

**JOÃO MIGUEL LAMEIRAS**

**OS MANGA ENTRE O ORIENTE  
E O OCIDENTE: A BANDA DESENHADA  
JAPONESA E A GLOBALIZAÇÃO**

**Outubro de 1999  
Oficina nº 144**

**JOÃO MIGUEL LAMEIRAS**

**OS MANGA ENTRE O ORIENTE E O OCIDENTE:  
A BANDA DESENHADA JAPONESA E A GLOBALIZAÇÃO**

nº 144

Outubro 1999

João Miguel Lameiras  
Assistente de Investigação do Centro de Estudos Sociais  
Bolseiro do PRAXIS XXI

***OS MANGA ENTRE O ORIENTE E O OCIDENTE:  
A BANDA DESENHADA JAPONESA E A  
GLOBALIZAÇÃO***

# ***OS MANGA ENTRE O ORIENTE E O OCIDENTE: A BANDA DESENHADA JAPONESA E A GLOBALIZAÇÃO\****

## **INTRODUÇÃO**

O objectivo da Dissertação de Doutoramento em Sociologia da Cultura, do Conhecimento e da Comunicação que preparo é o de tentar perceber o modo como a Banda Desenhada, entendida enquanto forma de arte e linguagem universal integrada na cultura de massas, reflecte o complexo processo da globalização. Para isso procurarei recorrer à análise do caso particular japonês, e das suas ligações com o Ocidente, numa perspectiva transdisciplinar e necessariamente exterior, em que intervirão a Sociologia da Cultura, a História da Arte e a Literatura Comparada.

Parece consensual a ideia de que o processo de globalização se iniciou no século XVI, época em que surge o Estado Moderno e são lançados os fundamentos do capitalismo. O projecto da modernidade inicia-se pois cheio de pujança, crente na força da civilização ocidental e da sua difusão pelo mundo.

E assim aconteceu, pois em apenas quatro séculos de história verificou-se uma adopção generalizada de um modelo comum de racionalidade baseado na linguagem científica e na lógica do capital.

---

\* Esta oficina pretende ser uma primeira apresentação, necessariamente sintética, de informações recolhidas com vista à realização de uma Dissertação de Doutoramento em Sociologia da Cultura sobre *Banda Desenhada japonesa*, a apresentar na Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra, sob orientação do Prof. Doutor Boaventura Sousa Santos e com o apoio do Programa Praxis XXI

A sociologia sempre se preocupou com este tema, e ficou como que fascinada pela emergência dos elementos específicos da modernidade, não só no Ocidente como nos espaços que por ele foram influenciados. Os autores clássicos da sociologia, ao analisarem o impacto dos novos padrões civilizacionais, têm em conta precisamente o processo de globalização das relações sociais. Marx talvez tenha sido o que foi mais longe, pois pegou no capitalismo e ao caracterizá-lo nas suas relações de produção, traçou o futuro da humanidade em conjunto.

Ao longo deste século muitos foram os teóricos que se debruçaram sobre as questões relativas à globalização, fenómeno que se assume cada vez mais como o substituto, em termos do debate na comunidade científica, do conceito de pós-modernidade. Por exemplo, Roland Robertson, que encara a globalização como um conceito que se refere tanto à compreensão do mundo, como à intensificação da consciência do mundo como um todo. A heterogeneidade, o pluralismo cultural, seriam um traço constitutivo da circunstância global. Talvez que Immanuel Wallerstein tenha construído o conceito de globalização mais citado, na medida em que a sua abordagem do sistema-mundo não deixa nenhum espaço imune às condicionantes económicas, culturais e sociais que regem os indivíduos e os Estados. Este autor desenha o sistema mundial como uma relação desigual entre os Estados, pois enquanto uns se constituem como espaços centrais, outros são espaços periféricos, havendo ainda entre estes dois os semi-periféricos. Assim, ainda que surjam alguns espaços que pareçam exteriores ao sistema-mundo, como eram por exemplo a ex-URSS e os países que a circundavam, eles estarão sempre integrados no todo, quanto mais não seja para renegociarem a sua posição nesse sistema.

Portugal pode ser considerado como um país semi-periférico, na medida em que possui características que o aproximam simultaneamente quer do centro quer da periferia, sem no entanto pertencer a nenhum deles. A materialidade social de Portugal é formada de tantas discontinuidades e descoincidências que a sua posição no processo da globalização é uma posição intermédia, e a renegociação desta posição nunca perde de vista o facto de sermos um país que é condicionado pelos ditames do centro, mas ao mesmo tempo, ainda tem força para condicionar a periferia. Mesmo assim, Portugal, graças ao papel que desempenhou nos

Descobrimos é um dos países europeus com maior experiência histórica da globalização, ao nível económico, social e cultural, tendo desempenhado a partir do século XV um papel de protagonista, pois foi por intermédio dos portugueses que a cultura ocidental e a religião cristã chegaram ao Japão no século XVI. Embora essa influência acabasse por se desvanecer, o papel de Portugal na dinâmica da globalização não deve ser menosprezado, sobretudo quando, como é o caso, se pretendem estudar as trocas culturais entre o Ocidente e o Oriente.

O Japão, enquanto grande Bloco económico mundial e elo de ligação entre o Ocidente e os países do Sudoeste asiático, desempenha um papel importante no actual processo da globalização, principalmente graças às empresas transnacionais, de que a Sony é o exemplo mais óbvio, cuja actividade leva a uma nova divisão internacional do trabalho em que se esbatem as noções de centro e periferia, através da globalização da produção.

O Japão tem neste momento a maior indústria de Banda Desenhada a nível mundial, com um volume quer de vendas, quer de produção, verdadeiramente impressionante, com os *manga*, termo que designa a BD feita no Japão, a representarem mais de 30% de todo o material impresso no Japão. Cada editora publica revistas semanais de 300 a 1.000 páginas, extremamente baratas e impressas em papel de fraca qualidade, agrupando capítulos de 15 a 20 páginas de diferentes séries, dedicadas aos mais variados públicos, com tiragens que chegam aos cinco milhões de exemplares<sup>1</sup>, consumidos por todos os estratos de uma população altamente alfabetizada. E a BD está omnipresente, desde as tradicionais bancas de revistas, às máquinas automáticas de venda de *manga* espalhadas pela maioria dos locais de grande circulação, passando pelos *manga cafés*, locais onde é possível comer e beber, enquanto se lê Banda Desenhada, até às livrarias tradicionais que, em regra, dedicam metade do seu espaço aos *manga*.

Este tipo de BD, conhecida por *manga*, cuja forma actual resulta da fusão de elementos característicos dos *comics* norte-americanos (massivamente difundidos

---

<sup>1</sup> Graças ao hábito enraizado de depositar as revistas já lidas em recipientes existentes para o efeito em qualquer estação de metro ou de comboio, cada revista de *manga* é lida, em média, por 5 ou 6 pessoas diferentes. Mas se as revistas mensais são abandonadas pelos leitores, as séries mais populares são posteriormente recolhidas em colectâneas de papel de muito melhor qualidade e formato menor que, essas sim, são coleccionadas.

no Japão antes e depois de 1945), com a gravura tradicional japonesa e o teatro Kabuki, tem-se vindo progressivamente a implantar com sucesso no mundo ocidental. Conta com a ajuda não desdenhável das séries de animação japonesa, ou “anime”<sup>2</sup> (normalmente inspiradas em *manga* de sucesso), cuja proliferação na televisões de todo o mundo ajudou a popularizar os personagens e facilitou a assimilação dos códigos narrativos específicos dos *manga*, que analisaremos mais adiante.

A forma fulgurante como os *manga* entraram nos mercados ocidentais e os seus particularismos estéticos e narrativos foram absorvidos pelos autores europeus e americanos, levam a que possamos utilizar o termo de Boaventura de Sousa Santos (1995: 263), *localismo globalizado* (entendido enquanto processo pelo qual um determinado fenómeno local se expande com êxito a todo o globo) em relação a este fenómeno emergente.

A História da Arte tem demonstrado de forma clara que o intercâmbio estético entre diferentes culturas pode dar origem a resultados extremamente interessantes, de que a chamada arte “indo-portuguesa” é um dos melhores exemplos. E muita da inovação recente (e futura) da banda desenhada passou e passará pelo maior contacto que se tem promovido entre as diversas formas de abordar a BD, dando origem a combinações interessantes entre os vários dialectos de um mesmo idioma, que levam ao enriquecimento da linguagem específica da BD, entendida enquanto arte sequencial que articula texto e imagem de uma forma que um sem a outra não funcionam.

O olhar que aqui se procurará lançar sobre os *manga* será inevitavelmente um olhar exterior, limitado pelo desconhecimento da língua e da escrita ideográfica nipónica. Mas não se pretende que seja de outra forma, até porque os *manga* serão aqui tratados preferencialmente através da imagem que deles temos no Ocidente. Uma imagem limitada, apesar do número cada vez maior de séries traduzidas, e condicionada pela diferenças culturais que separam o Ocidente do Oriente.

---

<sup>2</sup> O termo “Manga” é também por vezes utilizado para designar a animação japonesa nos países anglo-saxónicos. Uma confusão resultante do nome da companhia inglesa, MANGA ENTERTAINMENT, que edita a maioria dessas séries no mercado ocidental, incluindo em Portugal, onde o catálogo da MANGA ENTERTAINMENT é distribuído pela Prisvídeo.

## A BANDA DESENHADA ENQUANTO ARTE SEQUÊNCIAL

Antes de iniciar esta primeira viagem pelo universo dos *manga*, parece-me útil fornecer ao leitor algumas noções prévias sobre a banda desenhada, a sua linguagem e evolução histórica. BD, *comics*, *fumetti*, arte sequencial, histórias aos quadrinhos (ou como se diz, de forma mais acertada, no Brasil, histórias em quadrinhos), são diferentes nomes para definir uma mesma linguagem que articula texto e imagem, que se completam numa sequência narrativa, de forma a produzirem algo de novo. E essa consciência da especificidade e originalidade da linguagem da BD, é algo que está presente desde os seus primórdios.

O desenhador suíço Topffer, um pioneiro da BD e uma das primeiras pessoas a reflectir criticamente sobre a especificidade da sua linguagem, escreveu em 1833, na introdução a *L'Histoire de Mr. Jabot*, considerado como o primeiro álbum da história da BD, que “este pequeno livro é de uma natureza mista. É composto por uma série de desenhos autografados a traço. Cada um desses desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos sem o texto, teriam um significado obscuro; o texto, sem os desenhos, não significaria nada. O conjunto dos dois forma uma espécie de romance, tanto mais original porque não se assemelha mais a um romance do que a qualquer outra coisa”<sup>3</sup>. Uma definição que reflecte bem o carácter inovador da linguagem utilizada por Topffer, que o seu amigo Goethe classificaria como “a literatura do futuro”. Literatura do futuro, ou “Arte Sequencial” na definição feliz do norte-americano Will Eisner, a BD vive dessa articulação entre texto e a imagem, mas onde a imagem assume um papel primordial, até porque estamos perante uma forma de arte eminentemente visual.

A primeira impressão que se tem de uma obra de BD tem sempre por base o desenho e, se não pode existir banda desenhada exclusivamente com texto, surgem muitas vezes histórias sem palavras, em que a imagem só por si consegue transmitir exactamente a história a contar.

