



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE JORNALISMO

RÔMULO OLIVEIRA BARBOSA

**OS MANGÁS E A PRÁTICA DE SCANLATION NO
CONTEXTO DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA**

FORTALEZA

2019

RÔMULO OLIVEIRA BARBOSA

OS MANGÁS E A PRÁTICA DE SCANLATION NO
CONTEXTO DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo, sob a orientação do Prof. José Riverson Araújo Cysne Rios.

Fortaleza

2019

Página reservada para ficha catalográfica.
Utilize a ferramenta *online* [Catalog!](http://www.fichacatalografica.ufc.br/) para elaborar a ficha catalográfica de seu trabalho acadêmico, gerando-a em arquivo PDF, disponível para download e/ou impressão.
(<http://www.fichacatalografica.ufc.br/>)

RÔMULO OLIVEIRA BARBOSA

OS MANGÁS E A PRÁTICA DE SCANLATION NO CONTEXTO DE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as normas da ética científica.

Monografia apresentada à Banca Examinadora:

Prof. Ph.D. José Riverson Araújo Cysne Rios (Orientador)
Universidade Federal do Ceará

Prof. M.e. Raimundo Nonato de Lima
Universidade Federal do Ceará

Prof. esp. Lauriberto Carneiro Braga
Centro Universitário Estácio do Ceará

Aos meus familiares
e amigos

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho primeiramente à minha família. Meu irmão Marcos Vinícius, meu pai Nilton Araújo, minha mãe Maria Neuda, que de maneira ousada e sempre contundente fez sempre o que esteve ao seu alcance para me educar e me dar o conforto de um lar. Você é a melhor mãe do mundo e não tem nada que me prove o contrário.

Este trabalho também merece uma dedicatória suprema, como eu sempre gosto de falar (hipérbole é um dos meus fortes), à minha namorada, Lia Machado, pela sempre disposta e generosa companhia. Fazê-la se tornar aficionada por One Piece foi sem dúvidas uma das grandes façanhas desta minha ainda curta vida.

Antes de me dirigir à banca, queria também deixar registrado os meus profundos e sinceros agradecimentos aos meus amigos de universidade. Foram longos 5 anos de convivência. Alguns já perdi o contato no meio do caminho e outros estabeleci laços afetivos ainda mais especiais. Para não deixar de mencionar, cito aqui os nomes de Saulo Roberto, Rodrigo Aparecido, vulgo “Bruxo”, Fabrício Paiva, Pedro “Felipe” Melo, com quem sempre tenho discordâncias das mais sadias no grupo de Whatsapp quando estamos falando de Palmeiras e Flamengo. Retomando, queria agradecer também às convivências no prédio da comunicação e também em ambientes virtuais de Wanderson Trindade, Arthur Calado e demais colegas.

Agradeço também profundamente ao “único orientador possível”, professor Riverson Rios, pela figura sempre exemplar e de fácil convívio. É simplesmente impossível estar perto dessa grande figura humana e não rir com os seus trejeitos. É um prazer tê-lo como orientador e aluno do curso de jornalismo.

Deixo também minha mais profunda estima pelo professor Nonato Lima, professor da disciplina de rádio do curso de Jornalismo da UFC. Obrigado professor pelo aceite do convite para participar da minha banca. Me sinto muito honrado.

Obrigado também ao meu professor Lauriberto Braga. Nossa história nos remonta ao período que cursei 5 semestres de jornalismo pela Estácio do Ceará, entre 2012 e 2014. Sem palavras para expressar minha gratidão a você, ilustríssimo professor. É uma honra ter sua participação também em minha banca.

Por fim, também gostaria de agradecer às comunidades virtuais de scanlations que sempre fizeram parte da minha vida de “otaku” no melhor do significado do termo. Porque sem o trabalho de vocês eu não teria a capacidade mental de escolher um tema tão relevante. Muito obrigado! De coração.

“Quando vocês acham que as pessoas morrem? Quando elas levam um tiro de pistola bem no coração? Não! Quando são vencidas por uma doença incurável? Não! Quando bebem uma sopa de cogumelo venenoso? Não! elas morrem... quando são esquecidas.” — Dr. Hiluluk” (*One Piece*)

RESUMO

Os mangás são fruto de uma expressão artística e cultural da sociedade japonesa. Seu valor social e econômico contribuiu para que uma indústria cultural própria se fortalecesse ao longo dos anos e passadas de geração em geração. O que esse mercado experimentou com o crescimento de sua popularidade, coincidiu com o desenvolvimento da internet, que, ao passo que se tornava mais interativa e intuitiva, permitiu a distribuição desenfreada, através de indivíduos emergidos dentro dessa nova dinâmica, de conteúdo não autorizado por suas produtoras. Convém estabelecer pontes de diálogo que ajudem na reflexão do entendimento de tais práticas, executadas por comunidade de fãs. É finalidade da pesquisa o estudo de componentes da cultura de massa, dos quadrinhos japoneses, valendo-se de um contexto de superação da era analógica e da repercussão de uma sociedade digital mais participativa.

Palavras-chave: Mangás; Scanlation; Cultura da Convergência

ABSTRACT

The manga are the result of an artistic and cultural expression of Japanese society. Its social and economic value has contributed to its own cultural industry strengthening over the years and generations from generation to generation. What this market experienced as its popularity grew, coincided with the development of the Internet, which, while becoming more interactive and intuitive, allowed unbridled distribution by individuals emerged within this new dynamic of content not authorized by their producers. Dialogue bridges should be established to help reflect the understanding of such practices by the fan community. The purpose of this research is the study of components of mass culture, of Japanese comics, using a context of overcoming the analog era and the repercussion of a more participatory digital society.

Keywords: manga; scanlation; convergence culture

LISTA DE FIGURAS

Figura - 1 pintura emakimono	18
Figura - 2 O conto do príncipe Genki	19
Figura - 3 pintura <i>Chojugiga</i>	20
Figura - 4 xilogravura de Katushika Hokusai.....	21
Figura - 5 Templo <i>Toshodaiji</i>	21
Figura - 6 Templo <i>Horyuji</i>	22
Figura - 7 - Palácio de Heijō, em Nara	22
Figura - 8 exemplar de um Toba-ê Sankokushi.....	24
Figura - 9 Pintura shunga - Um casal amoroso	24
Figura - 10 a grande onda de Kanagawa (1830-183). Katsushika Hokusai.....	25
Figura - 11 Capa da revista <i>The Japan Punch</i> , datada de julho de 1878.	27
Figura - 12 capa de um quadrinho <i>Japan Puck</i>	29
Figura - 13 Sho-chan no Boken	31
Figura - 14 - Norakuro, Suihō Tagawa	31
Figura - 15 Sazae-san	33
Figura - 16 Capa de Fushigina Kuni no Putcha.....	34
Figura - 17 mangaká Osamu Tezuka	35
Figura - 18 Mangá “Shin takarajima” (1947) de Osamu Tezuka	36
Figura - 19 peça de teatro no Takarazuka Revue	37
Figura - 20 mangá A princesa e o Cavaleiro	38
Figura - 21 página do mangá Astro Boy	39
Figura - 22 Kimba, o leão branco	40
Figura - 23 Mangá Lobo Solitário, editora Panini.....	43
Figura - 24 : Número de volumes de mangás publicados no Brasil.....	45
Figura - 25 Número de títulos novos	46
Figura - 26 - Número de volumes de mangás publicados pelas principais editoras do Brasil	46
Figura - 27 <i>doujinshi</i>	48
Figura - 28 - otaku em evento de anime e mangá	50
Figura - 29 mangá Dragon Ball	63
Figura - 30 mangá Cavaleiros do Zodíaco. Versão Conrad.....	64
Figura - 31 Capa Turma da Mônica Jovem. Panini Comics.....	65
Figura - 32 onomatopeias em uma página de mangá	68
Figura - 33 Capa da revista <i>Shonen Jump</i>	70
Figura - 34 Capa da revista <i>Shonen Magazine</i>	71
Figura - 35 imagem em RAW do mangá <i>One Piece</i>	72

Sumário

RESUMO	9
INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1 - DOS QUADRINHOS JAPONESES.....	15
1.1 Os Mangás.....	16
1.2 Segunda Guerra Mundial e suas implicações.....	32
1.3 Osamu Tezuka, “o deus do mangá”	34
1.4 Os mangás no Brasil	41
1.5 Considerações Sobre o Capítulo.....	47
CAPÍTULO 2 - A INTERNET E A REVOLUÇÃO PARTICIPATIVA DOS FÃS DE MANGÁS	47
2.1 Doujinshis.....	47
2.2 O termo Otaku.....	49
2.3 A Web 2.0 e os valores de colaboração em rede	52
2.4 A Cultura Participativa	56
CAPÍTULO 3 - IMPORTÂNCIA DA ATIVIDADE SCANLATION	59
3.1 Contexto do mercado de mangás no Brasil	60
3.2 Formato dos mangás no Brasil.....	67
3.3 O trabalho dos grupos de scanlations	69
3.3.1 <i>Scanlations no Brasil</i>	73
3.4 Direitos Autorais e Cultura Livre	73
3.5 O fenômeno da convergência explica os scanlations	78
3.6 Metodologia.....	81
3.7 Meu objeto e análise	81
4- CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
REFERÊNCIAS	84

INTRODUÇÃO

O tema do *scanlation* é tratado como problemático sob o campo jurídico. Muitas são as discussões a respeito dessa prática e muitos também são os desdobramentos que a atividade ainda enfrenta. O fechamento de sites de grupos de *scanlations*, foi uma das medidas adotadas por empresas do mercado editorial, por exemplo. Por isso se faz necessário compreender, através de uma análise sob a ótica da convergência dos meios de mídia, se os impactos da prática de *scanlation* são mais benéficos ou prejudiciais ao mercado formal de mangás.

Mas antes mesmo de entrar nessa discussão se faz necessário compreender o contexto histórico de como os mangás foram criados. Por isso a pesquisa inicia com toda a narrativa histórica em que está baseado o surgimento dos mangás, desde o período antigo da cultura japonesa, ao qual artistas começaram a produzir seus desenhos em rolos de tecidos, presentes da época, passando pela narrativa sequencial como maneira de ilustrar uma história e enfim culminando em uma profunda transformação, estabelecendo bases para o mercado econômico.

No primeiro capítulo todo contexto histórico no qual é abordada a origem do mangá é regida como que por uma linha do tempo, destacando os primeiros artistas, as primeiras vertentes gráficas destes artistas, pinturas em *ukiyo-e*, as implicações da participação do Japão na segunda guerra mundial, e é reservado um espaço especial, modesto até, porém informativo e consistente da vida e obra do que para muitos é o “deus do mangá, Osamu Tezuka. Artista que revolucionou o desenho do mangá, atribuindo em suas obras técnicas de movimentos e padrões que só eram conhecidas no cinema.

Nesse primeiro momento de um contexto sobremaneira histórico, o aporte referencial da pesquisa utilizada são de pesquisadores da área, como Felipe Mussarelli, Tatiane Hirata, Angélica Ramos, Sônia Luyten, Alexandre Nagado, menções a Dietrich Seckel e números de imigrantes japoneses retirados dos estudos de Cláudia Winterstein, que trazem um material histórico vasto e pertinente sobre cada momento em que o mangá atravessou, inclusive quando enfim o conteúdo nipônico aterriza em solo brasileiro.

Uma das das motivações para a pesquisa se além ao fato do mercado de mangás no Brasil, mais especificamente do que trata a pesquisa, e no mundo convivem com

fenômenos culturais associados à prática de *scanlations* em um ambiente de interação em rede, devido à transformação causada pela revolução da internet proporcionada pela web 2.0, deixando para trás um modelo de estagnação passiva em que produtores e consumidores de conteúdos na internet apenas exerciam suas funções restritas e distanciadas. O modelo de web que no passado atendia por concepções mais deslocadas de uma interação de seus participantes, uma web 1.0, foi gradualmente se ressignificando e sendo transformada tecnologicamente, ao passo que seu uso foi se revelando mais democrático e abarcando um número maior de usuários. No segundo capítulo, estudos de O'Reilly da web 2.0 recebem um olhar atencioso, dialogando também com autores renomados no estudo sobre a web participativa, envolvendo conceitos de “inteligência coletiva”, ao qual o pesquisador Pierre Lévy, dentro de um conceito maior de cibercultura e visão das culturas de massa nas mídias se propõe a estudar.

No terceiro capítulo e também diluído em capítulos anteriores, a cultura da convergência de Henry Jenkins é base de sustentação para a compreensão das atividades de *scanlations* e práticas dos fãs em ambiente virtual. Como a noção de convergência dos meios de comunicação têm afetado o mercado oficial de mangás e quais as consequências dessas transformações para o público.

A metodologia de pesquisa adotada é uma pesquisa bibliográfica, em essência, perpassando os conteúdos teóricos já mencionados, explanando conceitos de teóricos da área da comunicação, relacionando as transformações midiáticas com práticas de convergências sentidas dentro de um nicho cultural específico.

O objetivo do trabalho se dá pela identificação de um grupo de pessoas, fãs, dentro de um contexto social heterogêneo, que ávidos em compartilhar informações recorrem à ferramentas digitais de aperfeiçoamento da sua interação com grupos de comportamentos semelhantes. Os objetivos da pesquisa visam entender as práticas dos fãs de mangás em rede, e de que forma eles trabalham para transformar o seu material (*scanlations*) em conteúdos relevantes e de fácil acesso para interessados e potenciais consumidores do mercado editorial de quadrinhos, através da sua divulgação em âmbito virtual.

