

## Entre o didático e o lúdico, o gráfico e o textual: o processo de criação da publicação “O Vento do Oriente”

Prof. Doutoranda Martha WERNECK (UFRJ)  
martha.werneck@gmail.com

### **Resumo:**

*O artigo comenta o processo de idealização e realização do mangá “O Vento do Oriente: uma viagem através da imigração japonesa no Brasil” partindo do ponto de vista da autora, ilustradora do trabalho em questão em parceria com o artista plástico Lícius Bossolan. Do roteiro, apresentado pelo IBGE, à criação de personagens, conceitos visuais, projeto gráfico das páginas, apresentação de um esboço preliminar para a aprovação da instituição e arte final, se discutirá a passagem do roteiro à imagem e como essa imagem influi na própria reformatação do texto, sendo o pensamento plástico parte organizadora das idéias e impulso para o aperfeiçoamento e modificação do que antes configurava-se como roteiro puro. Assim, será apresentado o modo de criação desse material em suas particularidades, que encontra-se entre os limites do didático e do lúdico, do gráfico e do textual.*

**Palavras-chave:** mangá, O Vento do Oriente, ilustração, arte seqüencial.

### **Introdução**

É sempre interessante quando o autor fala de seu próprio trabalho. No meio acadêmico infelizmente ainda é rara essa oportunidade. Como pesquisadores é necessário nos debruçarmos sobre o trabalho alheio, objeto de pesquisa analisado com precisão e meticulosidade. No entanto, nessa ida ao trabalho de outrem pode se perder a sutileza do discurso do autor, suas dúvidas e incertezas, suas dificuldades e conquistas que, para um entrevistador talvez não pareçam tão claras. Dessa forma, nesse artigo a primeira pessoa do plural terá um outro significado, pois trata-se de um processo do qual a própria autora fez parte: a idealização e realização de um mangá – gênero de história em quadrinhos japonês – realizado pelo IBGE e pelo Ministério de Relações Exteriores como parte das comemorações do centenário da Imigração Japonesa no Brasil.

O trabalho foi sugerido pelo próprio diretor do CDDI (Centro de Documentação e Disseminação de Informações do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) David Wu Tai e imediatamente acolhido por dois funcionários do próprio IBGE: André Uesato e Renata Correa, ambos com formação em cinema, que se responsabilizaram pelo roteiro do mangá assim como pelo conceito e conteúdo da publicação. A arte e o design da publicação ficaram por conta da própria autora - artista plástica, ilustradora e designer - e de Lícius Bossolan – artista plástico e fotógrafo. Na ocasião ambos foram contratados externamente pelo IBGE por tratar-se de um trabalho complexo e de dedicação integral por parte dos desenhistas, tendo sido realizado em dois meses e meio.

Devemos ressaltar que é louvável e extremamente relevante para os moldes brasileiros a ousadia ao se realizar uma publicação didática nesse formato, sobretudo com o respaldo do próprio IBGE, instituição que preza pela seriedade e comprometimento com dados e com a história do Brasil. Esse sem dúvidas é um brilhante passo para a adaptação do conteúdo escolar para as novas mídias, tornando o aprendizado interessante e divertido para as crianças e mesmo palatável pelos adultos, saindo do tradicional formato do livro didático e adaptando-se ao lazer aliado ao

conhecimento e conteúdo. É interessante ressaltar que no Japão existem publicações realizadas também com esse objetivo, chamadas *shogaku*, que disponibilizam para crianças em idade escolar – por série – suplementos didáticos com uma roupagem de mangá<sup>1</sup>. No entanto, de acordo com a pesquisa de Sonia Bibe Luyten, nessas revistas as próprias histórias que acompanham as informações não têm conteúdo didático nem vínculo com instituições governamentais e de ensino, ao contrário do que procuramos embutir no trabalho em questão.

O mangá ganhou o título de *O Vento do Oriente: uma viagem através da imigração japonesa no Brasil*, sendo seu foco a própria imigração japonesa e sua relação com momentos históricos importantes para a formação da grande comunidade nipônica no Brasil – a maior do mundo, vale lembrar – sua influência em relação a cultura local e a adaptação dos imigrantes japoneses em um país tropical colonizado por europeus.