---

<sup>3</sup> Rodolphe Topffer, citado por Thierry Groensteen e Benoit Peeters (*Topffer: L'invention de la bande dessinée*, 1994)



Esse equilíbrio instável entre texto e imagem é um problema que tem estado sempre presente ao longo da história da BD, sendo interessante verificar como um pioneiro da BD como Winsor McCay, o criador de *Little Nemo in Slumberland* foi experimentando até conseguir atingir esse equilíbrio. E se autores como Will Eisner e Hugo Pratt (talvez o autor que melhor soube gerir o silêncio como elemento narrativo) conseguem atingir esse ponto de equilíbrio, outros autores consagrados nunca alcançam essa relação ideal de complementaridade entre o texto e a imagem. Um bom exemplo de alguém que deixava o texto atingir uma importância excessiva nas suas histórias, é o belga Edgar Pierre Jacobs, criador de *Blake & Mortimer*. Apesar do seu notável sentido dramático, Jacobs não resistia a encher as suas páginas com longos diálogos e textos explicativos que, para além de repetirem aquilo que a imagem mostrava, perturbavam a leitura fluída da história.

Na BD japonesa esse predomínio do texto é impossível, pois a componente visual é absolutamente dominante, não se utilizando nem legendas, nem balões de pensamento, estando o texto limitado aos balões dos diálogos e às onomatopeias. E mesmo esses são muitas vezes supérfluos para a compreensão das histórias, o que explica que o leitor ocidental que não leia japonês consiga seguir uma história só através dos desenhos, o que é capaz de ser uma justificação para a rápida assimilação pelo Ocidente da linguagem dos *manga*.

Porém, convém não esquecer que essa articulação entre texto e imagens e a utilização de imagens em sequência para narrar um determinada história é algo muito anterior ao século XIX. Mesmo sem sermos exaustivos, podemos recuar aos frescos egípcios de túmulo do escriba Menna, pintados no século 13 A.C. ou aos baixo-revelos do jazigo de Seti I, no Vale dos Reis<sup>4</sup>, ligeiramente anteriores (1.310 A.C.), à coluna de Trajano, de finais do século I D.C., que numa faixa contínua de mais de 200 m relata os feitos bélicos daquele Imperador romano; aos inúmeros exemplos medievais, com destaque óbvio para a tapeçaria de Bayeux, que relata a conquista da Inglaterra pelos normandos em 1066; passando pelos *Chojugiga* japoneses, quatro rolos de pergaminho pintados no séc XII, presumivelmente pelo sacerdote Toba, em que aparecem animais antropomorfizados, vestidos com

---

<sup>4</sup> Exemplos citados por Scott Mc Cloud, *Understanding Comics*, pags. 10 a 16.

roupas e praticando actividades humanas, antecendo em vários séculos os personagens de Walt Disney.

Não obstante todos estes ilustres antecedentes, convencionou-se que apenas existe banda desenhada, no sentido actual do termo, a partir do momento em que essas sequências que articulam texto e desenho de uma forma interligada, eram passíveis de uma difusão massiva, o que só acontece com o advento da imprensa. Daí que tenha ficado estabelecido, por uma série de especialistas internacionais, entre os quais o português Vasco Granja, reunidos em 1989 na cidade italiana de Lucca, que a BD teria nascido em 1896, com o *Yellow Kid*, de Richard F. Outcalt, um miúdo careca, vestido com uma grande camisola amarela, que era um dos personagens de *Hogan's Alley*, uma série de *cartoons* que Outcalt publicava no Jornal *New York World* e que a partir de 18 de Outubro de 1896 assumiu a forma de uma série de ilustrações sequenciais, em que o texto era escrito na camisola amarela do *Yellow Kid*. Primeira série de grande sucesso a ser publicada nos jornais usando balões para conter as falas dos personagens (o que não é um elemento imprescindível para haver BD, como o prova a série *Principe Valente* de Harold Foster) *The Yellow Kid* é, sem dúvida, a primeira *comic-strip* (tira de BD publicada nos jornais) de sucesso, mas isso não faz com que deixe de ser apenas mais um elo de uma cadeia que tem importantes antecessores, como Topffer, Hogarth e o português Raphael Bordallo Pinheiro, e cujo legado será retomado (e superado) por nomes como Winsor McCay, George Herriman, Hergé, Jacobs, Franquin, Fernando Bento, Hugo Pratt, Will Eisner, Osamu Tezuka, Fred, Alberto Breccia, Art Spiegelman, Katshuiro Otomo, Frank Miller, Moebius e Lorenzo Mattotti, entre muitos outros.

E, nas páginas dos suplementos dominicais dos jornais ou nas revistas juvenis, nos *comic books* ou nos àlbuns a BD foi crescendo e a sua evolução foi-se fazendo de forma paralela, mas com grandes pontos de contacto e um fluxo editorial quase permanente entre a Europa, os Estados Unidos e o próprio Japão. A partir da 2ª Guerra Mundial tudo mudou e os *manga* japoneses adquirem uma imagem própria e um sucesso sem qualquer paralelo no Ocidente, conforme poderemos ver já a seguir.

## A BANDA DESENHADA JAPONESA

### *A cultura visual japonesa*

Embora, tal como sucede em relação ao Ocidente, só se possa falar propriamente em banda desenhada a partir do momento em que a invenção da imprensa permite uma difusão pública massiva, os pressupostos inerentes à linguagem da BD enquanto arte sequencial estão desde sempre presentes na arte japonesa. Vejam-se os célebres biombos *nanban*, que relatam de forma estilizada (com os portugueses a serem reconhecíveis pelos seus longos narizes) a chegada dos portugueses ao Japão, em cuja superfície lacada estão descritas as diferentes etapas desse primeiro contacto entre os 2 povos. Mas o termo *manga*, utilizado no Japão para definir a BD, e que numa tradução literal significa “imagens incongruentes”, tem origem no período do Edo (1600 a 1867) e foi usado pela primeira vez por Hokusai, um dos maiores mestres dos *ukiyo-e*, gravura em madeira japonesa, conhecido principalmente no Ocidente graças à série de cem gravuras que fez com vistas do Monte Fuji. Inicialmente de temática erótica e licenciosa, os *ukiyo-e* foram evoluindo tecnicamente, ganhando côr e diversificando a sua temática. A sua grande estilização, expressividade e energia, bem como a sua facilidade de transporte e reprodução (é incomparavelmente mais fácil difundir e fazer circular uma imagem através de uma gravura do que de um quadro) ajudaram certamente a fazer dos *ukiyo-e* um dos primeiros exemplos da Arte japonesa com grande sucesso no Ocidente, tendo influenciado grandes artistas do século XIX, como Monet ou Van Gogh, que além de possuir uma grande colecção de estampas, foi ainda autor de várias ilustrações ao estilo japonês. Mas voltando a Hokusai, para além da sua vasta actividade enquanto autor de *ukiyo-e*, este artista fez também milhares de ilustrações num estilo fantástico e caricatural, que, entre 1814 e 1878, foram sendo reunidas numa série de 15 volumes, que tinham precisamente por título *Hokusai Manga*.

FIGURA 1

Quadro de Van Gogh inspirado na gravura japonesa



Estava assim criado o termo actualmente usado para definir a BD japonesa. BD que entraria no Japão através dos Estados Unidos, graças à acção de Charles Wirgman, um ilustrador que chegou ao arquipélago japonês em 1857, como correspondente do *Illustrated London News* e que, tendo-se casado com uma

japonesa, viria a iniciar em 1862 a publicação do *Japan Punch*, uma revista humorística com bastantes ilustrações e caricaturas, a sua maioria de Wirgman, na linha do título homónimo inglês e que marcaria profundamente o público japonês, que assim tomou contacto com a arte da caricatura moderna. Tal como Wirgman, também o francês George Bigot, que veio para o Japão em 1882 para ensinar arte na Escola de Oficiais do Exército, ajudou a divulgar a caricatura ocidental no Japão, através da revista *Tobae*, que criou em 1887 e cujo nome é uma homenagem ao famoso sacerdote Toba, autor dos *Chojugiga* do século XII, já aqui referidos.

É precisamente neste ambiente aberto à arte da caricatura ocidental que o japonês Rakuten Kitazawa descobre a sua vocação. Este artista e caricaturista, depois de uma passagem pela revista *Box of Curios*, onde era o único caricaturista japonês, foi contratado para o suplemento dominical do diário *Jiji Shimpou*. Nesse caderno, apropriadamente chamado *Jiji Manga* e preenchido por caricaturas e bandas desenhadas a côres, na linha dos suplementos dominicais dos jornais americanos, Kitazawa publica em 1902 a série *Viagem a Tokio de Tagosaku e Mokube*, que é considerada a primeira série de banda desenhada japonesa com personagens fixos. Outros autores seguiram as suas pisadas, como Ippei Okamoto, que foi também responsável pela divulgação no Japão durante a década de 1910 das séries norte-americanas *Mutt e Jeff* de Bud Fisher e *Bringing up Father* de George McManus. Assim, ajudada pelo aparecimento de revistas dedicadas ao público infantil e juvenil, como a *Shonen Club*, lançada pela editora Kodansha em 1914, e pelos volumes que recolhem as histórias publicadas por capítulos nessas revistas (antecipando em mais de uma década os *comic books* americanos) a BD no Japão foi crescendo, sempre em contacto com o que se fazia nos EUA, mas inventando os seus próprios heróis, como o cão *Norakuro*, criado em 1931 por Suihou Tagawa e que apareceu também em bonecos, discos e outros objectos, provando que a exploração comercial da imagem dos heróis de BD é algo que está presente desde muito cedo na BD japonesa.

Mas a grande viragem dos *manga* em direcção à sua imagem actual dá-se a partir de 1946 e tem como grande responsável um homem, Osamu Tezuka. Grande admirador confesso de Walt Disney, Tezuka estreia-se na BD em 1947, com “A

Nova Ilha do Tesouro”, o 1º título de uma vastíssima obra que iria revolucionar claramente os *manga*, tanto em termos estéticos como narrativos. Num Japão devastado pela guerra e onde a sátira política era proibida pelo ocupante americano, as histórias de evasão e aventura fantástica criadas por Tezuka, num estilo caricatural mas extremamente dinâmico, em que é visível a influência dos artistas da *Disney*, conquistaram facilmente um público em busca de emoção e divertimento, ao mesmo tempo que ajudaram a criar uma nova geração de leitores que praticamente aprendeu a ler com os *manga* de Tezuka, e que é uma das principais responsáveis pelo actual *boom* dos *manga* no Japão.