CAPÍTULO 1 - DOS QUADRINHOS JAPONESES

Localizado na parte leste do globo, cercado pelo Oceano Pacífico, o Japão é um país em que as tradições e culturas estão enraizadas no seu povo desde os tempos remotos de sua fundação, ao qual nos remete a tempos antigos, marcados por simbolismos culturais muito fortes e presentes até os dias de hoje. Esse arquipélago localizado à distantes 17.360 km de distância do Brasil, já proporcionou uma agregação cultural substancial na formação da sociedade brasileira, nos emprestando um pouco das suas tradições e dividindo muito da sua cultura. Que aliás, tornou a nós brasileiros pioneiros na experimentação de uma de suas grandes manifestações culturais e orgulho do povo japonês, os seus mangás.

Neste capítulo é apresentado a origem dos mangás no Japão, seu contexto histórico, suas influências e seus principais precursores, os quais levaram os mangás ao patamar que hoje ele se encontra. Também é relatado em uma linha do tempo concisa, fatos históricos que foram transformadoras sob o ponto de vista artístico da modalidade cultural.

Como um dos objetivos deste capítulo e da presente pesquisa, será a relação que os países Japão e Brasil celebram em níveis culturais e econômicos, principalmente com a vinda de imigrantes japoneses ao Brasil no início do século XX, tornando o país da América do Sul um dos primeiros no mundo a estabelecerem pontes de diálogo com o governo japonês. E o fruto dessa relação resulta com o Brasil possuindo até hoje a maior colônia japonesa longe do seu país de origem.

1.1 Os Mangás

Os mangás são conhecidos, de maneira mais simplista, como “quadrinhos japoneses”. Apesar de resguardarem características bem próprias no seu formato, principalmente devido a sua peculiar maneira de leitura, respeitando o estilo oriental, no qual a leitura é feita dos balões de diálogo e também dos quadrinhos correntes do enredo, da direita para a esquerda, seguindo o padrão e estrutura oriental. Assim como todo material editorial japonês, os mangás também são lidos de maneira semelhante, sua leitura se dá “de trás para frente”, ou em outras palavras, da direita para a esquerda.

A nomenclatura “mangá” está muito associada a esse tipo de produto cultural japonês, porém os japoneses utilizam desse mesmo significado para quaisquer que sejam os quadrinhos representados, em qualquer nacionalidade e estrutura que o façam serem

reconhecidos como o tipo de produto cultural originalmente estabelecido (CARLOS, 2011). Fato é que, após sua chegada massiva ao ocidente, principalmente em meados da década de 1960, os mangás japoneses receberam uma semântica própria, e o termo mangá passou a ser utilizado, no ocidente, como apenas os produtos culturais, de quadrinhos, advindos do país asiático (CARLOS, 2011).

Como supracitado, o termo para quadrinhos japoneses é *mangá* (漫画), “palavra originada da união dos ideogramas *man* 漫 (humor, algo que não é sério) e *ga* 画 (imagem, desenho)” (RAMOS, 2018 p.12). Além das questões nominais e de sua estrutura literária, também há outros aspectos que valem a pena serem ressaltados como importantes no reconhecimento de identidade própria que os mangás merecem apreciação, a saber:

- a caracterização dos personagens, ganhando fortes traços da cultura nipônica.
- vestimentas características
- usos de instrumentos musicais peculiares da cultura
- atribuição de onomatopeias, simbolicamente retratadas na ambientação do enredo do quadrinho, tendo como escopo representar os sons daquela cena
- impressão monocromática, em sua grande maioria impressa em preto e branco.

Segundo a pesquisadora brasileira, especialista em histórias em quadrinhos e na cultura pop do Japão, Luyten (2012), um mangá consegue ter mais sucesso a partir do momento que o leitor consegue se perceber representado de alguma forma dentro da história contada. O seu grau de “niponidade” precisa ser tocado de maneira subjetiva e desta forma o resultado obtido pela audiência é o esperado (LUYTEN, 2012).

Faz-se necessário o entendimento de como surgiram os mangás, qual o seu contexto de criação e como se deu a sua evolução como produto cultural de um povo e também como conteúdo economicamente bem sucedido. Para Ingulsrud e Allen (2009), existem duas formas de compreensão dos mangás, na configuração que conhecemos atualmente. Essa primeira forma se apresenta como “um resultado de uma evolução artística que teria se iniciado com os *emakimono* (figura 1), cujas ilustrações remontam ao século VIII.” *Emakimono* ou “Pinturas de Rolo”, arte comum no Japão do Período

Nara¹ e estendida pelos Períodos Heian² e Kamakura³” (RAMOS, 2018 p.19) que são ilustrações valendo-se do uso de imagens e textos, de forma combinada e no sentido oriental de leitura, a saber, da direita para a esquerda. Os desenhos são dispostos no sentido horizontal em grandes rolos de papel seda, onde se retratavam aspectos culturais de toda a história japonesa, desde desenhos representativos de romances, acontecimentos históricos, a aspectos da religião, etc.

Figura - 1 pintura emakimono



Fonte: <https://medium.com/nanicriticas/a-trajetoria-do-manga-ate-o-brasil-parte-1-7b4d54c2b7c>

Como um dos principais exemplos históricos de *emakimono* temos a famosa obra *Genji monogatari* (história do príncipe Genji) (figura 2), datada por volta do ano de 1010. Bem como as representações artísticas chamadas de *Chôjûgiga*, (figura 3) criada pelo sacerdote-artista Kabuyu Toba, como maneira de fazer uma espécie de sátira da vida dos nobres naquela época. Acredita-se que os quadrinhos japoneses podem ter aparecido

¹ Período Nara (710 a 794) é marcado pela transferência da capital imperial de Asuka para Nara, disseminação do budismo com a construção de vários templos e a criação das obras literárias *Kojiki* (古事記) e *Nihon Shoki* (日本書紀) que narram a origem do Japão.

² Período Heian (794 a 1185) em que destaca-se a mudança da capital imperial para Heian-Kyo (atual Kyoto), a hegemonia do Clã Fujiwara no poder do governo Japonês e o surgimento da classe dos guerreiros – samurais.

³ Período Kamakura (1185 a 1333): Yoritomo do Clã Minamoto torna-se o Xogum (General) e estabelece o governo militar ou Xogunato. O imperador e sua corte constituíam o governo oficial. Contudo, o Xogum e seus administradores (bakufu) detinham o poder real. (RAMOS 2018)

no século XI, com os mesmos *Chôjûgiga*, numa significação de “imagens humorísticas de animais” (MOLINÉ, 2004 p. 18).

Figura - 2 O conto do príncipe Genki



Fonte: <https://edukavita.blogspot.com/2016/06/harsha-origens-e-historia.html>

O historiador alemão Dietrich Seckel (1959), reflete um pouco sobre o tema quando cita:

emaki ou emakimono significa literalmente “quadro de rolagem”. Mesmo que o tipo de pintura mais comumente associado com o Extremo Oriente, o kakemono alto e estreito (literalmente "uma coisa de pendurar"), é também uma "imagem-scroll", o termo Emaki desde os tempos antigos foi reservado para o rolar de formato horizontal ou transversal. É muitas vezes descrito como uma mão de rolagem porque é realizada entre as mãos enquanto é visto e deve ser simultaneamente desenrolado pela mão esquerda e enrolado pela direita enquanto ele está apoiado no chão ou mesa. Dessa forma o espectador vê sempre uma parte da rolagem, variando em tamanho, mas nunca ultrapassando a distância entre as mãos. A imagem

completa passa gradualmente diante de seus olhos da direita para a esquerda. Como veremos, o próprio espectador pode, em muitos casos, arbitrariamente determinar os limites da seção que ele vê. Não há divisões predeterminadas no deslocamento e isso influencia a composição artística de um Emaki (p. 18).

A origem do mangá remonta aos tempos antigos. Épocas de tradições japonesas consolidadas, características nacionais muito presentes nas representações artísticas e uma linguagem visual de seus costumes praticamente “imaculada” de influência estrangeira. Apesar de que o Japão foi fortemente influenciado em seus aspectos culturais pelo grande império chinês antigo, que além de outras coisas, foi responsável por introduzir o cultivo de arroz no país e o Japão, depois de um período desenvolvendo sua base agrícola, passou de coletores e caçadores para agricultores, de fato (MUSSARELLI, 2013).

Figura - 3 pintura *Chojugiga*



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dj%C5%AB-jinbutsugiga#/media/File:Chouju_sumo2.jpg

No que se refere ao desenvolvimento do Japão como nação, a cultura chinesa teve grande participação nesse cenário. Desde a sua religião, com forte aderimento por uma parte significativa da população em relação ao budismo, o seu sistema de escrita, advindo dos ideogramas chineses, a sua organização social e outras valências de destaque que fizeram da China o principal polo cultural influenciador do Japão antigo (LUYTEN, 2005).

No decorrer do tempo, a sociedade japonesa foi evoluindo e recebeu ostensivas transformações. Uma de suas principais na época, sem dúvidas, foi em relação à maneira como surgiram ferramentas para representar graficamente escritas e desenhos em uma superfície plana. Já por meio de tipos móveis de madeira, foi fomentado o uso de novas

técnicas artísticas. Dessa maneira surgiram as pinturas como o *ukiyo-e*. (figura 4) Importante adentrar nesse tema, justamente pela qualificação de originalidade dentro da cultura japonesa que esse tipo de desenho antigo, simples e ao mesmo tempo bem elaborado, que desempenhou em sua cultura. Os "retratos do mundo flutuante", como são conhecidas essas pinturas e xilogravuras, datam do período *Edo*, que a princípio remetiam a questões religiosas e de representações sociais e humanas, como principal escopo (RAMOS, 2018).

Figura - 4 xilogravura de Katushika Hokusai



Fonte: <https://jornaldoporaio.wordpress.com/2012/07/20/3-xilogravura-japonesa-ukiyo-e-erotica-shunga-katsuhika-hokusai/>

Como uma das principais influências do comportamento chinês que se tornou presente na vida do povo nipônico daquela época, podemos citar a religião que foi trazida. O budismo, surgido originalmente na Índia por volta do século VI A.C, foi traço marcante da sociedade japonesa e representou grande fomento na origem da representação gráfica dos mangás. Os templos budistas começaram a ser artisticamente representados. Eles eram *Toshodaiji* (figura 5) e *Horyuji* (figura 6), os dois situados na importantíssima cidade de Nara (figura 7), na região de Kansai (MUSSARELLI. 2013).

Figura - 5 Templo *Toshodaiji*



Fonte: <http://www.fecielo.com/wpcontent/uploads/2009/03/toshodaiji-temple.jpg>

Figura - 6 Templo *Horyuji*



Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_USzog_GOzy

Luyten (2005) observa como se deu a descoberta, no ano de 1935, de algumas representações artísticas no Japão do século XIII.

Figura - 7 - Palácio de Heijō, em Nara



Fonte: <http://www.asia-turismo.com/japao/nara-mapa.htm>

quando estavam sendo feitos reparos nos tetos e nas paredes desses templos, foram descobertos desenhos feitos a tinta e pincel, talvez por construtores e escribas do final do século VIII. O mais curioso é que eram desenhos profanos, caricaturas de animais e pessoas com traços exagerados e narizes de grandes proporções – que naquela época tinham uma implicação erótica na arte japonesa, sendo esses os exemplos mais antigos de caricatura japonesa (p. 77).

É verdadeiro dizer que os desenhos egípcios antigos e os pré-colombianos, como os encontrados no Peru, oriundos da civilização maia, bem como outros exemplos, foram paradigmas reais e grandes responsáveis pelas inspirações das revistas em quadrinhos ocidentais, mais precisamente as norte-americanas (*comics*). Do mesmo modo também é verdadeiro que os desenhos *Emakimonos* foram os grandes responsáveis pelas inspirações dos mangás que são consumidos até os dias de hoje.

De acordo com o fluxo histórico, arquétipos artísticos foram usados nas representações artísticas que os mangás se valeram para construir traços e narrativas encontrados ainda nos produtos contemporâneos. Dada a novidade e pelos materiais rústicos que os artistas dispunham na época, os desenhos eram representados da maneira mais pitoresca que se tinha conhecimento. Simples contemplação, muitas vezes, de material visual e tradução com rudimentares pincéis sobre tela. Os assuntos gráficos eram diversos e apelavam para o humor, motivações ou como formas de recados ou avisos. Mussarelli (2013) menciona exemplos:

Gaki Zoshi, *Jigoku Zoshi* e *Yarnai Zoshi*, do período Kamukura (séculos X a XII) significam respectivamente: rolos dos fantasmas famintos, rolo do inferno e rolo de doenças, que ilustravam os seis mundos da cosmologia budista e lembravam aos japoneses a necessidade de seguir uma vida “correta” (p. 34).

Os livros ilustrados também foram de exponencial importância para o surgimento dos quadrinhos japoneses, assim como o próprio sistema de escrita aprendido com os chineses. Ainda no Período Edo, em 1702, Sumboko Ooka foi criador de um livro cartunesco, denominado *Toba-ê Sankokushi* (figura 8), que fora publicado na cidade de Osaka. Esse cartum se tornou bastante popular e vendeu milhares de exemplares. Para alguns estudiosos do tema, *Toba-ê Sankokushi* é considerado o primeiro livro de cartuns produzido no Japão e o mais antigo no mundo (LUYTEN, 2005, p. 84-85)

Figura - 8 exemplar de um Toba-ê Sankokushi



Fonte: <https://www.bakumatsuya.com/shop-description.php?ID=1518728973&La=E>

No Japão, contos eróticos sempre foram muito apreciados e sempre tiveram muito destaque. Os shunga (figura 9), faziam menção de forma humorística e desinibida de situações de cunho erótico. Porém esse tipo de abordagem artística foi bastante reprimida pela religião cristã, no período em que esta rondava pelo Japão, mas tempos depois colocada à margem da lei pelo shogunato Tokugawa em 1612.