A publicação foi lançada no mês de junho de 2008 em uma escola da rede pública situada à Rua São Joaquim, no bairro da Liberdade em São Paulo, com o objetivo homenagear os imigrantes e instruir quanto à importância da colonização japonesa entre crianças de 9 a 16 anos em nível escolar (ensinos fundamental e médio).

Erradicada especialmente no Estado de São Paulo, a cultura nipônica até hoje contribui na fermentação de um caldo cultural muito peculiar, trazendo ao Brasil hábitos e cultura exteriores ao eixo Europa – Estados Unidos.

## **1 Desenvolvimento**

Foi Walter Benjamin quem previu a dominação da verticalização da leitura<sup>2</sup>, dada através dos jornais e das telas de cinema, dos anúncios de rua e cartazes estimulantes. O livro em sua quietude original, que gera a solidão do leitor e a introspecção, tende a desaparecer em meio à imensa profusão de estímulos sonoros e visuais que desde o século XIX nos assombram e invadem de forma crescente. A leitura tradicional do livro sofre indubitáveis crises entre jovens leitores, criticados por gerações menos recentes por consumirem produtos da indústria cultural vistos como lazer puro e simples, mas que em uma perspectiva mais ampla acabam por difundir valores e mensagens de uma forma diversa, mas não menos eficaz.

Talvez o que deva ser discutido no momento em que as imagens do cinema, dos *games* e dos quadrinhos tomam lugar da leitura tradicional deva ser a relevância da informação obtida a partir desses meios de comunicação. A morte do leitor, muitas vezes temida e propagada, é improvável, visto que forma-se na sociedade contemporânea um leitor versátil e diferente do leitor tradicional: esse novo leitor lida com um conjunto de imagens, sons, associações e palavras, sendo capaz de transformar em informação e aprendizado o que percebe nas novas linguagens midiáticas, especialmente no que é inerente à própria imagem.

Esse comportamento pode ser relacionado ao do homem medieval, catequizado por meio dos vitrais das catedrais do período Gótico. No medievo as imagens dos vitrais, fontes de iluminação em sua própria metáfora visual, impulsionavam o aprendizado, expressando um valor e sentido completados através da narrativa oral. O leitor de imagens medieval era geralmente iletrado, mas compreendia a simbologia das imagens que lia e essa é uma cultura inquestionável, um aprendizado significativo e certamente não tão simples, visto que detinha códigos diversos que hoje não conseguimos interpretar facilmente se não formos especialistas no assunto.

---

<sup>1</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. Ed. Estação Liberdade/Hedra, 1991. E.book: último acesso em 11 de julho de 2008, <<http://books.google.com.br/books?id=z0E4fQ1xR2MC&printsec=frontcover>>

<sup>2</sup> BENJAMIN, Walter. Guarda-Livros Juramentado. In: *Obras Escolhidas II: Rua de Mão Única*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

A mesma retórica da imagem foi utilizada durante a Contra-Reforma: nas igrejas barrocas a arte expressa o sofrimento de Cristo e dos santos, seus aspectos humanos e mundanos, para convencer os fiéis de que todos eram irmãos e iguais perante o deus Católico.

Conscientes de que ao realizarmos esse trabalho estávamos a lidar com valores de outra cultura, outra visualidade e, é claro, com o aprendizado acerca da imigração, procuramos nos manter em uma linha próxima a de mangás tradicionais bastante celebrados no Brasil e no Japão, considerando sempre que “O Vento do Oriente” teria, como concluimos mais tarde, sotaque brasileiro.

Para início do trabalho, André e Renata buscaram na pesquisa sobre a imigração japonesa no Brasil, nas lendas japonesas e na leitura de mangás um bom material para se montar uma história coerente, que portasse elementos relevantes para a compreensão de momentos-chave da imigração. Com esse material foi esboçado um roteiro e os personagens principais e secundários foram definidos e descritos de forma idealizada.

Os roteiristas captaram o que é bastante freqüente nos mangás: a humanização dos personagens, suas fragilidades, um lado psicológico e pessoal sutil que faz muitos leitores brasileiros se identificarem e encantarem com esse tipo de mídia, como tem sido notado por Adriana Hoffmann Fernandes<sup>3</sup>, pesquisadora da UERJ. Segundo ela, é através dos personagens do mangá os jovens tomam contato com o que seriam os conselhos no contexto contemporâneo. É a partir da experiência dos personagens que se dá o aprendizado de conceitos como a amizade, o companheirismo, a noção de família com seus conflitos e dramas usuais do adolescente e do jovem.