FIGURA 2

Astro Boy de Osamu Tezuka, um dos primeiros sucessos dos *manga*



Assim, na década de 50, houve um separar das águas. Enquanto no Ocidente obras como *The Seduction of the Innocent* do psiquiatra americano Frederick Wertham apontavam a banda desenhada como uma influência nefasta para juventude e causa primeira da delinquência juvenil, ajudando a criar o estigma da BD como um entretenimento nocivo e embrutecedor (o que para além de estar na origem de um preconceito cultural que ainda não foi totalmente superado, criaria as condições propícias à instauração do *Comics Code* americano ou à nossa lei sobre as publicações juvenis, que instituíram a censura na banda desenhada); no Japão os *manga* prosseguiram o seu espectacular desenvolvimento, atingindo por igual todos os estratos da sociedade japonesa. Uma sociedade que considera os *manga* como uma forma de arte válida, aspecto a que não deve ser também alheio a grande aceitação que as artes gráficas, e em especial a gravura, sempre tiveram no Japão. Ao contrário do que sucede no Ocidente, onde uma imagem só adquire dignidade desde que pintada sobre um suporte nobre e devidamente emoldurada, mesmo quando esse quadro se limita a reproduzir imagens nascidas na BD, como sucede com os pinturas de Roy Lichtenstein.

## CARACTERIZAÇÃO DA BD JAPONESA ACTUAL

A partir da obra (monumental e incontornável) de Osamu Tezuka nasceu e floresce a actual indústria dos *manga* e também da *anime*, pois, ao criar em 1961 a empresa de produção *Mushi Productions*, que se vai ocupar da adaptação à animação televisiva de algumas séries da sua autoria, vai dar um primeiro passo no sentido da ligação quase umbilical actualmente existente entre *manga* e *anime*, que faz com que qualquer *manga* de sucesso seja automaticamente transposto para a animação. Para além de um estilo caricatural e de fácil legibilidade e reprodução (portanto fácil de reproduzir em mau papel e de transpor para animação), que o aproxima da “linha clara” de Hergé<sup>4</sup>, a obra de Tezuka tem como principal

---

<sup>4</sup> A propósito da “linha clara”, género que se caracteriza pelo uso de cores planas e por um traço de grande legibilidade e fácil reprodutividade, parece-me oportuno apresentar estas declarações do autor italiano de

característica um grande detalhe e realismo no tratamento dos cenários, em oposição à estilização dos rostos (outro ponto em comum com o trabalho de Hergé) onde pontificam uns olhos enormes e muito abertos que, para a maioria do público ocidental são vistos como um sinal identificador dos *manga*<sup>5</sup>. Outra característica inovadora da obra de Tezuka, e que se irá institucionalizar a partir dele, é a diferente forma de representar o movimento, com os personagens a aparecerem de forma nítida sobre um fundo representado por raios concêntricos (ao contrário do que sucede na BD ocidental em que os objectos em movimento aparecem desfocados contra um fundo nítido), o que para além de facilitar bastante o trabalho dos desenhadores (que assim escusam de desenhar os pormenorizados cenários) é facilmente apreendido pelo leitor. Também a muito maior extensão das histórias, que por vezes ocupam vários milhares de páginas, é outro dos traços identificadores dos *manga* que nasceu com Tezuka. Algo ditado não só pela necessidade de satisfazer a procura dos leitores (e de fazer durar uma história, que assim se estendia facilmente por centenas de páginas), mas que tem igualmente a ver com a diferente forma de entender a elipse enquanto elemento narrativo fulcral da linguagem da BD.

E aqui parece-me necessário definir um pouco melhor a elipse, que é precisamente aquilo que acontece entre 2 imagens de uma BD, aqueles acontecimentos que não são mostrados no espaço em branco entre as vinhetas ou quadrados, mas que o leitor intui de forma instintiva e que, para além de ser talvez o mais importante elemento da narrativa em BD, é o que melhor permite ao autor condicionar o tempo de leitura das suas histórias. Essas elipses, que podem ser vistas como o equivalente da montagem cinematográfica, apelam à cumplicidade natural do leitor, que reconstitui mentalmente a acção a partir dos momentos

---

BD, Giardino, reproduzidas por João P. Boléo (“Vittorio Giardino ou a modernidade clássica da banda desenhada italiana”, *Seleções BD* nº 7 (2ª série) Maio de 99, pag.13: « Gosto muito de Hergé e Jacobs, mas penso que eles foram buscar os fundamentos da linha clara aos desenhadores franceses do século passado, que por sua vez os tinham recebido das gravuras japonesas, pelas quais tenho grande admiração». Assim se fecha o círculo...

<sup>6</sup> Matt Thorn, um investigador de origem norte-americana, professor na Universidade de Kyoto, defendeu, durante uma conversa na Comix Schollar List (uma mailing list na Internet frequentada por indivíduos de várias nacionalidades que fazem da BD o objecto das suas investigações académicas) a teoria que esse tipo de olhos correspondem aos de uma criança e são mais um mecanismo de identificação entre o personagem e o leitor, que sente empatia pelo ar ternurento que os olhos grandes dão aos heróis. Uma teoria que o facto de normalmente os “maus” apresentarem um tipo de olhos mais “normais”, parece querer confirmar.



isolados que lhe são mostrados. Ao “saltar” de uma imagem para a seguinte é-nos dado um ponto de partida e um ponto de chegada, sendo o leitor obrigado a construir mentalmente um percurso, preenchendo esse espaço em branco entre as vinhetas com acontecimentos que não estão, de facto, representados. Por vezes, essa extrapolação faz-se de forma quase automática (numa imagem vemos uma personagem a levantar-se, na seguinte já está de pé), outras vezes menos (numa imagem um indivíduo surge ao volante do seu carro, na seguinte o carro surge estampado contra uma árvore), e a forma como os *manga* e a BD jogam com as elipses, também apresenta diferenças significativas.

No seu “Understanding Comics”<sup>6</sup>, o norte americano Scott McCloud fez um estudo comparativo entre os diferentes tipos de transição entre vinhetas, ou quadrinhos, que lhe permitiu extrair conclusões curiosas sobre as diferenças narrativas entre os *manga* e a BD ocidental. McCloud assinala 6 tipos de transição entre quadrinhos: 1) momento a momento, 2) acção a acção, 3) tema a tema, 4) cena a cena, 5) aspecto a aspecto e 6) ilógicas. A análise do trabalho de vários autores ocidentais, das mais variadas tendências e estilos, como Jack Kirby, os irmãos Hernandez, Hergé, Carl Barks, Will Eisner, Tardi e Manara, permite detectar um esquema narrativo muito semelhante em todos eles. A narrativa está construída com uma maioria de transições de acção a acção (2) e algumas de tema a tema (3) ou de cena a cena (4), sendo as categorias 1, 5 e 6 muito pouco utilizadas. Ao alargar esta análise ao trabalho de desenhadores japoneses (Otomo, Tezuka, Ishimori, Kojima), McCloud obteve resultados completamente distintos, pois nos *manga*, embora se use bastante a transposição acção a acção (2) e tema a tema (3), as utilizações da transposição momento a momento (1), que introduz um ritmo muito mais lento na história, e aspecto a aspecto (5) muito pouco usadas pelos autores ocidentais, são aqui frequentes.

---

<sup>6</sup> Veja-se em especial o capítulo 3, pags 60 a 93, (Scott McCloud, *Understanding Comics*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1993)

FIGURA 3

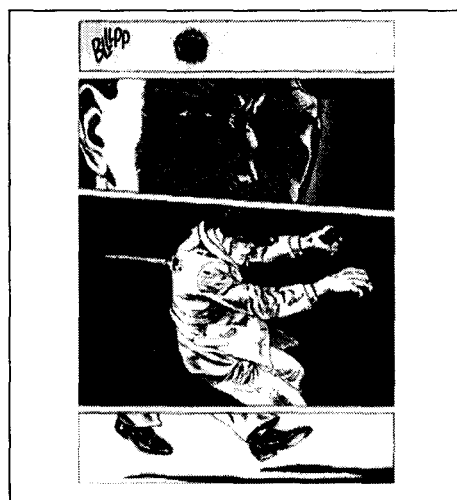
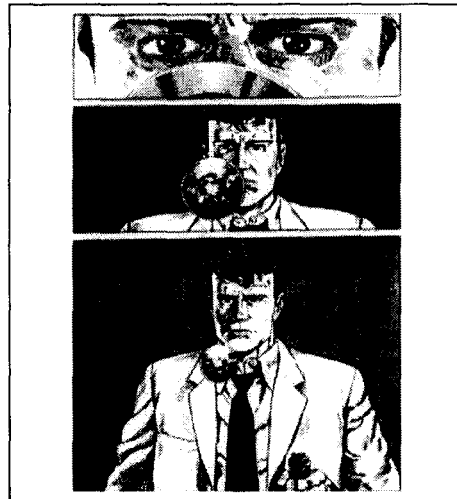
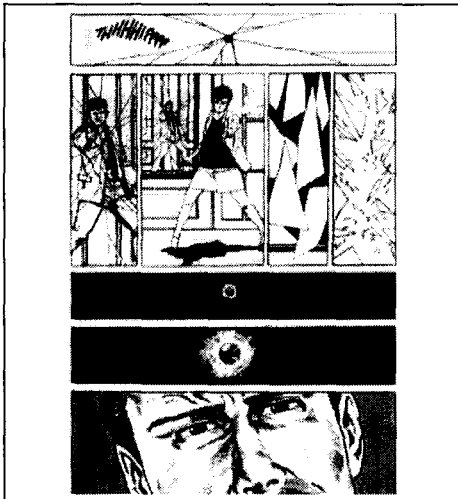
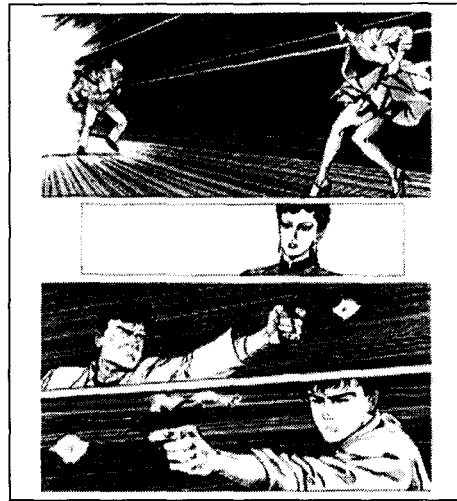
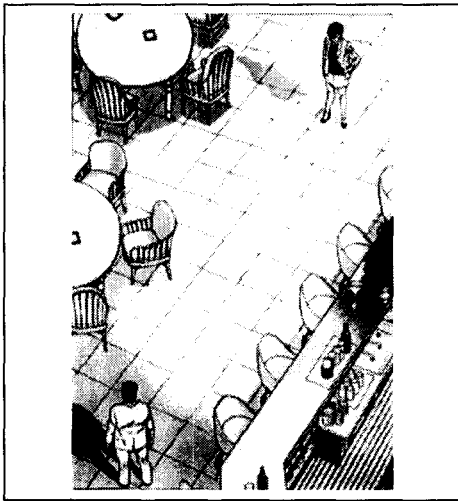
Scott McCloud explica as especificidades do uso da elipse nos manga



Assim se percebe claramente a especificidade narrativa dos *manga*, que depois de Tezuka muitos outros autores têm explorado, até chegarmos ao exagero de Jiro Tamiguchi, autor de uma sequência em que uma bala leva cinco páginas até a atingir o alvo<sup>7</sup>.