Figura - 9 Pintura shunga - Um casal amoroso



Fonte: <https://japaneseprints.net/gallery/by-genre/shunga/shunga-3744.html>

Aufere-se o termo “mangá” ao artista de ukiyo-e Katsushika Hokusai (figura 10) criador do Hokusai Manga, que consistia numa série de livros ilustrados em 15 volumes de 1814 a 1878, baseando-se nos movimentos do corpo humano e retratando situações típicas do ukiyo-e já conhecidas, com seus traços ávidos em representações à conjunturas mais tragadas no humor cotidiano da cultura japonesa.

Figura - 10 a grande onda de Kanagawa (1830-183). Katsushika Hokusai



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Grande_Onda_de_Kanagawa#/media/Ficheiro:Great_Wave_off_Kanagawa2.jpg

Na metade do século XIX, mais precisamente no ano de 1853, o Japão abre os seus portos marítimos e o que se vê é uma massiva aceitação de capital cultural estrangeiro dentro do país. Dentre os produtos advindos do exterior, encontramos livros, revistas e jornais que quando aportam, já encontram uma indústria gráfica funcionando a pleno vapor e muito bem consolidada (MUSSARELLI, 2013). “Isso também abre possibilidades de importação de material artístico proveniente da Europa, o que será de fundamental importância para o estabelecimento da linguagem do mangá” (VASCONCELLOS, 2006, p. 20).

Mesmo o Japão já possuindo tradição em sua maneira de abordar situações cotidianas com artes gráficas já consolidadas e tradicionalmente relevantes, com a abertura dos portos foi inegável a participação ostensiva de influência exercida por outros mercados ocidentais, em grande parte estadunidense. É o que nos explica Reichert nesses apontamentos,

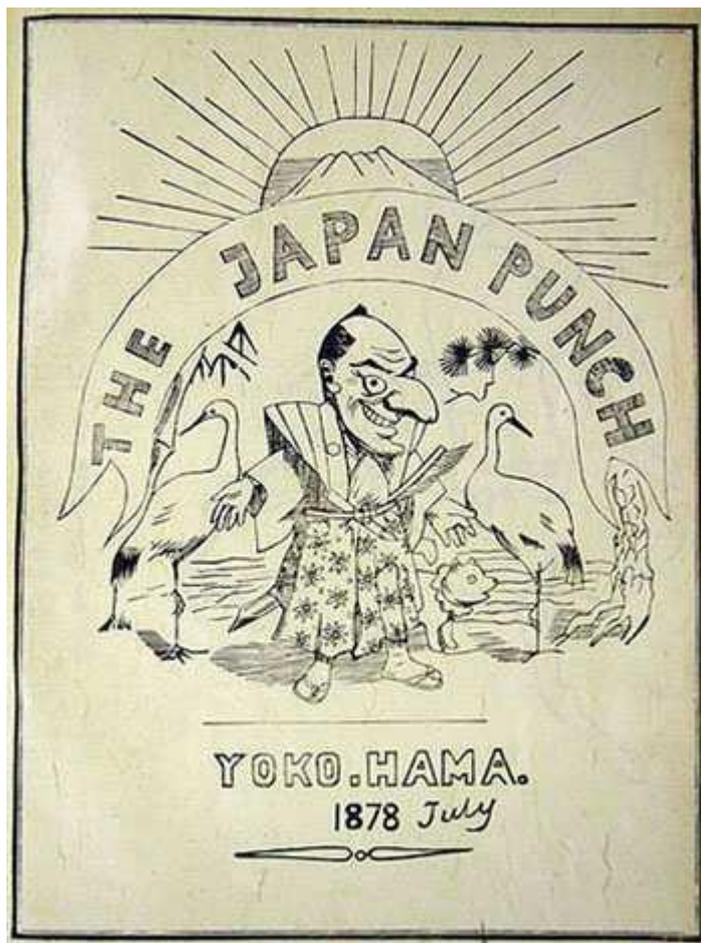
Apesar de o Japão ter uma rica tradição nas artes visuais, incluindo aí a arte sequencial, aquilo que hoje chamamos de mangá surgiu como efeito do imperialismo dos Estados Unidos e das potências europeias no século 19. Além dos efeitos econômicos do imperialismo, ele teve consequências culturais imensas, na medida em que os ocidentais absorviam elementos “exóticos” e curiosos das culturas estrangeiras e disseminavam sua visão de mundo, valores e cultura para os países colonizados ou semi-colonizados. Entre os elementos exportados do Ocidente para o resto do mundo estava o nascente estilo

euroamericano de quadrinhos, que em muitos países seria combinado com tradições artísticas locais para gerar estilos próprios (REICHERT, 2011, p. 6).

Destarte, o capital cultural estrangeiro foi entrando de maneira mais proeminente dentro do Japão. Sob forte influência do exterior o governo japonês se viu enfraquecido a respeito do comércio externo, e ideias da cultura de massa não-tradicionais japonesas foram importadas de formas ostensivas. Essas transformações foram sentidas no aspecto cultural, administrativo, econômico e social. "É neste momento que os primeiros cartuns aos moldes europeus são introduzidos pelo inglês Charles Wirgman e o francês George Bigot. (MUSSARELLI, 2013)

Luyten (LUYTEN, 2005, p. 87) conta que o inglês Charles Wirgman saiu da Inglaterra rumando para o oriente, no ano de 1857. Na época ele era correspondente especial do Illustrated London News. Dois anos depois chegou ao Japão, comprou uma casa e começou a editar uma revista de humor, a Japan Punch (figura 11), e a partir daí os japoneses começaram a ler sobre conteúdos de charges políticas.

Há aqui um momento importante na consolidação do mangá nos moldes que conhecemos hoje. Na relação de uma tradição milenar da estética japonesa com a inovação trazida por Wirgman e Bigot nasce algo novo, diferente, que não se mostra como a simples adição da inovação ao tradicional, mas algo que se relaciona de forma a criar um novo gênero. Nasce então o quadrinho japonês como veículo de comunicação, sendo a primeira e autêntica revista de humor ilustrada japonesa, publicada em 1877, intitulada Marumaru shimbun, cuja duração estendeu-se por trinta anos. (MUSSARELLI, 2013)



Fonte: <http://www.japantimes.co.jp/>

A *Japan Punch* teve uma ótima aceitação por parte do público japonês. Suas charges em sequência narrativa que continham críticas e um humor politizado foi de extrema importância para a construção de uma arte narrativa intrinsecamente nipônica, em toda a sua essência. E devido a esse sucesso das publicações da *Japan Punch*, outros artistas japoneses se interessaram por obras ocidentais de mesmo cunho, sendo mais consumidas as que provinham dos Estados Unidos e também os quadrinhos europeus. Uma personalidade de relevância nessa época atendida pelo nome de Rakuten Kitazawa (1876-1955). Ele “foi o artista que iniciou a trilha que uniria a ilustração japonesa com a forma das histórias em quadrinhos ocidentais” (HIRATA, 2012). O artista se notabilizou por aprender as técnicas utilizadas nos quadrinhos norte-americanos, e produziu nesse ponto a primeira história em quadrinhos em solo japonês. Kitazawa lançou sua publicação de nome *Tokyo Puck* (figura 12) e viu seu trabalho alcançar outros países. Nações que antes exportavam materiais e exerciam influência sobre artistas japoneses, também

puderam apreciar as obras do artista nipônico, como por exemplo, a França, que não por acaso é um dos maiores mercados de mangás no ocidente ainda hoje.

Figura - 12 capa de um quadrinho *Japan Puck*



Fonte: <https://quadrinheiros.com/2017/11/16/as-capas-mais-marcantes-de-quadrinhos/tokyo-puck/>

O Japão ainda se submetia a seguir o estilo norte-americano e não adotava os balões de diálogo em suas narrativas sequenciadas. Interessante notar como esse esquema era representado. Não era algo, por assim dizer, anacrônico, ainda notamos diagramações semelhantes em muitos cartuns, charges e outras representações de artes visuais no tempo presente.

Tivemos a partir de então e de forma muito mais progressiva e “irremediável” uma transformação cultural do Japão, sobremaneira ocidentalizada, no início do século XX. Essa metamorfose enfrentada era traduzida para o povo japonês como uma modernização de todo o Japão. Se o país queria se modernizar, a ocidentalização era o caminho para tal.

A elite da sociedade vinha entusiasticamente adotando a cultura ocidental, perseguindo o que era chamado cultural enlightenment (literalmente,

iluminação cultural). Com os quadrinhos aconteceu algo semelhante à cultura no processo de absorção das novas ideias. Pouco a pouco, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas começaram a reclamar algo mais próximo de sua realidade. (LUYTEN, 2005, p. 90).

Importante relacionar o fato de que só houve por parte do Japão essa abertura cultural para o descobrimento de novos pólos culturais relevantes para sua estrutura social e novos modelos culturais, devido ao fim do seu isolacionismo no final do período Edo. Porque nesse momento o Japão detinha uma compreensão feudal e fincou raízes no sistema xogunato, de Tokugawa Ieyasu. Com o fim desse período, portanto no século XIX, bem como a ascensão do reinado Meiji, um forte pensamento de liberdade cultural, tomou conta da sociedade e ocorreu uma mudança no comportamento e estilo de vida japonês, assim como uma boa recepção de novas ideias provindas do ocidente.

A interseção dessas duas culturas foi muito bem aceita, porém o contraditório também se fez presente, e desencadeou em uma parcela de representações artísticas críticas aos novos padrões sociais.

Sobre este ponto, Mussarelli (2013) afirma:

Percebeu-se pelos japoneses o forte aumento que os quadrinhos publicados nos jornais causavam nas vendas, fazendo destes, parte do cotidiano nipônico, semelhante ao ocorrido nos jornais ocidentais. Contudo, a absorção desenfreada da cultura ocidental no Japão deixou marcas profundas dentro da organização social causando tensões internas que culminaram em movimentos de artista tomando posições radicais frente aos problemas, trabalhando em charges e quadrinhos denominados proletários, influenciados pelos pensamentos da Revolução Russa de 1917. (p.39)

O que era visto na época eram quadrinhos voltados ao público adulto dotado de críticas e subjetividades da vida em sociedade e seus problemas. Muito por efeito da nova interface social que o Japão atravessava. Em decorrência dessa narrativa, movimentos populares ganharam força e fomentaram novos debates e novas maneiras de abordagens de temáticas nos quadrinhos.

E assim outros gêneros foram pensados, dando margens a novas experimentações. Mas apenas no fim da Era *Taisho*⁴ (1912-1925) “partindo do precursor

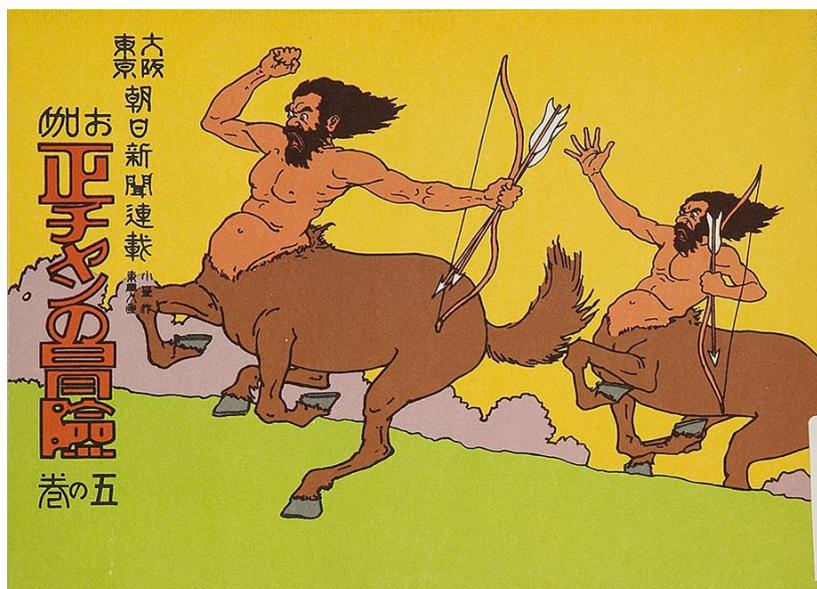
⁴ período de instabilidade política e econômica no Japão. Ocorreu de 30 de julho de 1912 até 25 de dezembro de 1926, ou seja, durante o reinado do Imperador Taishō.

disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Per%C3%ADodo_Taish%C5%8D >

Acesso: 02/12/19

Kitazawa, as primeiras histórias infantis passaram a ser publicadas, como *Sho-chan no Boken* (figura 13), de Katsuichi Kabashima e *Shosei Oda*, e *Manga Taro*, de Shigeo Miyao, além do famoso *Norakuro*, de Suiho Tagawa (figura 14). (VASCONCELLOS, 2006, p. 22-23) Os artistas japoneses supracitados em questão ainda eram fortemente influenciados por traços e narrativas estrangeiras, mas no decorrer dos anos os mesmos artistas foram desenvolvendo uma maneira de tornar os seus traços originais, bem como o seu discurso narrativo.

