

## Animê e mangá: NGE e a rede interartística na cultura pop japonesa

Prof<sup>ª</sup>. Ms. Danielly Amatte Lopes<sup>1</sup> (UFG)

### Resumo:

*A cultura pop deste início de século XXI vem atraindo os olhares de pesquisadores das mais diversas áreas, não sendo diferente com aqueles que buscam analisar as possibilidades de convergências entre linguagens distintas. Essa proposta de conduzir o leitor/espectador por um caminho onde ele se vê convidado a dialogar com signos diversos, que transitam por mais de uma forma de expressão, por mais de uma linguagem, aparece também na dupla animê/mangá, representantes da cultura pop japonesa, foco de nossa análise.*

**Palavras-chave:** interartes, cultura pop, animê, mangá, Japão

### Introdução

À medida que estudos recentes nos vêm permitindo visualizar uma possibilidade de convergência entre as linguagens da literatura, da arte e das linguagens vinculadas à cultura das massas, tornou-se foco de interesse o exame de alguns produtos de grande sucesso de público. A cultura pop japonesa, um grande sucesso de público neste início do século XXI, apresenta-se com um meio expressivo que leva seu leitor/usuário a transmutar signos de linguagem para linguagem, transformando este leitor obrigatoriamente num co-autor capaz de submergir em um texto que lhe oferece uma profusão de hipertextos. Esse trabalho se propõe a examinar esse trânsito entre o mangá (história em quadrinhos impressa) e o animê (animação) partindo da obra Neon Genesis Evangelion. NGE é dentro da cultura pop japonesa uma consagrada série que se apresenta como uma profusão de conexões extra-obra que nos forçam a re-locar mitos e concepções. Tendo sido publicada em duas versões (mangá e anime), a série nos abre a possibilidade de examinar o processo de trânsito de signos de uma linguagem a outra bem como focalizar esses diferentes objetos na sua constituição como texto literário.

### 1 O fenômeno Pop Japonês

Hoje é cada vez mais comum nos depararmos com expressões, verbais e visuais, que remetam ao Japão. Figuras exóticas invadem as ruas, nomes como *Kawaii*, *Goruru*, *Suogi* permeiam conversas, nossas vitrinas não passam incólumes à influência visual nipônica. Chamar de invasão estes fenômenos talvez seja demasiado duro, tendo em vista que, na verdade, eles só ocuparam um espaço ainda vago, preenchendo uma lacuna de produções, como os quadrinhos e animação, direcionadas para todo tipo de público, inclusive para adultos.

As produções nipônicas exportadas para as terras de cá vêm contestar o mito de que desenho animado e histórias em quadrinhos sejam “coisa de criança”. Dirigidas a públicos específicos, essas produções apresentam um Japão mais próximo de nós, ainda que muito distante. Mesmo não sendo exclusivamente uma terra de samurais e mitos épicos, esse Japão contemporâneo apresentado carrega traços de uma cultura milenar cuja religião e mitos ligando homem e natureza têm peso fundamental. De acordo com Cristiane Sato:

Foi a TV, na segunda metade do século XX, que trouxe aspectos de um Japão menos aristocrático e histórico a lares de diferentes culturas no mundo inteiro. Sem qualquer intenção premeditada, produções japonesas de animação foram sendo exportadas e televisionadas em vários países a partir da década de 60, como mera alternativa de diversão despretensiosa. Personagens com nomes como Mitsuo, Saori,

Tetsuo, Kaoru e Yukito passaram a ser tão comuns aos ouvidos como nomes em inglês. A estética dos olhos grandes e cabelos espetados foi se tornando familiar, e passou a ser sinônimo de estética japonesa, embora esse visual em nada corresponda à realidade física dos orientais (SATO, 2008)

A familiaridade com uma nova forma de representar e com um novo jeito de “contar histórias” foi construindo um novo grupo de espectadores que se adaptaram não só à visualidade, mas também à reestruturação da relação espectador/obra. Tanto no campo da moda quanto no da ficção, um grande grupo de espectadores aceitou o convite de re-organizar sua relação com as obras, dando-nos subsídios para buscar entender esse novo trânsito sógnico que agora surge.

Para analisar essa mudança, primeiro é preciso que descrevamos um pouco nosso principal foco de interesse nesse esboço analítico: a dupla mangá e animê.