<sup>8</sup> É curioso verificar como o tipo de montagem dos *manga* tem paralelo com a montagem utilizada pelo realizador italiano Sergio Leone, nas cenas de acção dos seus "Western spaguetty". Algo que poderá ser mais do que uma mera coincidência, se nos lembrarmos que o referido realizador era um admirador da cultura japonesa, como o comprova o facto do seu filme "A Fistfull of Dollars" (1º capítulo de uma trilogia interpretada pelo actor Clint Eastwood) ser um "remake" do filme "Yojimbo" do Mestre japonês Akira Kurosawa.

FIGURA 4  
Sequência de *Hotel Arbour View*, de Jiro Taniguchi



Para corresponder à intensa procura do mercado e produzirem as necessárias 20 a 30 páginas por semana, os autores japoneses contratam assistentes para os ajudar, indivíduos que se sentem honrados de aprender a arte com o Mestre, cujo estilo mimetizam na perfeição e que, posteriormente, quando se sentirem preparados para isso, lançarão a suas próprias séries. E esse sistema quase oficial, no sentido medieval do termo (apesar dos autores de *manga* serem desde o início alvo de um óptimo reconhecimento social, que faz com que os mais famosos estejam ao nível das estrelas *rock*, tanto em termos de popularidade como de rendimentos) é uma das razões porque os desenhadores japoneses apresentam normalmente estilos muito semelhantes e característicos do tipo de histórias que fazem. E há histórias para todo o tipo de leitores, que captam os mais variados segmentos do público. Ao contrário do que sucede nos Estados Unidos, onde a maioria dos *comics* de super-heróis são dirigidos a um público-alvo constituído por crianças e adolescentes do sexo masculino entre os 6 e os 16 anos, há *manga* para adultos e para crianças, para raparigas adolescentes (o *shojo manga*, um dos géneros mais populares, normalmente feito por autores também do sexo feminino), para executivos e desportistas; *manga* sobre gamão e xadrez, *manga* de samurais (os *gejika*), *manga* erótico e pornográfico, *manga* político, etc. Todos os aspectos da vida japonesa são cobertos pelos *manga*, que são uma das formas mais simples e eficazes que atingir uma grande audiência e influenciar a opinião pública. Não é por acaso que, como refere Frederick Schodt, em 1995, o antigo Primeiro Ministro japonês Kiichi Miyazawa tenha escolhido publicar uma coluna de opinião, não num jornal tradicional, mas numa revista de *manga* chamada *Big Comic Spirits*, lida semanalmente por mais de um milhão de leitores<sup>8</sup>. Do mesmo modo, também o facto da seita *Verdade Suprema*, tristemente célebre graças ao atentado com gás Sarin no metro de Tokio, ter escolhido os *manga* como o melhor meio de divulgar a sua mensagem é bem sintomático da força dos *manga* na sociedade japonesa.

Algo que causa alguma confusão aos leitores ocidentais é grande violência da maioria das séries de *manga*, mesmo das destinadas a crianças. Conforme refere Thierry Groensteen, os “Os *manga* não descrevem o Japão tal como ele é,

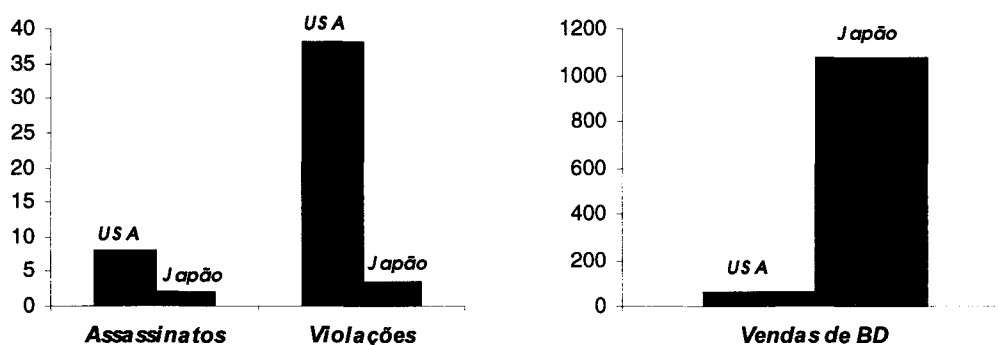
---

<sup>9</sup> Frederick L. Schodt, *Dreamland Japan*, Stone Bridge Press, Berkeley, 1996, pag. 19.

eles materializam antes as suas projecções fantasmáticas”<sup>9</sup>. Daí que o carácter extremamente violento e forte carga sexual de alguns *manga* funcione mais como uma forma de escape natural para o reprimido leitor japonês, que assim estravasa de forma inofensa as suas pulsões mais primárias. Os baixíssimos índices de violência no Japão aí estão para legitimar esta teoria e provar de que não se pode estabelecer uma relação directa entre os comportamentos violentos e a violência nos desenhos animados e na BD, conforme defendem algumas associações de pais e certos “opinion makers” no Ocidente. Os gráficos comparativos publicados por Frederick L. Schodt no seu livro *Dreamland Japan*, são perfeitamente elucidativos, provando claramente que essa suposta relação causa-efeito não existe, pois os americanos que lêem muito menos BD têm taxas de violência incomparavelmente superiores às do Japão, onde a violência e sexo estão presentes de forma muito mais explícita na Banda Desenhada.

GRÁFICO 1

**Comparação entre assassinatos e violações e vendas de BD por 100 mil habitantes no Japão e nos Estados Unidos (dados de 1994)**



FONTE: Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan* (1996: 50).

## A BANDA DESENHADA ENTRE O ORIENTE E O OCIDENTE

Ainda antes dos *manga* chegarem ao Ocidente, alguns dos seus principais heróis já eram conhecidos dos jovens americanos através da televisão. Foi o que

<sup>10</sup> Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas*, Casterman, 1996, pag. 6.

aconteceu com *Tetsuwan-Atom*, de Osamu Tezuka, rebaptizado *Astro Boy* para os americanos, e que contava as aventuras de um pequeno robot com aspecto e sentimentos humanos, criado por um cientista à imagem do seu filho desaparecido. Como a série passou dobrada, a maioria dos espectadores não tinha consciência da sua origem, julgando que era americana. E, a partir daí, a animação japonesa começou a invadir progressivamente as televisões do Ocidente, com Portugal a não escapar à moda.

Muitas dessas séries de animação eram adaptações de romances europeus, como sucedeu com a *Heidi*, ou com o *Marco* (adaptada do romance *Dos Apeninos aos Andes*, de Edmundo D'Amicis). Outras, como a célebre *Conan, O Rapaz do Futuro* (de 1978, e actualmente em reposição na SIC), da autoria de Hayao Miyazaki, um dos mais importantes realizadores japoneses, que também já tinha participado na série *Heidi*, foram criadas propositadamente para a animação.

Se a conquista das televisões ocidentais foi um processo fácil e rápido, o mesmo já não sucedeu com os *manga*, cuja chegada ao Ocidente é um fenómeno que só se vulgarizou nas décadas de 80 e 90. A principal razão que levou a este desfasamento, prende-se com os problemas editoriais que a tradução das edições japonesas levantam. Como as edições japonesas se lêem da direita para a esquerda, há a necessidade de inverter e trabalhar as imagens, de modo a ficarem legíveis para os padrões ocidentais. O problema é que isso tem custos bastante mais elevados do que uma simples tradução. Daí que tenham surgido companhias, como a Studio Proteus, constituída por japoneses radicados nos Estados Unidos e por americanos com ascendência nipónica, ou que dominam a língua, que se ocupam da adaptação das séries japonesas ao sentido de leitura ocidental, funcionando como intermediários entre as editoras japonesas e as suas congéneres americanas ou europeias.

Outras editoras ocidentais optam por publicar essas histórias no seu sentido de leitura original, isto é, começando a leitura por onde seria a contra-capas e com as páginas a deverem ser lidas da direita para a esquerda, alegando que assim há um maior respeito pelo trabalho do desenhador. No fundo, isso não passa de uma simples desculpa, pois a principal razão é de ordem económica e, embora o trabalho do desenhador não seja mexido, perde-se uma das principais

características dos *manga*, que é a fluidez da leitura<sup>10</sup>, impossível de obter quando se contraria o reflexo intuitivo (para nós, ocidentais) de ler da esquerda para a direita.

Daí que, exceptuando o caso particular de *Manga Yonin Shosei (The Four Students Manga)* de Yoshitaka Kiyama, que o próprio autor auto-editou em São Francisco em 1931<sup>11</sup>, foi preciso esperar pela década de 70 e por *Barefoot Gen* para que os *manga* chegassem finalmente ao público ocidental.

Publicado entre 1972 e 1973 nas páginas da revista *Shukan Shonen Jampu*, a mais popular revista semanal japonesa, com uma tiragem superior a dois milhões de exemplares, *Barefoot Gen* foi o primeiro *manga* a chegar ao Ocidente no pós-guerra, graças ao esforço de um grupo de jovens de Tóquio, que incluía vários não japoneses, entre os quais o americano Fredrik Schodt (um dos maiores especialistas mundiais em BD japonesa), que considerou a mensagem da obra de Nakazawa demasiado importante para que o Ocidente a pudesse continuar a desconhecer. Nascia assim em 1976 o *Project Gen*, organização não lucrativa e constituída exclusivamente por voluntários, que procedeu à tradução da série, conseguindo a sua edição integral em quatro volumes nos EUA e em Inglaterra, para além da tradução do primeiro volume em francês, alemão, esperanto, norueguês e sueco. Distribuído essencialmente no circuito de livrarias, *Barefoot Gen* acabou por passar praticamente despercebido à maioria dos leitores de comics, que só descobririam os *manga* anos mais tarde, graças à publicação em meados de 80, pela *First Comics*, de *Lone Wolf and Cub (Kozure Okami* no original), de Kojima e Koike. Longuíssima série de samurais (*jidaimono*) de quase 8.000 páginas ambientada no Japão feudal do século XVI, e desenhada num estilo realista e extremamente fluído, esta é uma das séries favoritas de Frank Miller, célebre autor norte-americano, que assegurou as capas e a introdução dos doze

