leitor quando se depara com o término desse primeiro volume, o que, certamente, instiga-o a buscar a leitura da sequência, no próximo volume.

O que, por hora, se pode adiantar é que a trama toma um rumo realmente original a cada volume da saga, sendo considerada pelos espectadores um dos melhores mangás do gênero.

São grandes os detalhes que compõem cada volume, de modo que seria indispensável a leitura do mangá para um melhor e individual entendimento. Todavia, é possível que se retrate, com maiores detalhes, a fábula de *Death Note – Tédio*, por meio da apresentação de motivos, os subtemas ligados ao tema e vinculados ao desenvolvimento da história e do conflito dramático. Para recorrer a esses detalhes, vale consultar o apêndice 1.

A respeito do sucesso da trama, pode-se ressaltar sua adaptação em três longas-metragens *live-action* pela Warner Bros japonesa. O primeiro filme foi lançado em 17 de Junho e o segundo em 3 de novembro de 2006 no Japão. Existe, ainda, um terceiro filme que se chama *L Changes the World*, cujo foco está na história de “L” no *animê*.

De 3 de outubro de 2006 à 26 de junho de 2007, foi ao ar no canal Nippon TV, a série de *animê* baseada no mangá, animada pelo estúdio Madhouse. Além disso, existe uma adaptação para uma *light novel* escrita por Ishin Nishio, com ilustrações de Takeshi Obata, intitulada *Death Note: Another Note Los Angeles BB Renzoku Satsujin Jiken* lançada em 1º de agosto de 2006 pela Shueisha.

No Brasil, a série de mangá foi publicada pela Editora JBC. O último dos doze volumes foi lançado em junho de 2008, e o especial *How to Read* (numerado como volume 13 na série), em agosto de 2008. O *animê* foi exibido pela primeira vez no Brasil em 3 de março de 2009 no canal Animax, às 22h, no bloco *Terças Imperdíveis*.

Hoje, terminados os episódios, muitos brasileiros acompanham no meio eletrônico os capítulos da série. Além dos *animês*, mangás e *Light novels*, existem os jogos eletrônicos disponíveis para o *vídeo game Nintendo DS*. Atualmente, há

rumores de que o cinema americano esteja trabalhando para o lançamento de um novo filme.

Os jogos, o teatro, as *fanfics*¹¹ são exemplos que refletem o paradigma da convergência midiática, explicado por Jenkins (2008) e a ideia de inteligência coletiva, visto que se renovam as maneiras com as quais o público pode interagir em espaços reais e virtuais.

Além disso, é possível que se faça uma análise literária de uma narrativa em quadrinhos. Pretendemos mostrar que elementos que constituem uma narrativa podem ser encontrados quando esta se dispõe sob a forma de quadrinhos. Desse modo, é possível utilizar conceitos da teoria literária para que possamos compreender a organização deste texto ficcional.

Assim, exploramos alguns desses conceitos dentro da análise de *Death Note* 1, partindo das contribuições de textos de teoria e crítica vinculados ao Formalismo Russo e ao New Criticism, por privilegiarem o estudo da construção do texto.

Iniciemos por meio da apresentação dos motivos,¹² os subtemas ligados ao tema e vinculados ao desenvolvimento da história e ao conflito dramático. Um resumo detalhado da trama, por exemplo, pode se formar pelo conjunto desses motivos: O Shinigami Ryuk e Light estão cansados do mundo no qual vivem. Ryuk deixa cair seu caderno no mundo dos humanos. Light Yagami encontra o *Death Note* e começa a ler as regras “How to read it”, para aprender como utilizar o caderno.

As personagens fundamentais do texto são: Light/Kira, “L”, Ryuk, Matsuda, a mãe de Light, Sayuri sua irmã, Watari, Raye Penber. No que se refere ao grau de importância para o desenvolvimento do conflito dramático, as duas primeiras podem ser consideradas personagens principais e as outras, assim como os funcionários da polícia do Japão, da Interpol, a garota que sai com Light e os colegas de classe, personagens secundárias.

O nó, nesse primeiro volume, se dá quando surge o noticiário na TV e “L” supostamente aparece para desafiar Kira a matá-lo. O leitor, imediatamente, é convidado a pensar ser o fim da vida daquela que fora apresentado como o melhor detetive do mundo. No entanto, o clímax está apenas começando: Quando Light

¹¹ Segundo Vargas (2005) uma *fanfiction* ou *fanfic* é uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores das *fanfictions* dedicam seu tempo a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos fortes com o original.

¹² A fim de conhecer melhor os detalhes da fábula de *Tédio*, consultar o conjunto de motivos no Apêndice 1.

escreve o nome transmitido na TV, a morte ocorre. Todavia, o leitor, junto com o próprio Light, é surpreendido pela voz do verdadeiro “L” que revela ser a cena da TV, apenas parte de um plano perfeito de investigação. Assim, o conflito dramático se constrói pela oposição entre “Light” e “L” o detetive, já que o primeiro tenta eliminar o detetive e este, por sua vez, tenta encontrar o responsável por tantas mortes.

É possível afirmar que, por ser *Death Note*, uma série de mangás em 13 volumes, é comum que em cada um deles sejam estabelecidos novos conflitos, até que se chegue ao grande desfecho, que não cabe, neste trabalho, revelar.

Em contrapartida, o que pode ser observado é que tais conflitos posteriores giram em torno dessa grande temática do duelo de Kira *versus* “L”, duas personagens extremamente inteligentes, procurando e planejando se encontrar para colocar o outro “fora do jogo” (p. 81).

Embora o texto coloque em relevo essas duas personagens, vale ressaltar que as outras, mesmo que secundárias, são essenciais para o desenvolvimento do conflito dramático, o pai de Light, os investigadores e os próprios criminosos, que parecem aparecer apenas para morrer.

De forma clássica, os personagens têm sido estudados na Teoria Literária a partir de seu grau de importância na fábula e também em função de sua densidade psicológica. No caso de *Death Note 1*, o protagonista Light/ Kira pode ser identificado como sendo uma personagem plana¹³. De modo geral, Light apresenta uma linearidade, no que se refere a suas características psicológicas e o seu fazer, ou seja, a inteligência, o tédio e a vontade de ser o Deus do novo mundo, fazem com que Light seja capaz de matar. E, desse modo, ele permanece até o fim desse primeiro volume.

O detetive “L”, cujo nome não nos é revelado, pode ser caracterizado como uma personagem plana tipo, visto que suas características são dadas a partir de sua categoria social, inteligente, o melhor detetive investigador, que luta do começo ao fim, para solucionar os casos mais difíceis.

Caracterizadas teoricamente como personagens planas, essas personagens podem ser facilmente inseridas em um mundo contemporâneo ao de seus leitores.

¹³ Segundo Foster (1974), de acordo com o grau de densidade psicológica, a personagem pode ser plana, plana com tendência a redonda ou redonda. A personagem plana é aquela que apresenta baixo grau de densidade psicológica, demonstrando, durante o desenrolar da narrativa, o mesmo perfil psicológico. É uma personagem estável, que não sofre modificações, construída ao redor de uma única ideia ou qualidade.

São estudantes, jovens, inteligentes, revolucionários, entediados, mas com sede de aventuras, em busca de algo que impulse suas vidas. O palco no qual essa história acontece, no qual as personagens atuam, não passa de uma representação desse mundo real, por vezes tomado pelo tédio, marcado pela criminalidade, onde se anseia por justiça. Apesar de serem jovens prodígios, caracterizados pela grande inteligência, são pessoas comuns, com sentimentos comuns, almejando algo que poderia ser o desejo de todos, ou seja, ser a justiça, melhorar o mundo, transformar a sociedade, dentre outros. São jovens inseridos nos grandes centros urbanos, vivenciando as mais diversas relações sociais, em ambientes escolares, fora da escola com os amigos, e em casa, com a família. O contexto, comum para quem vive em sociedade, e as características das personagens, aproximam o leitor e o convidam a participar do texto.

Outro aspecto importante, mas que pouco se destaca quando se fala em quadrinhos é o narrador, que no caso de *Death Note* aparece em poucos momentos, usando-se da 3ª pessoa do discurso para narrar a história. Ele demonstra ter conhecimento de toda a história, embora não participe da trama. É, portanto, heterodiegético¹⁴ e realiza raríssimas intervenções. Essa visível não participação do narrador é comum quando o objeto que se tem em mãos é a história em quadrinhos, que com seus balões e outros recursos cede a voz às personagens. Todavia, é preciso ressaltar que a ausência do narrador enquanto primeira pessoa, não omite sua presença na narrativa.

Quanto ao foco narrativo adotado por esse narrador, pode-se constatar a presença de uma Onisciência seletiva múltipla¹⁵. Como se trata de uma arte sequencial é comum que a voz seja concedida às personagens, dentro de seus quadrinhos, havendo um predomínio, quase que absoluto da cena, na representação do diálogo das personagens. Esse recurso cria um efeito de eliminação da figura do narrador, que é substituída pelas impressões, pensamentos, sentimentos e percepções das personagens. No entanto, se no plano verbal, o narrador se omite quando as personagens falam, no caso da *cena*, sua presença, continua efetiva no plano da imagem, já que é ele quem as apresenta ao leitor.

¹⁴ Destacamos que o narrador heterodiegético conforme Genette (1995) é aquele que relata uma história à qual é estranho; ele não integra nem integrou o universo diegético, não é personagem dessa história. Esse narrador se distingue do homodiegético e também do autodiegético, justamente porque estes se caracterizam por narrar uma história que é conhecida por sua experiência de testemunha direta dessa história.

¹⁵ Utilizamos aqui a definição de focalização proposta por Genette (1995), que pode ser externa, interna e onisciente. Nesta o narrador possui um conhecimento que lhe permite adotar uma posição de transcendência em relação ao universo diegético, controlando e manipulando os eventos relatados, as personagens que os integram, o tempo, os cenários.

Nesse caso, Light, “L”, Matsuda, Ryuk e outras personagens ganham a voz da narrativa, trazendo ao leitor uma multiplicidade de ângulos de visão e de canais de informação.

Vale colocar um exemplo importante quanto a essa transferência de focalização na narrativa. Até mesmo páginas de revistas impressas e páginas de *internet* (figura 5) emitem opiniões acerca do caso Kira, e servem para que o leitor reflita sobre a história:

Tanto L como Kira não existem. Eles não passam de personagens criados pela polícia, para encobrir grupos de extermínio de criminosos... L, o grande detetive que mobiliza até a Interpol versus Kira, que mata as pessoas com poderes sobrenaturais (OHBA, 2003, p. 87).

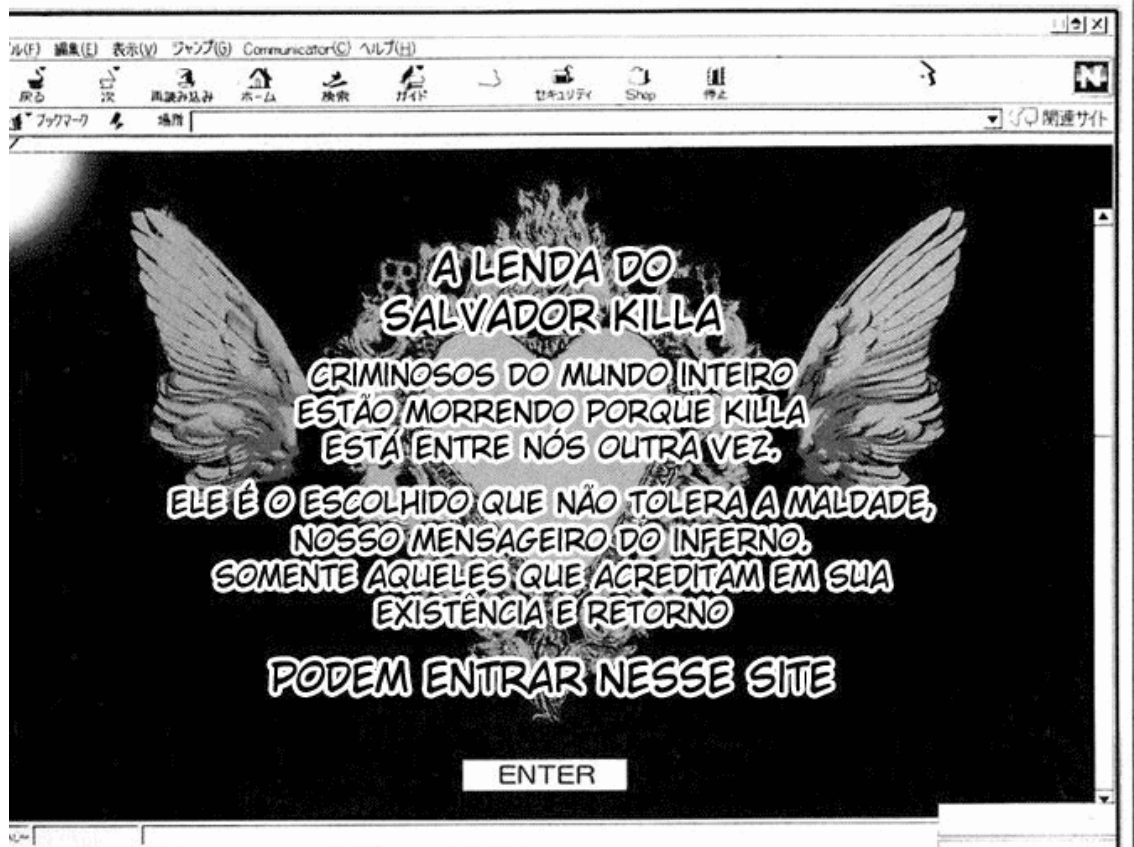


Figura 5 – Página de internet. Fonte: Mangá *Death Note*

Ao nos depararmos com a figura 5, perceber como as imagens incorporam também o mundo contemporâneo. A narrativa apresenta uma página de *internet*, um *site* em seu formato real, uma imagem recorrente no mundo atual, informatizado e

conectado virtualmente. Tal imagem é transcultural, sendo entendido mesmo em culturas diferentes, neste caso, no Japão e aqui no Brasil. Desse modo, com essa iniciativa, mais uma vez, o leitor é trazido para perto, sendo conectado àquilo que faz parte do seu meio social, de sua cultura.

Esse mundo social e cultural da narrativa é revelado, ainda, de maneira ampla na questão do espaço. Pode-se perceber a existência de dois grandes espaços na narrativa, configurados por meio da apresentação dos dois mundos: o mundo dos *shinigamis*, desconhecido pelos humanos, e o mundo dos humanos, representado pelo Japão, na específica região de Kanto. Essa região se firma como espaço principal onde a história acontece, pois é nela que se encontram Light e o *Death Note*.

Notamos que, embora o espaço selecionado tenha sido o Japão, especificamente em uma de suas regiões, não há empecilho algum para que o leitor extrapole esse espaço, aproximando-o a sua realidade. Isso mostra a existência de uma narrativa transcultural que, embora se passe em *Kanto*, pode também ser estendida a outros lugares e espaços.

Os espaços secundários, dentro da cidade dão suporte para as personagens, entre eles, a casa de Light, a escola, a Central de Investigações, as ruas da cidade, o ônibus. São espaços comuns a muitas sociedades, nos quais diferentes leitores podem se imaginar em algum momento.

Quanto à ambientação, é possível diferenciar dois tipos estabelecidos antes e depois de Light encontrar o caderno.

No primeiro momento, pode-se deduzir que a ambientação é franca, produzida por meio do discurso do narrador heterodiegético e da imagem dos quadrinhos que compõem o ambiente, ao caracterizar os dois mundos tomados pelo tédio: o mundo dos *shinigamis*, sombrio, escuro, quase que inerte, com seres imortais que se mostram cansados do tipo de vida que levam, e o mundo dos humanos, também marcado pela exaustão e tédio de Light.

A partir do momento em que este encontra o caderno, o ambiente é definido, exclusivamente, a partir de suas ações, que desencadeiam e caracterizam outra ambientação, marcada pela agitação, emoção, angústia e tensão, por se tratar de uma série de assassinatos, suspeitas e investigações. Logo, temos as características de uma ambientação dissimulada.

Dessa forma, até o final do primeiro volume, o ambiente vem sendo construído, por meio das ações de Light, representadas pelas imagens nos quadrinhos, o que assevera a predominância da ambientação dissimulada. Assim, pode-se afirmar que, não apenas para a constituição do espaço e da ambientação, as imagens são extremamente importantes quando o objeto de estudo é o mangá, o que merece um estudo amplo, sob vários aspectos.

Por meio dessa simples observação, percebemos que embora inseridas em uma linguagem diferente da literária, isto é, na linguagem gráfica e, portanto, arte sequencial, a parte narrativa das histórias assemelha-se muito aos textos literários em prosa. Os temas e as discussões que dele surgem, o perfil do narrador e a construção das personagens, a construção do espaço e do ambiente, a noção de focalização etc. Talvez, por isso, a adaptação de romances e contos para histórias em quadrinhos vem se mostrando uma prática de escrita que tem se desenvolvido bastante no final do século XX e início do século XXI, ou seja, estuda-se os quadrinhos na tentativa de aplicar a teoria literária, estudar as personagens, o narrador, tempo e espaço, o que não é de todo ruim. O problema consiste em ver a arte sequencial apenas como um degrau para se chegar ao estudo das grandes obras da literatura e não concebê-las enquanto modalidades diferentes de leitura e escrita, que precisam ser entendidas e apreciadas segundo suas especificidades, cada qual com seu decoro particular.

Desse modo, por se tratar de arte sequencial, construída, simultaneamente, de palavras e imagens, o mangá merece um estudo particular, que considere suas características enquanto imagem, tendo em vista as diferentes leituras que dela se pode fazer.

4.3 ANÁLISE DOS CÓDIGOS E IMAGENS

Hoje, como estudiosos das práticas de letramento de nossos jovens, é preciso compreender, primeiramente, tudo o que o termo mangá abarca. Muito mais do que um *comic*, uma história em quadrinhos ou desenho humorístico, o mangá designa a narrativa gráfica distinta do modo ocidental.

Moliné (2004) ressalta que o alfabeto japonês é dividido em *Katakana*, *hiragana* e os *Kanji*. Os primeiros, sendo reconhecidos por sua representação

fonética, enquanto os últimos, mais do que significar sílabas ou palavras, representam ideias e conceitos. A maneira gráfica de representar do mangá o faz ser diferente, em todas as dimensões, dos outros tipos de escrita, merecendo um estudo especial quanto à imagem nele empregada e o que ela representa, em aspectos temáticos e psicológicos.

Não se pode negar que, em nosso tempo, é grande e infundável a utilização de imagens. "Todos os dias acabamos sendo levados a utilizá-las, decifrá-las, interpretá-las" (JOLY, 1996, p 10). Nesse sentido, é necessário que consigamos ler o que tantas imagens nos querem transmitir.

É fato que quando se fala em imagem, muita coisa pode estar relacionada: um desenho infantil, um filme, uma pintura mural e impressionista, grafites, cartazes, imagem mental, um logotipo etc.

Vale ressaltar que especificamente neste estudo, destacaremos os desenhos em quadrinhos, sendo imprescindível o trabalho com as imagens: contemplá-las, examiná-las, relacioná-las ao texto e à época às quais elas se referem.