### **1.1 Animê e Mangá, dualidade de linguagens sobre um mesmo tema**

O sucesso destas duas linguagens do J-Pop percorreu o caminho contrário da maioria dos fenômenos ligados à cultura de massa. Mesmo sendo o mangá, versão impressa das histórias, muito mais antigo que a versão animada, o animê, foi graças ao sucesso na TV do segundo que os mangás começaram a circular em grande número aqui no Ocidente. As temáticas que hoje nos são apresentadas ainda têm muito de sua origem, quando, por volta de 1814, o artista Katsuhika Hokusai uniu dois ideogramas: “*man*” (irrisório) e “*ga*” (imagem) para nominar essas revistas feitas em papel “barato”. Como veremos adiante, os traços característicos dessas duas formas de representação são muito próximos. Com o objetivo de deixar mais clara essa relação, propomos o mesmo caminho construído por essas linguagens no Ocidente, apresentando primeiro o anime, para em seguida construir a ponte com o mangá.

Embora o sucesso das animês na América date da década de 1970 apenas, a história da animação japonesa é muito mais antiga e movimentada. Segundo Fred Patten (1996), o primeiro filme de animação produzido no Japão é de 1917 e tinha a duração de 5 minutos, assim como outros dois filmes produzidos na mesma época. Até o fim dos anos 1940 dezenas de produções foram veiculadas influenciadas pelas animações vindas do ocidente, passando até por períodos em que o governo japonês fazia uso dessas animações para sua propaganda militarista. Esse período restringiu muito a produção aos estúdios “escolhidos” pelo governo japonês.

O retorno à animação produzida individualmente só foi possível depois do fim da 2ª Guerra Mundial, graças ao recorrente amparo dos Estados Unidos para a reconstrução do Japão. Começa a se notar, nas animações dessa época, a forte influência dos *comics* (histórias em quadrinhos) vindos dos Estados Unidos. Nesse mesmo período, os amadores estúdios japoneses tinham que competir com os desenhos animados muito bem acabados dos estúdios americanos.

Era esse só mais um reflexo da chamada “ocupação” pós-guerra. Com o fim da 2ª Guerra e a derrota do Japão, culminada pela explosão da bomba atômica nas cidades de Hiroshima e Nagasaki, os Estados Unidos “dispuseram-se” a subsidiar a reconstrução do Japão. Começava assim uma convivência diária entre japoneses e a “benevolência” ocidental. Costumes, tecnologias, preceitos éticos, morais e comportamentais japoneses passaram a conviver com o “jeito americano”.

Tal ocupação ganhou proporções importantes, pois, como apresenta Benedict (1972) em seu livro *O Crisântemo e a Espada – padrões da Cultura Japonesa*, o povo japonês lida com idéias como *gratidão*, *obrigações*, de forma muito diferente do povo ocidental. Portanto, durante essa ocupação que objetivava a re-construção de um país destruído pela guerra, os japoneses enquanto nação adquiriram um ônus para com os americanos.

Outro ponto relacionado à cultura japonesa que convém citar para que entendamos melhor essa assimilação aparentemente tão passiva do *American way of life* é, justamente, a capacidade de *mudar de direção* sem que isso se torne um problema. Enquanto para os ocidentais o caráter é unila-

teral e imutável, para os japoneses “depois de dar tudo de si e falhar na linha de conduta assumida, envereda-se naturalmente por uma outra” (BENEDICT, 1972, p.42). É aceitável a mudança de direção, de conduta, pois, para eles, tudo tem uma “devida posição” estabelecida por uma hierarquia. Seguir essa hierarquia e as mudanças de conduta que uma possível reestruturação dessa hierarquia possa acarretar é, para os japoneses, tão natural quanto respirar. Logo, aceitar essa influência vinda do exterior não lhes parecia humilhante ou irritante.

Outra característica inerente à cultura japonesa que Benedict aponta é justamente a *passividade* e a *lassitude* comuns a esse povo. Ao descrever a maneira como o povo japonês reagiu à ocupação, Benedict escreve:

parece-nos inacreditável que venha acompanhado de tal cordialidade para com o conquistador. Quase imediatamente tornou-se claro que o povo japonês aceitava a derrota e todas as suas conseqüências com extrema boa vontade. Os americanos foram recebidos com mesuras e sorrisos, com acenos e brados de saudação. Aquele povo não estava triste nem indignado. [...] Estão reagindo conforme a índole. A oscilação de ânimo a eles condizente vai do esforço intenso a uma lassitude que é puro ganhar tempo. No presente momento os japoneses antes de mais nada tencionam defender a boa reputação na derrota e acham que lhes é possível fazê-lo sendo amistosos. Como conseqüência, para muitos a maneira mais segura de consegui-lo é sendo dependente (BENEDICT, 1972, p.145)