---

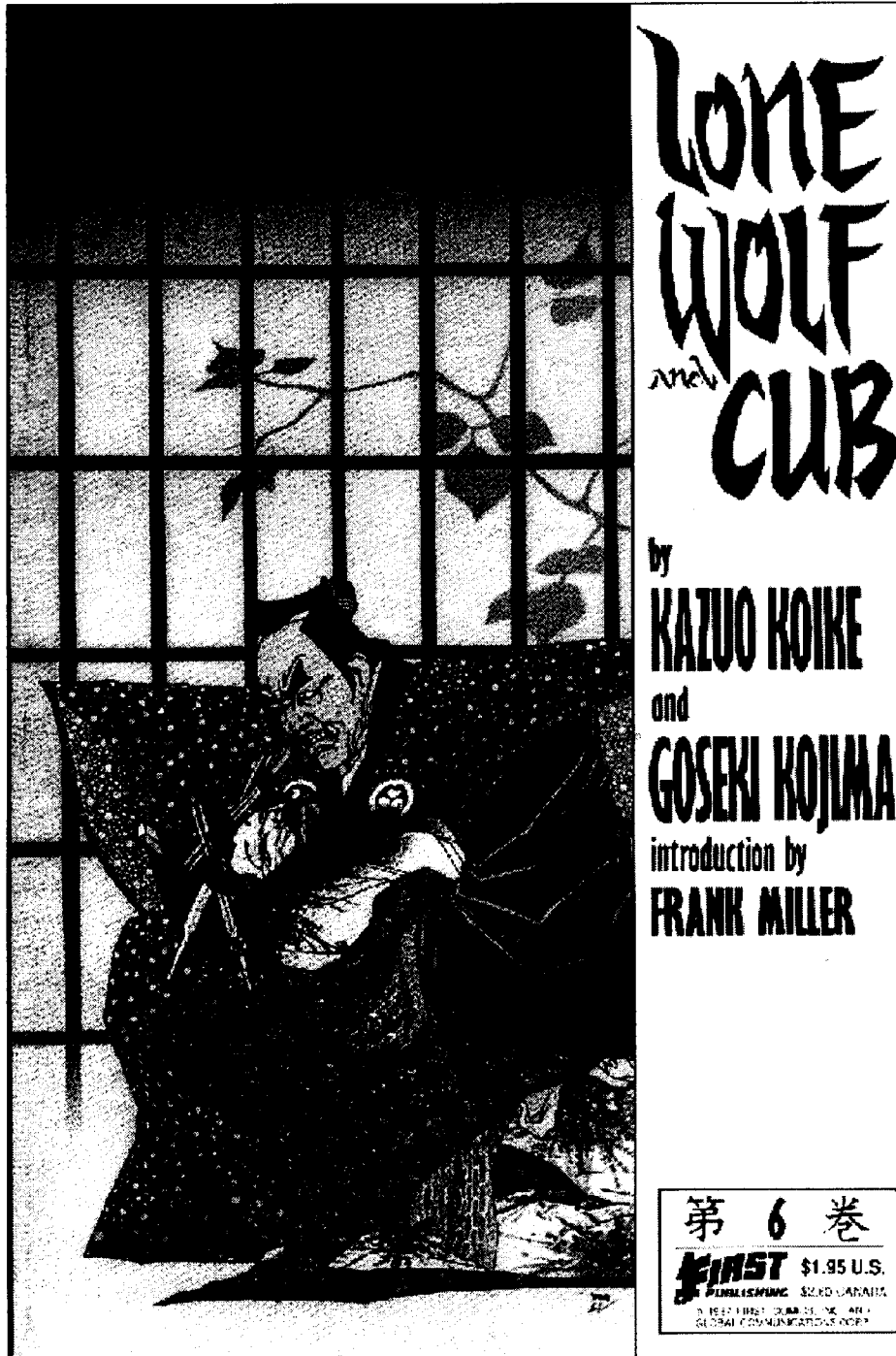
<sup>11</sup> De acordo com informações citadas por Thierry Groensteen (*L'Univers des Mangas*, 1996), o tempo médio de leitura de uma página de *manga* é de 15 segundos.

<sup>12</sup> Kiyama emigrou para os Estados Unidos em 1904, tendo vivido em São Francisco, onde estudou numa Academia de Arte, até 1937. Inspirado pelos *comic strips* publicados nos jornais americanos, criou uma série baseada na sua experiência enquanto emigrante, que seria publicada num jornal japonês e posteriormente recolhida e autopublicada num único volume em 1931, dirigido aos seus compatriotas emigrados na América. Em finais de 1998, o livro foi finalmente traduzido para inglês e publicado pela Stone Bridge Press, com o título *The Four Immigrants Manga*.

primeiros números da edição da *First*, que acabaria no nº 40, deixando por publicar quase dois terços da série.

FIGURA 5

Capa de Frank Miller para a edição americana de *Kosure Okami (Lone Wolf)*





Voltando a *Barefoot Gen*, a série é baseada na experiência pessoal de Keiji Nakazawa e a maioria das personagens e situações são reais ou inspiradas em experiências presenciadas ou mesmo vividas pelo autor. Tal como Gen, o protagonista da sua história, Nakazawa tinha sete anos quando rebentou a bomba atômica sobre Hiroshima, tendo apenas sobrevivido graças a um muro de cimento que o protegeu da explosão. Também ele perdeu o pai e dois irmãos no inferno nuclear e viu morrer a irmã de quatro meses, nascida logo após o bombardeamento, devido a má nutrição. Tendo conseguido sobreviver ao inferno que o rodeava, a sua principal preocupação, como o próprio refere, foi tentar esquecer os horrores da bomba atômica, dedicando-se a desenhar histórias de ficção científica e sobre *baseball*. Mas a morte da sua mãe, em Outubro de 1966 (vinte e um anos após a bomba) após vários anos de sofrimento devido a uma série de doenças provocadas pela radiação, levou-o a enfrentar o problema.

Por isso, *Barefoot Gen*, para além de um poderoso grito contra o esquecimento, é também um doloroso exercício catártico, única forma encontrada pelo autor para exorcizar o fantasma da sua família, cuja memória, ao ser evocada nas páginas de *Barefoot Gen*, encontrou finalmente a paz.

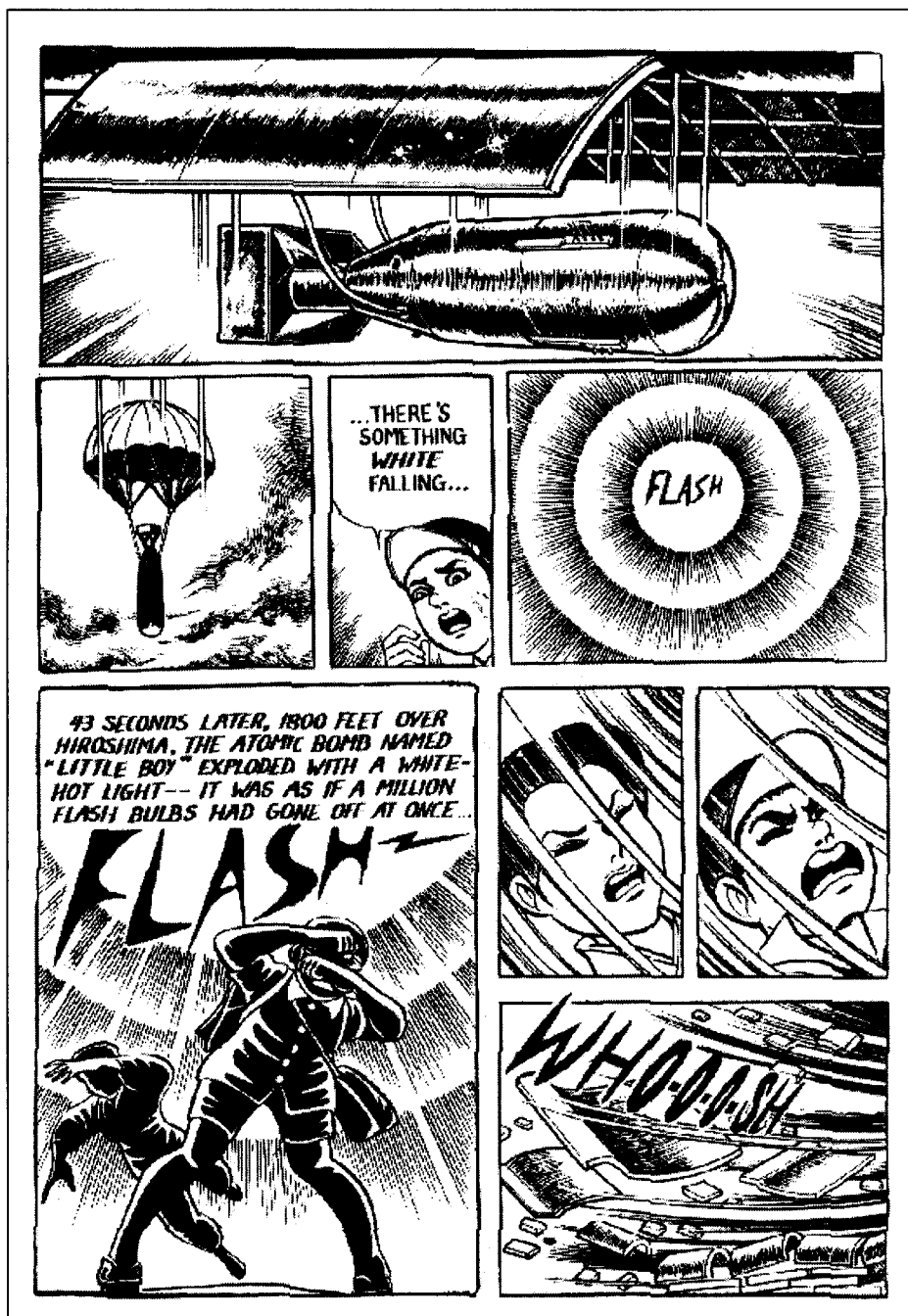
Ainda antes de *Barefoot Gen*, Nakazawa começa em 1968 a abordar o trágico acontecimento que marcou toda a sua vida, primeiro com duas histórias de estilo didático e meramente informativo, *Kuroi Amé ni Utareté* (*Sob a Chuva Negra*) e *Aru Hi Totsuzen* (*Subitamente um Dia*) e em seguida com *Ore Wa Mita* (*Eu vi!*), relato autobiográfico que em apenas quarenta e seis páginas condensa os acontecimentos mais tarde desenvolvidos nas nove centenas de páginas de *Barefoot Gen*.

Para desempenhar o papel de seu alter-ego na que seria a sua obra definitiva sobre os horrores de Hiroshima, Nakazawa escolheu o jovem Gen Nakaoka, cujo nome em japonês significa "raiz" ou "fonte". Nome com uma elevada carga simbólica, como o próprio autor explica: "Dei o nome de Gen ao meu personagem na esperança de que ele se torne uma raiz ou fonte de força para uma nova geração da humanidade — aquela que pisa descalça o martirizado solo de Hiroshima, sentindo a terra debaixo dos pés, com força para dizer não às armas nucleares... Eu

próprio gostaria de viver com a força de Gen — é esse o meu ideal e vou continuar a persegui-lo através do meu trabalho."

FIGURA 6

Momento da queda da bomba atômica em *Barefoot Gen*, de Keiji Nakazawa



A forma como o lançamento e a explosão da bomba atómica são contadas em apenas três das quase novecentas páginas que compõem esta saga semi-autobiográfica (muito longe do espectáculo pirotécnico do *Akira* de Otomo, onde uma única explosão chega a ocupar 15 páginas), alerta-nos para outro aspecto importante da obra de Nakazawa e dos *manga* em geral: a questão da manipulação do tempo, que se contrai ou dilata de uma forma perfeitamente articulada às necessidades narrativas, evitando a espectacularidade gratuita, mas sem abdicar dos efeitos dramáticos. A passagem dos dias é dada pelo sol nascente, um sol ardente e estilizado, símbolo ao mesmo tempo dos ciclos naturais da vida que se renovam, do deserto em que Hiroshima se tornou e da própria bandeira japonesa.

Claro que os leitores menos habituados à estética e aos mecanismos narrativos dos *manga*, sentirão alguma estranheza perante o desenho caricatural e quase “disneyano” de Nakazawa, claramente na linha do grafismo de Osamu Tezuka, o mestre incontestado da BD japonesa. Do mesmo modo, a forma exagerada como os personagens exprimem o seus sentimentos, desde a raiva e tristeza à alegria, estão dentro dos padrões habituais dos *manga*, e tem a sua origem na mímica do teatro Kabuki, uma das influências reconhecidas dos *manga*.