Não pretendemos desvendar exatamente o que o autor quis dizer com suas imagens, mas principalmente, como explica Joly (1996), compreender o que a mensagem suscita em nós, ao nosso tempo e nas reais circunstâncias, suas significações atemporais.

Por meio das imagens são apresentados ao leitor de mangá os mais diversos aspectos históricos, culturais e comportamentais. Neste suporte impresso: livro em quadrinhos, a imagem constitui componente principal para a interação entre leitor e texto. Assim, leitor, imagem, texto e contexto trabalham juntos para a construção de significados.

É preciso que o leitor reconheça o significado e o impacto emocional da imagem. Nesse sentido, a competência no ato de representar e a universalidade da forma têm grande importância. O estilo utilizado e técnicas adequadas contribuem para que se entenda o que a imagem tem para dizer.

A rapidez e agilidade da ficção em quadrinhos é uma importante característica, percebida em vários momentos, nas ágeis imagens, constantes inserções de personagens e variados acontecimentos.

Eisner (1989) pondera que, por meio da arte da narração gráfica, o artista de quadrinhos se expressa de forma potencializada. "A codificação, nas mãos do

artista, transforma-se num alfabeto que servirá para expressar um contexto, tecendo toda uma trama de interação emocional” (EISNER, 1989, p. 16).

É devido a essa habilidosa interação que o desenhista, e, neste caso, o *mangaka*, pode expor histórias de profundos significados e complexos fatos da experiência humana. Por meio delas, símbolos básicos são amplificados por palavras, roupas, plano de fundo e interação com outros símbolos, para comunicar significados e emoções.

Ao falar de imagens nos mangás um universo amplo de observações se abre. Como Eisner (1989) coloca, símbolos básicos são amplificados de diversas maneiras, a fim de que os significados possam ser transmitidos.

Para melhor entendermos o que se quer afirmar, é importante que recorramos às imagens próprias dos mangás, nosso objeto de estudo. No entanto, antes de voltarmos aos quadrinhos de *Death Note*, optou-se por exemplificar com as imagens de outro mangá *One Piece*, atualmente um dos mais lidos e assistidos pelo mundo todo, uma vez que neste mangá encontramos de modo mais recorrente alguns códigos e características que pretendemos trabalhar. Essa série de animê e mangá criada pelo mangaka Echiuro Oda conta a história de uma tripulação pirata comandada pelo capitão *Monkey D. Luffy*, cuja maior ambição é obter o maior tesouro do mundo: o *One Piece* e assim ocupar o posto deixado pelo finado Rei dos Piratas *Gol D. Roger*. Considerado hoje o maior animê em episódios e exibição e o maior mangá em capítulos, a série conta, atualmente, com mais de 670 capítulos nos lançamentos semanais e não chegou, ainda, ao fim, contribuindo para que tenhamos uma diversidade incrível de imagens e personagens para explorarmos suas características.

Começamos pela caracterização das personagens. É recorrente na animação japonesa a presença de personagens bem humorados, um traço que já pode ser demonstrado “exageradamente” por meio das imagens do protagonista de *One Piece* (figura 6):



Figura 6 – Traços exagerados. Fonte: mangá *One Piece*

Por meio dessa imagem (figura 7), podemos perceber outra característica que se estende, de modo geral, aos mangás e animês como um todo, a presença dos olhos grandes, brilhantes e bem definidos. É comum entre os mangakas reconhecerem que os olhos demonstram os sentimentos e emoções da alma de cada personagem, por isso, eles ganham dimensões maiores nos desenhos:



Fig. 7 – O olho do Shinigami Ryuk. Fonte: Mangá *Death Note*

Na própria obra *Death Note*, podemos perceber a importância concedida ao olho, tanto no plano fabular, quanto na representação através da imagem de Ryuk (figura 6), um *shinigami*, deus da morte, cujo olho é capaz de enxergar a alma do ser humano, conseguindo perceber o tempo que lhe resta de vida. Os traços exagerados pelo tamanho e brilho do olho no mangá e pelo tamanho e cores dos olhos no animê permitem ao leitor, também por meio da imagem, sentir a emoção que se deseja transmitir, ou seja, temos aqui um exemplo da imagem falando por si só, através do traço específico dos olhos.

Eisner (1989) afirma ser possível contar uma história apenas com o auxílio de imagens, sem ajuda explícita de palavras. Nesse caso, a imagem é explorada a serviço da expressão e da narrativa. E, assim, a experiência comum e um histórico de observação são necessários para que os sentimentos possam ser interpretados.

Na página número 1 de *Death Note* (figura 8) duas imagens completam a cena: dois mundos são apresentados e apenas duas falas de personagens aparecem.

Essas falas são periféricamente narrativas, ao passo que as duas imagens apresentadas narram todo o início da história.



Figura 8 – Página de apresentação do primeiro capítulo. Fonte: Mangá *Death Note*

O primeiro quadro apresenta o mundo dos shinigamis, como um lugar diferente, como que em ruínas, habitado por seres assustadores, semelhantes a caveiras com uma ceifa nas mãos, alguns abaixados, outros caminhando lentamente como zumbis. Observando a cena, de costas para o leitor, aparece um outro ser desconhecido, curvado e estático.

Abaixo, no segundo quadro, representa-se um mundo para nós comum, uma sala de aula com estudantes dispostos em suas carteiras, com seus materiais sobre a mesa. À frente, um garoto ergue o braço como que se espreguiçando. Pouco atrás, próximo à janela, um aluno aparece deitado na carteira. No meio da sala algumas meninas conversam, enquanto ao lado um garoto cochila, com a cabeça reclinada. O foco, porém, reside em outro garoto, bem próximo à janela, cujo olhar dirige-se para fora da sala de aula e a cabeça apoiada sobre o braço, em uma aparência nítida de descontentamento.

Notamos que tais características, em ambos os quadros, falam por si só: o marasmo e a falta de entusiasmo representam, mesmo que sem palavras, o título desse volume de *Death Note*: o Tédio.

O que Eisner (1989) aplicou no estudo dos quadrinhos cabe aqui quando se constata que a intenção dessa sequência, dos dois mundos, é deixar que o espectador supra a ausência da linguagem verbal e se guie pelo sentido criado pelas imagens. A linguagem escrita não carrega toda importância, isto é, o cenário é mais do que uma simples decoração, fazendo parte da narração.

É fato que a imagem carrega em si muitos significados. Nos mangás/animês isso não é diferente. Sinais visíveis de sentimentos são expressos por meio das imagens em um código particular estabelecido entre o mangaka e o leitor. Voltemos à obra *One Piece* (figura 9):



Figura 9 – Luffy emocionado. Fonte: animê *One Piece*

Percebemos, nessa cena, um código peculiar nas imagens de mangás e animês: a água ou suor que se esvai pelo corpo, olhos e nariz, expressando uma profunda emoção, que pode ser de dor, sofrimento ou mesmo de alegria.

O sangue saindo pelo nariz, por sua vez, é um código que denota a excitação da personagem, geralmente, quando esta se depara com a pessoa desejada ou amada. Esse sinal pode ser visualizado na figura 10, quando uma das personagens de *One Piece* aparece rodeada por corações e com o nariz sangrando.



Figura 10 - Sinal visível de emoção– Fonte: mangá *One Piece*

Tal dinâmica dos mangás e de suas animações é revelada de diversas maneiras, como também pela presença de traços exagerados nos desenhos, algo comum quando se fala em mangás.

Esse exagero pode ser observado ainda na representação dos cabelos das personagens, como mostra a figura 11. Diversas cores e cortes são utilizados,

conferindo à imagem total singularidade. Nesta imagem, encontramos cabelo verde, amarelo, vermelho, preto com azul, nos seus mais diferentes cortes:

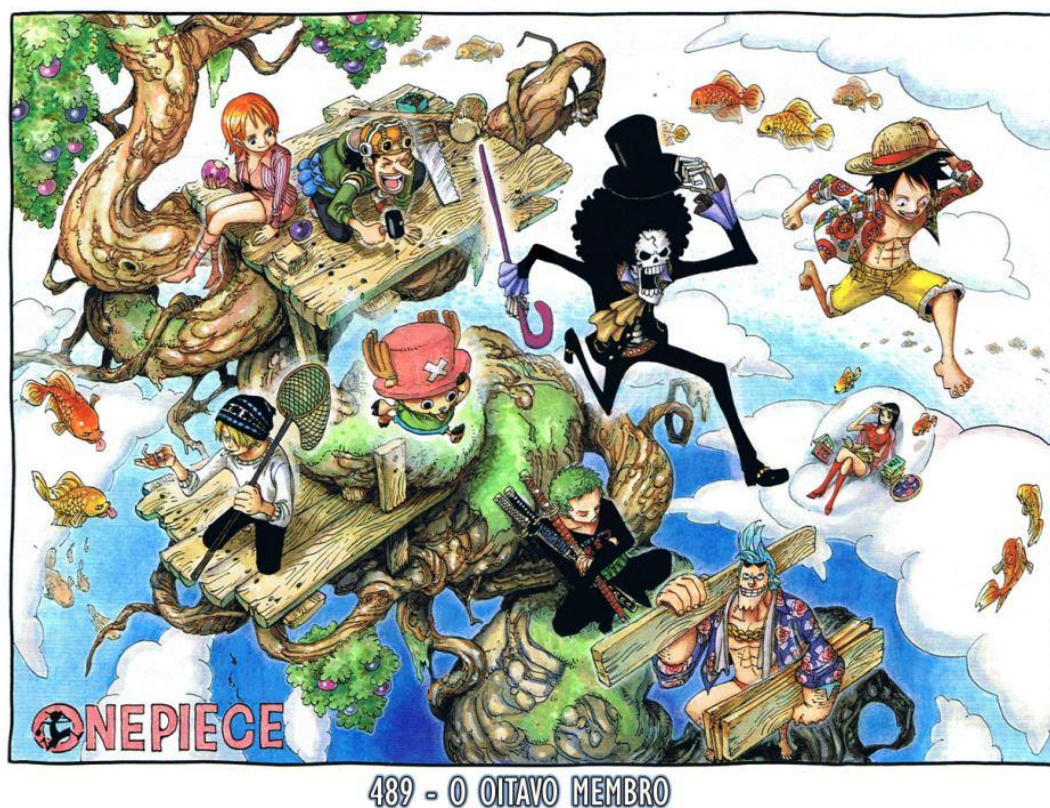


Figura 11 – Diversidade de cores e cabelos. Fonte: mangá *One Piece*

Nas personagens femininas, por exemplo, essa diversidade de formas e cores é ainda mais marcante. As garotas se destacam por seus cabelos coloridos e corpo geralmente escultural, vivenciando situações de romance, drama, emoções extremas com seus imensos olhos vibrantes, que por vezes sorriem e por outras se derramam em lágrimas. As imagens representam o papel feminino que pode assumir diversas posturas, comportamentos e linguajares. É importante que se perceba que, por meio da imagem, o perfil da personagem também nos é traçado, seja ele de mulheres dóceis e frágeis presentes, geralmente, no gênero *shojo*, ou fatais e sedutoras, no gênero *shonen*, por exemplo.

Outro aspecto importante que Eisner (1989) ressalta é o fenômeno da duração da arte sequencial, o que denomina de “timing”. Para ele, a medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver. Na sociedade moderna, pode-se até mesmo dizer

que ela é um instrumento de sobrevivência. Nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial.

É a definição de *tempo* e *timing* da narrativa em quadrinhos que nos remete novamente à teoria literária, às palavras de Genette (1995) em *Discurso da Narrativa*. A respeito da velocidade da narrativa, o autor salienta que ela se configura “pela relação entre uma duração, a da história, medida em segundos, minutos, horas, dias, meses e anos, e uma extensão: a do texto, medido em linhas e páginas” (GENETTE, 1995, p. 87).

Eisner (1989) diferencia as expressões *tempo* e *timing*. O primeiro remonta a uma ação simples, cujo resultado é imediato, dado em segundos. O *timing*, por sua vez, é dado também por uma ação simples, na qual o resultado é apenas prolongado para realçar a emoção. Seria, na nomenclatura literária, o *tempo* marcado pela duração da história e o *timing*, medido pela extensão do texto, no caso da arte sequencial, representado pela quantidade de quadrinhos e páginas.

A expressão dessas duas habilidades: *tempo* e *timing* é decisiva em uma narrativa visual, o que torna o leitor capaz de reconhecer e compartilhar a surpresa, o humor, o terror e outros sentimentos, oriundos da experiência humana. Para Eisner (1989) *tempo* e *timing* devem aparecer como componentes ativos da criação.



Figura 12 - Light escondendo o Caderno. Fonte: Mangá *Death Note*

Um gesto simples como abrir uma gaveta (figura 12) ganha detalhes ao se tornar o esconderijo do *Death Note*, ocupando quatro páginas do mangá. Neste caso, o tempo da representação é prolongado a fim de realçar e prolongar a emoção do receptor.

O recurso do *Timing* é bastante empregado em *Death Note 1*. Por várias vezes, a medição do tempo é prolongada, trazendo detalhes minuciosos das cenas, prendendo o leitor e causando-lhe um grande impacto psicológico.

O tempo também é trabalhado. Podemos notá-lo na cena em que o simples toque de um telefone (Figura 13) e uma informação recebida suscita uma conversa real e imediata entre os funcionários da equipe de investigação em *Death Note*. Seria a medida real do quanto dura uma ação, representado, na narrativa gráfica, em poucos quadinhos, sem maiores prolongações em números de páginas.



Figura 13 – O telefone na central de Investigações. Fonte: Mangá *Death Note*

Entendemos que o importante é a ousadia da arte ao imitar a realidade, e, nesse sentido, a dimensão do tempo é ingrediente indispensável, indo além de uma simples decoração.

A duração de uma ação é essencial para os elementos emocionais do enredo. Para tanto, de acordo com Eisner (1989), é preciso haver um ritmo de tempo, obtido, muitas vezes, por ações comumente vivenciadas, como o pingar de uma torneira, o acender de um fósforo, o escovar dos dentes e o tempo que se gasta para percorrer uma escada. São detalhes que conferem uma velocidade à arte sequencial.

Voltemo-nos agora para outro recurso de grande importância nos mangás, o balão. Segundo Eisner (1989), os balões são responsáveis por tentar captar e tornar visível o som. Eles contribuem para a medição do tempo, desde sua disposição para cercarem a fala, como sua posição em relação aos outros balões e em relação ao emissor. Eles são disciplinares, exigindo a cooperação do leitor, principalmente no que diz respeito à sequência da leitura, determinada para que haja a compreensão.

No caso dos mangás, os balões não são lidos segundo as convenções do texto e da leitura ocidentalizada que ocorre da esquerda para a direita. Pelo contrário, como vimos anteriormente, a convenção da escrita oriental contribui para que a disposição dos balões ocorra da direita para a esquerda e da última página para a primeira.

Eisner (1989) explica que em sua origem o balão era simplesmente uma fita, que saía da boca do emissor, ou, ainda, chaves que apontavam para a boca. O seu uso foi ampliado e aprimorado, deixando a função simples de cercar a fala, para acrescentar significado e comunicar a característica de som à narrativa.

O autor denomina o balão de fala como um “recurso desesperado”, uma tentativa de capturar e tornar visível um elemento etéreo: o som. McCloud (2008) assevera que eles não existem no mesmo plano da realidade que as palavras, todavia, flutuam no texto como objetos físicos. Assim, sendo eles de bordas finas, ou com contornos carregados, ou até mesmo sem bordas, os balões constituem parte importante na integração de palavras e imagens da narrativa em quadrinhos.

Para exemplificar a questão dos balões em *Death Note*, é importante que escolhamos algumas cenas, que nos permitem entender os formatos de um modo geral.

Simple requadros, retangulares, fechados por linhas, sem o rabinho¹⁶, marcam a fala ou o olhar do narrador: (Figura14).

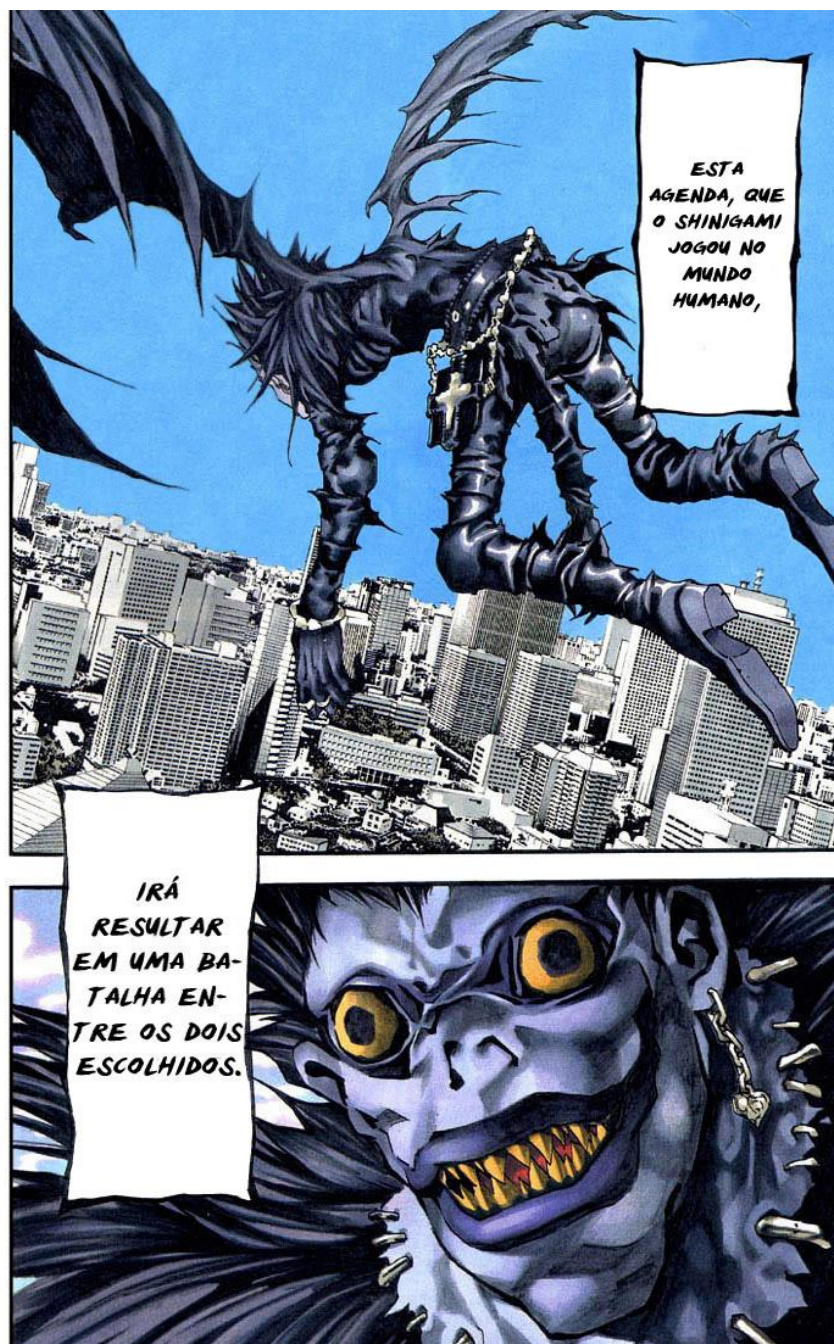


Figura14- Balões narrativos. Fonte: Mangá *Death Note*

¹⁶ Rabinho, segundo a nomenclatura de Eisner (1989) é o indicador que parte do balão para o emissor.