Graças à segurança oferecida por essa dependência passiva, o povo japonês durante um certo tempo conteve-se em apenas observar e aprender com o conquistador. Funcionando como esponjas que absorvem tudo que lhes é permitido, o povo japonês assimilou a maneira de produzir americana e aos pouco foi se tornando auto-suficiente, agregando aquilo que lhes foi passado a elementos já existentes em sua cultura.

Na animação não foi diferente. Durante anos o Japão consumiu o que foi produzido nos Estados Unidos e aos poucos foi desenvolvendo um estilo japonês de animar. No período pós-guerra, os estúdios japoneses aprenderam muito ao observar o estilo de produção criado na América. Enveredando por essa indústria crescente, embalada por nomes como Warner Bros e Walt Disney, os estúdios começaram a se organizar no Japão. O primeiro deles a atingir real sucesso foi a Toei Animation Co., fundada em 1956. Era a entrada do Japão no mundo da animação profissional.

Toei foi o primeiro de poucos estúdios que se destacou seguindo a fórmula da Disney muito discretamente. Baseando suas criações em histórias populares do Oriente e da Europa, apresentava heróis que viviam na companhia de encantadores animaizinhos. Distribuídos nos Estados Unidos cerca de seis meses depois de estrearem no Japão, os animês não fizeram muito sucesso, o que fez com que a animação japonesa desaparecesse das TVs e cinemas americanos por 20 anos (exceto dos canais de TVs a cabo nas tardes de filmes infantis).

Segundo historiadores da animação japonesa, houve apenas uma exceção a essa não aceitação ocidental dos animês: Alakazan, the Great, de 1960. Criado por Osamu Tezuka a partir de um mangá também desenvolvido por ele, Alakazan conta a lenda de um velho macaco chinês. Essa animação foi responsável pela abertura de portas para o estilo visual criado por Tezuka. Osamu Tezuka é tido como o grande criador do gênero. Conhecido como pai do estilo “mangá”, o médico e artista é autor de animês popularíssimos como a série Princess Knight (1967) e um dos primeiros sucessos que envolviam figuras ligadas à tecnologia, o Astro Boy. Para muitos, Tezuka é o inventor da moderna indústria japonesa de mangás já que se atribui a ele o uso de olhos grandes e angulações diferenciadas em animações, consideradas as características mais marcantes deste estilo.

Tezuka conseguiu imprimir as características que hoje conhecemos como próprias dos animês. Seu contato com a Hanna-Barbera Television, no fim dos anos 1950, fez com que ele notasse o potencial mercado para animação oferecido pela TV. Os estúdios Hanna-Barbera, pais de desenhos que animaram as manhãs infantis de toda a América e de boa parte dos países do Ocidente até a

década de 1980, apostaram na fórmula de desenhos curtos e com personagens fixos para alcançar sucesso e diminuir os custos de produção.

Aprendendo novamente com o Ocidente, Tesuka percebeu que uma saída viável estava justamente na TV. Isso o levou a organizar o primeiro estúdio japonês de animação para a televisão, o Mushi Productions, por volta de 1961. O sucesso foi tanto que três anos depois a Toei Animation viu-se obrigada a abrir uma divisão de TV. No fim de 1963, graças à influência de Tezuka, a popularidade dos animês de ficção científica (sci-fi), ação e aventura para TV era muito maior no Japão do que na América. Até o fim dos anos 1970 a TV nipônica já produzia séries que atingiam a todas as idades. Podia-se encontrar animações sobre mistério, dramas, *soap operas*, clássicos da literatura e todo tipo de fantasia. Ocupando no Japão um *status* similar ao das novelas no Brasil, os animes são organizados em forma de capítulos, ao contrário das tele-séries ocidentais, em que a narrativa de cada episódio esgota-se nele. Nos animes, cada capítulo é parte integrante do todo previamente planejado, com início, meio e fim. Isso se tornou um atrativo para o público ocidental.