Algo de semelhante sucede com a representação da violência doméstica, apresentada de um modo exagerado, mais próximo dos desenhos animados (uma simples estalada do pai projecta Gen contra a parede; de cada vez que um personagem leva um murro na cabeça, nasce-lhe imediatamente um galo de grandes dimensões, etc.) do que seria de esperar numa obra de grande intensidade dramática, inspirada em factos reais. Embora nos pareça bizarro, tudo isto é perfeitamente natural em termos da BD japonesa, onde o irrealismo das cenas de acção é algo extremamente comum, e onde a fronteira entre os diferentes géneros (humor, acção, terror, romance, drama, erotismo) não é tão rígida como no Ocidente.

Embora não tenham tido reflexos imediatos em termos do mercado editorial americano, e tenham sido consequência de esforços individuais (a tradução de *Lone Wolf* nunca teria sido possível sem o empenhamento pessoal de Frank Miller, uma estrela ascendente dos *comics* americanos, que iria utilizar elementos extraídos dos *manga* no seu trabalho, com destaque para a mini-série *Ronin*) as

experiências de *Barefoot Gen* e *Lone Wolf and Cub* abriram o caminho, despertando mesmo a atenção das editoras japonesas. Mas faltava ainda um suporte teórico que guiasse o leitor ocidental neste universo tão fascinante como misterioso. Essa obra foi *Manga, Manga: The World of Japanese Comics*, o livro de Frederik Schodt, um acadêmico norte americano que viveu largos anos no Japão e foi amigo pessoal de Osamu Tezuka. Bem documentada obra de iniciação ao universo do *manga*, esse livro foi editado pelo ramo internacional de uma companhia japonesa (a Kodansha Internacional) e incluía excertos de obras dos principais “mangakas” japoneses, na sua esmagadora maioria ainda inéditos no Ocidente.

*Akira*, a mega-série de Katshuiro Otomo, um autor também ligado ao cinema de animação e cujo estilo é considerado muito ocidentalizado pelos seus colegas japoneses, foi a grande aposta seguinte em termos de mercado ocidental, Aposta feita pela Epic Comics, uma companhia subsidiária da Marvel (a maior editora americana) que, numa tentativa de adequar a série aos padrões americanos, publicou *Akira* em formato *comic-book* e numa versão colorida por computador<sup>12</sup>. Esta enorme e movimentada série também tem como pano de fundo a destruição provocada pelo nuclear, com os *manga* a funcionarem mais uma vez como meio de exorcismo dos traumas mais visíveis dos bombardeamentos nucleares de Hiroshima e Nagasaki. Um estigma presente em muita da ficção popular japonesa do pós-guerra (e os filmes da série *Godzilla*, recentemente alvo de um *remake* “hollywoodiano”, são talvez o exemplo mais óbvio) em que a destruição massiva das cidades, as mutações genéticas provocadas pela radiação e as ameaças naturais exteriores (convém não esquecer que o Japão está situado numa zona sísmica por excelência) são presença constante.

A Neo-Tóquio que o japonês Katshuiro Otomo criou para cenário da mega-saga de *Akira*, iniciada em 1982, nas páginas da revista *Young Magazine*, é um espaço de uma grandiosidade majestática, apesar de decadente (e que, precisamente, só é mostrada em todo o seu esplendor nas páginas que antecedem a

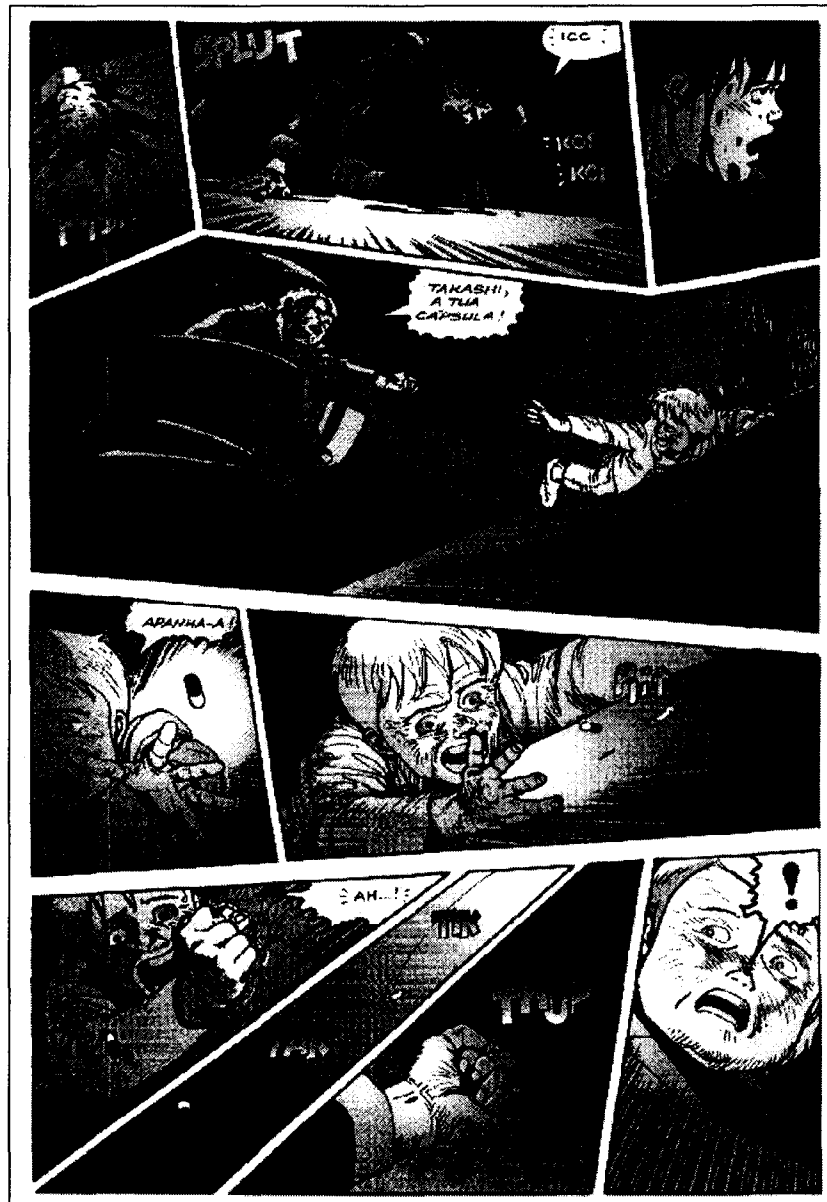
---

<sup>13</sup> Seria essa versão colorida por Steve Oliff, um colorista escolhido pelo próprio Otomo, que serviu de base às restantes edições ocidentais, incluindo a edição portuguesa da Meribérica.

sua meticulosa e espectacular destruição), que não deixa de evocar a Los Angeles do filme Blade Runner.

FIGURA 7

*Akira* de Katshuiro Otomo, na edição portuguesa da Meribérica



Conforme salienta Jordi Costa, “de todos os autores de BD fascinados pela arquitectura, o japonês Katshuiro Otomo deve ser o único mais interessado no conceito de destruição do que no de construção. As cidades de Otomo só existem

como potenciais cenários de confrontos desmesurados, combates de míticas resonâncias que desembocam na aniquilação total, no nada, o deserto. Provavelmente é em Akira que essa ideia encontra a sua expressão mais diáfana, com esse urbanismo futurista de pesadelo, mas coerente que será reduzido a pedaços à medida que avança a acção<sup>13</sup>.”

Mas toda essa destruição, ao varrer os últimos vestígios da metrópole moderna e organizada que iria ser sede dos Jogos Olímpicos de 2031, dará lugar a uma calcinada terra de ninguém, disputada pelos senhores da guerra (apoiados mais em poderes místicos do que na força das armas) que controlam o acesso aos seus territórios, num previsível regresso a uma “Idade das Trevas”, que o ténue raio de luz que atravessa a poeira dos escombros do que foi a orgulhosa Neo Tokio, no final da mais espectacular cena de destruição jamais feita em BD, apenas vem confirmar. Uma visão de pesadelo que já era previsível e que Otomo nunca procurou esconder dos leitores, tendo mesmo colocado à porta do bar Harukiya, frequentado por Kaneda e pelos amigos, uma inscrição retirada do Inferno de Dante que diz “Perde qualquer esperança ao entrar”. Um aviso que anuncia o inferno que mais uma vez se prepara para cair sobre os martirizados habitantes de Neo-Tóquio.

Katshuiro Otomo é um dos muitos autores japoneses que trabalha com um espaço urbano desumanizado, atrofiante e castrador. Algo que sem dúvida emana das próprias características da sociedade japonesa, onde à grande falta de espaço se junta uma competitividade feroz, misturada com disciplina e sentido de missão. A mega cidade de Akira pode ser deste modo lida como uma sublimação, uma vontade de mudança que, neste caso, apenas parece passar pelo Apocalipse. Um Apocalipse sempre adiado, mas permanente suspenso sobre o Japão, qual espada de Damocles, e que para além da bomba atómica, pode assumir a forma de um terramoto, ou de uma *tsunami*, gigantesca onda que tudo varre, presente em algumas gravuras de Hokusay, o inventor do termo “manga”.

Bastante mais inconsequente e divertida é a série *Dragon Ball*, autêntico fenómeno mediático, cujo sucesso estrondoso abriu as portas à maioria das séries japoneses que se publicam em Espanha, França e Itália. Aqui, a passagem na

---

<sup>14</sup> Jordi Costa, “Arquitectura y Amoralidad”, *Cimoc* n° 137 (Agosto de 1992), Barcelona, Norma Editorial.

televisão da série de televisão adaptada de *Dragon Ball*, foi determinante para a conquista do público. Mas *Dragon Ball*, antes de ser uma, ou melhor, duas séries de animação, começou por ser um *manga* de sucesso, que permitiu ao seu jovem autor, Akira Toriyama, firmar a sua posição no competitivo mercado japonês.

Na origem de *Dragon Ball*, série cuja pré-publicação se iniciou em Novembro de 1984 nas páginas da revista *Shonen Weekly Jump*, estão *Dragon Boy*, um projecto anterior de Toriyama que narra as andanças de um jovem guerreiro que conta com a ajuda de um pequeno dragão saído de uma bola de cristal, e a lenda chinesa de Sun Wu Kong, *O Rei Macaco* (cujo nome em japonês se pronuncia da mesma maneira que o do herói de *Dragon Ball*). Uma lenda que, curiosamente, já tinha dado origem a várias adaptações, tanto na China, como na Europa. Uma versão chinesa foi traduzida e publicada em Portugal em 1975, enquanto que o célebre desenhador italiano Milo Manara transformou a referida lenda numa celebração da ideologia maoísta, plena de erotismo, no álbum *Lo Scimitto*, um dos seus primeiros trabalhos publicados em álbum.