É importante salientar que as cenas, em sua maioria, são compostas por Light na companhia de Ryuk. Assim, as falas dessas duas personagens aparecem diferenciadas pelo contorno do balão. O balão da fala de Light segue o formato comum, arredondado, enquanto que o de Ryuk segue o padrão retangular com a presença do rabinho. Esse recurso facilita o processo de leitura da narrativa em quadrinhos, auxiliando para que o leitor não se perca, precisando retornar para conferir as falas. Essa diferenciação entre a fala das personagens pode ser observada da figura a seguir:



Figura 15- Light e Ryuk – Diferenças no balão de fala. Fonte: Mangá *Death Note*

A fala de Light, por sua vez, segue, ainda, outro padrão. Muitas vezes, o balão aparece em linhas retas entremeadas por vários rabinhos, ou ainda, nem aparece, quando se trata de suposições feitas em pensamento, cedendo espaço apenas para palavras soltas, na ausência do balão, como mostram as figuras 16 e 17, respectivamente:



Figura 16 – Balão de fala com vários rabinhos. Fonte: Mangá *Death Note*



Figura 17 – Ausência do contorno no balão de fala. Fonte: Mangá *Death Note*

A expressão dos pensamentos das personagens pode se dar de duas maneiras. Primeiramente, por meio do balão de pensamento, cujo formato já conhecemos de outras histórias em quadrinhos (figura 18), e, ainda, pelo próprio

balão de fala, contendo em seu interior, alguns sinais de pontuação, como reticências, ponto de exclamação ou de interrogação (figura 19).



Figura 18 – Balão de pensamento, p. 138. Fonte: Mangá *Death Note*



Figura 19 – Representação de pensamento. Fonte: Mangá *Death Note*

Em notas, a cada final de capítulo, McCloud (2008) dá detalhes acerca de cada item explicado no livro. A respeito dos balões, ele acrescenta que, embora, atualmente, não sejam tão comuns como já foram, eles consistem, ainda, em uma excelente maneira de revelar rapidamente a vida interior de uma personagem:

Nas últimas duas décadas, todavia, tornou-se igualmente comum que os pensamentos dos personagens fossem apresentados na forma de legendas – o equivalente da voz *em off* no cinema. Tais legendas parecem reconhecer o público de uma maneira que os balões não reconhecem, como se o personagem estivesse enviando pensamento diretamente ao leitor (MCCLLOUD, 2008, p. 155).

O autor acrescenta que essas tiras de pensamento podem dar ao texto um nível extra de intimidade. Além disso, elas também não exigem que a pessoa que pensa figure no quadrinho para mostrar de onde provém o pensamento. Tais “legendas de pensamento”, normalmente aparecem em primeira pessoa e no tempo presente, narrando um episódio que aconteceu no passado.

No entanto, o autor reforça ser ainda o balão um recurso vantajoso com a peculiaridade de oferecer uma visão dos pensamentos de qualquer personagem a qualquer momento, sem repetições ao longo da história, o que confere agilidade à narrativa.

Vale ceder um espaço para a questão das onomatopeias, que enriquecem a narrativa em quadrinhos, permitindo ao leitor uma representação dos sons da história e despertando a percepção auditiva do leitor.

Em *Death Note*, algumas dessas marcas aparecem com frequência na narrativa, e merecem ser destacadas:

DRRRUUUUUUMM ou VRUOOOOOM: Barulho da moto.
 TCHAK: O som do ato de girar a maçaneta da porta.
 BLAM: A porta se fechando.
 VRAK: A gaveta se abrindo.
 ZHWA ZHWA ou BZZ BZZ: Representação dos sussurros ou cochichos.
 TOC TOC: Barulho do sapato, ao caminhar.
 FLAP: Light folheando o *Death Note*. (DEATH NOTE, v.1).

Essas palavras, que na verdade podem ser consideradas sons, estão presentes em toda a narrativa, contribuindo, mais uma vez, para sua dinamicidade e ampliando a capacidade representacional dos mangás.

McCloud (2000) parte do pressuposto de que por meio da experiência de nossos sentidos podemos perceber o mundo como um todo. E isso, uma análise nos quadrinhos poderia confirmar, pois quando vemos uma cena pela metade, presumimos qual é o seu todo. McCloud (2000) denomina esse fenômeno de conclusão. A fim de exemplificação, poderíamos escolher, aleatoriamente, uma cena de *Death Note*: a própria imagem inicial, de Light na escola, olhando através da janela (FIGURA 20). A imagem construída por uma personagem debruçada sobre a carteira escolar, cuja cabeça aparece apoiada sobre a mão direita, permite ao leitor concluí-la, mesmo pelo que não foi representado, considerando o que o todo da imagem pôde sugerir: o cansaço, a prostração, o tédio, são alguns dos sentimentos que podem ser apreendidos pelo leitor, possibilitados por sua percepção de mundo, o que McCloud (2000) denomina conclusão.



Figura 20 – Fenômeno da conclusão. Fonte: Mangá *Death Note*

Simple formas ou traços são suficientes para desencadear a conclusão, que é constante e excessiva. McCloud (2000) afirma que assim como os ícones constituem o vocabulário dos quadrinhos, a conclusão pode ser considerada sua gramática. Pois “quadrinho é conclusão” (p. 67), e, sendo assim, a participação do leitor, para completar a narrativa, é indispensável.

Outra nomenclatura que merece ser destacada é a “sarjeta”, o espaço vazio entre os quadros, e responsável por grande parte da magia e do mistério na arte sequencial, lugar que cede espaço para a imaginação humana captar ideias.

Observemos esta página (figura 21) de *Death Note*, por exemplo. Ao seu final aparece um quadrinho tomado pela cor preta, sem desenho algum. E, assim, o que, em um primeiro momento, parecia ser algo sem utilidade, é, na verdade uma abertura à imaginação do leitor.



Figura 21- Conclusão: espaço para imaginação. Fonte: Mangá *Death Not*

Passemos, agora, para o estudo acerca das transições nos quadrinhos, que para McCloud (2000, 2008) podem ser divididas em seis categorias distintas. São de *momento a momento*, quando uma única ação é retratada em uma série de momentos; de *ação para ação*, quando um único sujeito (pessoa, objeto etc.) é representado em uma série de ações; de *sujeito a sujeito*, na qual se tem uma série de sujeitos alternantes dentro de uma única cena; de *cena a cena*, marcada por transições entre distancias significativas de tempo e/ou espaço; de *aspecto a aspecto*, transições de um ou outro aspecto de um lugar, ideia ou estado de espírito; e de *non sequitur*, retratada por uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas e absurdas. Observamos, separadamente, cada uma delas, procurando encontrar exemplos em *Death Note*.

A transição de *momento a momento* é caracterizada por exigir pouca conclusão. Voltemos às cenas de *Death Note*, quando Light, olhando pela janela, avista o caderno. No primeiro momento, ele apenas olha pela janela. Em seguida, algo é percebido e, imediatamente, prende sua atenção. Posteriormente, acontece a percepção do objeto, no caso, o caderno. Ou seja, a evolução da história é dada pelos quadrinhos momentaneamente.

Na figura anterior pode-se encontrar um exemplo de sequencia de quadrinhos, na qual fica evidente esse tipo de transição. No terceiro e quarto quadrinho, Light aparece deitado olhando para o teto do quarto. A mudança é marcada apenas pela posição de seu rosto e de seu olhar.

A seguir, atentamo-nos para a existência da transição de *ação para ação*. Dando continuidade à cena de *Death Note* (fig. 22, p. 12) essa transição pode ser explicada. Light, após identificar o caderno, levanta e vai até o local (1ª ação), pega o caderno (2ª ação), lê o título (3ª ação) e abre o caderno (4ª ação):



Figura 22 – Transição de ação para ação. Fonte: Mangá *Death Note*

No terceiro tipo de transição, a ação se desenvolve de *tema para tema*, permanecendo dentro de uma cena ou ideia, necessitando do leitor, certo grau de envolvimento, para que o sentido seja apreendido.

Se tomarmos como exemplo as seqüências de *Death Note*, nas quais Light esconde o caderno temendo ser descoberto, podemos perceber essa passagem de tema a tema (figura 23). A ação vai se desenvolvendo enquanto em cada quadrinho a imagem recebe um foco diferente: primeiro a fechadura, depois a visão da porta no quarto, o semblante de Light apreensivo, a observação do shinigami, o esconderijo na gaveta.



Figura 23 – Transição de tema para tema. Fonte: Mangá Death Note

O quarto tipo de transição, mencionado por McCloud (2000, 2008), seria o de *cena a cena*, que leva o leitor, por meio dos quadinhos, a distâncias significativas de tempo e de espaço. Por exemplo, depois que Light leva o caderno para casa e lê sobre o que significa possuir e usar o *Death Note*, o leitor é conduzido para outra cena, que ocorre após cinco dias. Essa mudança de cena marcada pelo tempo pode ser observada na figura a seguir (fig. 24 – Light voltando da escola com os amigos):



Figura 24 – Transição de cena a cena. Fonte: Mangá *Death Note*

O quinto tipo de transição, por sua vez, é denominado por McCloud (2000, 2008) transição de *aspecto para aspecto*, caracterizada por superar o tempo em grande parte e estabelecer um olho migratório sobre aspectos diferentes de um mesmo lugar, ideia ou atmosfera. Se tomarmos os quadrinhos de *Death Note*, que mostram o mundo dos *shinigamis* (Figura 25), podemos ter uma nítida percepção do que essa transição abarca, sendo responsável por mostrar ao leitor os diversos aspectos desse mundo: os ossos, os buracos, as escadas e correntes etc.

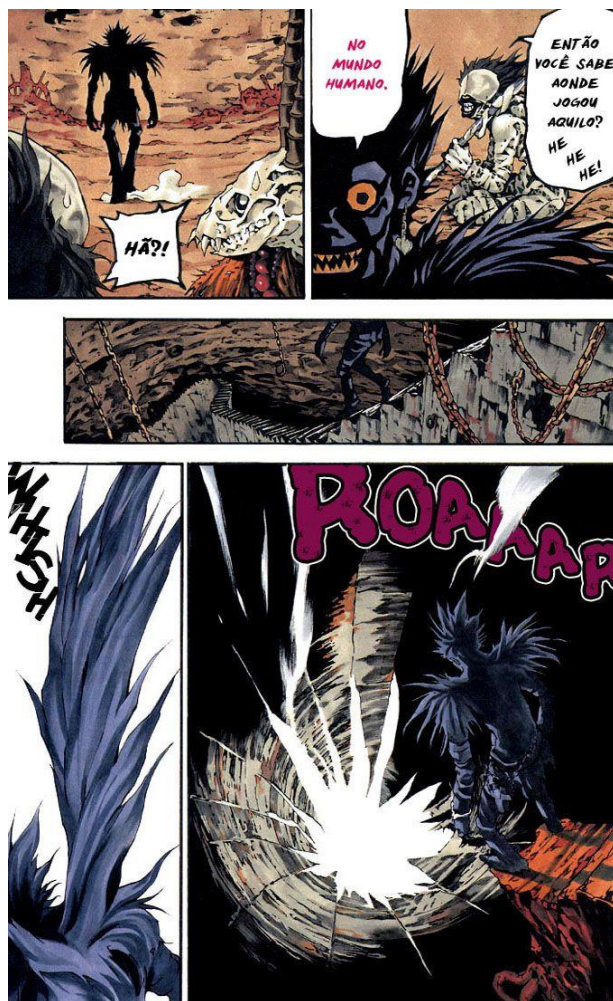


Figura 25- Transição de aspecto para aspecto. Fonte: Mangá *Death Note*

No último modelo de transição *non sequitur* como denomina McCloud (2000, 2008), apesar de a expressão significar algo sem lógica, o autor atenta para o fato de não ser possível haver uma sequência de quadros totalmente desconexos entre si, tendo em vista que por mais que uma imagem seja diferente de outra, sempre é possível descobrir um sentido que as relacione, e, que permite ao leitor uni-las, de alguma forma. Ressaltamos que nesse primeiro volume de *Death Note* um exemplo dessa transição não foi encontrado, o que provavelmente aconteceria se nossa observação se estendesse aos outros volumes.

McCloud (2000) explica não ser necessariamente preciso encontrar todos os tipos de transições em uma história em quadrinhos para que a narrativa se desenvolva. Todavia, ao considerar essas histórias como séries de eventos interligados, a predominância dos tipos 2 e 4 é facilmente percebida. *Ação para ação* e *tema para tema*, respectivamente, mostram as coisas acontecendo de forma

eficiente. O tipo 1, de *momento para momento*, mostra também as ações se desenvolvendo, como o faz o tipo 2, de *ação para ação*, no entanto, a primeira exige vários quadrinhos para fazer o que a segunda realiza de forma sucinta.

Para McCloud (2000), antes de concluir serem os tipos 2 e 4 os mais frequentes na narrativa em quadrinhos é necessário voltar o olhar para Osamu Tesuka, do Japão, o que, para nós, tem grande relevância. O autor explica a diferença, ressaltando que o tipo 3, representado pelas transições de tema para tema, está em toda a ação e, o mais surpreendente, é presença maciça do quinto tipo, de aspecto para aspecto, raramente visto no ocidente. “Na maioria das vezes, usada para estabelecer um clima ou sentido de lugar, o tempo parece parar nessas combinações silenciosas” (MCCLLOUD, 2000, p. 79). Assim, utilizando fragmentos dispersos dentro de um mesmo aspecto, o leitor é responsável por compor um único momento.

A explicação dessa predominância pode vir devido à liberdade de tamanho dos quadrinhos japoneses, sendo possível dedicar muitos quadros para mostrar um lento movimento cinematográfico. Os quadrinhos japoneses, segundo McCloud (2000), parecem herdar a tradição oriental de se ter obras de arte cíclicas e labirínticas, que enfatizam mais o processo para se chegar a algum lugar, do que simplesmente o momento da chegada. No Japão, “mais do que em qualquer outro lugar, quadrinho é uma arte de intervalos” (p. 81, 82).

Desse modo, é necessário considerar a experiência do leitor, tendo em vista a possibilidade de os quadrinhos serem vagos sobre aquilo que mostram. Transmitindo pouco ou nada de uma cena e oferecendo apenas pistas, o artista pode provocar uma infinidade de imagens na mente do leitor, cabendo a este recorrer ao fenômeno da conclusão, para construir uma imagem plena:

Os quadrinhos levam a gente pra uma dança silenciosa do que é visto e não visto. O visível e o invisível. Esta dança é exclusiva dos quadrinhos, nenhuma outra arte oferece tanto ao seu público e exige tanto dele. É por isso que acho um erro considera-los uma mistura de artes gráficas e ficção de prosa. Entre os quadros, acontece uma magia que só quadrinho consegue criar (MCCLLOUD, 2000, p. 92).

No quarto capítulo de sua obra, McCloud (2000) atribui alguns significados para as formas dos quadros em si, o que pode afetar a experiência da leitura. Ele

ressalta haver diferença entre o tempo representado nos quadrinhos e o tempo percebido pelo leitor:

Quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois, nas histórias em quadrinhos tempo e espaço são a mesma coisa. Ou seja, como leitores temos a vaga sensação de que movendo-se pelo espaço, nossos olhos também estão se movendo pelo tempo... só não sabemos o quanto! (MCCLOUD, 2000, p. 100).

O autor explica que quando os elementos utilizados na sequência são familiares ao leitor, não é difícil adivinhar a duração. Além disso, existem algumas maneiras de se controlar o tempo em uma narrativa em quadrinhos, seja por meio do conteúdo dos quadros, do número, da conclusão entre eles e de sua forma. Quadros longos passam a ideia de maior duração e, também a ausência do contorno pode assumir uma qualidade atemporal, isto é, a capacidade de o tempo se espalhar junto à não-moldura. McCloud (2000) ressalta que essa técnica de conceder à cena atemporalidade vem sendo usada há muito tempo no Japão e só, recentemente, foi adotada no ocidente.

Exemplos encontrados com frequência em *Death Note 1* aparecem nas imagens que representam o mundo dos *shinigamis*, onde, como conta a história, se vive eternamente ao se apropriarem do tempo de vida dos humanos. Essa ideia de tempo prolongado é passada também ao leitor por meio das imagens, de quadros longos, ou, no caso da figura 26, pela ausência de contornos:

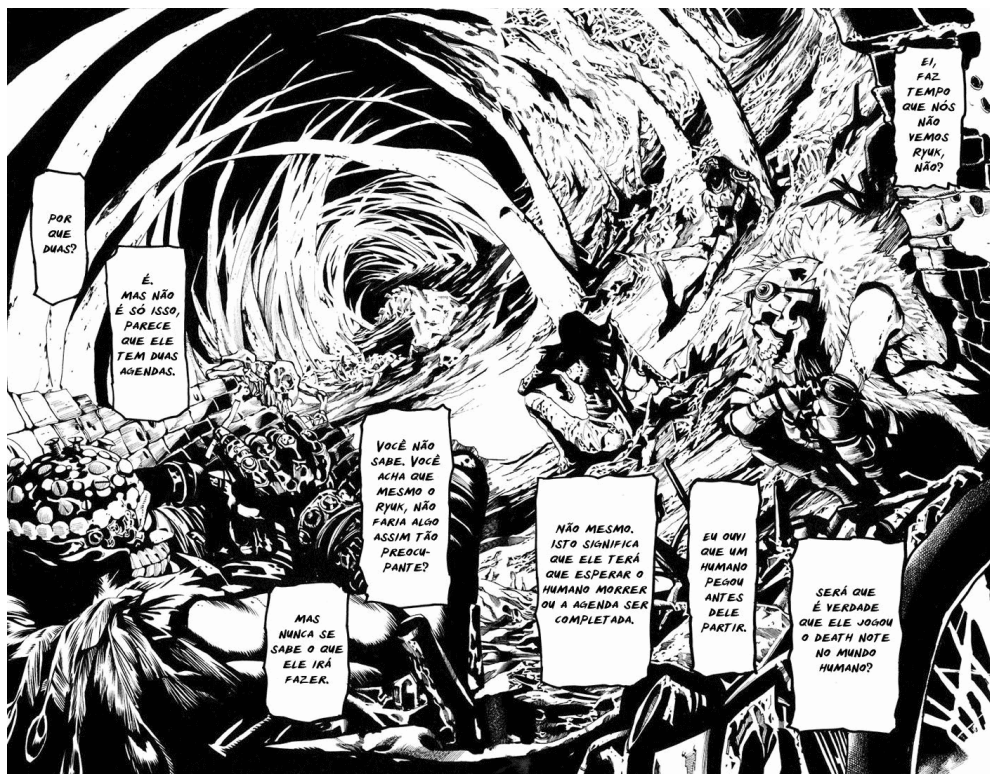


Figura 26 – Ausência de contornos. Fonte: Mangá *Death Note*

Nesse exemplo, o efeito atemporal é trabalhado nitidamente, de modo que o artista se utiliza da junção de duas páginas na formação de uma única cena, sem quadros, sem limites.

É importante salientar, também, a questão do movimento, que assume grande importância no que diz respeito às histórias em quadrinhos.