Figura - 13 Sho-chan no Boken



Fonte: https://www.kodomo.go.jp/jcl/e/section1/detail01_32.html

Figura - 14 - Norakuro, Suihō Tagawa



Fonte: https://www.lambiek.net/artists/t/tagawa_suiho.htm

O processo de “formalização de um modelo original artístico-comercial japonês” foi se desenvolvendo de maneira gradativa e receptivo a novos correigionários. A esse respeito Mussarelli (2013) declara:

Com o sucesso dos quadrinhos destinados às crianças, diversas outras revistas e jornais decidem aplicar a mesma fórmula, possibilitando o surgimento de muitos heróis, agora desenhados por japoneses, sendo as traduções de quadrinhos norte-americanos e europeus deixadas gradativamente de lado. (p. 40)

Houve então uma ruptura evidente com o “molde” de se produzir quadrinhos à moda americana e europeia, e os nipônicos passaram a cada vez mais perpetuar o seu próprio estilo de fazer histórias. Essa ruptura também esteve muito associada ao fato dos japoneses já considerarem o modelo que vinha de fora, ou seja o importado, como retrógrado e não condizente com a sua realidade, uma vez que eram apenas os leitores japoneses a receberem o impacto de outras culturas.

1.2 Segunda Guerra Mundial e suas implicações

Com a forte massificação de histórias em quadrinhos ocidentais dentro do Japão, por volta do ano de 1932, e com a pretensa desvinculação mais gradual de obras ocidentais em revistas e jornais japonesas, fizeram com que os artistas de mangás da época abandonassem o estilo de traço mais simplista e então se engajaram a fazer desenhos com um traço maior de densidade visual às suas tiras que saíam nos jornais. A estética visual dos quadrinhos melhoraram. E tempos antes dos conflitos da segunda guerra mundial explodirem de fato, outro acontecimento foi bastante importante nessa sequência narrativa histórica dos mangás. Em 1933 eclodiu a guerra Sino-Japonesa e então uma lei foi promulgada. A chamada “Lei de Preservação da Paz”, ou mais comumente associada ao nome de “Lei Perversa”. E segundo Batistella (2009) a dita lei foi determinante para uma série de censuras impostas ao controle dos mangás, com a proibição de personagens ocidentalizados e até o encarceramento de desenhistas e seus editores, se o governo julgasse que o material era considerado, por eles próprios, subversivos ao regime.

Segundo Mussarelli (2013), no estopim da segunda grande guerra e o auxílio do Japão de maneira mais efetiva no confronto, o país se militarizou fortemente e não apenas militares participaram da guerra, bem como os próprios artistas.

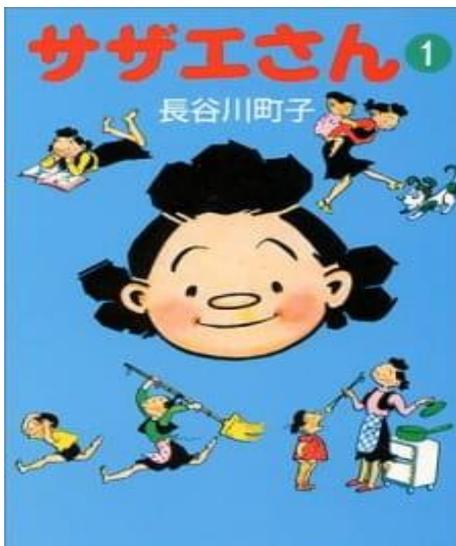
Aqueles que não tinham sido banidos de suas funções por conta da censura encontravam-se produzindo despreziosas tiras familiares. Outros trabalhavam para o governo, sendo estes responsáveis por criar personagens e enredos panfletários ajudando na divulgação dos ideais de suas nações, difamando o inimigo ou ainda criando propagandas contra as tropas de oposição (p.40 e 41).

No que se sucede, após a derrota japonesa no conflito, a sociedade ansiava por uma nova forma de organização social (MUSSARELLI, 2013). E para Luyten (2005),

muitos editores tradicionais de Tóquio estavam desorganizados e as revistas de histórias em quadrinhos tornaram-se muito caras em vista do baixo poder aquisitivo do povo. No centro comercial rival, Osaka, diante dessa oportunidade inicia-se a edição de pequenos livros de quadrinhos com preço baixo, impressos em papel de menor qualidade e vendidos nas ruas, produzidos por artistas cuja remuneração era baixa, mas com certa liberdade da política ocupacionista nunca vista até então. Suas capas eram avermelhadas, e ficaram conhecidos como Akai hon (Livro Vermelho). (p. 106)

A temática familiar passou a ser mais apreciada no pós-guerra. Histórias em que eram retratadas a vida cotidiana com personagens femininas exibindo o seu humor tipicamente japonês foram ganhando mais notoriedade, sendo *Sazae-san* (figura 15), criada em 1946 por Machiko Hasegawa, a personagem que melhor traduzia esse gênero em sua época. E o que começou com simples tiras, passou então a ser desenhado animado de verdade, numa adaptação posterior.

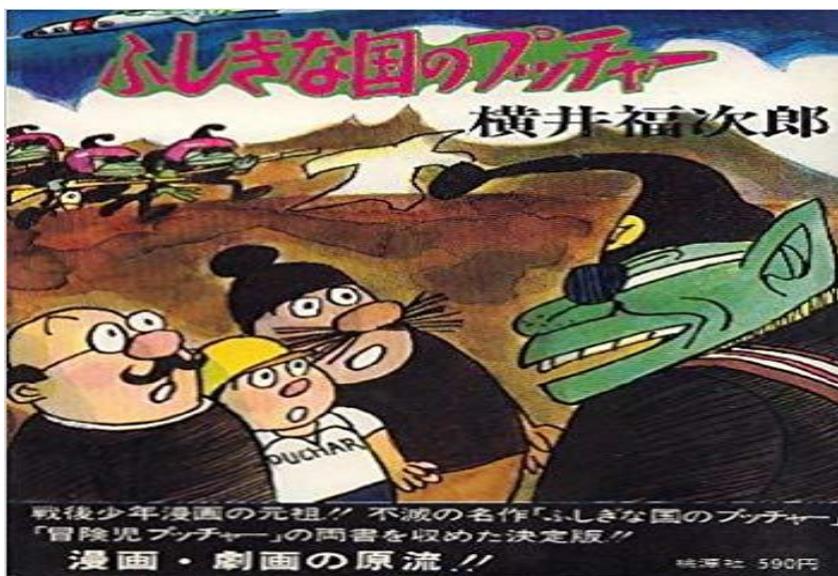
Figura - 15 Sazae-san



Fonte: <https://myanimelist.net/anime/2406/Sazae-san/pics>

Mas a gênese que sustentou uma serialização em tempo maior de duração dos quadrinhos japoneses se deve muito pelo trabalho do autor Fukujiro Yoko, com sua obra de ficção científica *Fushigina Kuni no Putcha* (figura 16).

Figura - 16 Capa de *Fushigina Kuni no Putcha*



Fonte: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61li3dh4DCL_SX351_BO1,204,203,200.jpg

1.3 Osamu Tezuka, “o deus do mangá”

O título não é à toa. Osamu Tezuka ainda hoje é uma espécie de mantra de praticamente todos os mangakás⁵ e adeptos da cultura nipônica de quadrinhos. Com a sua participação, os mangás se consolidaram de vez como patrimônio cultural do Japão. Tezuka era médico e desde sua infância era apaixonado por desenhos e mangás que seu pai comprava. As maiores inspirações nas obras de Osamu Tezuka, sem dúvidas alguma, ficaram por conta das criações de Walt Disney e nas técnicas do cinema alemão e francês. (MUSSARELLI, 2013)

⁵ Mangaká (em japonês: 漫画家: lit. *cartunista* ou *quadrinhista*) é a palavra usada para um quadrinhista ou artista de banda desenhada no Japão. No Japão a palavra é utilizada para se referir a qualquer cartunista ou quadrinista, tanto japoneses quanto estrangeiros. Fora do Japão, os mangás geralmente se referem aos livros japoneses em quadrinhos ou banda desenhada e mangaká refere-se ao autor do mangá, que normalmente é japonês disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mangak%C3%A1> >

Acessado em: 02/12/2019

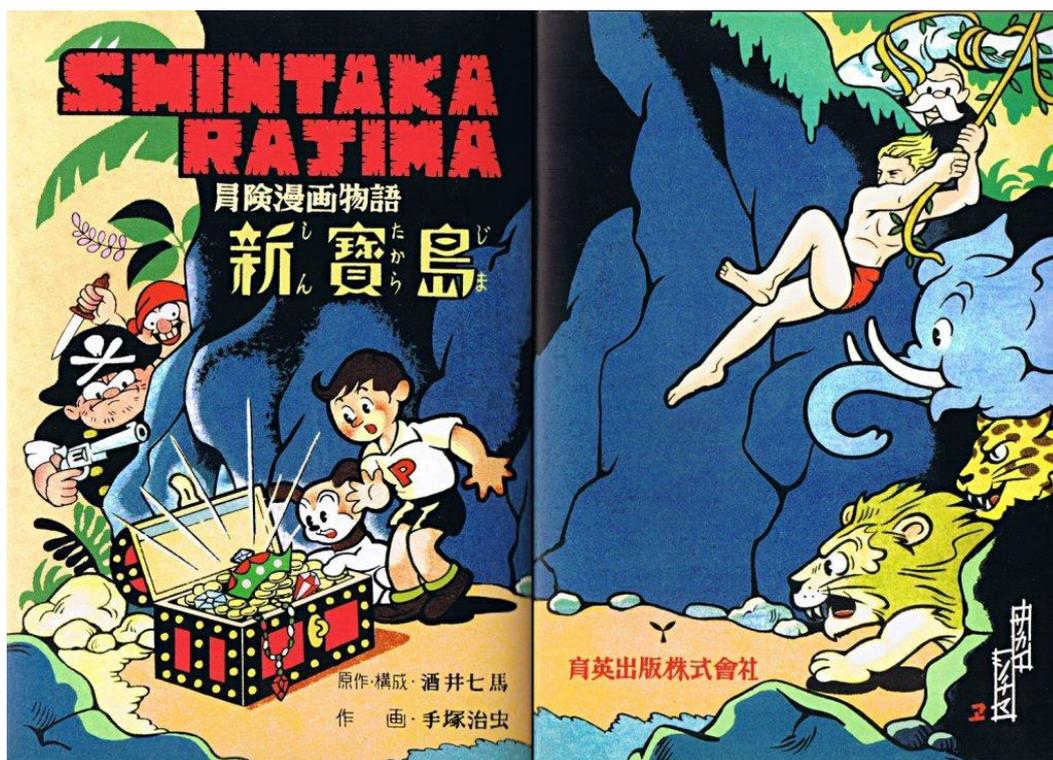
Figura – 17 mangaká Osamu Tezuka



Fonte: https://assets.mubi.com/images/cast_member/24274/image-w240.jpg?1333637732

Em 1947, com a obra de Tezuka intitulada “*Shin takarajima*” (figura 18), a evolução do mangá pôde ser melhor visualizada. O autor ainda se utilizou de técnicas de fotografia de cinema para criar uma ambientação e estilística mais estéticas para as suas obras. Efeitos como *close-ups*, sonoros, inclusão de onomatopeias em suas formas representativas dentro dos quadrinhos, e até mesmo as distorções de velocidade para ajudar a compor o cenário (RAMOS, 2018) são ótimos exemplos de técnicas inovadoras das quais Osamu Tezuka se valeu para revolucionar a estética e a estilística dos mangás, contribuindo em uma revolução sem precedentes que a indústria editorial do Japão, especificamente de quadrinhos, sofreu.

Figura – 18 Mangá “Shin takarajima” (1947) de Osamu Tezuka



Fonte: <https://cdn.serounaosei.com/wp-content/uploads/20170803073816/mang%C3%A1-historia-Shin-Takarajima.jpg>

Outra técnica utilizada por Tezuka e que Luyten (1987) destaca bem, é a maneira como o autor utilizou o papel para também aludir sua obra a uma película de cinema, justamente quando reformula os seus quadros para o tamanho de uma folha de papel, e então o artista passa a trabalhá-los na sua forma vertical. Utilizar linhas que simulam movimento em seus quadrinhos, close-ups de ênfase no rosto de personagens, são amostras de referência e inspiração do cinema nas obras de Osamu Tezuka. Outro fato ao qual não se pode furtar é sobre a também inspiração que o teatro japonês *Takarazuka*⁶ (figura 19) exerceu nos trabalhos de Tezuka. Sua mãe o levava na infância para assistir peças no teatro, pois conhecia várias das atrizes (GRAVETT, 2006)

⁶ A **Takarazuka Revue** (宝塚歌劇団 *Takarazuka Kagekidan*) é uma companhia de teatro japonesa formada exclusivamente por mulheres.

disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Takarazuka_Revue >

Acessado em: 02/11/2019

Figura – 19 peça de teatro no Takarazuka Revue



Fonte: <https://149347190.v2.pressablecdn.com/wpcontent/uploads/2019/02/cpl73a000006xagn.jpg>

Como já mencionado, Tezuka tinha como uma de suas grandes inspirações as obras de Walt Disney. O filme Bambi foi responsável por dar as características de olhos enormes em personagens dos mangás de Tezuka. Para os japoneses o tamanho dos olhos é muito importante nas múltiplas expressões que os autores podem representar e em diversas situações que pretendem enquadrar seus personagens.