Esse sucesso alavancou a curiosidade em torno das séries, das personagens, proporcionando uma abertura de mercado que fez com que a indústria começasse a se basear no tripé animê-mangá-game, tornando quase que obrigatória a adaptação de qualquer obra para as três linguagens. Começa aí o fluxo de que falávamos na introdução de nosso estudo. Surge um caminho obrigatório de adaptação de signos de uma linguagem para outra, um caminho que o espectador dessas obras terá que percorrer buscando não só similaridades, como também novos estímulos à revisitação da história agora em um novo formato.

Especulo que alguns fatores encontrados nas estruturas apresentadas dentro do gênero ajudem a influenciar nessa fidelização do espectador que continua a acompanhar a obra quando transportada para uma outra linguagem. Encontramos como característica geral, ou pelo menos na maioria das produções já analisadas, um incentivo a busca de informações extra-obra. São apenas pistas deixadas pela obra em si que estimulam o espectador a buscar, por outros meios que não a simples fruição da obra, a desvendar possíveis ligações e referências da obra. Cabe ao espectador preencher algumas lacunas cujas respostas não se encontram na obra propriamente dita.

Esse incentivo à construção de sentidos por parte do espectador corrobora para um novo hábito de leitura desse público. Entende-se como um benefício à incompletude da obra, sua característica lacunar atrai o espectador que agora também se torna um agente ativo dentro da construção e assimilação dos signos presentes nela. A passividade não é mais vista com bons olhos pelo público desse gênero, o qual responde bem a essa proposta apresentada pelas histórias japonesas organizadas em forma de série, sejam elas animadas ou impressas.

Para um melhor entendimento desse trânsito, passemos ao exame de um objeto específico, a série *Neon Genesis Evangelion*. Fenômeno de crítica e público nas décadas de 1990-2000 a série alcançou sucesso na TV e em poucos anos já passou a ser publicada no formato mangá, agora assinado apenas pelo desenhista chefe do projeto. NGE recebeu ainda o prêmio de Melhor Animê do Ano (1995, 1996 e 1997) fato inédito, único e histórico, pois nenhuma série havia alcançado a marca de três anos consecutivos, principalmente por se tratar de série pequena de apenas 26 episódios. Recentemente, em junho de 2007, NGE foi considerado pela crítica especializada o Melhor Animê da História.

Pertencente ao sub-gênero ficção científica, a série interliga um mundo de alta tecnologia a mitos hebraicos antigos, passando por questionamentos relativos à subjetividade das personagens e às relações humanas, tudo isso tendo como pano de fundo um apocalipse eminente. Em NGE estamos diante de uma trama que usa a batalha da humanidade por sua existência como álibi para abordar sentimentos humanos direcionados aos mais diversos temas. O papel representado pela tecnologia na série é fundamental. São os elementos tecnológicos – robôs, máquinas, super computadores

etc. - que servem de ponte para a representação de metáforas ligadas à subjetividade de alguns personagens e como suporte para contrapor o mítico e o real propostos pelo autor Hideaki Anno.

Estruturada em 26 episódios, a série animada, enquanto obra narrativo-ficcional, obedece a padrões de roteiro semelhantes aos encontrados nas *soap operas* americanas, onde picos de tensão garantem um ritmo atrativo para o espectador. As referências a documentos reais, como os manuscritos do Mar Morto, se misturam a citações de lendas ligadas ora à cultura hebraica (como Lillith e a lança de Longinus), ora à cultura oriental. Toda essa estrutura, tanto de relações quanto de significações, foi transportada para as páginas do mangá. Como se dá essa modificação de signos de uma linguagem pra outra? É possível manter o mesmo clima em duas linguagens distintas? Como se dá essa transmutação de signos?

### **1.2 Neon Genesis Evangelion, transmutação de signos**

Durante o exame das duas formatações dadas à obra, alguns pontos precisam ser ressaltados no que diz respeito à maneira como as temáticas são apresentadas ao leitor. A ênfase em alguns aspectos muda, mostrando que existe, por parte dos autores, uma intenção de incentivar a construção de uma nova obra, paralela à anterior. A essência narrativa permanece a mesma, mas o tratamento dado a cada relação, a cada personagem, a cada referência, ganha um novo caráter.

Os signos visuais permanecem os mesmos. A tensão ainda é criada por uma espécie de jogo de câmera que confronta as figuras dos pilotos, representantes humanos na luta pela manutenção da raça, a figura dos EVA, criaturas bio-tecnológicas subjugadas pelos humanos a fim de utilizarem seu poderio em defesa própria, e as figuras dos anjos, a ameaça extraterrena. Os recortes, os enquadramentos usados no animê e no mangá são muito semelhantes, o que ocorre são novas escolhas quanto à densidade e a importância dessas cenas.