Segundo McCloud (2000) a arte sequencial sobreviveu muito tempo sem demonstrar movimento. Mas, aos poucos, as formas de expressão de imagens foram se ampliando de forma que a representação dos movimentos foi se tornando eficaz.

Primeiramente optou-se pela utilização de múltiplas imagens dispostas em sequência, depois, entendeu-se que apenas um só quadro, com suas linhas de movimento, seria capaz de representar espaço e tempo, com estilo próprio e perfeição.

Notemos esta cena em *Death Note*, representada pela figura 27, por meio da qual o caminho do movimento é expresso pela imagem.



191

Figura 27 – Linhas de movimento. Fonte: Mangá *Death Note*

As últimas cenas de *Death Note* 1 (Figura 28), como um todo, exemplificam, nitidamente, a intenção de demonstrar a ação acontecendo por meio das linhas de movimento. Nesses quadros, por exemplo, o objeto é colocado em foco, enquanto o fundo passa a ideia do movimento.

Mais do que simplesmente traços para concederem a ideia dessa movimentação, temos a sensação do que McCloud (2000) explica ser possível graças aos artistas japoneses, ou seja, a participação nesse movimento, como se o leitor pudesse ocupar o banco do motorista, participando e vendo tudo acontecer.

É o que ocorre, com perfeição nas cenas do ônibus, das quais o leitor parece participar, sentado em um dos bancos, vendo tudo acontecer de muito perto. Observemos a figura 28:



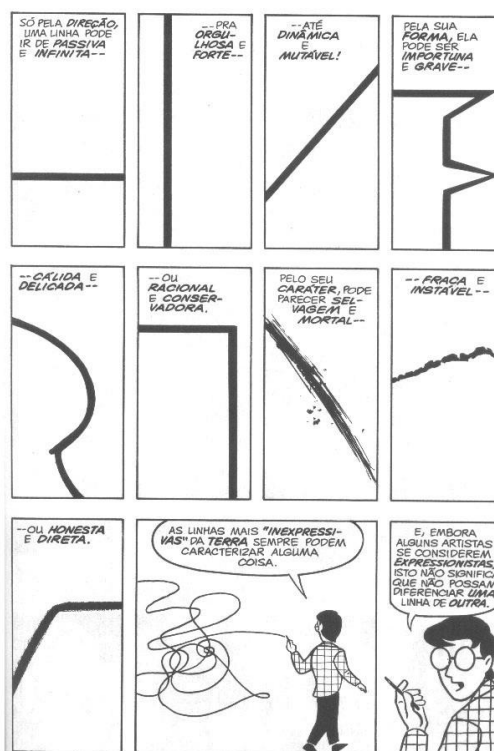
Figura 28- Objeto em foco, fundo em movimento. Fonte: Mangá *Death Note*

No primeiro quadro, o leitor tem uma visão completa do ônibus e de seus bancos, parecendo poder olhar tudo lá do fundo. Na sequência, as linhas de movimento aparecem, e, com eficácia, mostram os detalhes do papel caindo, de

Light se abaixando, do Ladrão movimentando a arma e pegando o papel, e, por último, do ônibus em movimento, por meio das linhas que se passam na janela.

McCloud (2000, p. 121) discute também a possibilidade de os quadrinhos retratarem emoções com suas linhas e traços. Ele afirma ser vital a “ideia de que uma figura pode evocar uma resposta emocional no espectador”. O autor assevera que as linhas podem expressar medo, ansiedade, calma, introspecção etc., sendo que todas elas carregam em si um potencial expressivo.

Observemos a figura 29. Por meio dela McCloud (2000) expõe um código particular das linhas, dando a cada traço um adjetivo que o caracterize. Linhas passivas e infinitas, orgulhosas e fortes, dinâmicas e mutáveis, importantes e graves, cálidas e delicadas, racionais e conservadoras, selvagens e mortais, fracas e instáveis, honestas e diretas, sendo que até as linhas tidas como “inexpressivas” carregam em si o poder de fazer alguém sentir algo.



125

Figura 29 - Linhas e suas significações. Fonte: (MCCLLOUD, 2000, p. 125)

Vale ressaltar, ainda, que a linha pode representar fenômenos visíveis, como a fumaça, por exemplo, e fenômenos invisíveis, como o cheiro, ou seja, tornam-se símbolos, e, assim, a base da linguagem.

Nas palavras de McCloud (2000) quando muitos começam a usar o símbolo, ele se incorpora à linguagem, tornando-se conhecido por todos dentro de uma determinada cultura. Mais uma vez, o autor destaca o Japão como pioneiro a utilizar símbolos falando por si só. No exemplo da figura 30 (p. 131) estão dispostos alguns rostos, que simbolizam raiva, demência, sono e luxúria, respectivamente:



Figura 30 – Rostos e seus significados. Fonte: (MCCLLOUD, 2000, p. 131).

Ainda no que diz respeito à imagem, Eisner (1989) descreve a importância da forma humana, o trabalho com a codificação dos seus gestos e posturas expressivas.

Para Eisner (1989), nas histórias em quadrinhos a postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. No entanto, são milhares os gestos e posturas por meio dos quais os seres humanos se comunicam. Sendo assim, o propósito dessa discussão se firma em demonstrar apenas alguns exemplos em *Death Note*, que revelam essa relação do gesto com o diálogo, o que é capaz de simular a real emoção sentida durante a trama.

A postura do corpo, por sua vez, também nos mostra características importantes a respeito das personagens. Se observarmos as diferentes posturas de Light, depreendemos características reveladoras de sua personalidade, por exemplo. Vejamos alguns gestos imediatamente reconhecíveis:



Figura 31 – Gesto: apontar o dedo. Fonte: Mangá *Death Note*

O gesto conhecido como “dar de dedo em alguém”, procurando demonstrar superioridade.



Figura 32 – Gesto de cruzar os braços. Fonte: Mangá *Death Note*

O gesto de cruzar os braços diante de alguma situação.



Figura 33 – Gesto das mãos no peito. Fonte: Mangá *Death Note*

As mãos conduzidas ao coração podem demonstrar sentimento de muita dor ou simular uma parada cardíaca, por exemplo.



Figura 34 – Gesto das mãos postas. Fonte: Mangá *Death Note*

Mãos postas em um gesto de reflexão ou frustração.



Figura 35 – Gesto de abrir os braços. Fonte: Mangá *Death Note*

Braços abertos, como gesto de liberdade.



139

Figura 36 – Gesto da mão no queixo. Fonte: Mangá *Death Note*

Gesto de colocar a mão sobre o queixo, ou boca, firmando um pensamento, reflexão ou preocupação.



Figura 37 – Gesto de girar a caneta. Fonte: Mangá *Death Note*

Gesto de girar a caneta, enquanto se pensa em algo ou quando se está entediado sem ter o que fazer.

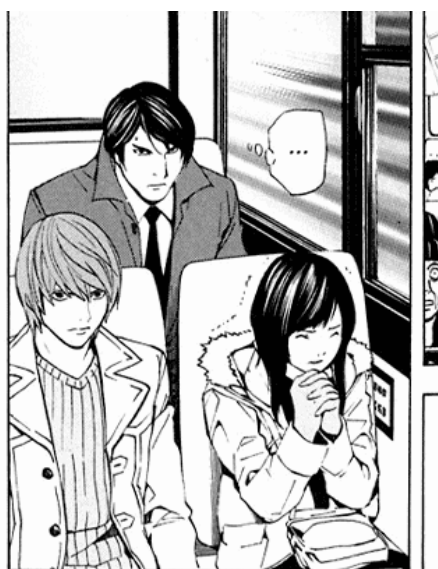


Figura 38 – Gesto das mãos unidas. Fonte: Mangá *Death Note*

Mãos unidas como em prece, ou oração.

Passemos a observar o rosto, que na arte sequencial é a parte da anatomia capaz de despertar maior atenção e envolvimento do leitor, constituindo-se como marca principal, quando reflexos externos respondem a emoções interiores: dor, mal estar, felicidade, surpresa, e uma série de outros sentimentos. Em particular, na arte de *Death Note*, o mangaka confere uma atenção especial aos rostos, utilizando várias expressões faciais como índices da construção psicológica das personagens, como se pode observar nas expressões de Light (figuras 39 e 40).



Figura 39 – Rosto de Light. Fonte: Mangá *Death Note*



Figura 40 – Recortes dos vários rostos de Light. Fonte: Mangá *Death Note*

Percebemos, por meio dessa junção de quadrinhos de diferentes partes da narrativa, é possível caracterizar Light nos mais diferentes momentos. Temos a representação da apreensão, do medo, da dúvida, do deboche, da fúria, da alegria, da paquera e, por fim, com a última representação facial desse primeiro volume, da satisfação, ao ver seus planos realizados.

Além de estudar os detalhes dos quadrinhos, Eisner (1989) parte da premissa que “nas histórias em quadrinhos, existem, na verdade, dois quadrinhos: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa” (EISNER, 1989, p. 41).

O autor explica que a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva e os símbolos a serem incluídos. Assim, na execução de cada quadrinho se faz essencial o desenho, a composição e seu alcance narrativo. Até mesmo o requadro do quadrinho em si, pode ser usado como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial:

Por exemplo, requadros retangulares com traçado reto, geralmente sugerem que as ações contidas no quadrinho estão no tempo presente. O flashback muitas vezes é indicado por meio da alteração do traçado do requadro. O traçado sinuoso ou ondulado é o indicador mais comum do passado... A ausência do requadro expressa espaço ilimitado. Tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem existência reconhecida (EISNER, 1989, p. 44, 45).

Observemos, de modo geral, os requadros de *Death Note*. Notamos que eles seguem um mesmo padrão de tamanho quando a história transcorre de modo normal, sem muito conflito ou introspecção, alterando-se, por exemplo, nas cenas onde há um maior fluxo de pensamento, por exemplo. O requadro é ampliado, ocupando quase que metade de uma página. Essas duas figuras, de páginas diferentes, ilustram essa mudança de tamanho nos requadros:



Figura 41 – Tamanho dos quadros. Fonte: Mangá *Death Note*

Eisner (1989, p. 62) retrata também os aspectos gerais da chamada página de apresentação, ou seja, a primeira página de uma história em quadrinhos, que funciona como introdução, “um trampolim para a narrativa... um quadro de referência”, capaz de prender a atenção do leitor e preparar sua atitude para com os eventos que se seguem. Mais do que uma simples primeira página, o artista a planeja como uma unidade decorativa.

Em *Death Note* podemos encontrar imagens que exemplificam o que Eisner (1989) denomina página de apresentação, tendo em vista sua existência em cada início de capítulo. A fim de inaugurar o tema a ser trabalhado no capítulo, uma imagem é trazida, dando uma referência ao leitor a respeito do que este pode vir a encontrar na sequência:



Figura 42 – Página de apresentação. Fonte: Mangá *Death Note*

Por meio dessa página de apresentação tem início o quinto capítulo, cujo título é “Página 5 Olhos”. A imagem de Light aparece dentro de um olho maior, inaugurando o tema que vai ser trabalhado no decorrer do capítulo.

Instiga-nos a atenção de que, em *Death Note*, os capítulos recebem o nome de página. Tal fato não é comum em todas as histórias em quadrinhos, mas, aqui, se justifica por se tratar de um caderno, o caderno da morte, como se os capítulos dessa história fizessem uma alusão às páginas do caderno que originou toda a trama.

Dando continuidade ao estudo particular dos quadrinhos, Eisner (1989) compara, ainda, a composição de um quadrinho ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou cena teatral, o que envolve a noção de perspectiva e a disposição dos outros elementos:

Funcionando como um palco, o quadrinho controla o ponto de vista do leitor, o contorno do quadrinho torna-se o campo da visão do leitor e estabelece a perspectiva a partir da qual o local da ação é visto. Essa manipulação permite ao artista esclarecer a atividade, orientar o leitor e estimular a emoção (EISNER, 1989, p. 88).

Para Eisner (1989), a função principal da perspectiva é a de manipular a orientação do leitor, produzindo nele vários estados emocionais. O leitor é receptivo ao ambiente, tendo, com facilidade, suas sensações exploradas. Por exemplo, ao olhar uma cena de cima, o leitor tem uma sensação de pequenez, que estimula a sensação de medo. Um quadrinho estreito, por sua vez, sugere a sensação de confinamento, ao passo que um quadrinho largo evoca a sensação de espaço para a liberdade ou fuga. Enfim, quando esses elementos são acionados adequadamente, podem produzir vários estados emocionais no espectador e sugerir muitas significações.

Observemos alguns quadrinhos de *Death Note*, levando em consideração a noção de perspectiva usada dentro deles. Nos quadrinhos iniciais, por exemplo, uma vista aérea dá ao leitor uma visão nítida do espaço, sem que haja envolvimento pessoal com a ambientação ou com as personagens, pois essa noção de perspectiva coloca o leitor acima de tudo, atuando como observador da cena:



Figura 43 – Perspectiva de vista aérea. Fonte: Mangá *Death Note*

Outra perspectiva pode ser notada na figura 44, na qual um único quadro ocupa a página. Nesta cena, o formato amplo do quadrinho, combinado com uma perspectiva de ponto de vista baixo, como se o leitor estivesse observando ao nível do chão, o leitor é trazido para muito perto da cena, que cresce aos seus olhos, para que haja envolvimento e o impacto seja sentido:



Figura 44 – Perspectiva de ponto de vista baixo. Fonte: Mangá *Death Note*

O leitor se sente da mesma forma que a personagem, o pai de Light, Matsuda, como se estivesse cansado, sufocado, pressionado, sem ter espaços para se livrar desses sentimentos.

Em contrapartida, no próximo quadrinho na figura 45, diferentemente dos anteriores, a vista é simples, ao nível dos olhos, como a própria cena também é simples. O cotidiano dos garotos voltando para a casa, depois de um período na escola, informando o leitor sobre detalhes como as mãos dos alunos carregando as mochilas ou Light com as mãos no bolso, a rua, a calçada, o comércio.



Figura 45 – Perspectiva ao nível dos olhos. Fonte: Mangá *Death Note*

Quando nos atentamos para a questão da perspectiva em *Death Note*, entendemos o que McCloud (2008) nos quer explicar. O autor justifica a necessidade de se aplicar a noção da perspectiva na arte sequencial, o que é essencial para tornar o mundo do texto verossímil visualmente. Ele explica que a palavra “perspectiva” é mais frequente associada às “linhas de horizonte” e aos “pontos de fuga”, mas pode referir-se, ainda, a qualquer tentativa de representar um mundo em 3-D numa superfície em 2-D (MCCLLOUD, 2008, p. 170).

Nesse sentido, há um grande número de recursos gráficos que podem indicar profundidade: objetos que podem se sobrepôr a outros mais distantes, ou podem parecer maiores, ter bordas mais escuras ou mais espessas, ou estar mais abaixo em cenas vistas de cima. Enfim, não importa qual tipo de perspectiva seja utilizado, desde que a abordagem seja consistente e o conteúdo da história suficientemente interessante, seu público provavelmente a aceitará.

Por meio de uma rápida observação do primeiro volume de *Death Note*, como um todo, percebemos uma predominância na perspectiva aérea, o leitor atuando como observador de tudo, sem grandes envolvimento, com a liberdade de saber tudo, de ver tudo, de acompanhar ao mesmo tempo as investigações e os planos de Light para despistar as suspeitas. Talvez esse tipo de perspectiva se justifique pela própria temática da obra, explicitada pelas dúvidas, a respeito de ser Light o vilão ou o herói ou de desvendar o que vem a ser a verdadeira justiça. Enfim, a perspectiva representa a liberdade do leitor que é livre para olhar tudo, acompanhar todos os passos das personagens e refletir sobre a temática.

Tais detalhes da narrativa em quadrinhos e suas imagens, expostos até aqui, servem apenas de exemplo do vasto terreno que se pode ser explorado. São diversos os recursos utilizados para se compor essa arte, de modo que seria impossível esgotar os sentidos que dela se pode extrair, visto que cada vez que se lê, observa-se um detalhe diferente, que suscita outros detalhes, permitindo sempre que se façam novas inferências.

No entanto, esses poucos aspectos servem para entendermos, um pouco, o motivo pelo qual a leitura de mangás se efetiva, cada dia mais no nosso meio, constituindo-se prática de letramento de grande número de pessoas. O contato do leitor com a obra é inevitável já que ele propõe a adentrar esse universo, o que McCloud (2008) consegue explicar com propriedade.

Em *Desenhando Quadrinhos*, o autor dedica páginas de sua obra para escrever sobre os mangás. Ele ressalta ter sido por meio dos quadrinhos japoneses que ele descobriu técnicas de narrativa visual, que raramente haviam sido vistas em quadrinhos americanos. Destaca o ano de 1982, quando os gibis de super-heróis eram dominantes no mundo dos quadrinhos. McCloud (2008) revela ter encontrado, pelo menos oito técnicas narrativas, que até então poderiam ser consideradas ausentes nos quadrinhos da época:

Personagens icônicos, cujas faces simples e emotivas levavam ao tipo de identificação do leitor; Um forte senso de localidade, cujos detalhes ambientais ativavam memórias sensoriais; O uso frequente de quadrinhos sem palavras, combinados com transições de aspecto a aspecto entre os quadrinhos, levando os leitores a montar cenas partindo de informações visuais fragmentadas; O movimento subjetivo, usando fundos rajados para fazer os leitores sentirem que estão se movendo com um personagem, em vez de simplesmente observar de fora seu movimento; A maturidade genérica, isto é, uma compreensão dos desafios narrativos únicos de literalmente centenas de diferentes gêneros, incluindo esportes, romance, ficção científica, fantasia, negócios, terror, comédia sexual, etc; Uma ampla variedade de design de personagens, incluindo tipos vastamente diversos de rostos e corpos, e o uso frequente de arquétipos recorrentes; Pequenos detalhes do mundo real, que valorizam a beleza de coisas comuns para conectar-se com as experiências cotidianas dos leitores, mesmo em histórias fantásticas e melodramáticas; Vários efeitos emocionais expressivos, montagens e caricaturas subjetivas, destinados a oferecer aos leitores uma janela para o que os personagens estão sentindo (MCCLOUD, 2008, p. 216).

McCloud (2008, p. 217) afirma que todas essas técnicas o levaram a uma conclusão, como se tudo estivesse convergindo para um único propósito: “todas essas técnicas ampliavam a participação do leitor nos mangás, uma sensação de ser parte da história, em vez de meramente observá-la de longe”.

O autor acrescenta que, com o passar do tempo, quase 25 anos depois, a narrativa dos mangás continua se comunicando com os leitores de hoje por muitas das mesmas razões que se comunicaram com ele no ano de 1982. Atualmente, os mangás traduzidos incluem muitos dos gibis mais vendidos na América do Norte, e não por causa de versões para outras mídias, mas principalmente porque a participação do público continua sendo preponderante. Mais que isso, o mangá é

responsável por criar a sensação de realidade virtual no leitor, de modo que o receptor sinta que aquilo que lê é a própria realidade.

Essa participação real do público ocorre, de modo abrangente, no meio virtual. Vale destacar que tais textos e mídias são buscados, em grande escala, no meio eletrônico, que apresenta infinitas oportunidades de contato entre leitor-texto, texto-leitor.