Sobre Tezuka ter ajudado na consolidação e revolução do mangá, o pesquisador Nagado (2005) destaca,

A revolução de Tezuka, durante os anos 50 e 60, consolidou o mangá como uma das mídias mais poderosas do Japão. Impresso em papel jornal, em preto e branco e com uma linguagem envolvente, o mangá se consolidou como o grande passatempo nacional e gerou um forte e diversificado mercado de entretenimento para todas as idades, cujas maiores vendas estão no seguimento infanto-juvenil. (NAGADO, 2005, p. 49)

Com o sucesso das obras de Tezuka e a economia desfrutando de bons ventos, houve um aumento no número de mangás e também de vendas, conseqüentemente tornando a profissão de mangaká cada vez mais popular e rentável. O número de

categorias das histórias em quadrinhos também foi se diversificando, trazendo mais pluralidade e possibilitando o engajamento de novos leitores, com a observância das revistas, de novos produtos endereçados a faixas etárias variadas. Isso facilitou a criação de novos gêneros e novas revistas. (RAMOS, 2018)

Dentre os feitos de Tezuka podemos elencar algumas de suas obras que marcaram sua geração e também gerações futuras. Títulos como: *A princesa e o Cavaleiro* (figura 20), *Astro Boy* (figura 21), *Kimba o Leão Branco* (figura 22) e várias outras. Além de suas marcantes obras, Tezuka também é fonte de inspiração para aclamados autores contemporâneos. Dentre os quais é imprescindível mencionar o nome de *Naoki Urasawa*, principalmente com a obra intitulada *Pluto*, no qual Urasawa faz uma releitura de uma obra renomadíssima de ficção científica de Tezuka, *Tetsuwan Atom*. No ocidente o mangá ficou conhecido como *Astro Boy* e foi publicada no Japão, de abril de 1952 a Março de 1968, pela revista *Shonen*⁷ da editora Kobunsha, compilados em 23 volumes, e conta a estória de um robô que é criado para combater outros robôs que odeiam humanos, em uma sociedade futurística, nos quais andróides e humanos convivem mutuamente.

Figura – 20 mangá A princesa e o Cavaleiro



⁷ gênero de mangás destinado ao público infantil masculino, geralmente dos 12 aos 18 anos de idade

Fonte: <https://twitter.com/silverwind/status/636091806548017153/photo/1>

Figura – 21 página do mangá Astro Boy



Fonte: https://mangakakalot.com/chapter/astro_boy/chapter_1

Figura – 22 Kimba, o leão branco



Fonte: <https://www.gonagaiworld.com/kimba-presto-nella-osamushi-collection-di-j-pop-manga-il-leone-bianco-di-osamu-tezuka/kimba-tavole-08/>

Nessa releitura Urasawa escolheu um arco específico da obra original, intitulado “o maior robô da terra” e a partir desse ponto o autor recria uma história mais “adulta” e aborda temas sensíveis dentro daquele contexto social em que humanos e robôs têm responsabilidades cívicas e compartilham do mesmo ambiente. Urasawa aborda com mais profundidade temas como violência, emoções, ética e moral quando são associadas com a inteligência artificial dos robôs. A obra original de Tezuka, além de ser publicada em encadernados também recebeu adaptação em anime no ano de 1963, pela Mushi Production. O primeiro anime foi produzido em preto e branco e também foi o primeiro a ser serializado regularmente no Japão. Mais outras duas adaptações foram feitas. Em 1980, a segunda, já recebeu paleta de cores, enquanto a terceira foi exibida no ano de 2003.

Osamu Tezuka faleceu no dia 09 de fevereiro de 1989, devido a um câncer de estômago, mas suas contribuições para a indústria dos quadrinhos e animações japonesas são sentidas até hoje. Principalmente para os autores que seguindo os passos de Tezuka, com a abertura de novos mercados no ocidente, conseguiram também trilhar caminhos de sucessos e consolidar o gênero de quadrinhos nipônicos como um dos mais influentes em todo mundo.

1.4 Os mangás no Brasil

Primeiramente, para se entender a chegada dos quadrinhos japoneses em solo tupiniquim, é necessário observar que esse fenômeno só foi possível devido à imigração de japoneses que chegaram ao Brasil na primeira metade do século XX. Vale destacar que a utilização dos mangás pelos japoneses atendia a uma questão de manter suas tradições nipônicas dentro do novo país. A estratégia era uma ferramenta de preservação da língua e cultura japonesa. A fim de manterem firmes a sua identidade cultural, e o contato com a sua comunidade radicada no Japão, os imigrantes iniciaram uma crescente importação dos produtos originais diretamente do seu país de origem. (RAMOS, 2018)

Muitos japoneses migraram para países longes da costa japonesa. Uma dessas nações escolhidas foi o Brasil, que recebeu um contingente de aproximadamente 250 mil pessoas, entre o ano de 1908 até o final dos anos 70 (MUSSARELLI, 2013 apud WINTERSTEIN, 2011). Ainda de acordo com o pesquisador Winterstein (2011), apesar do Brasil ter sido um dos primeiros países a ler mangás fora do Japão, as leituras de alguns desses exemplares importados para o país sul-americano estava restrita, em primeiro momento, à poucas pessoas. Somente descendentes dos japoneses, alguns colecionadores e também outros poucos pesquisadores possuíam os títulos.

As primeiras famílias imigrantes japonesas chegavam ao Brasil para trabalhar principalmente em lavouras na zona rural. Temendo a chamada caboclicização ou acaboclamento de seus filhos, estes imigrantes tomaram a iniciativa de construir escolas japonesas, cuja principal finalidade era a manutenção da língua natal. O idioma era falado nas residências também, resultando em crianças sem conhecimento algum do português brasileiro, o que causava empecilhos quando estes chegavam às escolas brasileiras. (MUSSARELLI, 2013)

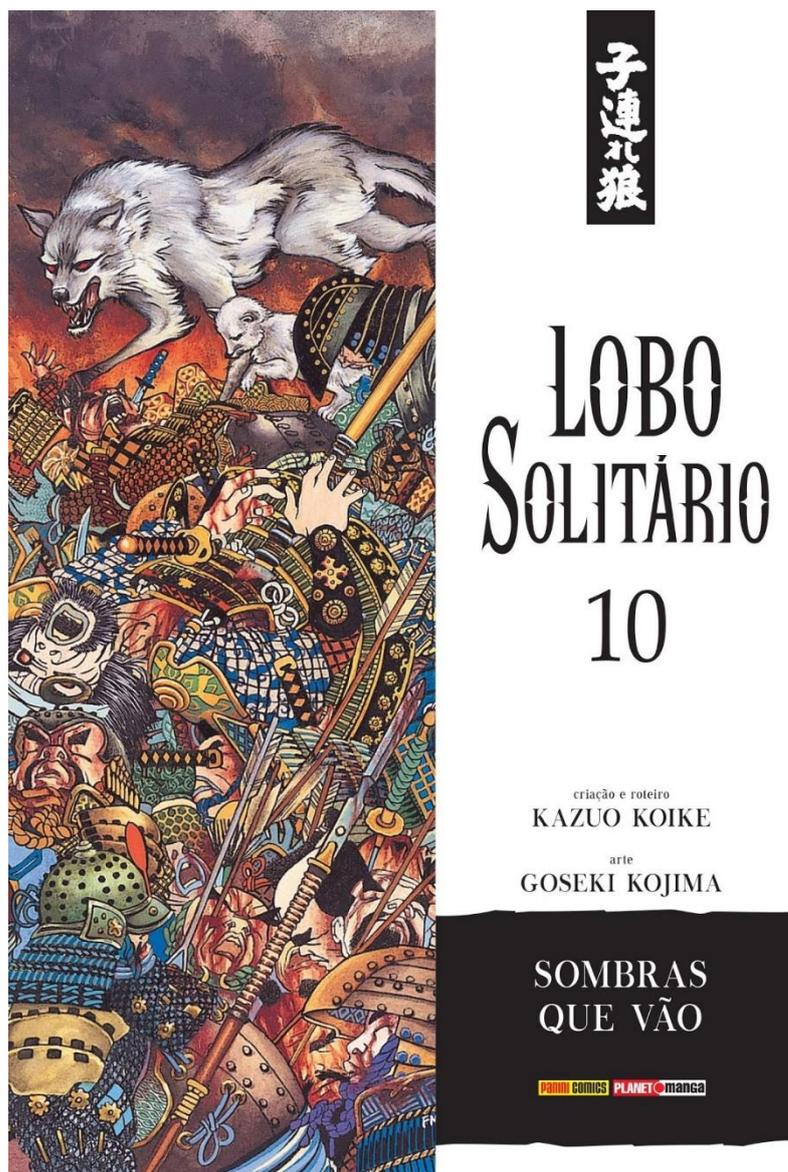
Como forma de manter suas raízes culturais, além das escolas japonesas, as crianças também tinham acesso a outros tipos de materiais e atividades para que o contato com o seu país de origem não fosse perdido. As crianças tinham acesso a livros, revistas em quadrinhos que chegavam diretamente do Japão, em especial as de cunho didático, como as *shogaku*, que atendiam a uma faixa etária dos 2 aos 12 anos. (LUYTEN, 2012)

De acordo com Mussarelli (2013) “Esta então seria a primeira onda de mangás no Brasil, aqueles vindos direto do Japão junto a imigrantes, mantendo seus formato e leitura originais, sem qualquer tratamento editorial brasileiro.”

Com o movimento, emergiram artistas nipo-brasileiros que iniciaram a produção de quadrinhos, no estilo mangá, em território brasileiro em meados da década de 60. Artistas como Cláudio Seto (1944-2008) e Minami Keize (1945-2009) são alguns exemplos de artistas que foram influenciados pelo estilo mangá dos japoneses. (RAMOS, 2018)

De acordo com a pesquisadora Ramos (2018), o primeiro contato oficial com os quadrinhos japoneses, no Brasil, ocorre com a publicação da obra de Koike Kazuo e Kojima Goseki *Lobo Solitário* (figura 23) em 1988 pela editora Cedibra. Destinada para o público adulto, *Lobo Solitário* foi a obra que permitiu um contingente de informações, um pouco mais generosa, mas não tanto, para o público brasileiro no tocante à cultura e filosofia samurai e os elementos históricos do Japão.

Figura – 23 Mangá Lobo Solitário, editora Panini



Fonte: <https://comicboom.com.br/loja/wp-content/uploads/2018/08/lobo-solitario-10.jpg>

De forma midiática, houve um momento em que o mangá ganhou uma maior repercussão com o público brasileiro. Ramos (2018) explica:

“Todavia, o boom da história em quadrinhos japonesas no Brasil ocorreu quando o público brasileiro tomou conhecimento do anime. Na década de 90, várias animações japonesas foram transmitidas na televisão brasileira, séries como Cavaleiros do Zodíaco, Shurato, Sailor Moon, Yuyu Hakusho, Street fighter e Dragon Ball o que ocasionou intensa popularidade do anime, acompanhada do desejo de ler o mangá dessas obras. Em resposta a esse novo nicho, as editoras brasileiras investiram em títulos de quadrinhos japoneses. (p. 19)

A editora Animangá no ano de 1998 trouxe para o Brasil o mangá infanto-juvenil *Ranma ½*, do autor *Takahashi Rumiko* (1957). A orientação de leitura ainda não seguia o padrão oriental, da direita para esquerda, e suas páginas eram espelhadas durante a sua tradução para se adequarem à leitura ocidental. Posteriormente, outros títulos também foram publicados da mesma maneira. No entanto, as editoras, logo observaram que esse método era demasiado oneroso de ser mantido, além de ser muito trabalhoso. Até que no ano 2000 as editoras JBC e Conrad publicam os mangás: *Samurai X* de Nobuhiro Watsuki (1970), *Dragon Ball* de Akira Toriyama (1955) e *Cavaleiros do Zodíaco* de Masami Kurumada (1953). (RAMOS, 2018). As publicações enfim seguiram o padrão oriental, e então passou-se a “reeducar” o leitor para a nova forma de ser ler quadrinho no Brasil. Os encadernados foram publicados em formato *tankobon*⁸. Mas nesse período e com menos frequência hoje em dia, também se publicava obras em formato *meio tanko*⁹.

A Panini, editora italiana, também entrou com um apoio na indústria de mangás no Brasil, principalmente no início dos anos 2000. As séries que eram licenciadas partiam de um notório sucesso que os títulos conseguiram com suas animações em algumas emissoras de TV aberta brasileiras, como Rede Globo, TV Bandeirantes, TV Manchete e também de sinal fechado, como exemplos, Cartoon Network e Locomotion (substituída pelo canal Animax).

Segundo Hirata (2012) outras editoras, dentre conhecidas e desconhecidas, percebendo o sucesso que algumas animações faziam, devido à veiculação em grandes emissoras de TV, também resolveram apostar na tendência e trouxeram alguns títulos de expressão do Japão, já na segunda metade de 2000.

Editoras de livros, como a Intrínseca, conhecida no Brasil pela série de vampiros *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer, a Novatec, especializada em livros técnicos, e a Campus Elsevier, conhecida pelos livros sobre o mundo dos negócios, trouxeram outros tipos de mangá, vendidos normalmente em livrarias e não em bancas de jornal. (p. 106)

O site BBM¹⁰(Biblioteca Brasileira de Mangás) em parceria ao site Guia dos Quadrinhos, fizeram um levantamento da quantidade de volumes e títulos de mangás no

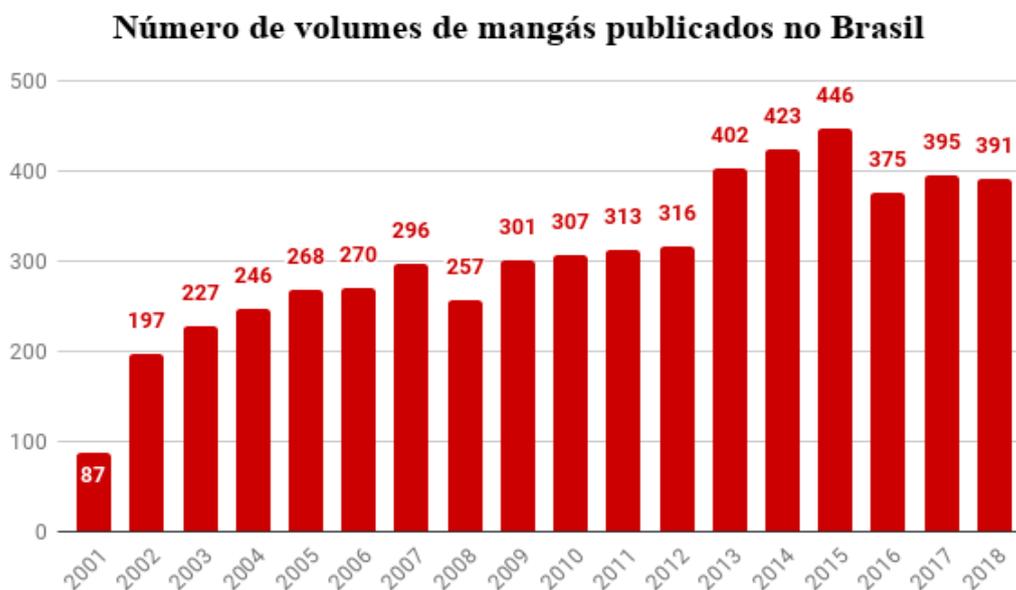
⁸ Formato editorial dos mangás encadernados vendidos no Japão. Geralmente um *tankobon* possui dez capítulos de uma obra.