Sem recorrer a super poderes ou a uma atmosfera que saia completamente do cotidiano, o personagem do mangá é alguém comum e parece ser essa a empatia necessária para atrair leitores e estabelecer a diferença entre o personagem do mangá e os personagens heróicos clássicos aos quais estamos acostumados no ocidente, especialmente os que figuram nos quadrinhos norte-americanos, onde o *happy-end* é indubitável, os super-poderes dado fundamental e a estrutura das histórias em geral aprofunda pouco a parte psicológica e de conflitos internos que passem pela banalidade e por aspectos comuns da vida quotidiana.

No trabalho em questão, André e Renata dotaram os personagens de traços nacionais e os inseriram dentro do contexto da cultura resultante da imigração japonesa. Isso faz com que o leitor brasileiro se localize e, em determinados casos, veja no personagem ali presente uma relação muito clara com os personagens dos mangás que costuma ler. Muitas vezes ingênuos, engraçados, os personagens se apaixonam, discutem, brigam, e envolvem-se numa aventura impulsionada não por super-poderes, mas por um simples objeto mágico e fantástico: um leque que os faz viajar no tempo e assim conhecer os imigrantes japoneses em diferentes fases da imigração no Brasil, com diferentes propósitos e personalidades, passando por aventuras possíveis.

Ao recebermos o roteiro, nós desenhistas procuramos num primeiro momento nos distanciar do objetivo da proposta didática, buscando em mangás originais referências para a realização do trabalho e base para construirmos os personagens visualmente.

É interessante notar que, mesmo para quem está acostumado a lidar com imagens, o primeiro contato com diferentes autores de mangá é um desafio à percepção, visto que as publicações parecem muito semelhantes em formato e traço. Esse é realmente um preconceito no qual esbarra a maioria das pessoas que não quer se aprofundar no assunto: a impressão de que tudo aparenta ser repetitivo e até mesmo não autoral - no sentido de desenhistas não terem um estilo próprio. Na verdade com essa pesquisa percebemos que o mangá é uma linguagem que permite dentro de um

---

<sup>3</sup> FERNANDES, Adriana Hoffmann. O jovem e o consumo do mangá: reflexões sobre narrativa e contemporaneidade. GT: Educação e Comunicação / n. 16. Último acesso em 12 de julho de 2008 em <<http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/trabalhos/trabalho/GT16-2202--Int.pdf>>

repertório específico o desenvolvimento de várias outras linguagens extremamente autorais. Se pudéssemos comparar à lingüística, diríamos que dentro da linguagem gráfica do mangá há diversas falas, estas também recheadas por sotaques e gírias que sempre serão parte da criatividade do autor. Ao observarmos com mais acuidade diversos mangás, acabamos nos deparando com uma riqueza imensa dentro desse universo e, no decorrer da pesquisa, selecionamos traços que relacionavam-se bem com o clima que gostaríamos de dar à publicação. Dentre tantos, acabamos nos focando nos mangás Negima, Onegai Teacher, Chobbits e Samurai X<sup>4</sup>. Num primeiro momento esses mangás pareceram formar um conjunto coerente, cujos traços poderiam ser adequados a diversas faixas etárias por serem bastante simplificados e objetivos, condensando em si o que pessoas que desconhecem o gênero reconheceriam usualmente como *desenho de mangá*. Além disso os personagens desse mangás tinham alguma relação com os personagens que estavam no roteiro e com o ideal que gostaríamos de atingir como criadores, o que foi decisivo para a pesquisa de imagem e para a adaptação de personagens brasileiros a um universo ficcional que detivesse semelhança com a estética que permeia os mangás.

Devemos ressaltar que a simplicidade dos trabalhos de magá é apenas ilusória. Nós ocidentais tendemos a desprezar o traço simples, a ausência de luz e sombra detalhadas, a valorização de planos contínuos etc. No entanto, ao realizar um trabalho dessa dimensão e tendo a consciência de que lidamos com uma linguagem específica, acabamos notando como é importante a educação do olhar pela própria cultura oriental.