Atualmente podemos encontrar vários portais, *sites*, *blogs*, rádios e vídeos *online* voltados para a cultura pop japonesa. Seus conteúdos podem ser apenas versões digitais dos mangás, animês, *live actions*, músicas japonesas, *games* ou mesmo informações sobre essa cultura oriental. A *internet* é também um sinônimo de *download* para os *otakus*, pois é ali onde hoje circula informalmente uma variedade enorme de produtos de sua predileção. Mais que isso, a rede permite acompanhar quase que simultaneamente o que o público japonês está lendo de mangá, assistindo na TV e no cinema, ouvido no rádio etc. Esses produtos são mais fáceis de serem encontrados primeiro em inglês, sendo também os mais numerosos. E não é incomum fãs brasileiros se utilizarem de um dicionário inglês-português para entenderem o mangá ou animê nessa outra língua.

Um caso de *fansubbing* brasileiro é o do grupo “OMDA – O Melhor Dos Animes”, criado em 2000, que se diz pioneiro na atividade no país. Conforme apresentado em seu *site* (www.omda-fansubs.com), é um grupo de amigos cujo objetivo sempre foi divulgar ao máximo e sem fins lucrativos a arte do animê. Seus participantes querem mostrar que os "desenhos para crianças" na verdade são para todas as idades e gostos. [...] Seus animês estão todos legendados em português. Para que essa tradução ocorra, contam com excelentes tradutores de japonês e inglês, buscando fazer um trabalho com qualidade.

O grupo deixa claro que não legenda animês licenciados no Brasil, ou seja, animês que passam em TV aberta ou a cabo, ou que saem em DVD. Por meio de sua página eletrônica eles explicam como se é possível adquirir os animês, para tanto, basta salvar os *torrents* em seu computador e ativá-los para *download* em software específico, como o *BitComet*. O *site* também possui uma parte dedicada a notícias e fórum para discussão. Em dados fornecidos pelo *site*, se constata que em outubro de 2009, 10.903 membros estavam cadastrados no fórum e estavam à disposição mais de 100 títulos cuja legendagem já está concluída, além dos projetos em andamento. Hoje, é provável que o aumento desse número seja significativo.

O número de membros seguidores do grupo OMDA aumentou significativamente, como têm surgido também outros grupos, responsáveis por legendar animês e disponibilizá-los. Destacamos os nomes: *ANIME NO SEKAI*, *SHAKAW*, *MDAN*, atualmente muito procurados pelo público, devido à qualidade da legenda.

O mesmo ocorre com os mangás. *Skaneitores* é o nome conferido aos tradutores dos mangás originais. Existem sites destinados a apresentar gratuitamente uma grande diversidade de mangás traduzidos para o português. Entre os muitos nomes, destaca-se o *centraldemangas* e *rebmanga*, nos quais o leitor realiza a leitura em tela.

Luyten (2001) inicia seu estudo acerca da indústria dos mangás, reconhecendo como um poderoso império de vendas anuais que ultrapassam um bilhão de revistas.

Ela assevera que todos leem quadrinhos no Japão: “crianças, adolescentes, executivos, operários, donas de casa, idosos” (LUYTEN, 2001, p. 13). Os leitores se identificam com personagens que vivenciam situações no dia-a-dia, revelando sonhos e anseios, em temáticas que percorrem desde aventuras e ficção científica, até histórias cômicas e de amor.

Mas e aqui no Brasil. Quem é esse público que lê mangás e assiste animês? Porque o fazem? Com que frequência? Qual o perfil desse leitor? Tais perguntas nos levaram à última etapa deste trabalho: identificar quem é esse leitor.

5. O PERFIL DO LEITOR DE MANGÁS

Essa última etapa da pesquisa envolveu a elaboração de um questionário (anexo 1), contendo algumas de nossas perguntas e curiosidades sobre quem são os praticantes desses letramentos. Para tanto, optou-se por aplicar os questionários em um local específico, ou seja, uma livraria localizada na cidade de Maringá, no Paraná, especializada nessa área, de mangás e quadrinhos, dentre outras especificidades.¹⁷

Este local é o único do gênero na cidade, funcionando, portanto, como ponto de encontro de pessoas que têm um mesmo gosto e visam consumir alguns dos produtos especificamente lá encontrados, ou pessoas que simplesmente visitam, para conferir as novidades e conversar com quem entende do assunto. Provavelmente, trata-se de um público conhecedor de mangás/animês, podendo, desse modo, contribuir nas respostas do questionário, para que tenhamos seu perfil delineado.

O levantamento de dados e sua quantificação, delineados aqui com o auxílio do *Software Sphinx Survey – versão léxica* são estratégias muito comuns em pesquisas de cunho social. Para Gil (2006), os dados obtidos com a etapa de *levantamento*, em pesquisas sociais, normalmente obtidos por meio de entrevistas, devem ser analisados quantitativamente, a fim de se obter conclusões correspondentes aos dados coletados.

Em sua obra acerca de métodos e técnicas de pesquisa social, Gil (2006) afirma que para realizar o levantamento, o pesquisador deve selecionar uma amostra significativa de todo o universo, denominada objeto de investigação. Partindo disso, as conclusões obtidas por meio dessa amostra devem ser projetadas para a totalidade do universo. O autor atenta para algumas vantagens do método, dentre as quais estão: o conhecimento direto da realidade, a economia e a rapidez na obtenção de dados, a quantificação, que permite agrupar os dados em tabelas e gráficos, possibilitando uma análise estatística capaz de correlacionar os dados.

Diante desses aspectos, cientes da necessidade de se fazer um levantamento como técnica de obtenção e análise de dados, verificamos ser esta a metodologia

¹⁷ Como mencionado em seu próprio blog, o comércio é especializado em mangás, *card games*, RPG, HQs, Gashapons, Miniaturas oficiais, pelúcias, dentre outros. Disponível em: <<http://shogunlivraria.blogspot.com.br/>>, acesso em 08 de Novembro de 2011.

mais adequada para que se pudessem alcançar os objetivos propostos, dentre os quais, o de reconhecer a prática de letramento e delinear o perfil do leitor de mangá na cidade de Maringá.

Dessa forma, aplicou-se o questionário aos 50 primeiros informantes que entraram na livraria, disponibilizando algum tempo para respondê-lo. A pesquisa contemplou 34 perguntas, nos formatos: fechada com uma opção de resposta, fechada com mais de uma opção a ser marcada, e duas questões abertas, acerca da leitura e literatura.

De modo geral, a tabela apresentada na sequência nos proporciona uma visão ampla do que pôde ser contemplado nessa pesquisa. Variáveis como: gênero, raça, religião, idade, escolaridade, profissão, estado civil, moradia, renda, a afirmação enquanto leitor de mangá e também telespectador de animê, a frequência de leitura, os motivos pelos quais se lê, os gêneros de mangá mais lidos, a identificação de outras leituras, as características de um bom leitor, a escolha do que se lê, os lugares onde se realiza a leitura, o meio de acesso, o uso do computador, dentre outras, constituem nossa pauta de investigação. A tabela 1 mostra todas as variáveis pesquisadas e as categorias mais e menos citadas dentro de cada variável:

	Não-respostas	Categoria citada em nº 1	Categoria citada em nº 2	Categoria menos citada
Sexo	0	Masculino : 33		Feminino : 17
Raça	0	Branco/a : 35	Amarelo : 9	Indígena : 0
Religião	0	Católica : 18	Sem religião : 17	Espírita : 3
Idade	0	16 a 18 : 15	19 a 25 : 15	10 a 12 : 0
Escolaridade	1	Ensino Superior : 26	Ensino Médio : 18	1ª a 4ª série : 0
Profissão	0	Estudante : 32		Outros : 18
Estado civil	0	Solteiro/a : 43	Casado/a : 7	Viuvo/a : 0
Moradia	0	Em casa ou apartamento, com minha família... : 40	Em casa ou apartamento, sozinho : 5	Outra situação : 0
Renda	0	De 6 a 10 salários mínimos : 18	De 3 a 5 salários mínimos : 17	De até 1 salário mínimo : 0
Leitor de mangá	2	Sim : 39		Não : 9
Animês	0	Sim : 48		Não : 2
Frequência de leitura	6	2 vezes por semana : 20	Praticamente todos os dias : 13	Menos de 1 vez por semana : 4
Motivo	4	A construção da história : 30	Os personagens : 24	O uso de uma arte rápida e ágil : 3
Tipos	2	Shounen : 35	Shojo : 24	Outros : 3
Influência	0	Sim : 48		Não : 2
Motivos	4	Comecei de repente, me interessei e não ... : 34	A influência dos amigos : 10	Outros : 3
Outras leituras	0	Notícias pela internet : 37	Best sellers, como "Harry Potter, Senhor... : 19	Outros : 5
Bom leitor	0	Entende aquilo que lê : 23	Reflete sobre o que lê : 8	Tem agilidade no processo de leitura (lê... : 2
Escolha	0	Pelos temas que me interessam : 45	Pela curiosidade despertada no título : 20	Pelo lugar onde se encontra o texto (sit... : 1
Lugares de leitura	2	Em casa : 45	Na escola : 13	Em locais específicos para leitura, como... : 4
Horário de leitura	0	À noite : 34	Durante a tarde : 16	Apenas nos finais de semana : 3
Meio acesso	0	Computador : 39	Impresso (livros, revistas, etc) : 24	Outros : 0
Uso computador	0	Várias vezes por dia : 37	Ao menos uma vez por dia : 9	Nunca utilizo : 1
Textos online	0	Notícias : 47	Fóruns : 46	Outro : 2
Meio digital	0	Sei utilizar todas as funções disponíveis... : 45	Utilizo razoavelmente, porém, tenho algu... : 5	Tenho bastante dificuldade : 0

Tabela 1 – Visão geral da pesquisa. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná.

Para de melhor visualização das respostas, optamos por representá-las em gráficos e/ou tabelas, separadamente, os quais discutiremos a seguir. Antes disso, vale antecipar as questões 10 e 11 do questionário, por meio das quais foi perguntado aos informantes se eles se consideravam leitores de mangás e telespectadores de animês, respectivamente. Os gráficos seguintes apontaram que dos 50 respondentes, 39 declararam-se leitores de mangás, como 48 o fizeram, considerando-se telespectadores de animês:

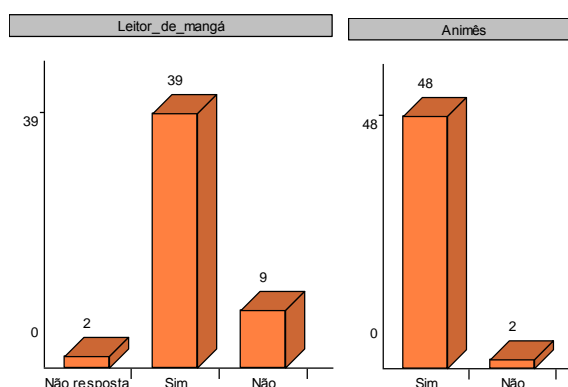


Gráfico 1 – Mangás e animês. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná.

Por meio desses números, considerando que duas pessoas não responderam essa questão, pode-se afirmar que nossa amostra, contou com um público maior de animês do que de mangás. No entanto, considerando essas duas formas ficcionais como práticas de letramento semelhantes em suas características, entendemos que nossos respondentes, quase que em sua totalidade, estão em contato com as formas ficcionais japonesas, sejam elas em quadrinhos ou animações.

A primeira questão do questionário referia-se ao sexo do leitor. Atentemo-nos ao resultado, conforme se pode observar no gráfico:

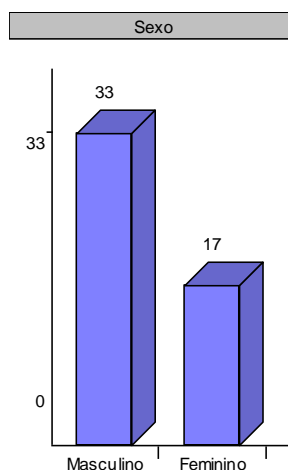


Gráfico 2 – Gênero. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Notamos que de um total de 50 pessoas, 33 delas, são do sexo masculino, sendo as 17 restantes, mulheres. Esse resultado acerca dos gêneros é para nós, muito significativo. Por inúmeras vezes, quando nos voltamos a resultados de pesquisa sobre leitura nos deparamos com o perfil do leitor, delineado, em sua maioria por mulheres. É o caso, por exemplo dos *Best sellers*, ou das chamadas *literatura cor-de-rosa*, que têm como público maior, leitores do sexo feminino. O oposto ocorre com os mangás e animês. O perfil desse leitor, neste caso, é masculino, ou seja, constata-se por meio dessa primeira resposta, que o maior número de leitores de mangá e animê em nosso país é de homem.

No que diz respeito a cor ou raça, observemos os valores no gráfico 3:

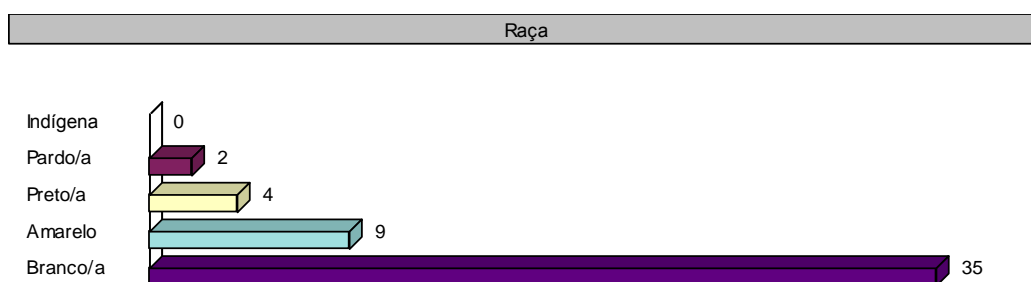


Gráfico 3 - Raça¹⁸

Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

¹⁸ Para compor essa categoria, utilizamos os mesmos critérios da Pesquisa Retratos de Leitura do Brasil, que por sua vez considera o quesito Cor ou Raça como característica declarada pelas pessoas de acordo com as seguintes opções: branca, preta, amarela, parda ou indígena, como o faz o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística).

A grande maioria do nosso público se declarou branca, somando um percentual de 70%. Os 30% restantes dividiram-se em 9 amarelos, 4 negros e 2 pardos. Esse resultado também nos instiga a atenção e ao mesmo tempo desmistifica a ideia de que quem lê mangá e animê aqui no Brasil são os japoneses. Eles leem, mas não apenas eles. Uma grande maioria branca e masculina compõe tal perfil. Desse modo, percebe-se que o fato de se tratar de uma modalidade originada no Japão, representando aspectos e vidas de outros povos, não atrapalha a disseminação dentro de nossa cultura.

Com relação à faixa etária dos leitores, os dados contribuem para eliminar a premissa de que mangá e animês são práticas de criança e adolescentes apenas. Como se pode notar na última linha da tabela 2, dos nossos 50 respondentes, apenas 7 estavam na faixa dos 13 aos 15 anos, 15 deles entre os 16 e 18 anos, outros 15, dos 19 aos 25, e, por fim, 13 deles com mais de 26, evidenciando que essa forma ficcional, ao contrário do que se imagina, é uma leitura de adultos.

A tabela em seguida nos permite ir além da constatação idade, cruzando esse dado com a variável gênero, nos permitindo visualizar, separadamente a quantidade de homens e mulheres de cada idade:

Idade	10 a 12	13 a 15	16 a 18	19 a 25	Mais de 26	TOTAL
Sexo						
Masculino	0	5	9	9	10	33
Feminino	0	2	6	6	3	17
TOTAL	0	7	15	15	13	50

Tabela 2 – Idade e sexo. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Pode-se inferir que a faixa etária de nossos respondentes varia dos 16 aos 30 anos, aproximadamente, o que nos leva a outro resultado confirmado pela pesquisa: 32 pessoas das 50 são estudantes, como destacamos no gráfico 4:

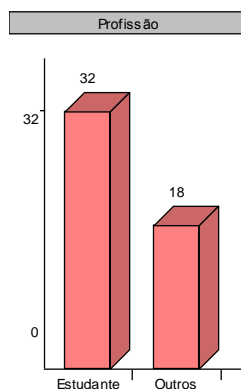


Gráfico 4 – Profissão. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

O restante, que não se declarou estudante, ocupa outras profissões. Em questões abertas, o perfil dessas outras profissões formou-se por: 2 comerciantes, advogado, empresário, estagiário, fiscal, 2 professores, 3 profissionais liberais, 2 publicitários, 2 servidores públicos e 3 vendedores. Esses dados, que apontam para profissões variadas nos possibilita desmistificar outra concepção de que apenas realizam tais leituras, no caso de mangás e animês, pessoas que possuem total tempo livre para fazê-lo. Pelo contrário, os leitores em questão declaram-se estudantes, em sua maioria do ensino médio e superior e trabalhadores em exercício de suas profissões. No entanto, mesmo assim, não deixam de vivenciar suas práticas de letramento, enquanto atividade lúdica, já que tais leituras não se relacionam com o mundo do trabalho ou da escola.

Quanto ao estado civil, notamos ser a grande maioria solteira, sendo que 43 dos 50 respondentes, assim se declararam, (ver gráfico 5). No entanto, há de se considerar as 7 pessoas que se afirmaram casadas. Percebe-se que o fato de serem casados não as impediu de continuar efetivando tais práticas de letramento. O gosto pela leitura, nesse caso, não foi abandonado com o tempo, nem com as devidas responsabilidades de constituir família, ou seja, pessoas com diferentes idades e estados civis, podem ser leitores de mangás e espectadores de animês, em qualquer faixa etária.