⁹ em contrapartida, o *meio-tanko* abriga cerca de metade do conteúdo de um *tankobon* convencional

¹⁰ Disponível em: <https://blogbbm.com/2018/12/28/numero-de-volumes-de-mangas-publicados-no-brasil-em-2018-diminui-mas-fica-praticamente-estavel/>

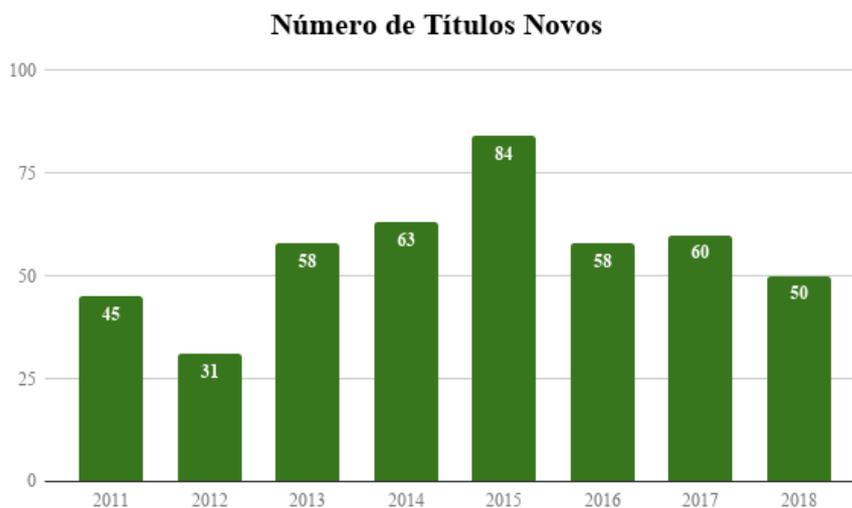
presente século. É possível notar um crescimento notável no número de volumes, desde o início do século XXI. De acordo com as pesquisas é possível notar também irregularidades nos últimos anos, principalmente no período entre 2015 e 2018, nos quais os números de títulos sofreram uma queda em publicações de 55 volumes. Essa irregularidade, mesmo que de maneira não muito acentuada, guardadas as devidas proporções, pode ser explicada pela crise econômica do país.

Figura – 24 : Número de volumes de mangás publicados no Brasil



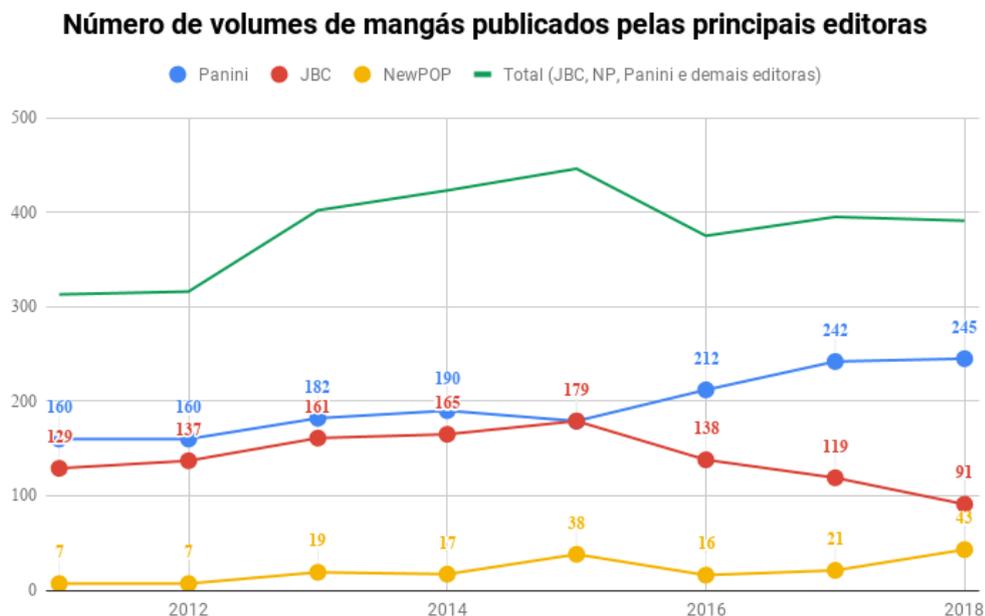
O ano de 2015 representou um marco em números de volumes que as editoras licenciaram no mercado brasileiro. O seguinte gráfico contempla em números a quantidade de novidades que as editoras brasileiras anunciaram. Os números aqui retratados não incluem apenas lançamentos de novos títulos, mas também a publicação de *light novels*, *databooks* e outras publicações impressas da área de cultura pop oriental.

Figura – 25 Número de títulos novos



Já o terceiro gráfico corresponde ao número total de publicações de volumes das principais editoras de mangás do país, JBC, Panini e New POP.

Figura – 26 - Número de volumes de mangás publicados pelas principais editoras do Brasil



Os números de títulos licenciados no Brasil são representativos e podem demonstrar um certo grau de importância para o mercado de mangás no Brasil, mas ainda é muito aquém do que os aficionados esperam. E como forma de conseguirem

acompanhar outras séries veiculadas no Japão, e que ainda não tiveram o devido destaque, grupos como os *scanlators* surgiram em todo o mundo. E no Brasil não foi diferente.

1.5 Considerações Sobre o Capítulo

Como foi visto, a história dos mangás no Japão é bem rica. Neste capítulo foi percebido a importância que esse produto das mídias de massa têm para o seu público, bem como todas as nuances históricas que fazem parte do universo dos mangás. Uma breve contextualização dos mangás no Brasil pôde ser abordada e que será mais discutida nos próximos capítulos, quando a participação dos fãs é discutida dentro dos meios de interação na internet, dada sua relevância nesse meio.

CAPÍTULO 2 - A INTERNET E A REVOLUÇÃO PARTICIPATIVA DOS FÃS DE MANGÁS

O capítulo busca uma reflexão teórica sobre como o ambiente virtual exerce uma influência cada vez mais perceptível nos setores de massa da sociedade compreendidos neste estudo, os fãs de mangás. E no tocante a esses grupos, conceitos de inteligência coletiva no ambiente de cibercultura será delimitador para uma compreensão mais profunda dos impactos da convergência nas práticas dos fãs de mangás em ambiente interativo, que será visto mais a frente, no capítulo sobre a convergência de mídias nas práticas dos *scanlators*.

2.1 Doujinshis

O mercado de mangás cresceu. Não só no Brasil, mas também em grande parte dos principais mercados econômicos no mundo. Por ter a maior contingência de japoneses fora do Japão, o Brasil tem grande participação na difusão da cultura japonesa. Mas o que de fato ajudou a promover as obras publicadas no Japão para o mundo foi a atividade dos fãs. Essa “força de trabalho” não oficial é quem conseguiu levar o mangá ao patamar no qual ele se encontra nos tempos atuais.

Se para o escritor norte-americano Lessig (2004) a utilização da tecnologia por parte dos fãs estabeleceu um novo vínculo de identidade entre eles e os seus produtos

afins, é possível observar esse fenômeno com um número relevante de amostras quando se trata dos fãs de mangás/animes e cultura oriental, porque muitas vezes eles não são somente fãs de quadrinhos japoneses, mas também incorporam para a sua vida aspectos éticos, morais e outros valores da cultura nipônica. É uma simbiose difícil de se dissociar.

Com os doujinshis, (figura 27) alguns grupos de fãs japoneses já estão acostumados a estarem presentes nas atividades “extra-oficiais” de uma obra publicada no Japão. De acordo com o escritor Barral (2000), o mercado doujinshi tem relativa categorização de marginalização no fandom, devido aos seus autores serem artistas amadores e colocarem dinheiro do próprio bolso nas obras em que se empenham. Mas antes de tudo, os doujinshis são por vezes considerados problemáticos pelo fato de muitas vezes se utilizarem de obras já conhecidas, adaptando o seu universo e personagens existentes em um outro contexto de narrativa, transmutando a história para um enredo diferente do roteiro original.

Figura – 27 *doujinshi*



Fonte: [https://www.picclickimg.com/00/s/NzQ0WUyNQ==/z/vIYAAOSwl~ZbLE6E/\\$/Doujinshi-Dragon-Ball-DBVS-Dream-match-Goku-black-1.jpg](https://www.picclickimg.com/00/s/NzQ0WUyNQ==/z/vIYAAOSwl~ZbLE6E/$/Doujinshi-Dragon-Ball-DBVS-Dream-match-Goku-black-1.jpg)

A despeito de ser considerado plágio, fãs de *doujinshis* estimam seu conteúdo e o mercado em certa medida os tolera porque suas consequências afetam de maneira positiva o cenário de mangás em última análise (ANDRADE, 2011).

Doujinshi também são quadrinhos, mas eles são como imitações de outros quadrinhos. Uma ética bastante clara governa o doujinshi. Doujinshi não é simplesmente uma cópia; o artista precisa fazer uma contribuição para a arte que ele copia, transformando-a de forma sutil ou significativa. Um gibi doujinshi pode então pegar um gibi de sucesso e desenvolver sua história de maneira diferente — com uma linha de história diferente. Ou então o gibi pode pegar personagem por personagem do mesmo jeito, mas mudando sua aparência levemente. Não existe fórmula para determinar o quão “diferente” é o doujinshi. (LESSIG, 2004, p. 25)

O mercado de *doujinshis* no Japão é vasto e possui até mesmo o seu próprio evento, o Comic Market, em que duas vezes por ano, desde o ano de 1975, no Parque de Exposições de Ariake, o salão é tomado por aproximadamente 34 mil desenhistas expositores e um número que chega a 450 mil visitantes. E a própria concessão legal a esse segmento permite que os próprios consumidores se motivem no dinamismo desse mercado (ANDRADE, 2011).

Lessig (2004) aponta que os *doujinshis* são parte importante no mercado de quadrinhos japoneses. Uma estimativa de muito mais de 30 mil “círculos” de aficionados pelas *fanfictions* desenvolvem o seu trabalho em solo japonês.

E como as práticas de *doujinshis* são alicerçadas por atividades de fãs, faz-se necessário compreender de que tipo de seguidores a indústria cultural dos quadrinhos japonesa é representada, e como esse fenômeno é compreendido em um ambiente participativo nos meios de comunicação da cibercultura.

2.2 O termo Otaku

Em diversos segmentos da cultura pop existem os seus correligionários que possuem características próprias, seja pelo seu jeito de se vestir, de se agruparem ou até mesmo na sua própria maneira de se expressar, em falas e gestos. Todas essas características podem ganhar contornos originais e de internalização próprias do indivíduo. Os fãs que - não de maneira geral, mas muito comumente - estabelecem essa

relação de um modo de viver próprio e característico para com a cultura nipônica, mas precisamente com os mangás/animes são conhecidos como *otakus*. (Figura 28)

Figura – 28 - otaku em evento de anime e mangá



Fonte: <https://agenciauva.net/2018/08/11/mangas-e-otakus-invasao-da-cultura-pop-japonesa-no-brasil/>

Segundo Barral (2000) no japonês tradicional, o termo *otaku* tinha uma semântica peculiar, e era referido como forma de respeito ao tratar com outro sujeito na interlocução. Era usado em segunda pessoa para se referir ao lar, basicamente ao significado de lar onde uma pessoa habita. Seu uso era comum na língua japonesa. Mas ainda de acordo com o autor, no ano de 1983 houve um artigo que foi publicado na revista *Mangá Buriko*, de nome *Otaku no Kenkyuu*, que fora escrito pelo ensaísta Akio Nakamori, e a partir de então o termo *otaku* foi utilizado para indicar um termo de um fenômeno emergente no Japão: o *otaku-zoku*, ou tribo otaku. Inicialmente eles se reuniam em Shinjuku, e logo depois migraram para Akihabara. Ambas as cidades localizadas em Tóquio.

Como uma melhor compreensão desse universo otaku, que ainda não é listado exclusivamente aqui como apenas do segmento quadrinhos/animações (mangá/anime) japonesas, Andrade (2011) descreve:

Os primeiros otaku surgiram no início da década de 1980. E podem ser descritos como aficionados, beirando a obsessão, de um tema qualquer. Via de regra, os otaku são jovens que vivem isolados, com hobbies exóticos, mantendo contatos virtuais com a realidade, interagindo apenas com outros que possuem comportamentos semelhantes, evitando aprofundar relações pessoais, tendendo à reclusão total, se mantendo em seus quartos (seu otaku), onde podem se dedicar ao objeto de idolatria, seja ele o futebol ou o videogame (p.26).