O que de fato ocorre é que estamos acostumados a uma visualidade que foge às regras e simbologias japonesas e, por isso, nos é impossível fruir essa arte plenamente. Foi necessário nos tivemos que nos readaptar - e isso nos custou um tempo e também o trabalho de refazer as primeiras páginas da publicação – para darmos conta de toda uma sequencialidade e a um modo de leitura (da direita para a esquerda) ao qual estávamos completamente desacostumados.

O hábito de ler as imagens em sentido inverso não apenas enriquece a percepção, mas também nos faz mais flexíveis na hora de apreciarmos um trabalho de arte oriental. O que parece banal ou fora de proporção, de enquadramento, torna-se mais equilibrado e coerente quando apreciado da maneira correta, ou seja, da maneira como foi concebido. É interessante observarmos que as primeiras edições brasileiras do famoso mangá Akira, de Katsuhiro Otomo<sup>5</sup>, tiveram suas imagens espelhadas para que a publicação fosse lida no sentido convencional para nós, ocidentais. Essa simples inversão acabou por modificar a linguagem visual do mangá original, prejudicando a fruição do mesmo da maneira que este foi concebido.

Para a compreensão das composições e adaptação do olhar para essa outra forma de se ler imagens, pesquisamos a origem do mangá<sup>6</sup>, observando a extrema influência da arte da estampa japonesa, da gravura e da pintura nos próprios desenhos de mangá. Assim observamos que longe de corresponder a uma fórmula dada, a estética do mangá trata-se de algo que possui sólida raiz estética e que vem de uma tradição de desenho e pintura bastante clara.

---

<sup>4</sup> Negima, de Ken Akamatsu; Onegai Teacher, de Shizuru Hayashiya, Chobbits do CLAMP e Samurai X, de Nobuhiro Watsuki. Todos publicados pela editora brasileira JBC.

<sup>5</sup> O mangá Akira é de 1982 e foi publicado pela editora Globo com os originais invertidos, coloridos e traduzidos na primeira metade da década de 1990, seguindo o mesmo processo utilizado pelo mercado norte-americano ao publicar Akira.

<sup>6</sup> O termo mangá popularizou-se no início do século XX com o xilogravurista Hokusai, que trabalhava a arte Ukiyo-ê, do período Edo. Ele produziu 15 volumes que chamo Hokusai Mangá, onde representava a vida urbana, as classes sociais, animais humanizados e fantásticos, além de caricaturas. Também escreveu um manual sobre a arte de desenhar. Antes de ser vulgarizado o termo mangá, palavras como *Toba-e* (desenhos de Toba), *Giga* (desenhos divertidos, com origem em desenhos de pássaros e animais), *Kyoga* (desenhos loucos), *Ponchi-e* (desenhos de Punch) eram usadas para referir-se a narrativas de imagens sequenciais. LUYTEN, Sonia Bibe. *Op. cit.*

À medida que o trabalho foi sendo realizado em rascunho, o próprio roteiro, entregue de forma cuidadosa e completa, foi tomando modificações sutis. As imagens que nasciam do texto redigido necessitavam da relação com a arte cinematográfica, como pede a própria linguagem do mangá. Esta é descrita por muitos como semelhante ao cinema por suas rápidas passagens de um plano a outro, pela dinâmica inscrita na narração e nas imagens através de linhas de movimento e nos próprios planos e enquadramentos das imagens, muitas vezes semelhantes a fotogramas destacados de uma película fílmica.

De forma diversa do escritor de livros tradicionais, ilustrados posteriormente e muitas vezes por um ilustrador que não teve ao menos contato com o próprio autor, o escritor de roteiros freqüentemente tem em seu trabalho interferências do próprio desenhista, que assume as falas dos personagens e lhes dá outra cadência para não tornam-se artificiais. Assim como no cinema ou no teatro, o tom coloquial é necessário para que a narrativa ganhe fluxo. Dessa forma, em diversos momentos o autor cede espaço ao desenhista em prol de uma seqüencialidade mais rica em detalhes, em movimentos e em soluções que, para quem não tem a experiência do desenho é difícil imaginar e idealizar durante a construção do próprio roteiro.