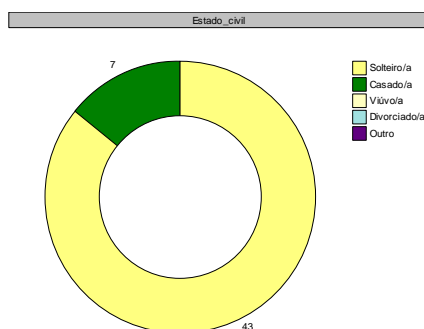


Gráfico 5 – Estado civil. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Por ser a grande maioria composta de homens, solteiros, estudantes, outro dado pode ser constatado no quesito moradia. O grupo maior de nossos leitores vive em casa ou apartamento, com a família. São, portanto, leitores comuns, adolescentes, jovens e adultos que se incluem no perfil da sociedade como um todo. Como verificamos no gráfico 6:

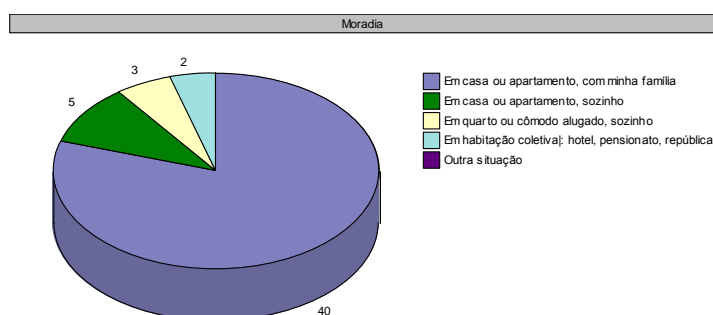


Gráfico 6 – Habitação. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Salientemos também a questão da renda desse nosso leitor. O próximo gráfico nos possibilita a visualização da renda familiar de cada um deles, constituída pelo número de salários mínimos somados:

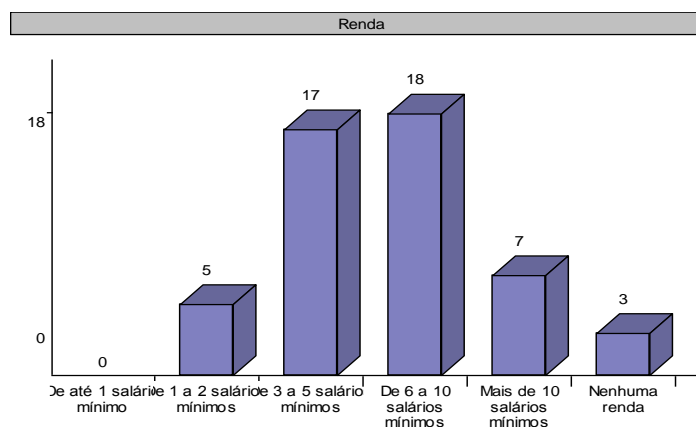


Gráfico 7 – Renda familiar. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Percebamos que a renda desses jovens, ou melhor, de suas famílias varia, em sua maioria, de 3 a 10 salários mínimos, ou seja, se comparada à renda familiar das classes sociais brasileiras como um todo, pode ser identificada como um padrão alto, o que seria justificável, se pensarmos em um leitor, espectador, internauta, conectado ao meio em suas mais diversas possibilidades: meio impresso, meio televisivo por canais abertos e pagos, meio eletrônico etc. Todavia, não se pode excluir a existência de respondentes também das classes menos abastadas, com nenhuma renda própria ou de 1 a 2 salários mínimos, demonstrando ser possível que alguém tenha contato com mangá e animê mesmo sem necessariamente precisar comprar os exemplares impressos, ou acompanhar as séries em canais pagos, ou frequentemente no meio eletrônico. A cada dia, com mais facilidade, esses objetos invadem os espaços frequentados por nosso leitor, os capítulos dos mangás e episódios de animês são baixados gratuitamente pela *internet*, e discutidos nas rodas de amigos. As animações de grande sucesso são transmitidas também em canais abertos e os exemplares podem ser emprestados entre os próprios leitores e já ganham espaço nas prateleiras de lojas de livros usados. Tais dados podem ser depreendidos da observação do gráfico de número 6:

A respeito da cultura religiosa, é importante ressaltar que segundo Valério (2008), o Xintoísmo é a única religião que pode ser considerada genuinamente japonesa, com origens que se confundem com a do próprio povo, há pelo menos dois milênios. Diferente do Budismo, que têm origem indiana e influência chinesa, o Xintoísmo é dominante apenas em seu país de origem, embora sua prática não implique no abandono total ou repúdio a outras formas de crença. Não se trata de

uma concepção exclusivista, convivendo pacificamente e até concomitantemente com outras práticas religiosas, como o budismo, por exemplo, presente em grande escala. O autor assevera que, na verdade, por muitos estudiosos o Xintoísmo nem chega a ser considerada uma religião devido à ausência de elementos como códigos de leis explícitas, filosofia textualmente definida, profetas ou um livro sagrado mais elaborado. Todavia, a ostensividade da penetração do comportamento xintoísta na vida de seus praticantes, perceptível não só em seus diversos rituais, mas em todos os aspectos da vida, bem como sua ampla abrangência em seu país de origem, garante a esta concepção místico-filosófica o estatuto de uma das grandes religiões do mundo.

Baseia-se numa mitologia panteísta com inúmeras divindades que atribuem valor sagrado a todos os elementos da natureza. Na verdade tudo no universo é divino para essa concepção, sendo interligado e interdependente de forma que não só os seres vivos, mas o vento e a água, as pedras, a montanha, e todos os níveis invisíveis da natureza, coexistem em harmonia tendo se originado da mesma fonte. Também com grande número de adeptos no Japão, o Budismo consiste no ensinamento de como superar o sofrimento e atingir o nirvana (*estado total de paz e plenitude*) por meio da disciplina mental e de uma forma correta de vida. Também creem na lei do carma, segundo a qual, as ações de uma pessoa determinam sua condição na vida futura. A doutrina é baseada nas Quatro Grandes Verdades de Buda.

Essa breve exposição das religiões predominantes no Japão, nos deixa perceber nitidamente a diferença, comparando-se ao nosso país, cuja base religiosa se funda no cristianismo, seja por meio do catolicismo, quanto do protestantismo. No entanto, o fator religião parece não prejudicar a aceitação dos modos orientais em nosso país, portadores de outra cultura, de outra crença. O leitor de mangás e animês é pouco influenciável nesse sentido, como demonstramos no gráfico a seguir:

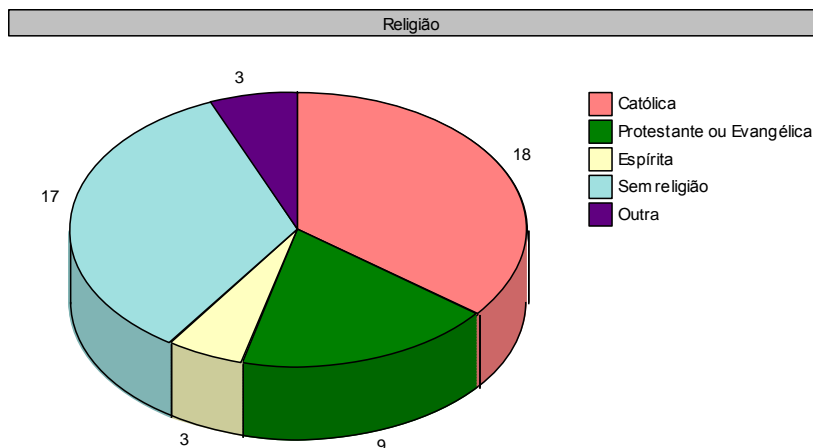


Gráfico 8 – Religião. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Observamos que, dos 50 leitores, 33 declararam-se católicos, protestantes ou evangélicos, espíritas e de outras religiões, afirmando os 17 restantes não terem religião alguma.

Isso nos mostra, outra vez, que independente do sexo, da idade, da raça, do perfil econômico, da profissão, e da religião, é possível encontrar um público de leitores de mangás e/ou telespectadores de animês. Esse público, interrogado acerca dos gêneros de mangás que mais lhe atraem, destacou os gêneros Shounen (35 pessoas) e Shoujo (24 pessoas). Nessa categoria, mais de uma resposta poderia ser escolhida. Acompanhemos no gráfico 9.

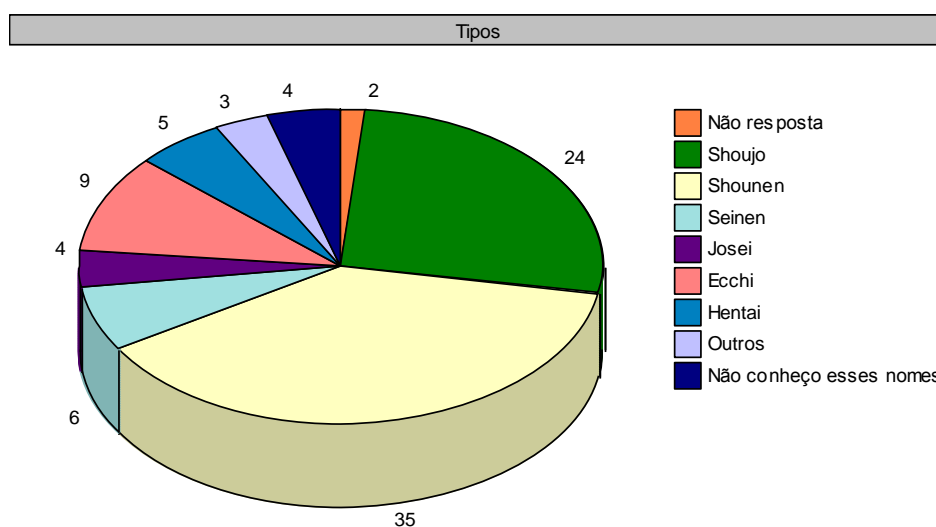


Gráfico 9 – gêneros de mangás e animês. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Atentemo-nos para o fato de que, em ordem crescente, duas pessoas não responderam, três declararam gostar do gênero *Seinen*, caracterizado por ser destinado a adultos, quatro deles revelaram não conhecer esses nomes, o que nos permite também admitir a existência de leitores que optam pela leitura por outros fatores, não se importando com o gênero para o qual o texto foi destinado.

O gênero *Josei*, voltado para o cotidiano da mulher e suas fantasias foi citado quatro vezes. Outros cinco escolheram o gênero *Hentai* como um de seus preferidos, mostrando também o gosto por cenas pornográficas e eróticas. Seis deles selecionaram o gênero *Seinen*, voltado para o universo masculino adulto. Nove, ainda, citaram o gênero *Ecchi*, palavra que designa o que pode ser considerado indecente, sem, contudo, conter cenas explícitas.

Em maior número, vinte e quatro respondentes mencionaram o gênero *Shoujo*, que tematiza o universo adolescente feminino, e trinta e cinco optou por destacar o *Shounen*, com temas que representam o universo adolescente masculino, no que seria imaginável se considerarmos o perfil até aqui delineado, de jovens solteiros, do sexo masculino, interessados, portanto em aventuras que envolvam e preencham seu universo, sendo também justificável a busca por temas com conteúdo erótico e, por vezes, pornográfico.

Outro ponto interessante é o fato de que ser homem não limita os gêneros escolhidos pela leitura. É possível e até mesmo comum, ver homens que se interessam por histórias de *Shoujo*, que tratam de temas amorosos. A premissa de que histórias românticas são apenas lidas por mulheres, não se justifica em se tratando de mangás e animês. Principalmente porque a existência de um gênero dentro de uma narrativa no formato de mangá não exclui a presença de outros, na mesma trama, o que faz que uma mesma história seja composta por diversos gêneros e lida, portanto, por públicos de diversos gostos.

Nesse sentido, optou-se por verificar o que leva nossos leitores e espectadores a se interessarem por tais modalidades e gêneros de textos. Uma pesquisa teórica anterior, apoiada em Luyten (2005) e Machado (2009), ajudou-nos a elencar 10 respostas que poderiam ser relevantes, dentre as quais, o uso e uma arte rápida e ágil, o fácil acesso à leitura, os enquadramentos ousados, a sequência em capítulos, a praticidade na leitura, os ensinamentos, as imagens, os temas variados, a criatividade dos escritores, a construção da história, os personagens. É importante salientar que todas essas opções foram, alguma vez, marcadas,

revelando serem válidas ao leitor. Todavia, em maior escala, aparece a questão dos personagens e sua construção. O leitor de mangá provavelmente se envolve com as personagens e suas características, encontrando algo que reflita sua própria imagem nessas personagens, algo que o preencha e o faça permanecer na história.

Em segundo lugar se encontra a construção da história. Talvez a exibição semanal permita ao escritor, constantemente, atualizar e desenvolver sua história. Há de se considerar a existência do *feedback* do leitor, que permite ao escritor modificar a trama de acordo com a aceitação ou não do público a cada capítulo. As histórias, diferentemente de outras tipologias, não se iniciam e terminam antes de serem publicadas. Desse modo, essa possibilidade de constante atualização e construção satisfaz o leitor, o que justifica o terceiro ponto mais citado no questionário: a criatividade do escritor. Além disso, logo atrás, aparece a opção de temas variados, ou seja, a diversidade dos temas faz com que o leitor não seja surpreendido com tramas iguais e sempre previsíveis. Tudo o que constrói a vida pode virar tema nos mangás e animês.

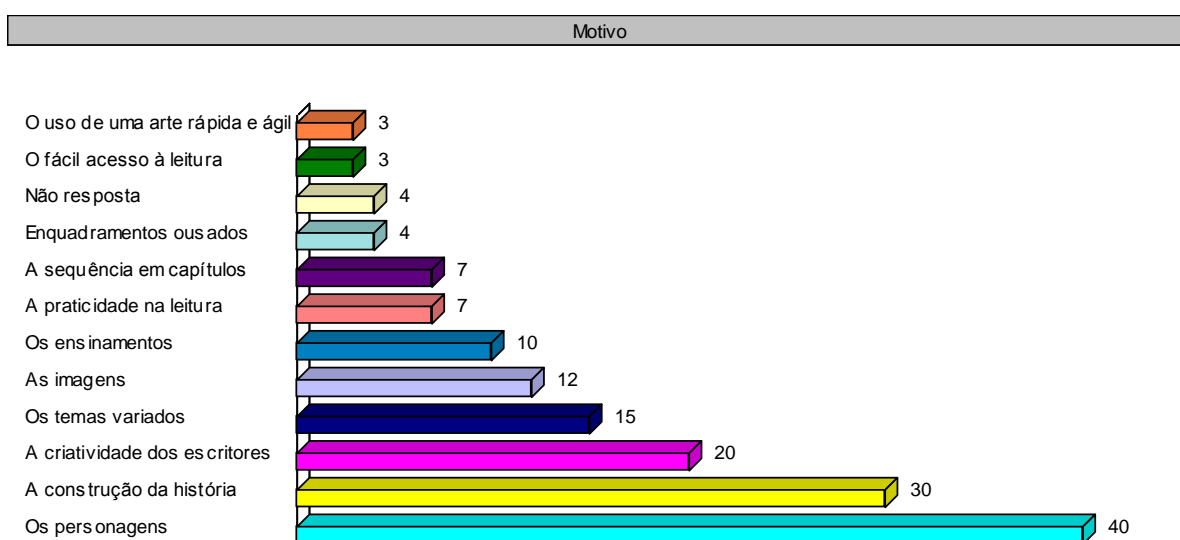


Gráfico 10 – Motivo de interesse. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

A fim de entender o motivo pelo qual os informantes realizam tais leituras, podemos observar a tabela 3, que demonstra o cruzamento dos dados sexo do leitor. O que fica evidente é que a mudança no gênero, homem ou mulher, não altera o motivo principal pelo qual buscam esse tipo de leitura. Tanto homens, quanto

mulheres veem as personagens, a construção da história e a criatividade dos escritores, como os elementos mais chamativos:

Sexo	Motivo
Masculino (33)	Os personagens (24) Construção da história (18) Criatividade dos escritores (13)
Feminino (17)	Os personagens (16) Construção da história (12) Criatividade dos escritores (7)
CONJUNTO (50)	Os personagens (40) Construção da história (30) Criatividade dos escritores (20)

Tabela 3 – Sexo e motivo de leitura. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Na sequência, interrogados acerca do motivo pelo qual iniciaram o gosto por animês e mangás, nossos respondentes, em todas as faixas etárias, como mostra a tabela 4, declararam ter iniciado a prática ao acaso e interessados, não conseguiram mais parar. Outros fatores, como a influência de amigos e a forte presença no meio social onde estão inseridos, também demonstraram-se relevantes.

Idade	Motivos
10 a 12 (0)	
13 a 15 (7)	Comecei de repente, me interessei e não parei mais (4) Outros (2) A influência dos amigos (1)
16 a 18 (15)	Comecei de repente, me interessei e não parei mais (10) A influência dos amigos (6) A forte presença do gênero no meio social no qual vivo (2)
19 a 25 (15)	Comecei de repente, me interessei e não parei mais (11) A influência dos amigos (3) A forte presença do gênero no meio social no qual vivo (1)
Mais de 26 (13)	Comecei de repente, me interessei e não parei mais (9) A forte presença do gênero no meio social no qual vivo (2) A facilidade de leitura pela internet (1)
CONJUNTO (50)	Comecei de repente, me interessei e não parei mais (34) A influência dos amigos (10) A forte presença do gênero no meio social no qual vivo (5)

Tabela 4 – Motivo pelo qual se iniciou a prática dessas leituras. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Esse público, questionado a respeito da frequência de leitura dos mangás e animês, declarou nas duas respostas mais recorrentes fazê-lo praticamente todos os dias, ou ao menos 2 vezes por semana, como nos mostra o gráfico 11.

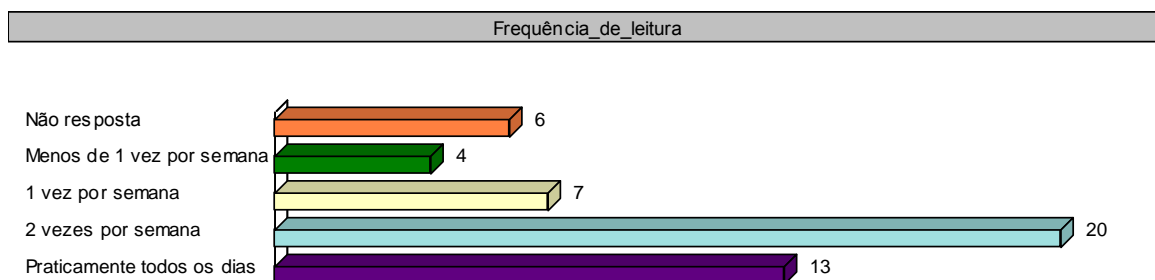


Gráfico 11 – Frequência de leitura. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Mesmo praticando essas leituras com frequência, esse público revelou ser leitor também de outras modalidades, como aponta o gráfico seguinte :

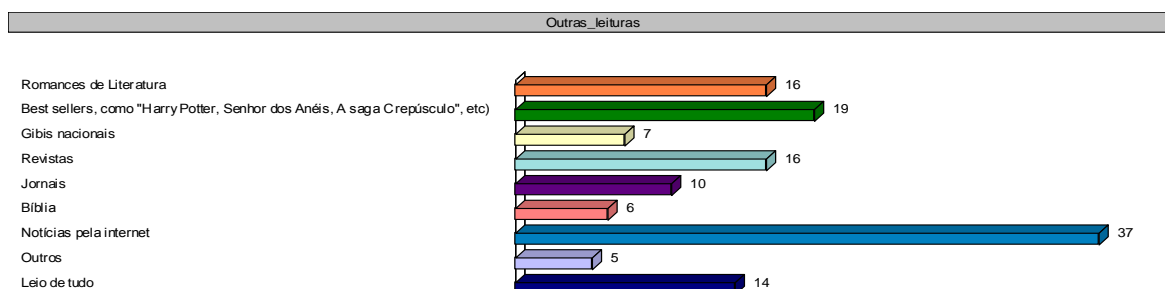


Gráfico 12 – Outras leituras. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Ao mesmo tempo em que lê mangás e assiste animês, nosso leitor está em contato com notícias pela *internet*, *best sellers*, romances de literatura, revistas, gibis nacionais, jornais, bíblias, dentre outros.