Como explica Barral (2000) em seu livro *Otaku – Filhos do Virtual* (2000), que também foi fonte de pesquisa do presente estudo, o jornalista francês apresenta o que poderiam ser os motivos do fenômeno otaku japonês. Segundo o autor essas características são oriundas de um sistema econômico japonês que estava em alta, no final do século XX, em prosperidade, o que ocasionou a fragilidade social em que muitos jovens se perceberam. Por não estarem acostumados a enfrentar as situações diárias da “sociedade industrial capitalista” muitos desses jovens se mantiveram reclusos em uma espécie de redoma que os impediram de desbravar novas possibilidades no ambiente externo, em sua vida adulta. Por isso muitos fãs se apegaram a comportamentos menos maduros.

Em 1989 um incidente chocante tratou de transformar o termo otaku em algo pejorativo para quem se percebia identificado com o termo, no Japão. Um homem chamado Tsutomu Miyazaki ¹¹foi condenado por tortura e morte de quatro meninas. Em seu apartamento foram encontrados inúmeros volumes de mangás e filmes de terror ultraviolentos. A mídia passou a tratar o termo otaku com base na crueldade desse acontecimento, e toda a sociedade foi instigada a pensar dessa maneira também.

Por causa do ocorrido muitos otakus começaram a ser perseguidos em pleno gesto de repúdio aos crimes que Miyazaki havia cometido, porém naquele momento endereçados às pessoas erradas. O termo então passou a ser deixado de lado pelos fãs que antes assumiram a nomenclatura, em claro sintoma da resignificação negativa que o termo ganhou. Segundo Andrade (2011) “o uso da palavra se tornou exclusivo de terceiros, geralmente em tom de brincadeira ou insulto.

¹¹ Disponível em:< <http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0..MUL603870-5602,00-ASSASSINO+DE+CRIANCAS+E+CANIBAL+E+EXECUTADO+NO+JAPAO.html?fbclid=IwAR1htQ0jP8rM6YFmjY0vpVCyg3RH5jhcnd5rZVqb2MlkEt5hvsnWo-MID9o> >

Acessado em: 22/11/2019

Se no Japão a palavra ganhou um novo significado, no ocidente ela serve apenas para reconhecimento de fãs da cultura pop nipônica. Em países como Estados Unidos, Brasil, França, onde o consumo de mangás recebe um forte reconhecimento de mercado, a pesquisadora Sato (2004) sustenta que os *otakus* são apenas considerados os aficionados “pela produção japonesa de revistas em quadrinhos e desenhos animados sem, contudo, demonstrar o desvio comportamental social dos *otaku* japoneses”.

2.3 A Web 2.0 e os valores de colaboração em rede

Como já explorado, os fãs constantemente querem estar mais próximos de suas obras favoritas. Para alimentar essa paixão eles criaram diversos mecanismos para levar seus ideais e pleitear por novas possibilidades. Estudos são feitos para melhor compreender esse novo fenômeno que surgiu, principalmente após o advento da internet, possibilitando uma maior relação entre fãs com suas obras e trabalhos prediletos. Segundo o professor Benkler (2006) no século XXI as pessoas conseguiram usufruir de vantagens que as novas tecnologias puderam proporcionar. Sejam elas como forma de arquivar informações, ressignificar sentidos midiáticos preexistentes ou mesmo como maneira de se relacionarem, como comunidade de fãs. O autor destaca que nada é mais significativo do que criar conteúdo e, através da web, poder compartilhar com outros usuários.

E para compreendermos melhor que tipo de revolução foi essa, precisamos dar destaque à inovação que possibilitou tudo isso. O advento da internet. Não vamos nos deter nos processos técnicos que levaram à criação desse instrumento, mas cabe o destaque do início da popularização da ferramenta, ainda na década de 1990, após décadas de muitos desenvolvimentos e melhorias.

Outro desafio que surgiu para esta nova forma de compreensão de informações era tornar mais célere o seu processo de conectividade, proporcionando ao usuário uma melhor experiência desse admirável mundo novo.

Aos poucos, os avanços tecnológicos tornaram possíveis paulatinas mudanças de realidade dos internautas e da web. O primeiro deixou de ser apenas um espectador passivo, segunda deixou de ser somente uma fonte de consulta sobre os mais diversos temas. Aos pouco surgiram mais e mais possibilidades de contribuição e interação entre usuários na construção e modificação da Internet (ANDRADE, 2011 p.37).

Com os avanços tecnológicos a internet saiu de cena em uma perspectiva 1.0, em que os seus usuários apenas eram recebedores de conteúdos, “passivos” no universo da informação. E ávidos por uma nova maneira de se relacionar com o ambiente cibernético, criaram então uma web 2.0 (O'REILLY, 2005) no qual as suas atribuições eram mais participativas, coletivas e construídas, de um novo modelo de “aldeia digital”. Com essa nova perspectiva da informação o trabalho mútuo de grandes corporações e usuários comuns se tornou viável, porém cada qual com o seu espaço e público destinatário.

Essa passagem de uma web 1.0 para uma 2.0 é um processo de uma série de desenvolvimentos mais democrática e participativa de cadeias de fenômenos que se iniciou na década de 1990, bem no seu início mais democrático e ainda é sentida principalmente em nosso tempo, com um maior acesso por parte de usuários avançados e também a grande massa. Essas transformações causam mudanças críticas no comportamento dos internautas, dos seus fãs e também consumidores (ANDRADE, 2011).

Andrade (2011) observa que esse comportamento de uma nova era de informações remotas, mas participativa por intermédio da internet:

Não se trata, portanto, do lançamento de um update no sistema da rede de computadores, de uma data específica e revolucionária, nem de uma nova forma de conexão entre os computadores. Na realidade, a transformação foi e continua sendo, muito mais sutil, gradual e dispersa. O nome dado é, portanto, uma forma unificada de identificar todas as pequenas mudanças que, quando unidas, dialogam entre si e transformam o paradigma comportamental no ambiente digital (p. 37).

Em 2004 surgiu a expressão WEB 2.0, sob o contexto de uma sessão de brainstorm pelo grupo *O'Reilly Media*. Nessa seção o grupo discutia uma criação de uma conferência que pudesse abordar o estado da internet pós-Bolha Pontocom, objeto de entendimento do que teria ocasionado o fechamento de algumas empresas em detrimento de outras, além do crescimento superavitário alavancados por alguns novos negócios (ANDRADE, 2011).

E segundo O'Reilly (2005) sete características poderiam diferenciar a WEB 2.0 desse momento pré-Bolha Pontocom¹², a saber:

- 1) incentivo à participação;
- 2) informação como riqueza;
- 3) Web como infraestrutura;
- 4) beta perpétuo;
- 5) simplicidade de programação;
- 6) softwares para diversos dispositivos; e
- 7) experiências ricas para os usuários.

O que se deve compreender primeiramente é que o termo não é o reconhecimento de uma nova internet, mas o uso dela de uma maneira mais interativa através de novos mecanismos tecnológicos que surgiram a partir dela. Ou seja a internet nunca deixou de ser internet, com a sua rede de comunicação que conecta computadores em todo mundo.

Somente a Web 2.0 permite o nível atual em que os usuários se reúnem para compartilhar conhecimento e habilidades, por isso é necessário defini-la e, portanto, a razão para a Internet representar um salto potencial nas capacidades e efeitos da participação dos usuários (ANDRADE, 2011).

Entre as grandes diferenças apontadas entre Web 1.0 e sua sucessora 2.0, reside o fato de que neste segundo estágio, a rede de computadores “se comporta como infraestrutura, ou plataforma, na criação e utilização de softwares – programas, aplicativos, métodos e linguagens de computador” (ANDRADE, 2011).

Se no que diz respeito ao uso dos computadores, antes era necessário o uso de softwares instalados no computador pessoal para se realizar atividades, como serviços, o que mudou foi a maneira como essa relação foi estabelecida, em clara alusão a uma revolução digital. Antes, como supracitado, uma relação de dependência de software, como bem de serviço, hoje, temos muitas dessas atividades sendo facilitadas em sua realização de maneira online, ao dispor de qualquer tipo de usuário. Essa nova

¹² Bolha especulativa caracterizada pelos altos índices na Nasdaq das ações de empresas baseadas na Internet. Após seu pico, no início de 2000, muitas empresas foram à falência. (ANDRADE, 2011)

perspectiva foi um salto na possibilidade de termos os trabalhos de fãs como os grupos de *scanlations*¹³, no qual essa pesquisa se concentrará mais adiante.

Na disposição anterior em que o software era apenas limitado ao uso como produto, era obrigatório o usuário possuir um computador com o devido suporte ao software, usado como a plataforma devida na construção de toda a infraestrutura necessária ao seu trabalho. E o sistema operacional tinha de ser o compatível e com espaço suficiente para o seu uso. De outra forma, o software como serviço necessita apenas de uma conexão via internet, em que a sua infraestrutura já se encontra estabelecida, podendo ser utilizada de qualquer aparelho, sem necessidade de uma burocracia maior (O'REILLY, 2005).

Para se ter um melhor exemplo da atividade, basta imaginarmos os diversos softwares de edição de imagens e de vídeos que temos disponíveis hoje. Se antes a necessidade de abrigar em computadores os tais produtos era a única forma de poder executar as funcionalidades de cada software, dispêndios em dinheiro eram praticamente inevitáveis e muitos dos produtos possuíam/possuem relativo valor de custos, podendo muitas vezes valer o mesmo ou um valor ainda maior do que o próprio hardware. Em contrapartida, com o uso da internet e suas conexões, muitos dos mesmos serviços que apenas os softwares eram capazes de realizar, foram se democratizando e ganhando mais “adeptos”, principalmente pelo seu caráter colaborativo, de linguagem aberta e conteúdo participativo.

Em relação ao seu uso feito de maneira aberta, Andrade (2011) aponta que o conceito “beta” é utilizado em muitos softwares que estão justamente em estado de desenvolvimento, sendo feitos diagnósticos que possibilitem melhorias para o melhor aproveitamento e uso para as pessoas. E quando esses serviços passam a ser realizados de forma aberta, colaborativa entre usuários, aspectos de melhorias são apontados e subtraídas falhas e então todos os envolvidos passam a agir como co-desenvolvedores, característica esta que elucida o caso da WEB 2.0.

Como a Internet é um emaranhado de pequenos pedaços de informações e serviços, fracamente unidos, mas disponíveis a todos, isso aumenta as possibilidades de combinações e utilizações não previstas pelos criadores dos softwares e informações. Portanto, o passo seguinte das empresas não é deixá-

¹³ O termo Scanlation é originado da junção da palavra scan com translation.

los mais complexos, é ter a habilidade de integrá-los e melhorá-los constantemente para não se tornarem obsoletos (ANDRADE, 2011 p.39).

Para O'Reilly (2005), o cruzamento entre dispositivos, programas, serviços informações e produtos tem um papel fundamental na imersão de experiências que agora os usuários podem ter e que antes era praticamente impossível. Os avanços tecnológicos possibilitaram esse fenômeno, que é capaz de transformar e estabelecer novos paradigmas.

A relação entre os diferentes usos da Internet como plataforma, a inteligência coletiva, o poder das informações, o beta perpétuo de softwares diversos, o acesso à Internet a partir de dispositivos diferentes e as experiências ricas ao usuário, combinados em níveis diversos de complexidade formam a Web 2.0. (ANDRADE, 2011)

Na seção que iremos abordar em seguida, conceitos de cibercultura, inteligência coletiva e a atuação dos agentes participativos dentro da discussão de uma internet mais acolhedora, de diferentes pontos de vista e convergidas em vários pensamentos construtivos na web, vai tomar a forma teórica que será chave para o entendimento dos trabalhos scanlators de que a pesquisa busca a compreensão.

2.4 A Cultura Participativa

Na Web 2.0 a participação de muitos agentes nos processos de criação, remodelagem e difusão de produtos com a capacidade de serem observados e editados por intermédio de softwares e da internet pôde ser sentida e melhor compreendida, afinal um novo mundo de possibilidades se iniciou. A integralização de conhecimentos e informações ganhou um novo e maior aliado na sua tarefa de dispersão do saber.

Segundo Jenkins (2008) a expressão cultura participativa faz contraste com as noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores sobre os meios de comunicação. Se no passado tratamos de consumidores e produtores de mídia em lados opostos de um mesmo espectro, agora o julgamos como participantes de um mesmo conjunto de regras, interagindo, mas que ainda não obtemos todas as respostas definitivas.

O cenário atual do consumo de produtos da cultura pop japonesa passa em grande parte pela cibercultura. O público não mais está “preso” ao que os canais de televisão exibem ou ao que as editoras publicam. Na internet, a liberdade de consumo é maior, cada um escolhe o que deseja e se, quiser, mais

do que escolher o que ler ou assistir, também pode fazer parte do processo de disponibilização desses conteúdos (CARLOS, 2009, p. 8).

Em um contexto de “comunidade virtual”, conceito que Lévy (1999) propõe, a comunidade virtual precisa ser construída através de afinidades de interesses, de conhecimento, de um projeto pensado de forma colaborativa, mesmo que esses trabalhos que se dispõem a realizar sejam feitos de maneira remota, sem a proximidade regional como facilitadora de trocas de experiências. O meio da internet, da cibercultura, fornece espaço para o diálogo possível e para trabalhos conjuntos em prol de um objetivo comum, de interesses comuns, nos quais grupos de scanlations podem ser um desses exemplos. E como na grande maioria dos trabalhos desses grupos, a disponibilização do conteúdo se dá de forma gratuita, sem custos para a obtenção de informação e conhecimento, o que os grupos colaborativos almejam é “(...) reputação de competência que é constituída a longo prazo na opinião pública da comunidade virtual” (LÉVY, 1999: 128).