Como ilustradores nesse trabalho muitas vezes tivemos que inventar e incrementar cenas rapidamente esboçadas na descrição textual para darmos conta das falas dos personagens. Por ser uma publicação com o objetivo didático, muitas vezes as falas carregavam importantes informações sobre um momento histórico numa seqüência de ação e isso não poderia tornar-se maçante nem desinteressante. Deveria, sim, parecer parte da própria história, como algo natural naquela seqüência.

É justamente esse aspecto prático de interação entre escritores, roteiristas e artistas plásticos que parece fazer mais falta nas publicações com cunho didático cuja proposta é se transformar em algum tipo de mídia. Observamos que há publicações que, com a melhor das intenções, procuram fugir da carga maçante de informações por meio de outras mídias, mas não conseguem sair do clima *sala de aula*, o que não estimula em nada os alunos. Esses, quando defrontados com esse tipo de material, o encaram da mesma forma como o fazem com o livro didático, ou seja, consideram sua leitura uma obrigação tediosa ou mesmo um engodo.

Percebemos que o resultado do material didático desse gênero pode se tornar mais interessante quando o roteiro é modificado ou sofre alterações, estas causadas por questões formais do próprio desenho, do clima que a trama acaba tomando e das dimensões que roteiristas e artistas acabam dotando certos episódios. Podemos observar em *O Vento do Oriente* momentos distintos durante a narrativa pontuados por tratamentos estéticos diversos: num momento de delicadeza e intimismo a adoção maior de silhuetas e formas delicadas, no de perigo fortes contrastes entre áreas chapadas de preto e branco, tornando dramática a cena, durante uma ação uma confusão de texturas, linhas de movimento, e assim por diante.

A criação dos personagens também mostra que há uma modificação que segue o amadurecimento das idéias e o amadurecimento formal. No caso do trabalho em questão foi preciso redesenhar as oito primeiras páginas da publicação, pois geralmente surge um descompasso entre traço, ritmo da história que está sendo narrada etc que necessitam uma releitura posterior. Também foi refeito o roteiro após a criação do personagem Manabu, que originou um triângulo amoroso na trama.