Em resposta aberta, alguns se declararam leitores assíduos de *fanfics*, de charges e tirinhas pela *internet*. Sendo assim, podemos constatar que o fato de se ler mangás e animês não exclui outras práticas de letramento literário. Mais que isso, por ser nosso público, aqui em questão, constituído em sua maioria de jovens estudantes, a maior parte de suas leituras abarca notícias pela *internet*, romances de literatura, e os romances incluídos na categoria de *Best sellers*. Os não estudantes, por conseguinte, também efetivam suas leituras por meio de notícias pela *internet* e ainda revistas e jornais, como demonstra a tabela a seguir:

Profissão	Outras leituras
Estudante (32)	Notícias pela internet (25) Romances de Literatura (13) A saga Crepúsculo", etc) (12)
Outros (18)	Notícias pela internet (12) Revistas (9) Jornais (8)
CONJUNTO (50)	Notícias pela internet (37) saga Crepúsculo", etc) (19) romances de Literatura (16)

Tabela 5 – Profissão e outras leituras. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Assim, notamos, mais uma vez, se tratarmos de leitores comuns, que realizam outros tipos de leitura. Quando solicitados a responderem o que, para eles, seria um bom leitor, a categoria de resposta mais recorrente foi a de que um bom leitor é aquele que entende aquilo que lê. Dos 50 respondentes, 23 optou por essa escolha, considerando que não basta ler rápido, ou ler bons livros, se não entende o que se propôs a ler. Oito pessoas afirmaram ser importante a reflexão sobre a leitura, sete destacaram a assiduidade para com aquilo que se lê e seis, a atenção diante do texto:

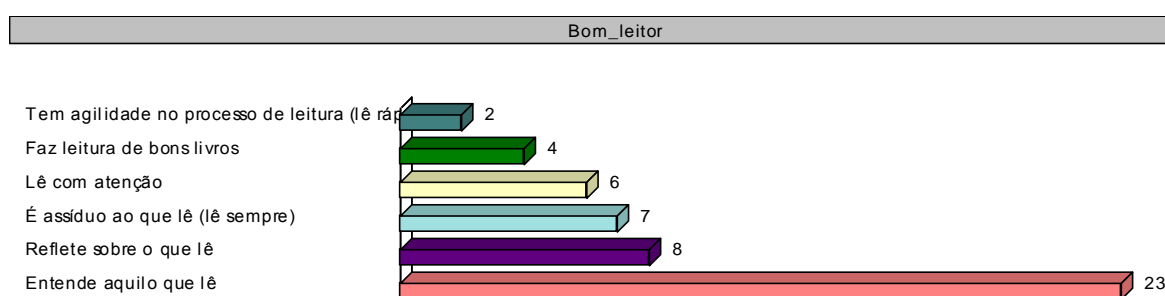


Gráfico 13 – o que caracteriza um bom leitor. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

A pergunta seguinte a essa no questionário, consistia em uma questão aberta: *Você se considera um bom leitor?* Diante disso, alguns disseram que sim, justificando entender seus textos. No entanto, muitos afirmaram não serem bons leitores por não gostarem de ler obras impressas. Essa resposta nos ajuda a confirmar a ideia ainda enraizada em nosso meio, reforçada por nossa cultura grafocêntrica, que confere valor àquilo que está impresso. Observamos que embora declarados leitores de notícias, *best sellers*, *fanfics*, mesmo que por meio eletrônico,

muitos não se consideram efetivos leitores, por não se tratar de obras impressas e reconhecidas por seu valor literário.

Todavia, quando instigados a marcarem as categorias de respostas que mais realizam via *internet*, eles demonstram-se efetivos leitores, como nos mostra o gráfico 14. Por meio dele, é possível verificar que todas as categorias de respostas foram assinaladas, ou seja, via computador, nossos respondentes leem notícias, adentram fóruns, *sites* e *blogs*, leem livros e artigos.

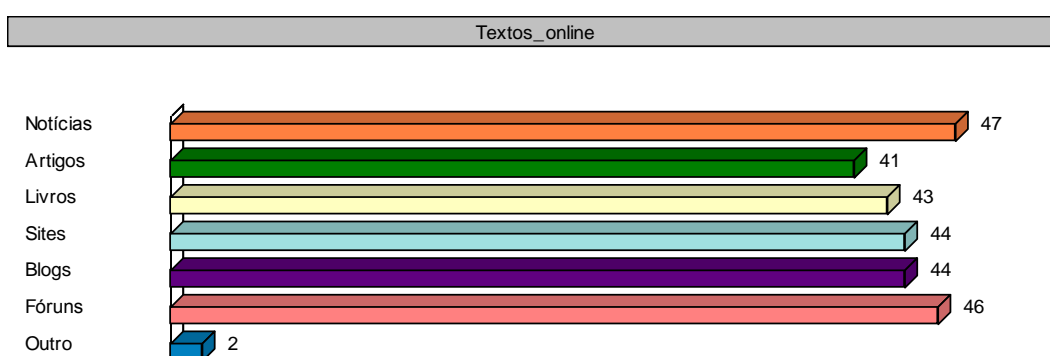


Gráfico 14 – Textos *online*. Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Dessa forma, o problema está não na falta de leitura, mas na falta do reconhecimento do meio onde essa leitura se efetiva cotidianamente. O problema está ainda na concepção de leitura e literatura que veicula em nosso meio.

Observemos a tabela 6, que nos mostra as respostas de nossos leitores, quando interrogados a respeito do que seria para eles Literatura.

Valores	Freq.
Aquilo que gosto de ler.	2
A arte da escrita que interessa um público.	1
A arte de escrever e fazer com que as pessoas viajam sem sair do lugar.	1
Acesso ao conhecimento.	1
Difícil definir.	1
É a arte da escrita que interessa a um público.	1
É conhecer outros lugares, outras pessoas e se identificar de alguma forma.	1
É todo tipo de texto, impresso ou não.	1
É uma oportunidade de aumentar a criatividade.	1
Focar e entender as histórias.	1
Ler.	1
Literatura é a ficção de um país.	1
Literatura é a ficção que se lê por prazer e não por obrigação.	1
Literatura é a imaginação de alguém que virou livro.	1
Literatura é a obra de ficção.	1
Literatura é ao mesmo tempo trabalho e prazer.	1
Literatura é fantasia, ou o que me permite fantasiar.	1
Literatura é ficção.	1
Literatura é focar-se para entender a história.	1
Literatura é invenção de grandes histórias.	1
Literatura é mergulhar nas histórias.	1
Literatura é ficção, mesmo que feita de modo real.	1
Literatura é um espaço de tempo onde se vive momentos de felicidade.	1
Literatura é uma mensagem escrita e publicada.	1
Literatura são as obras do vestibular.	1
Literatura são asas que alguém deu à imaginação.	1
Literatura são histórias que alguém inventou e que muita gente leu.	1
Literatura são livros de escritores famosos.	1
Literatura são obras reconhecidas como literatura.	1
Literatura são os livros de histórias famosas.	1
Literatura são os livros de histórias.	1
Literatura são os Romances de ficção.	1
Livros, artigos e revistas que contenham informações úteis.	1
Não sei explicar.	1
Para mim Literatura são as histórias que gosto de ler.	1
São textos com conteúdo, os quais incorporam qualidades e/ou realidades vividas pelo autor.	1
Toda obra escrita tanto impressa ou no meio digital, podendo ser obras de entretenimento ou obras científicas.	1
Toda obra escrita Toda obra escrita, podendo ser de entretenimento ou obra científica.	1
Todo tipo de mídia escrita que consegue transmitir informações para o público, sempre exercendo uma determinada função.	1
Tudo aquilo que se lê e se tira um proveito disso.	1
Um livro com uma história envolvente, que faça o leitor querer ler mais.	1
Um meio de conhecer outros mundos através da escrita.	1
Um meio de sair para outro lugar através das escritas.	1
Uma forma de aumentar a criatividade.	1
TOTAL	45

Tabela 6 – O que é Literatura ? Fonte: mangá: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário em Maringá – Paraná

Notemos que as respostas que se têm acerca da Literatura são extremamente pessoais. No entanto, tais tentativas de definição reconhecem-na parte enquanto ficção, enquanto conhecimento, enquanto obras impressas e reconhecidas (cânone), enquanto objeto de gosto do leitor, enquanto arte. Alguns a reconhecem como algo difícil de definir, outros a generalizam como o simples fato

de ler. Muitas das respostas nos instigam a refletir sobre a literatura, assim como o fazem muitas das grandes e conhecidas definições.

De modo geral, percebemos a existência do reconhecimento da literatura por seu fator estético, construído historicamente, pelo cânone, pelas vozes que a autorizam enquanto tal, ao mesmo tempo em que notamos também o reconhecimento da literatura enquanto ficção, construída de forma menos hierarquizada, dando espaço, portanto, para a coexistência de outros objetos de leitura.

Pode ser que o público até saiba dessa disparidade entre literaturas e seus infinitos conceitos. Mas será que nosso leitor de mangás/animês está preocupado com meras definições ou reconhecimento daquilo que ele lê? Como vimos são vários os aspectos que os motivam a realizar tais práticas de leitura. Ele lê porque é atraído pela construção da história e das personagens e não porque a academia, ou outras vozes, reconheceram tais modos como sendo importantes fontes de leitura.

Sendo assim, por meio dessa breve observação dos dados dessa pesquisa foi possível ter uma visão geral de quem é o leitor de mangás/animês. São leitores, espectadores e internautas, como colocou Canclini (2008), atraídos pela diversidade dos temas, pela criatividade do escritor, pela construção da história e características das personagens. São assíduos em suas práticas de leitura, leem gratuitamente, pelo prazer que o modo os proporciona. São leitores de todos os sexos e de várias idades, mas em sua maioria, como provou essa amostra, são jovens do sexo masculino, figurando uma identidade leitora interessada em aventuras, em lutas, em temas que envolvem a sexualidade, a afetividade, a amizade, o humor. São, acima de tudo, um público que cresce a cada dia, que figuram a identidade leitora do nosso país, que se modifica e se renova conforme se inovam os meios e as tecnologias e que merece ser considerada e reconhecida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho ora realizado teve como objetivo geral compreender como o mangá se constitui enquanto forma ficcional e como se configura enquanto prática de letramento literário. Para tanto, como objetivos específicos, propusemo-nos a apresentar o conceito de letramento, demonstrar os principais pressupostos adotados pela abordagem sociológica de literatura apresentados por Escarpit (1969), discutir o conceito de letramento literário, apresentar os principais aspectos das teorias acerca da multimodalidade, cultura e cibercultura como delineiam Hall (2006) Lévy (1999) e Canclini (2008), estudar as principais características formais dos mangás e animês auxiliados pelos estudos de Eisner (1989) e McCloud (2000, 2006, 2008). Finalmente, o estudo contribuiu para investigar as práticas de leitura efetivadas por leitores de mangá, por meio da aplicação de um questionário que nos proporcionou delinear um perfil desse leitor, especificamente na cidade de Maringá, no Paraná.

No primeiro capítulo, procuramos enfatizar haver uma gama de conceitos e definições sobre literatura que continuamente se constroem. Uma pluralidade de enfoques que mudam a partir da perspectiva de quem enuncia. No entanto, mesmo em face de vários conceitos acerca do que vem a ser a Literatura é importante deixar claro, que as vozes responsáveis pela literalização são nitidamente institucionalizadas, estão relacionadas à questão do poder, instauradas em um processo de escolhas e exclusões de obras.

Todavia, é importante aceitar coexistirem junto ao suporte impresso, outros suportes para o literário como as fitas, discos, CDs, CD ROMs, vídeos, DVDs, aos quais, hoje, poder-se-ia acrescentar, os *softwares* de jogos eletrônicos, *Bluerays*, *tablets*, *sites*, *homepages*, *hipertextos*, *e-books* etc. Tudo isso pode ser considerado suporte para o literário, por portar textos, pelos quais o leitor entra em contato com o universo ficcional.

Tal abordagem nos atenta a perceber a necessidade de se compreender o conceito de letramento literário para além do texto, e da relação do leitor com ele, especificamente durante o ato de leitura. Procuramos destacar outros conceitos, menos parciais em relação à Literatura, que levam em consideração seu caráter ficcional, a participação do leitor e sua relação com a obra, feita gratuitamente, sem obrigação e, por prazer.

Procuramos relacionar tais reflexões aos conceitos de Letramento, explicitando-os no segundo capítulo deste trabalho, por meio do qual foi possível demonstrar conceitos e problematizá-los, relacionando-os à Literatura, enquanto ficção. Pensando nos aspectos sobre educação literária, especificamente sobre o letramento literário, passamos a caracterizar o mangá enquanto uma modalidade de escrita ficcional presente no impresso e no ciberespaço, a fim de caracterizar sua leitura como prática de letramento literário presente em nosso meio.

Nesse sentido, se justifica a presença do capítulo terceiro, a respeito da literatura e das multimodalidades. Observamos que o leitor de mangás é um leitor multimodal, que entra em contato com o escrito, o visual, as animações (no caso dos animês) e o texto em tela.

Esses leitores são, ao mesmo tempo, leitores, espectadores, internautas, como primeiro reconheceu Canclini (2008). Baixam as séries pela *internet*, leem por meio de *websites*, entram em fóruns e discutem, assistem e seguem os episódios, leem os mangás em tela e impressos. Em cada mídia que navegam, necessitam de tecnologias diferentes para lidarem com cada meio, com as tecnologias desenvolvidas para cada mídia e assim o fazem.

O que Jenkins (2008, p. 235) afirma, fica-nos aqui evidente, pois a cada dia, os consumidores estão utilizando novas tecnologias midiáticas para se envolverem com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, “encarando a internet como um veículo para ações coletivas – soluções de problemas, deliberação pública e criatividade alternativa”.

Notamos que várias mídias contribuem para a formação de uma identidade leitora, que por vezes se encontram nos grandes festivais e concursos de mangás e animês, ora se reúne em pontos específicos de leitura, como a livraria em questão, utilizada para aplicação dos questionários, ora se encontram em fóruns, *blogs*, *websites* e redes sociais. Leem, discutem os textos, criam e recriam, como o caso das *fanfics*, legendam gratuitamente como os *fansubs*, ou seja, buscam de alguma forma o relacionamento interpessoal, ocasionado pela ficção, pela leitura realizada gratuitamente, que possibilita o compartilhamento de experiências vividas e uma busca inovadora por outras leituras.

O quarto capítulo, por sua vez, nos permitiu explorar as técnicas narrativas e os códigos das imagens nos mangás e animês, procurando compreendê-los

enquanto um modo particular de ficção, com características peculiares que merecem um estudo próprio.

Tudo isso nos levou a perceber que, se hoje a leitura vem sendo feita com a mediação de uma tela de computador, em quadrinhos, animações, jogos eletrônicos, etc., isso não significa que ela seja menos eficaz: são outros modos, outras tecnologias, outras práticas de letramento, diferentes, mas da mesma forma, presentes em nossa sociedade.

O leitor de mangá, neste caso, se adapta e se aperfeiçoa diariamente, seja para entender e adaptar-se a elementos de outra cultura, outra língua, seja para entender e adaptar-se as características específicas desta forma ficcional particular que abarca desenhos, os recursos de imagem, a maneira oriental de ler.

Da mesma forma que o leitor de Literatura, com letra maiúscula, também precisa adaptar-se e aperfeiçoar-se para entender os textos considerados como tal, com suas características peculiares e teorias específicas do modo a serem aplicadas.

Partimos do princípio da diferença e não da valoração entre as formas ficcionais, uma em detrimento da outra. Sabe-se existir uma voz legitimada, responsável por diferenciar a literatura em parâmetros de valoração. No entanto, essa voz não impede que o leitor “passeie pelos bosques da ficção” lembrando Eco (1999), caminhe pelos vários meios, onde os outros modos circulam sem que o leitor faça entre eles distinções de valor.

Por fim, no último capítulo da pesquisa, foi possível, por meio de nossa amostra, identificar o perfil do nosso leitor de mangá e espectador de animês. Diferentemente de outras leituras que figuram mulheres em quantidade maior do que homens, o universo dos mangás e animês foi aqui composto pela leitura masculina, jovens, estudantes, que moram com suas famílias e possuem rendas entre 3 e 10 salários mínimos. São jovens inseridos no meio eletrônico, que realizam suas leituras via computador, na tela. São leitores de notícias, de *best sellers*, de romances, de diversos gêneros textuais, que se interessam pela leitura de mangás e animês devido à construção de suas histórias, à caracterização das personagens, a variedade dos temas propostos, as imagens, os ensinamentos. Enfim, são leitores responsáveis por configurar a identidade leitora do nosso país, merecedores, portanto, de reconhecimento.

Diante disso, uma possível conclusão de nossa parte, enquanto educadores, deve surgir da aceitação de que os letramentos, ou seja, as práticas sociais que utilizam a escrita enquanto sistema simbólico, para fins específicos e com objetivos específicos, são historicamente situadas, mudando de acordo com o tempo e, principalmente, de acordo com as tecnologias. Novas práticas instigam novos textos, com novos escritores e leitores, e por isso, novos estudos, novos olhares que as investiguem e reconheçam como fundamentais para a construção de uma identidade leitora no país e no mundo, como se provou ser o caso dos mangás.

Se as falas de um sujeito se inscrevem na história e na vida prática, esta dissertação enquanto discurso exerce dupla função: ao mesmo tempo que discute um tema (os mangás), permite que, ao ser objeto de pesquisa institucional, portanto alocada dentro de uma cultura que tem seu valor reconhecido - porque de natureza acadêmica – se coloquem o mangá também na ordem de um discurso passível de estudos dentro de um campo: embora não seja literatura, preenche junto a seus leitores os mesmos requisitos que o texto literário exerceu soberanamente e exclusivamente por algum tempo e no qual ele não é mais exclusivo: o do entretenimento, da fantasia e, porque não dizer, do estético, fazendo leitores e se constituindo, portanto, como letramento literário, como se procurou mostrar.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR E SILVA, Vítor Manuel de. *Teoria da literatura*. Coimbra: 1988.
- AMORIN, Galeno (Org.) *Retratos de leitura no Brasil*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2008.
- BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p. 261-306.
- BARBOSA, Alexandre. História e Quadrinhos: a coexistência da ficção e da realidade. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir, 2009, p. 103-112.
- BARRAL, Étienne. *Otaku: os filhos do virtual*. São Paulo: SENAC, 2000.
- BARTON, David; HAMILTON, Mary. Literacy practices. In: BARTON, David; HAMILTON, Mary; IVANIC, R. *Situated literacies: reading and writing in context*. London: Routledge, 2000, p. 7-15.
- BORGES, Patrícia Maria. *Traços ideogramáticos na linguagem dos animes*. São Paulo: Via Lettera, 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação, 2008. Disponível em <<http://www.fnde.gov.br>>. Acesso em 3 Maio de 2012.
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Leitores, espectadores e internautas*. Trad. Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- CANESCHI, Luciana Aparecida Cabral. *Itinerário de um jogo adolescente: uma pesquisa winnicottiana a partir dos desenhos japoneses*. Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Psicologia clínica. Peter Pál Pelbart. Biblioteca Depositária: PUC/SP (2009)
- CARRANO, Paulo; PEREGRINO, Mônica. Jovens e a Escolas: compartilhando territórios e sentidos de presença. In: *A Escola e o Mundo Juvenil: experiências e reflexões*. São Paulo: Ação Educativa, 2003.
- CAVALCANTE, João Paulo Braga. *Conexões entre o Mundo On-line e a "Vida Off-Line": Otakus e Cultura de Consumo na Era da Internet*. Mestrado. Universidade Federal do Ceará. Sociologia. Linda Maria de Pontes Gondim. Biblioteca Depositária: Biblioteca de humanidades. (2008)
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, paixão e sedução. Petrópolis: Vozes, 2000*.
- COELHO JUNIOR, Leconte de Lisle. *Cosplayers no Brasil: O surgimento de uma nova identidade social na cultura de massas*. Doutorado. Universidade Federal do Espírito Santo. Psicologia. Paulo Rogério Meira Menandro. Biblioteca Depositária:

Biblioteca Central da UFES (2008).