Sangoku, o jovem guerreiro ingénuo de cauda de macaco e coração puro é pois o protagonista de uma saga épica, cheia de personagens carismáticos e que, à boa maneira japonesa, se prolonga por 42 volumes de mais de 200 páginas, em que o ponto de partida inicial, a busca das sete bolas de cristal cuja junção permite evocar o espírito de um poderoso dragão, cedo dá lugar a uma série de combates ritualizados, integrados num percurso iniciático que permitirá aos personagens sujeitos a treinos violentíssimos, ascender aos estatuto de super-guerreiros. Mas, complementando a acção, existem toda uma série de relações sentimentais e familiares, que se vão desenvolvendo ao longo da série e que não tem grande paralelo nos congéneres ocidentais, onde estes elementos mais “telenovelescos” geralmente estão ausentes.

Como vulgarmente acontece com a maioria dos *manga* de sucesso, a BD rapidamente deu origem a uma série de animação de 153 episódios, dirigida por Minoru Maéda, que se estreou no Japão em Fevereiro de 1986 e que chegaria a Portugal mais de 10 anos depois. Três anos depois, surge *Dragon Ball Z*, (igualmente exibida pela SIC), cujos 270 episódios implicaram um maior distanciamento em relação à Banda Desenhada original, com a introdução de uma

série de peripécias criadas expressamente para a televisão que permitiram alargar a história, prolongando essencialmente o número e a duração dos combates. Pegando nos personagens alguns anos depois (o herói Sangoku, que se tinha casado no final da primeira série, tem agora dois filhos, Sangohan e Sangoten) a nova série envolve um número crescente de personagens em sucessivos torneios de artes marciais (cujo grau de dificuldade vai aumentando, como nos diferentes níveis de um jogo de computador) que chegam a durar uma dúzia de episódios, nos quais os combatentes tem que se superar a si próprios, para através de um rigoroso treino, feito de disciplina e sofrimento, poderem atingir o almejado título de “o mais poderoso”.

Apesar de Toryama, que se sentia cada vez mais prisioneiro do seu próprio sucesso, ter decidido pôr fim à série, os produtores japoneses não quiseram matar a galinha dos ovos de ouro, e lançaram uma nova série, *Dragon Ball GT*, já exibida no Japão e disponível em Portugal no mercado vídeo de venda directa, à qual o criador da série original está ligado apenas como produtor executivo, como de resto já acontecia com as longas-metragens de animação, algumas delas lançadas directamente em vídeo em Portugal. O sucesso estrondoso desses títulos no mercado de venda directa, que se traduziu em vendas da ordem dos 70.000 exemplares, só para a primeira cassete, veio facilitar a exibição nas salas de cinema de Portugal de um filme do *Dragon Ball Z* (que agrupa as duas últimas das 12 longas-metragens de animação lançadas no mercado japonês), algo inédito para um filme de animação japonês, pois no nosso país, a exibição nas salas de cinema é um privilégio que está normalmente reservado apenas aos filmes dos estúdios Disney.

No resto da Europa, a situação foi semelhante. Só com a pequena diferença de que, nesses casos, a extraordinária popularidade da série de animação levou, num processo inverso ao do país de origem, à publicação da BD original, procurando assim corresponder ao apetite crescente de milhares de espectadores, ávidos de tudo o que de alguma maneira se relacionasse com a série, incluindo o *manga* em edição original japonesa. O caso espanhol é neste aspecto sintomático, pois as tiragens superiores a 100 mil exemplares conseguidas pela série levaram as editoras a apostar em força nos *manga*, promovendo e tradução de uma grande



quantidade de séries japonesas e possibilitando o aparecimento de uma série de autores espanhóis que adoptaram de uma forma mimética o grafismo e as especificidades narrativas dos *manga*. Neste momento, a maioria das editoras espanholas de BD, têm uma linha de *manga* nos seus catálogos e até uma pequena editora independente, como a Camaleon, deveu o seu crescimento e sobrevivência à série *Dragon Fall*, uma paródia ao *Dragon Ball* e aos *manga* em geral, desenhada por autores espanhóis, num estilo próximo do japonês, e que vende mais do que muitos *manga* genuínos.

Os *manga* tornaram-se assim uma verdadeira moda em Espanha, fomentada pelas editoras, que promoviam concursos de *manga*, dirigidos aos autores espanhóis, e por instituições como a Ficomic, organização responsável pelo Salão de Barcelona, que passou a promover, em cada mês de Outubro, um Salão anual exclusivamente dedicado à BD e à animação japonesa, enquanto a maioria das editoras espanholas de BD devem actualmente a sua sobrevivência aos *manga* que publicam.

Mesmo em França, onde a versão original em BD de *Dragon Ball* já conheceu três edições, com diferentes preços e formatos, as tradicionalmente conservadoras editoras franco-belgas não resistiram à nova febre vinda do país do Sol Nascente e, praticamente sem excepção, abriram os seus catálogos às séries japonesas, para além de terem surgido também editoras, como a Tonkham, exclusivamente dedicadas à edição de *manga*. O Japão foi mesmo país convidado do Festival de BD de Angoulême de 1991, o que trouxe a França vários desenhadores nipónicos de nomeada e os seus editores que, sobretudo no caso da editora Kodansha, aproveitaram a ocasião para contratar vários desenhadores franceses, numa operação de aproximação aos desenhadores ocidentais, que será abordada de forma mais desenvolvida no ponto 2.

Quanto a Portugal, onde os inúmeros produtos de merchandising que aproveitam a popularidade da série *Dragon Ball* (e que vão desde os cromos, bonecos, T-Shirts, até às fotocópias pirateadas dos inúmeros sites da Internet dedicados aos personagens de Toryama...) tem conhecido um sucesso notável, continuamos à espera que apareça um editor suficientemente corajoso para pegar nesta série de sucesso garantido, o que, tendo em conta o dinamismo e o sentido

comercial demonstrado pelos editores portugueses de BD, é capaz de não ser fácil...

FIGURA 8

*Ramna* ½ de Rumiko Takahashi, na edição portuguesa da Texto Editora



De qualquer modo, depois da experiência falhada da Texto Editora (que não soube aproveitar devidamente a presença de autores e editores japoneses no

Festival da Amadora) com as séries *Styker* e *Ramna ½*, a Meribérica/liber, principal editora portuguesa de BD, começou finalmente a publicar a mega-série *Akira*, com um atraso de mais de 10 anos, enquanto anuncia a publicação de *Mother Sarah*, o trabalho mais recente de Otomo enquanto argumentista.

### *A caminho de uma linguagem global*

Se a entrada dos *manga* nos mercados ocidentais é um facto consumado e os exemplos de autores que assimilaram influências japonesas nos seus trabalhos são inúmeros, de Espanha e França, aos Estados Unidos, o reverso da medalha já não é tão evidente.

FIGURA 9

*Gipsy*, de Marini e Smolderen, um exemplo da influência japonesa na BD francesa



Embora muitos personagens europeus e americanos sejam conhecidos no Japão, o seu sucesso é muito limitado, quando não mesmo inexistente junto do grande público. O “Tintin” de Hergé, “Os Passageiros do Vento” de François Bourgeon e a série “Incal”, de Moebius e Jodorowsky, estão publicados no Japão, mas com tiragens reduzidíssimas (para o mercado japonês) que nunca ultrapassam os 10.000 exemplares. O mesmo se passa com os super-heróis norte-americanos, conhecidos no Japão, mas através de versões adaptadas aos *manga* feitas por desenhadores japoneses. Foi o que sucedeu nos anos 80 com *Spiderman* (cuja adaptação foi da responsabilidade de Ryoichi Ikegami, desenhador bem conhecido no Ocidente graças às séries *Crying Freeman* e *Mai, the Psychic Girl*) e os *X-Men*, duas das mais populares séries da Marvel, ou mais recentemente com o *Spawn* de Todd McFarlane, ou com as adaptações aos *manga* da série *Star Wars*. Já em 1998, *Watchmen* de Alan Moore e Dave Gibbons e *The Dark Knight Returns* de Frank Miller tiveram também direito a edição japonesa, mas o público japonês parece ainda ter grandes dificuldades em compreender essas histórias com muito texto e uma narração confusa para os hábitos dos leitores japoneses.

O fracasso comercial dos autores ocidentais no mercado japonês é extensível aos desenhadores franceses, como Baru, Baudoin, Varenne e Crespin, contratados pela editora Kodansha (editora de Katshuiro Otomo, a 2ª maior editora japonesa de *manga* e uma das mais abertas ao Ocidente) para produzirem trabalhos directamente para o mercado japonês. Realizados com inteira liberdade e muito bem pagos, estes trabalhos de autores prestigiados mas pouco populares em França, acabaram por não agradar ao público japonês, que sentiu dificuldades em acompanhar a estrutura narrativa das histórias, contadas de forma diferente daquilo a que os japoneses estão habituados, como o recurso frequente a elipses diferentes das habituais nos *manga*. Com as vendas das recolhas em álbum dos trabalhos de Varenne e Baudoin a não ultrapassarem os 100.000 exemplares, número que para os editores ocidentais apenas está ao alcance dos maiores *best-sellers*, mas que é perfeitamente insignificante em termos do mercado nipónico, os editores japoneses viram-se obrigados a intervir. Daí que nas posteriores colaborações com autores ocidentais, já tenha havido um controlo editorial

bastante mais apertado da parte da Kodansha. Foi o que aconteceu com Lewis Trondheim, cuja série “La Mouche” foi muito bem aceite pelo público japonês, tendo entrado directamente para o *top ten* das preferências dos leitores da revista *Morning*<sup>14</sup>. Mas, Trondheim foi aconselhado pelos editores japoneses a introduzir alterações na série, que iam desde a simples alteração da personagem (a mosca, inicialmente preta e com dentes passou a branca na versão japonesa) até à introdução de um equivalente feminino da mosca, com quem o herói devia fazer amor... Perante este tipo de alterações, que punham em perigo a sua liberdade artística e criativa, Trondheim decidiu por fim à sua curta mas lucrativa experiência japonesa.

Completamente distinto é o caso do desenhador francês Frederic Boilet, actualmente a residir em Tokio e casado com uma japonesa. Ao contrário da maioria dos leitores ocidentais que descobriram o Japão através dos *manga*, Boilet tomou contacto com a BD japonesa quando se deslocou ao Japão em companhia do argumentista Benoit Peeters, para realizar uma reportagem em BD sobre aquele país<sup>15</sup>. Dessa colaboração com Peeters nasceram dois álbuns, *Love Hotel* e *Tokio est mon Jardin*, relato semi-autobiográfico das aventuras de um francês no país do Sol Nascente. Tal como David Martin, o protagonista dos 2 álbuns vai se progressivamente ambientando ao modo de vida japonês, o mesmo sucedendo com Boilet, que foi o primeiro autor ocidental a receber uma Bolsa internacional de Criação da editora japonesa Kodansha (*Morning Manga Fellowship*) que lhe permitiu viver um ano em Tokio, durante o qual conheceu Kaoru Sekizimu, a jovem japonesa que inspirou a personagem de Kimié em *Tokio est mon Jardin* e com quem se casou. Publicado em França pela Casterman, este álbum é um dos raros exemplos de uma obra de um autor europeu que, não tendo sido feita por encomenda directa dos editores japoneses, foi publicada no Japão.