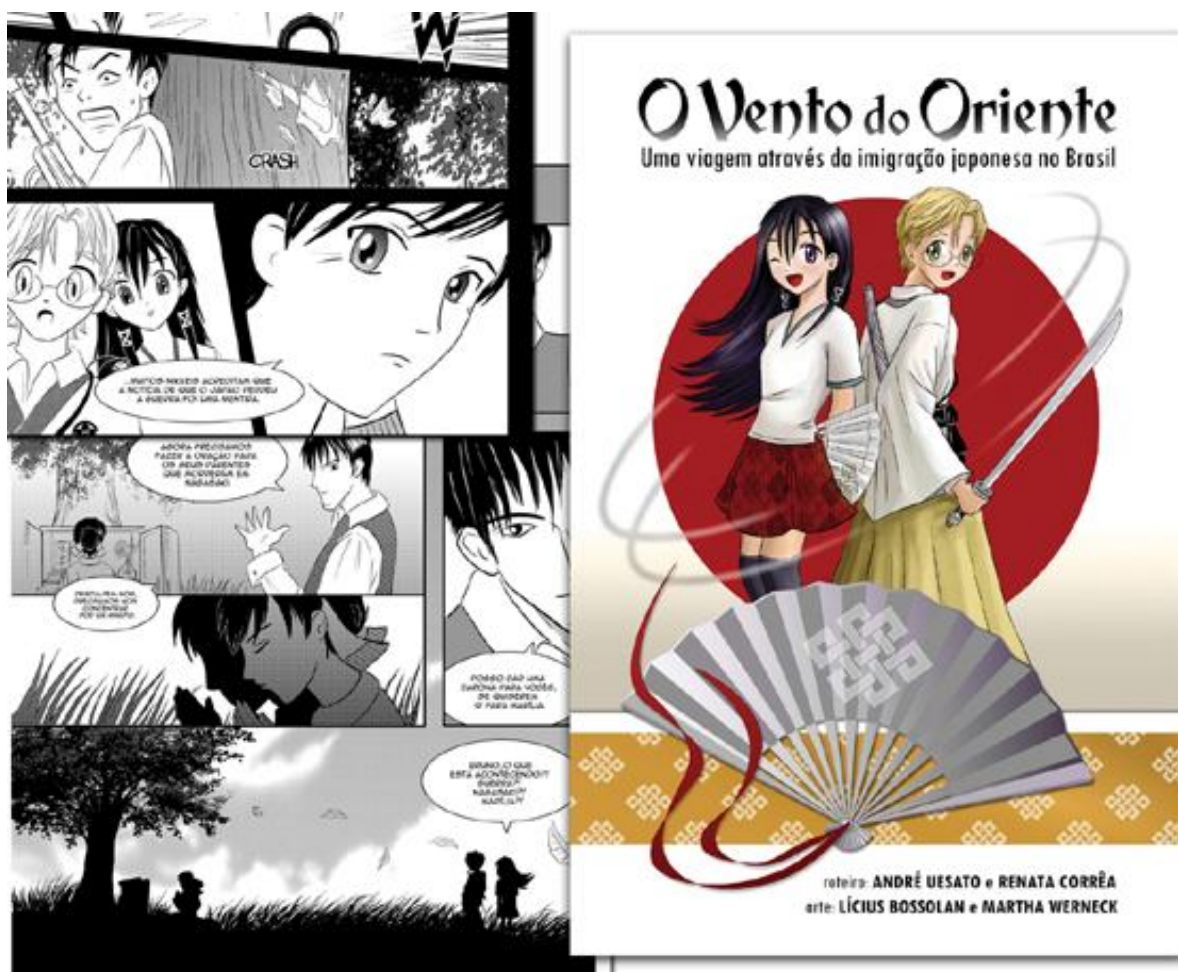
## **Considerações Finais**

Nesse trabalho não pretendíamos nos tornar desenhistas orientais – e sabemos que isso seria de fato impossível e utópico – mas a consciência de que toda uma linguagem está em jogo é necessária tanto para a realização dos desenhos e de um roteiro quanto para a fruição do mangá em si.

Dessa forma, é importante vermos no jovem leitor de mangá não apenas alguém que frui uma revista em quadrinhos descartável<sup>7</sup>, mas uma pessoa que além de receber uma mensagem e um aconselhamento também está a aprender a fruir outra linguagem visual, enriquecendo seu modo de perceber e apreciar o mundo com sua diversidade cultural. Como trabalho didático, *O Vento do Oriente* teve como objetivo introduzir uma cultura visual, instruir seus leitores sobre como apreciar essa leitura, além de apresentar alguns itens da cultura material e imaterial nipônica.

O leitor de mangás também está em contato com uma nova forma de narrativa: direta, objetiva e bastante sintética, derivada da própria forma de se construir um roteiro, este ajustado e refeito à medida que os desenhos se constroem, reclamando o casamento entre palavra e imagem, entre momento narrativo e quadro, entre seqüência e ritmo.

### **Imagens do mangá *O Vento do Oriente*: uma viagem através da imigração japonesa no Brasil (partes internas e capa)**



<sup>7</sup> No Japão os mangás têm realmente essa característica do descartável: eles não são considerados itens colecionáveis devido ao volume que ocupam e à carência de espaço nas moradias japonesas.



## Referências Bibliográficas

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas II**: Rua de Mão Única. São Paulo: Brasiliense, 1987.

IBGE, Centro de Documentação e Disseminação de Informações. **O Vento do Oriente**: uma viagem através da imigração japonesa no Brasil. Roteiro André Uesato e Renata Corrêa; arte e design Lício Bossolan e Martha Werneck – Rio de Janeiro: IBGE, 2008.

### *Eletronic book*

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. Ed. Estação Liberdade/Hedra, 1991. E.book: último acesso 11 de julho de 2008 em <<http://books.google.com.br/books?id=zoE4fQ1xR2MC&printsec=frontcover>>

### *Artigo online*

FERNANDES, Adriana Hoffmann. **O jovem e o consumo do mangá**: reflexões sobre narrativa e contemporaneidade. GT: Educação e Comunicação, n. 16. Último acesso 12 de julho de 2008 em <<http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/trabalhos/trabalho/GT16-2202--Int.pdf>>