CULLER, Jonathan. *Teoria Literária: uma introdução*. São Paulo: Beca Produções Culturais, 1999.

EAGLETON, Terry. *Teoria da Literatura - uma introdução*. São Paulo, Martins Fontes, 1983.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Trad. Hildegard feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ESCARPIT, Robert. *Sociologia da literatura*. Lisboa: Arcádia, 1969.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário da língua portuguesa*. 2. ed. revista e aumentada. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FORSTER, Edward Morgan. *Aspectos do romance*. Porto Alegre: Global, 1974.

GEE, James. *Social linguistics and literacies: ideologies in discourses*. Basingstoke: Cambridge: Blackwell, 1994.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. 3. ed. Lisboa: Vega, 1995.

GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia Bibe. (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 79-84.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 4. ed. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HANSEN, João Adolfo. Reorientações no campo da leitura literária. In: ABREU, Marta; SCHAPOCHNIK, Nelson. *Cultura letrada no Brasil: objetos e práticas*. Campinas, SP: mercado de Letras, ALB, São Paulo: Fapesp, 2005.

HEATH, Shirley Brice. *What no bedtime stories means: narrative skills at home and school*. *Language in Society*, 11: 49-76, 1982.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mário de Salles. *Dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JACKSON, Steve. *GURPS Módulo básico*. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

JENKINS, Henry. *Cultura de convergência*. Trad. Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. 6. ed. Campinas: Papirus, 1996.

JUNG, Neiva Maria. *Identidades sociais na escola: gênero, etnicidade, língua e as práticas de letramento em uma comunidade rural multilíngue*. Tese de Doutorado em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre/ RS, 2003.

KATO, Mary Aizawa. *O aprendizado da leitura*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

KLEIMAN, Angela. B. Introdução: O que é letramento? Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: _____(Org.). *Os significados do letramento*. São Paulo : Mercado de Letras, 2004, p. 15-61.

KRESS, Gunther. *Literacy in the New Media Age*. London and New York. Routledge (2003).

LAJOLO, Marisa. *Literatura: leitores & leitura*. São Paulo: Moderna, 2001.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *A leitura rarefeita: livro e literatura no Brasil*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUYTEN, Sonia Bibe. (Org.); *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

_____. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2001.

MACHADO, Carlos Alberto. *Processos socioeducativos dos animencontros: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa*. Doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – Educação. Rosália Maria Duarte. Biblioteca Depositária: Biblioteca Central PUC – DBD (2009)

MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Angela Paiva. *Gêneros textuais & ensino*. Rio de Janeiro: Lucena, 2002.

MARCON, Carla. *O universo anime produzindo jovens otakus que vão à escola*. Mestrado, Universidade Luterana do Brasil – Educação. Maria Cristina Vorraber Costa . Biblioteca Depositária: Biblioteca Martinho Lutero – ULBRA (2009)

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2000.

_____. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2006.

_____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MCGREW, Anthony. *A global society?* In: Stuart Hall; David Held e Tony McGrew (or gs.) *Modernity and its futures*. Cambridge: Polity Press/Open University Press, 1992.

MELO, Fábio de; CHALITA, Gabriel. *Carta entre amigos: sobre ganhar e perder*. São Paulo: Globo, 2010.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. *Biografias em quadrinhos*. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. 2. ed. São Paulo: JBC, 2004.

NAGADO, Alexandre. *O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal*. In: LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 49-58.

NEVES, Leonardo Azevedo. *Os mangás e a reprodução de marcas identitárias dos modos de ser jovem: o novo olhar para a relação entre mídia e educação*. Mestrado. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Educação. Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald. Biblioteca Depositária: UERJ (2007).

OHBA, Tsugumi e Takeshi Obata, *Death Note, vol. 1*. São Paulo: JBC, 2003.

OKA, Arnaldo Massato. *Mangás traduzidos no Brasil*. In: LUYTEN, Sonia Bibe. (Org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 85-94.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 2000.

REBLIN, Iuri Andréas. *Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: Asterisco, 2008.

RETRATOS DA LEITURA NO BRASIL (2007-2008). Brasília: Instituto Pró-Livro. Disponível em: <<http://www.prolivro.org.br>>. Acesso em 27 de Março de 2011.

RMO, Wagner. *Educação em animês: aprendendo sobre masculinidades com os cavaleiros do zodíaco*. Mestrado. Universidade Luterana do Brasil. Educação. Iara Tatiana Bonin. Biblioteca Martinho Lutero – Universidade Luterana do Brasil (2008).

ROJO, Roxane. *Letramento escolar, oralidade e escrita em sala de aula: diferentes modalidades ou gêneros de discurso?* In: SIGNORINI, I (org.). *Investigando a relação oral/escrito e as teorias do letramento*. Campinas: Mercado de Letras, 2006, p. 51-74.

SATO, Cristiane. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SCRIBNER, Sylvia; COLE, Michael. *The Psychology of Literacy*. Cambridge, MA: H.U.P, 1981.

SOARES, Magda Becker. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

_____. Letrar é mais que Alfabetizar. *Jornal do Brasil*. São Paulo, 2000.

_____. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura*. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, 2002.

STREET, Brian V. *Literacy in theory and practice*. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

TFOUNI, Leda Verdiani. *Letramento e alfabetização*. São Paulo: Cortez, 1995.

VALÉRIO, Marcus. *O Xintoísmo e a identidade cultural do Japão*. Brasília, Universidade de Brasília: 2008. Disponível em: <<http://www.xr.pro.br/monografias/xinto.html>>. Acesso em 12 de Julho de 2012.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da Universidade. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 15-26.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: *Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática*. Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos (org.). São Paulo: Contexto, 2009, p. 9-42.

VIANA, Nildo. *O que dizem os quadrinhos*. Sociologia, Ciência e Vida. Vol.17, p. 53-62. 2008.

WINSTERSTEIN, Claudia Pedro. *Mangás e Animes: sociabilidade entre cosplayers e otakus*. Mestrado. Universidade Federal de São Carlos. Antropologia. Luiz Henrique de Toledo. Biblioteca depositária: UFSCar (2009).

ZAPPONE, Mirian Hisae Yaegashi. *Letramento literário e ensino da literatura*. Revista Teoria e Prática da Educação. Vol 3, n.10, 2007.

ZAPPONE, Mirian Hisae Yaegashi; WIELEWICKI, Vera Helena Gomes. *Afinal, o que é Literatura?* In: BONNICI, Thomas. ZOLIN, Lúcia. Osana. (Orgs). *Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. 2. ed. Maringá: Eduem, 2005, p. 19-29.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. (Org.). *Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009, p. 127-165.

ANEXO 1

Pesquisa mangá animê

Outubro 2011

Questionário

1. Sexo dos leitores <input type="radio"/> 1. Masculino <input type="radio"/> 2. Feminino	13. Qual é aproximadamente a renda mensal somando todas as pessoas que vivem em sua casa? <input type="radio"/> 1. De até 1 salário mínimo <input type="radio"/> 2. De 1 a 2 salários mínimos <input type="radio"/> 3. De 3 a 5 salários mínimos <input type="radio"/> 4. De 6 a 10 salários mínimos <input type="radio"/> 5. Mais de 10 salários mínimos <input type="radio"/> 6. Nenhuma renda
2. Como você se considera? <input type="radio"/> 1. Branco/a <input type="radio"/> 2. Pardo/a <input type="radio"/> 3. Preto/a <input type="radio"/> 4. Amarelo <input type="radio"/> 5. Indígena	14. Você se considera leitor de mangá? <input type="radio"/> 1. Sim <input type="radio"/> 2. Não
3. Qual a sua religião? <input type="radio"/> 1. Católica <input type="radio"/> 2. Protestante ou Evangélica <input type="radio"/> 3. Espírita <input type="radio"/> 4. Sem religião <input type="radio"/> 5. Outra	15. Você assiste ou já assistiu animês? <input type="radio"/> 1. Sim <input type="radio"/> 2. Não
4. Se "outra" especifique: <hr/> <hr/>	16. Caso seja leitor de mangá, com qual frequência o faz? <input type="radio"/> 1. Menos de 1 vez por semana <input type="radio"/> 2. 1 vez por semana <input type="radio"/> 3. 2 vezes por semana <input type="radio"/> 4. Praticamente todos os dias
5. Qual a sua idade? <input type="radio"/> 1. 10 a 12 <input type="radio"/> 2. 13 a 15 <input type="radio"/> 3. 16 a 18 <input type="radio"/> 4. 19 a 25 <input type="radio"/> 5. Mais de 26	17. O que lhe atrai mais? <input type="checkbox"/> 1. A construção da história <input type="checkbox"/> 2. Os personagens <input type="checkbox"/> 3. A criatividade dos escritores <input type="checkbox"/> 4. As imagens <input type="checkbox"/> 5. O uso de uma arte rápida e ágil <input type="checkbox"/> 6. Enquadramentos ousados <input type="checkbox"/> 7. Os temas variados <input type="checkbox"/> 8. Os ensinamentos <input type="checkbox"/> 9. A sequência em capítulos <input type="checkbox"/> 10. A praticidade na leitura <input type="checkbox"/> 11. O fácil acesso à leitura <input type="checkbox"/> 12. A caracterização dos personagens <i>Você pode marcar diversas casas (6 no máximo).</i>
6. Qual a sua escolaridade? <input type="radio"/> 1. 1ª a 4ª série <input type="radio"/> 2. 5ª a 8ª série <input type="radio"/> 3. Ensino Médio <input type="radio"/> 4. Ensino Superior	18. Quais os gêneros de mangá que mais lhe interessam? <input type="checkbox"/> 1. Shoujo <input type="checkbox"/> 2. Shounen <input type="checkbox"/> 3. Seinen <input type="checkbox"/> 4. Josei <input type="checkbox"/> 5. Iechi <input type="checkbox"/> 6. Hentai <input type="checkbox"/> 7. Outros <input type="checkbox"/> 8. Não conheço esses nomes <i>Você pode marcar diversas casas (4 no máximo).</i>
7. Qual a sua ocupação? <input type="radio"/> 1. Estudante <input type="radio"/> 2. Outros	19. Se "outros" escreva: <hr/> <hr/>
8. Se "outros" especifique: <hr/> <hr/>	20. Conhece outras pessoas que têm o mesmo gosto por essas leituras de mangás e/ou animês? <input type="radio"/> 1. Sim <input type="radio"/> 2. Não
9. Qual o seu estado civil? <input type="radio"/> 1. Solteiro/a <input type="radio"/> 2. Casado/a <input type="radio"/> 3. Viúvo/a <input type="radio"/> 4. Divorciado/a <input type="radio"/> 5. Outro	
10. Se "outro" defina: <hr/> <hr/>	
11. Onde e como você mora atualmente? <input type="radio"/> 1. Em casa ou apartamento, com minha família <input type="radio"/> 2. Em casa ou apartamento, sozinho <input type="radio"/> 3. Em quarto ou cômodo alugado, sozinho <input type="radio"/> 4. Em habitação coletiva: hotel, pensionato, república <input type="radio"/> 5. Outra situação	
12. Se "outra situação" especifique: <hr/> <hr/>	

21. Quais os motivos que o levaram a ler mangás?

1. A influência dos amigos
 2. A forte presença do gênero no meio social no qual vivo
 3. Comecei de repente, me interessei e não parei mais
 4. A facilidade de leitura pela internet
 5. Outros

Você pode marcar diversas casas (2 no máximo).

22. Se "outros" defini:

23. Você faz outros tipos de leitura? Cas o faça, especifique:

1. Romances de Literatura
 2. Best sellers, como "Harry Potter, Senhor dos Anéis, A saga Crepúsculo", etc)
 3. Gibis nacionais
 4. Revistas
 5. Jornais
 6. Bíblia
 7. Notícias pela internet
 8. Outros

Você pode marcar diversas casas (4 no máximo).

24. Se "outros" especifique:

25. Para você, um bom leitor é aquele que: (Enumere de 1 a 6)

1. Lê com atenção
 2. Tem agilidade no processo de leitura (lê rápido)
 3. É assíduo ao que lê (lê sempre)
 4. Reflete sobre o que lê
 5. Entende aquilo que lê
 6. Faz leitura de bons livros

26. Você se considera um bom leitor? Por quê?

27. Como você escolhe o que vai ler?

1. Pelos temas que me interessam
 2. Pelo tamanho dos textos
 3. Pela curiosidade despertada no título
 4. Pela recomendação de alguém
 5. Pelo lugar onde se encontra o texto (sites de preferência, livros, etc)

Você pode marcar diversas casas (2 no máximo).

28. Em quais lugares você mais lê?

1. Em casa
 2. Na escola
 3. No trabalho
 4. Em locais específicos para leitura, como bibliotecas e livrarias

Você pode marcar diversas casas (2 no máximo).

29. Em qual período do dia você mais lê?

1. Pela manhã
 2. Durante a tarde
 3. À noite
 4. Apenas nos finais de semana

30. Qual o principal meio que você utiliza para ler?

1. Impresso (livros, revistas, etc) 2. Computador
 3. Outros

31. Se "outros" defini:

32. Com que frequência você utiliza o computador para leituras?

1. Várias vezes por dia 2. Ao menos uma vez por dia
 3. Às vezes 4. Nunca utilizo

33. Enumere as atividades abaixo de 1 a 6, de acordo com o que você lê na internet:

1. Notícias 2. Artigos 3. Livros 4. Sites
 5. Blogs 6. Fóruns 7. Outro

34. Se "outro" defini:

35. Como é sua intimidade com o meio digital?

1. Sei utilizar todas as funções disponíveis
 2. Utilizo razoavelmente, porém, tenho algumas dificuldades
 3. Tenho bastante dificuldade

36. O que é literatura para você?

APÊNDICE 1

Light duvida do funcionamento do caderno, mas não deixa de acreditar.

O Shinigami Ryuk aparece e se apresenta.

Light já havia escrito nomes no caderno.

Os dois começam a conversar e Light tem algumas de suas dúvidas esclarecidas.

Quem vê o caderno consegue ver e ouvir o shinigami.

Os humanos que usam o caderno experimentam o sofrimento.

Light escreveu os nomes porque estava entediado.

Light começa a se interrogar. Se as pessoas morrerem ele será um assassino? Mas, e se escrever nomes de pessoas que mereçam morrer?

Light vê um criminoso pela TV e escreve seu nome.

Em 40 segundos este criminoso morre de parada cardíaca.

Light sai para ir à escola e começa a achar que todos mereciam morrer.

Light presencia uma cena de Takuo Shibutaku – assediando uma garota.

Escreve o nome no caderno, seguindo da justificativa “morte por acidente”.

O acidente acontece, Light passa mal com a certeza do funcionamento do caderno.

Light resiste mentalmente para conseguir mudar o mundo.

Continua escrevendo nomes de criminosos.

Percebe que se não especificar a morte, ela acontece por parada cardíaca.

Light quer se tornar o deus do novo mundo, formado só por pessoas boas.

A INTERPOL (Polícia criminal) se organiza, assustada com o número de vítimas por parada cardíaca.

A Polícia faz deduções, junta pistas e recorrem a “L”, um detetive muito experiente, para solucionar o caso.

“L” já está sabendo de tudo e atuando nas investigações.

Watari é o único a fazer contato com “L”, que não mostra seu rosto e se apenas comunica virtualmente, para evitar que sua identidade seja conhecida.

Pessoas comentam o caso, por meio de inúmeras páginas na *internet*.

Kira (origem de Killer) é o nome dado ao criminoso justiceiro.

Surge um noticiário na TV, Lind L. Taylor, aparece dizendo ser o “L”.

Light, rapidamente, escreve o nome no caderno, e L. Taylor morre.

Kira cai na armadilha, L. Taylor era apenas um criminoso sentenciado de morte.

Somente a voz de “L” aparece pedindo para que Kira o mate.

O noticiário fora transmitido somente em Kanto, no Japão.

Sabiam onde encontrar o criminoso.

Instaura-se o duelo psicológico entre “L” e “Kira –Light”. Quem é a justiça?

Volta ao mundo dos Shinigamis.

Light conversa com Ryuk e pretende não desistir.

Sayuri, sua irmã, interrompe a conversa.

Light, desesperado, esconde o caderno.

A menina pede ajuda com a lição da escola.

As investigações seguem.

Matsuda, pai de Light, é o diretor da polícia, convoca os funcionários e pede união no caso Kira.

No jantar em família, o pai se mostra exausto com esse caso.

Light é um orgulho para a família, nos estudos.

Em casa, Matsuda revela a suspeita de ser Kira um estudante.

Light pede para não ser incomodado em seu quarto.

Light avança mais usando o *Death Note*, apenas temendo que alguém veja o caderno, e, assim, possa ver o shinigami.

“L” conclui que Kira tem meios para receber informações da polícia.

Conclui, também, ser Kira um estudante, capaz de manipular a hora da morte de suas vítimas.

Light sai às compras de itens para fazer um esconderijo para o caderno.

Light faz planos para que a polícia desconfie de “L” e vice-versa.

Funcionários da central de investigações pedem demissão.

Light explica o esconderijo a Ryuk, um fundo falso na gaveta, que faz com que o caderno pegue fogo antes de ser visto.

Ryuk revela a Light não ser aliado de ninguém e lhe conta sobre o poder do olho de um shinigami, que enxerga o nome e o tempo total de vida dos humanos.

Explica o porquê de um shinigami não morrer nunca, por se apropriar de metade do tempo de vida do humano, cujo nome escrever no *Death Note*.

Explica, ainda, que o olho do ser humano pode ser transformado em um olho de shinigami desde que em troca seja dada a metade do tempo de sobrevivência do humano.

Mesmo sendo uma proposta tentadora Light não aceita, dizendo preferir viver bastante nesse mundo melhor que está construindo.

Light faz planos e testes para descobrir o que necessita sobre a pessoa que está lhe seguindo. Kira mostra, com isso, poder controlar também os atos que antecedem a morte.

Light/ Kira ¹⁹realiza o plano para descobrir quem o segue.

Convida uma garota para um passeio no sábado de manhã e no ônibus tudo se realiza.

O investigador senta-se no banco atrás de Light.

Entra um sequestrador (já registrado no caderno e então preparado para morrer) que faz ameaças.

Light consegue descobrir o nome do investigador: Raye Pember.

Faz com que o bandido veja um pedaço do Caderno e pense estar tendo alucinações.

Totalmente transtornado desce do ônibus e é atropelado. Tudo conforme os planos de Light.

Dessa forma termina a trama do primeiro volume de *Death Note*, repleta de detalhes por meio dos quais o leitor é convidado a entrar na história, formar sua opinião e investigar, junto com os agentes, as pistas que levam às revelações dos mistérios.

¹⁹ Vale ressaltar novamente que Light e Kira são a mesma pessoa. O nome muda de acordo com a perspectiva de quem fala. As pessoas que não sabem a identidade daquele que mata os criminosos utilizam o nome Kira, para referirem-se àquele que o leitor sabe ser Light (ou Raito, na origem japonesa).