Mas *Tokio est mon Jardin* representa igualmente um bom exemplo da colaboração entre Oriente e Ocidente, que poderá dar corpo à utopia de criar uma

---

<sup>15</sup> As revistas de *manga* costumam trazer um cupão destacável onde leitores assinalam as suas preferências em termos de séries ou autores. Este sistema permite aferir dos gostos do público e, em última análise, decide o destino das séries e dos heróis, que se arriscam a ver a sua publicação cancelada, caso não consigam conquistar os leitores.

<sup>16</sup> Na página de Boilet na internet (<http://www.pelnet.com/cyborg/bd/boilet>) vem uma grande entrevista em que o desenhador fala longamente da sua relação com os *manga* e com o Japão.

linguagem global para a BD, pois o traço do desenhador francês é complementado pelo trabalho de tramas de Jiro Taniguchi, um desenhador japonês que neste momento se encontra a ilustrar um argumento do francês Jean Giraud, mais conhecido por Moebius.

Senhor de um universo visual extremamente forte e personalizado, Moebius tem sido muito requisitado pelos grandes estúdios de Hollywood (esteve ligado à concepção visual de filmes como *Alien*, *Blade Runner*, *Tron* e *O 5º Elemento*) e pela indústria de animação japonesa. Para além da sua participação na versão em animação da série *Little Nemo in Slumberland*, feita no Japão, e do sucesso que o seu trabalho tem junto dos profissionais japoneses, Moebius foi recentemente convidado para trabalhar no mercado japonês de *manga*. Como não tem tempo para desenhar uma história com o tamanho habitualmente exigido pelos leitores japoneses, Moebius escreveu um argumento para Taniguchi, cujas primeiras pranchas puderam ser vistas na Feira do Livro de Paris de 1998. Mas o mais curioso desta colaboração, é que Moebius foi obrigado a reescrever o argumento, considerado demasiado elíptico para os leitores japoneses, de tal modo que a história, inicialmente prevista para durar 80 páginas, vai necessitar de mais de 600 para ser contada.

Mas, se ao nível da Banda Desenhada, a colaboração entre americanos e japoneses começa agora a dar os primeiros passos, no que se refere ao cinema de animação, já há uma cooperação mais profunda. Para além de muitas séries de animação americanas, como *Spiderman* e *Batman Adventures* serem produzidas no Japão, mais recentemente, a poderosa Disney assinou um acordo para co-produzir e distribuir no Ocidente os filmes do realizador japonês Hayao Miyazaki, tendo encarregue o célebre argumentista Neil Gaiman de escrever os diálogos para a versão em inglês de *A Princesa Monoke*, o primeiro filme de Miyazaki saído deste acordo. E não deixa de ser algo irónico que seja precisamente a Walt Disney Productions a fazer esta aproximação ao Japão, pois a companhia criada pelo homem que inspirou toda a carreira de Osamu Tezuka, não hesitou em ir buscar à série *Simba, the White Lion*, de Tezuka, a inspiração para *The Lion King*,

anunciada como a primeira longa metragem de animação da Disney a partir de uma história original<sup>16</sup>.

Um dos objectivos aqui apenas aflorado é precisamente tentar encontrar uma justificação para essa aposta, de viabilidade comercial mais do que duvidosa em autores que, para os padrões japoneses não sabem contar histórias em BD de maneira escorreita, ao mesmo tempo que ignoram aquelas séries e autores ocidentais em que a influência japonesa é mais visível, mesmo quando revelam um estudo sério e interessado da história e cultura japonesa, como sucede com a série *Usagi Yojimbo* de Stan Sakay. Uma interessante série de BD que narra as aventuras de um coelho samurai no Japão do século XVI (definida por alguém como um cruzamento entre Kurosawa e Walt Disney) e que, para além de ter sido tema de Teses de Doutoramento, é usada por uma professora da Universidade de Portland, nos EUA, nas aulas de História do Japão, devido ao seu grande rigor histórico<sup>17</sup>. Parece-me que o que as editoras japonesas procuram é autores com um estilo diferente e com um universo próprio forte, com quem possam aprender, para posteriormente aplicarem esses ensinamentos aos *manga* e os renovarem.

E ao contrário da maioria dos autores ocidentais, que reagem bastante mal quando se lhes pede para nomear as suas influências, os desenhadores japoneses assumem perfeitamente, e com o maior orgulho, que copiam o estilo de alguém que é superior a ele, com quem podem evoluir e aprender. François Schuiten, um famoso autor belga de BD bastante requisitado como consultor visual e cenógrafo, recebeu uma bolsa para ir ao Japão onde esteve durante um mês com tudo pago, apenas para explicar aos desenhadores japoneses da editora Kodansha a sua forma de trabalhar e dar-lhes conselhos técnicos. O desenhador galego Miguelanxo Prado que também foi contactado pelos editores japoneses, conta, numa entrevista monumental que deu à revista U<sup>18</sup>, que houve um desenhador japonês que veio ter com ele no Festival de Angoulême para lhe dizer que era grandemente

---

<sup>17</sup> O caso provocou alguma polémica no meio da animação e a Tezuka Productions processou mesmo os estúdios Disney, num processo resolvido de forma pragmática pela empresa americana, que comprou a companhia japonesa.

<sup>18</sup> De acordo com uma notícia publicada na revista *Wizard* n° 92, de Abril de 1999.

<sup>19</sup> U, *El Hijo de Urich* n° 14 (Janeiro 99), La Factoria de Ideas, Madrid, pags. 26 a 67.

influenciado pela sua obra e depois mostrou-lhe todo orgulhoso uma história, supostamente copiada do seu trabalho, mas que a Miguelanxo pareceu como um vulgaríssimo *manga*, sem qualquer relação com o seu trabalho.

A esse nível há pontos de contacto que permitem estabelecer um paralelismo com o que sucede a nível do Ocidente com o Japão. Na entrevista já citada, Miguelanxo Prado conta que quando esteve a trabalhar em Hollywood para os estúdios Amblin de Steven Spielberg, todos os desenhadores do estúdio tinham álbuns dele e que a maioria dos álbuns que vendeu nos EUA deve ter ido parar às mãos de pessoas ligado às artes visuais e não ao grande público (e também Moebius e Jean Claude Méziers contam histórias semelhantes). No fundo, parece-me que temos dois sistemas industriais (os *manga* e o estúdios de Hollywood, pois, na minha opinião, os *manga* devem ser vistos em ligação com a *anime*, e grande parte do seu sucesso deriva precisamente daí) que criaram um grande público específico, habituado a uma determinada receita e pouco aberto a grandes inovações, mas que, numa busca de renovação, vão buscar inspiração a criadores com um universo pessoal muito forte e que teve mais facilidade de se desenvolver num mercado mais artístico como o europeu. Esse contributo dos autores ocidentais, contratados mais para servirem de mestres aos desenhadores japoneses com que trabalham, do que para criarem obras que agradem ao grande público japonês, permite aos *manga* saírem do ciclo fechado a que a cópia acrítica do trabalho de Tezuka os tinha levado e assim renovar a BD japonesa através de contributos exteriores válidos. Talvez através do trabalho da nova geração de autores japoneses formados na arte de mestres como Prado, Baudoin, Schuiten, Crespín, John J. Muth ou Mazzuchelli, tal como na obra de autores ocidentais como Frank Miller, Marini, Pat Lee ou Joe Madureira, que souberam utilizar as influências japonesas para criar algo de novo, possa estar em embrião uma fusão destas duas linguagens da BD, que possa dar origem a uma nova linguagem, uma espécie de “esperanto” da BD. Esta é uma questão para a qual só o tempo tem a resposta, o que não me impediu de levantar aqui algumas hipóteses sobre as motivações e o futuro deste intercambio artístico, que o evoluir das minhas pesquisas ajudarão, ou não, a confirmar.



## BIBLIOGRAFIA GERAL

BAETENS, Jan - *Pour une Lecture Moderne de la Bande Dessinée*, Centre Belge de la BD, Bruxelas, 1993.

BARBIERI, Daniele, *Los Lenguajes del Comic*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1993.

BENEDICT, Ruth - *O Crisântemo e a Espada: Padrões da Cultura Japonesa*, Editora Perspectiva, São Paulo, 1972.

BERGER, Arthur Asa - *Narratives in Popular Culture, Media and Everyday Life*, Sage, London, 1996.

BERMUDEZ, Trajano - *Mangavision: Guia del Tebeo Japonés*, Ediciones Glenat, Barcelona, 1995.

EISNER, Will - *Quadrinhos e Arte Sequêncial*, Martins Fontes, São Paulo, 1989.

FEATHERSTONE, Mike - *Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity*, Sage, London, 1990.

FEATHERSTONE, Mike - *Undoing Culture: Globalization, Postmodernism, and Identity*, Sage, London, 1995.

FRIEDMAN, Jonathan - *Cultural Identity and Global Process*, Sage, London, 1994.

GAUMER, Patrick - *Faut-il Bruler les Mangas ?*, BDBoum Editeur, Blois, 1997.

GROENSTEEN, Thierry - *L'Univers des Mangas: Une Introduction à la Bande Dessinée Japonaise*, Casterman, Paris, 1996.

GUTH, Christine - *Art of Edo Japan*, Abrams Perspectives, New York, 1996.

HARVEY, Robert C. - *The Art of Comic Book: An Aesthetic History*, Mississippi University Press, Jackson, 1996.

LAMEIRAS, João Miguel - "O último combate de Sangoku: Dragon Ball e a Violência Televisiva", *Biblioteca* n° 0, Câmara Municipal de Lisboa, Lisboa, 1997.

LAMEIRAS, João Miguel - "Descalço em Hiroshima", *Nemo* n° 28 (Dez.97), Edições EMECÊ, Póvoa do Varzim.

LUYTEN, Sónia Bibe - *Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses*, Estação Liberdade, São Paulo, 1991.

MARNY, Jacques - *Sociologia das Histórias aos Quadrinhos*, Livraria Civilização, Porto, 1988.

MC CLOUD, Scott - *Understanding Comics*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1993.

NAPIER, Susan J. - *The Fantastic in Modern Japanese Literature*, Routledge, New York, 1995.

PEETERS, Benoit - *Case, Planche, Recit: Comment Lire une Bande Dessinée*, Casterman, Tournai, 1991.

ROBERTSON, Roland - *Globalization: Social Theory and Global Culture*, Sage, London, 1992.

SABIN, Roger - *Adult Comics: An Introduction*, Routledge, New York, 1993.

SAID, Edward - *Orientalism*, Penguin, London, 1985.

SANTOS, Boaventura Sousa - *Towards a New Common Sense*, Routledge, New York, 1995.

SANTOS, João Ramalho e LAMEIRAS, João Miguel - “Banda Desenhada: A Arte da Sequência” in revista *Vértice*, nº 71 (Março/Abril 1996), Editorial Caminho, Lisboa.

SCHODT, Frederik L. - *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*, Kodansha International, Tokio, 1983.

SCHODT, Frederik L. - *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, Berkeley, 1996.

TAYLOR, Charles - *Multiculturalisme: Différence et Démocratie*, Aubier, Paris, 1994.

YANG, Jeff e GAN, Dina - *Eastern Standart Time: A Guide to asian influence on american culture*, Mariner Books, New York, 1997.