O protagonista da série, *Shinji Ikari*, torna-se muito mais sombrio e enigmático na versão impressa. Toda sua angústia e suas inquietações ganham mais espaço nessa versão. Especula-se que isso tenha vindo em resposta às inquietações do próprio público que tanto se ateve a essa temática quando abordada no animê. À medida que a história crescia, a relação que *Shinji* estabelecia com seu EVA e todas as outras personagens, ganhava muito mais importância que as batalhas entre Anjos e EVAs. Era natural que em uma re-leitura da história, essa discussão ganhasse mais espaço, tendo em vista que ao agradar o espectador, naturalmente aumenta-se a vendagem da publicação, lembrando que ainda estamos falando de um produto comercial.

Ao contrário do ocorrido com o personagem de *Shinji*, personagens secundárias permanecem fiéis ao apresentado na versão animada, poucas são as mudanças. Outro grupo sócnico que permanece inalterado é o que representa o grupo dos Anjos. Tanto no animê quanto no mangá sua representação continua aparecendo com a mesma ênfase e o mesmo tratamento. Não há uma mudança expressiva, apenas uma transposição de uma linguagem para a outra.

A mudança de linguagem leva também a uma nova cadência narrativa, pois a estrutura de capítulos e o tempo de espera entre eles é modificada nessa nova linguagem. Enquanto a animação se compõe de 26 episódios, apresentados semanalmente, o mangá não se ateve à mesma estrutura. As revistas aparentemente atingirão um número maior de exemplares, criando uma nova encapitulação. O intervalo de circulação entre um exemplar e o seguinte (sobretudo no Brasil, onde os direitos foram adquiridos pela editora Conrad, e envolvem um processo de licenciamento, tradução e adaptação) possui uma variação menos regular. Obviamente, a obra impressa adquire a vantagem de que novos leitores podem surgir a qualquer momento e passar a acompanhar a saga desde o início, o que era mais difícil quando a obra era transmitida pela TV. Um novo ritmo é impresso e isso, por sua vez, leva a uma nova relação entre leitor/espectador e história.

O lançamento de pistas que levam a um mundo extra-obra permanece inalterado. Assim como no animê o leitor do mangá é convidado a investigar de onde vêm as informações deixadas soltas dentro da obra. A característica lacunar encontrada no animê foi transposta para o mangá de forma

bastante eficiente, o convite à investigação para além da obra em si é refeito para esse leitor/espectador, que precisa não só reconstruir a obra apresentada agora em uma nova linguagem, mas também tornar-se co-autor desse enredo.

## **Conclusão**

Estamos diante de uma obra dirigida a grandes massas, que permite um trânsito entre linguagens diferentes ao se apresentar de forma diferenciada, utilizando-se de linguagens distintas, dirigidas a um mesmo público. Instigado pelas referências da obra, cabe ao espectador partir para uma busca por respostas incitadas por *Néon Genesis Evangelion*, estabelecendo uma relação de co-autor com essa obra. Estimulado por uma mudança de linguagem, na qual o animê agora é apresentado sob forma impressa, o mangá, as construções feitas anteriormente ao serem transpostas devem também ser re-codificadas. Esse novo código organiza novamente a obra, permitindo esse percurso transmidial.

## **Referências Bibliográficas**

- [1] SATO, Cristiane A. **Introdução a Cultura Pop Japonesa** Disponível em:  
<<http://www.culturajaponesa.com.br/htm/introculturajaponesa.html>> acessado em maio de 2008.
- [2] PATTEN, Fred. **Capsule History**, 1996 .Disponível em:  
<<http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html>> Acessado em maio de 2008
- [3] BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada** – São Paulo: Perspectiva, 1972.
- [4] LUYTEN, Sonia B. *O tripé japonês*. – **Bravo!**, São Paulo, nº 86, p. 51– 53, nov. 2004.
- [5] \_\_\_\_\_ **Cultura Pop japonesa: mangá e animê** - São Paulo: Hedra, 2005.

---

## **Autora**

<sup>1</sup> **Danielly AMATTE LOPES, Prof. Ms.**  
Universidade Federal de Goiás (UFG)  
Faculdade de Artes Visuais  
qsedani@gmail.com