A atuação das comunidades virtuais é responsável direta nas consequências que o mercado editorial ou outro segmento econômico dos meios de massa acusaram impacto. A atuação mais ativa dos fãs tem gerado uma série de desdobramentos e o ambiente virtual não somente tem sido espaço para discussão e organização plural de ideias, mas também um ambiente que notoriamente vem pautando as atuações do mercado.

A grande circulação de desenhos animados, *live-actions*¹⁴ e quadrinhos japoneses no Ocidente se deve em boa parte ao interesse de um público fã que se engaja para que isso aconteça. Olhando-se mais atentamente também se pode observar que o sucesso de séries nipônicas é concomitante com a disseminação da internet, meio propício para larga divulgação e apropriação desses conteúdos. Enfim, é possível perceber como o desenvolvimento da tecnologia e da mídia transforma os processos culturais e comunicacionais de uma sociedade (CARLOS, 2009, p. 10).

A participação de maneira mais presente, democrática, plural na internet se deu justamente pela maior facilidade de acesso pela interação entre os usuários. Além de tudo o que já foi exposto, é importante também o registro da diminuição dos preços dos computadores e as melhorias nas conexões via internet, fomentando assim o uso cada vez mais assíduo dos usuários (ANDRADE, 2011).

¹⁴ Séries de ação contendo atores humanos reais

Importante também frisar que apesar da internet se tornar um meio viável e mais acessível, ela não é uma ferramenta utilizada de uma maneira tão massificada quanto outros produtos eletrônicos que vieram antes dela e sustentaram a indústria em sua época, como é o caso da televisão. O rádio perdeu mais espaço e busca uma reinvenção a partir da massificação dos *podcasts*¹⁵, que geram conteúdo sob demanda e tem angariado mais ouvintes a cada ano.

A indústria da comunicação tem se transformado e experimentado novas alternativas. Novos modelos têm surgido e despertado interesse das massas. Segundo Lévy (1999, apud ANDRADE, 2011 p.41) a comunicação orquestrava-se de perspectiva unidirecional, (um-todos) já na internet surge a lógica multidirecional (todos-todos), mas que na verdade podemos considerar como muitos-muitos, já que nem todos os usuários possuem as habilidades ou razões necessárias para serem participantes em sua totalidade.

Do ponto de vista comercial, empresas e organizações incentivam à participação dos usuários por razões estritamente econômicas: a procura por menores custos possíveis e o estreitamento de vínculos entre prestadoras de serviços e consumidores. A multidão de indivíduos comuns com acesso aos softwares oferecidos na Internet representa grande potencial de mão de obra e conhecimento que de outra forma não estaria disponível para essas instituições, enquanto o sentimento de criação e participação cria um laço emocional com reflexo comercial (ANDRADE, 2011 p.41).

É desejo natural do ser humano o compartilhamento de conteúdos uns com os outros, a capacidade socialmente afetiva de que também dispomos e no mundo pré-digital, esse indivíduo comum estava separado dos seus semelhantes em escala geográfica, portanto incapaz de produzir e distribuir seus conteúdos, claro, para além de sua área geográfica. Com a inserção da Web e a capacidade de oferecer a infra-estrutura ideal para que os usuários possam compartilhar de seus materiais de maneira digital, de baixo custo, a internet consegue então absorver os conceitos de cultura participativa (ANDRADE, 2011).

O conceito de cultura participativa, que Henry Jenkins (2008) já descreve como um conjunto único de práticas organizacionais e comunicativas, faz clara oposição ao modelo de comunicação de massa tradicional, cujos produtores e consumidores de conteúdo dispõem de posições bem definidas e distantes um dos outros, ao passo que o

¹⁵ Programas de áudio ou vídeo sob demanda, encontrados na internet

advento da internet ofereceu uma resposta a isso e possibilitou um diálogo umbilical entre consumidores e produtores, ao passo que os dois puderam se estabelecer, “acessando uma plataforma que os permite criar e colaborar, fazendo deles também produtores” (ANDRADE, 2011 p.42).

Segundo a expressão de Pierre Lévy, “inteligência coletiva”, Jenkins (2008) entende que o termo é originado a partir do entendimento que o consumo tornou-se um processo coletivo. E que nenhum de nós sabe de todas as coisas, mas que se juntarmos as peças, cada um com sua competência, sabendo uma coisa de cada, podemos juntar recursos e unir habilidades heterogêneas.

Com as características muito bem delimitadas do que se trata a internet como ambiente de interação e construção de práticas conjuntas, Andrade (2011) escreve:

“Participativa” é, portanto, a melhor forma para caracterizar a Web 2.0, pois este é o único ambiente em que os usuários são capazes de agir em conjunto diretamente na criação e transformação do conteúdo e disponibilizá-lo para milhões de outras pessoas de forma simples e pouco onerosa (p.42).

Três importantes elementos da cultura participativa da internet são mencionados na obra de Benkler (2006), são estes: a disponibilidade, a colaboração e as intenções. Para compreensão, se algo está na internet, a informação já está disponível para qualquer pessoa que tenha acesso à rede, usufruir do serviço. A cultura participativa, como o nome já induz, requer esforços compartilhados entre os seus usuários. E a colaboração entre os usuários responde por uma nova cultura de informação, porque as motivações que gerem essas atividades cooperativas, cada vez mais encontram respaldo econômica, social e academicamente (BENKLER, 2006, apud ANDRADE, 2011, p.42).

Neste capítulo foi possível uma compreensão detalhada de assuntos teóricos da participação de fãs em uma atividade compartilhada. A internet como parte chave desse processo foi analisada sob a ótica contemplativa e também ativa dessa mudança de paradigmas. No capítulo seguinte será abordado de uma maneira mais completa os trabalhos dos *scanlators* e sua relação com a convergência de mídias.

CAPÍTULO 3 - IMPORTÂNCIA DA ATIVIDADE SCANLATION

Explorada a parte teórica de interação participativa de grupos de fãs em um ambiente de web 2.0, agora as forças se voltam para a relação e os impactos que as práticas de interação assumiram na questão que envolve os grupos de *scanlation*.

3.1 Contexto do mercado de mangás no Brasil

Com a crescente democratização do acesso à internet e o número cada vez maior de usuários em rede, como anteriormente já descrito, impulsionou comunidades de fãs da cultura oriental de quadrinhos a organizar-se em pequenos grupos, a fim de, por meios próprios, trabalhar com os materiais prediletos de cada grupo e assim disponibilizar seus trabalhos em rede, para que outros fãs também pudessem ser capazes de conferir as atividades. E assim se configurou, à princípio os grupos de scanlations de mangás. Antes de tudo, um trabalho sustentado pela cultura participativa e que só foi possível pela convergência das mídias.

Sobre a questão, a pesquisadora Hirata (2012) comenta:

O site *Inside Scanlation*¹⁶, que apresenta o histórico dessa prática midiática entre os grupos norte-americanos, cita que o surgimento do scanlation e sua disseminação entre fãs do mundo todo acompanharam a tendência da prática do fansubbing – atividade equivalente à tradução de mangás, porém relacionada ao conteúdo audiovisual, seja de material japonês ou não – que teria começado na década de 1970, na época do surgimento dos videocassetes e das fitas VHS, recursos que permitiram maior intervenção por parte dos fãs nas séries televisivas japonesas. Tanto o fansubbing quanto o scanlation supostamente tiveram início entre grupos norte-americanos de fãs de ficção científica, que posteriormente formaram clubes voltados apenas para apreciação de produtos da cultura pop japonesa (HIRATA, 2012 p.59).

Seguindo a linha dos primeiros trabalhos de scans de que se tem conhecimento, e mesmo que concebido de uma maneira diferente do que temos conhecimento nos dias de hoje, Hirata (2012) nos remonta ao episódio em que uma das primeiras traduções de mangás realizadas por fãs, antes mesmo da popularização da internet que é datada do ano de 1977. Na época o clube estadunidense *Dadakai*, formado por Jared Cook, Frederik Schodt, Midori Ueda e Shinji Sakamoto, fizeram a tradução do mangá *Hi no Tori*, aclamada obra de Osamu Tezuka, compiladas em 12 volumes.

¹⁶ Inside Scanlation. Disponível em: < <http://www.insidescanlation.com> >

A obra de Tezuka passou muito tempo sem receber uma tradução oficial, em língua inglesa, até que fosse lançada no mercado norte-americano sob o nome *Phoenix*, entre os anos de 2002 e 2005, pela editora mundialmente conhecida e grande “patrona” do mercado de mangás nos Estados Unidos, *Viz Comics*. O detalhe que mais chama atenção nesse caso é que a editora utilizou a tradução da Dadakai de forma integral (HIRATA, 2012).

Como ferramenta básica das primeiras iniciativas dos fãs em traduzir os mangás através dos computadores, estes utilizaram o *MS Paint*, uma ferramenta básica de desenho, disponível nos computadores com arquitetura Windows, em meados de 1984, o que hoje seria um descendente do *Paint*, mas que a própria Microsoft deixou de lado. De acordo com Hirata (2012) as falas e demais textos traduzidos ficavam inseridos nos topos das páginas, ou mesmo transformados em roteiros escritos no bloco de notas.

Entre os primeiros títulos traduzidos estavam *Ranma ½* e *Kimagure Orange Road*, de Rumiko Takahashi, traduzidos pelos grupos *Ranma ½ Project* e *KOR Project*, e *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, tocado pelo *Dragon Ball Project*. Embora fossem voltados para títulos diferentes, os projetos eram todos tocados pelos mesmos fãs (HIRATA, 2012 p.60).

Realizados os trabalhos, os grupos de scans agora precisavam administrar o conteúdo em locais da internet. E o surgimento de sites de hospedagem gratuitos foi preponderante no crescimento desses trabalhos, uma vez que todo o conteúdo era armazenado nesses locais da rede. Sites como *Geocities*, do *Yahoo!*, lançado no ano de 1994 e finalizado em 2009 e o *Angelfire*, lançado em 1996 e disponível até hoje, ajudariam esses grupos de fãs tradutores a manejar melhor as ferramentas e utilizarem os ciberespaços na formação de novos e fortalecendo os grupos.

Tatiana Hirata (2012) também disserta que:

A divulgação dos projetos e dos mangás traduzidos eram feitos através dos chamados *webrings* ou dos diretórios, reuniões de links para páginas com assuntos semelhantes. Um dos sites requisitados para obter informações sobre as séries era o *Anime Web Turnpike*¹⁷, ou *Anipike*, conhecido diretório em inglês com vários links relacionados a animes, mangás, empresas e estúdios, fansites, entre outros. Este site está disponível até hoje e mantém, para os mais saudosistas, uma versão “clássica” de sua página, com o mesmo layout

¹⁷ *Anime Web Turnpike*. Disponível em: < <http://www.anipike.com> >
Acessado em: 26/11/2019

utilizado entre o final da década de 1990 e o começo dos anos 2000 (HIRATA, 2012).

O mangá é um produto criado para o seu público local, o que significa que foi pensado para atender uma demanda cultural das pessoas do Japão (ANDRADE, 2011). Seu intuito não era de exportação, mas sempre fez parte de um processo de arraigamento da cultura nipônica como orgulho de um povo, apesar de ter sido influenciado principalmente pelos quadrinhos norte-americanos e europeus, como já foi tratado anteriormente nesta pesquisa, conforme seção inicial do primeiro capítulo.

Como exemplo factível de uma ideia cultural interna, podendo não ser integralmente compreendida por um público exterior, Andrade (2011) exemplifica na ideia de que, uma novela brasileira que está cheia de referências nacionais e conseqüentemente, culturais, é própria para o consumo interno, dos respectivos brasileiros. Dessa maneira é difícil a sua exportação, justamente pela difícil assimilação desses produtos na compreensão do público estrangeiro. Os mangás foram concebidos dessa mesma forma, apesar de enfrentar uma massiva atividade de internacionalização, desde a década de 1980. O mercado em que os mangás foi gerado seria para atender tão e somente o mercado interno (LUYTEN, 2000).

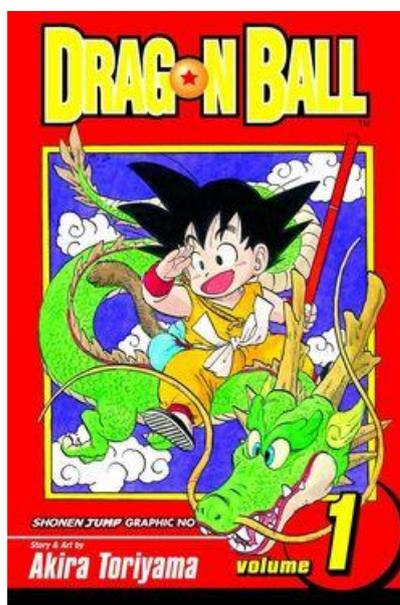
Segundo componentes culturais, sociais-estruturais internos japoneses, que podem dificultar a compreensão total ou parcial de algumas nuances do estilo de vida tradicional, e do comportamento japonês, contidos em boa parte das obras de mangás, é possível explicar a relativa demora com que os produtos culturais nipônicos tenham chegado ao restante do globo. Principalmente no ocidente.

No início das publicações em solo brasileiro, entre o final dos anos 1980 e início dos anos 1990, as editoras optaram por trazer apenas títulos que já tivessem certa notoriedade nas emissoras de TV por conta de seus animês. Era uma estratégia inteligente, visto que o mercado no Brasil ainda se encontrava em estado embrionário e era necessário uma observação do seu mercado em potencial. Em relação ao Japão essa relação de observar a recepção do anime para um eventual sublicenciamento se dá totalmente ao inverso do que é praticado pelos nipônicos. Guardadas as devidas proporções culturais, no Japão uma história de mangá só se torna animê com reconhecido sucesso ante à audiência e à crítica. Imaginamos que o mangá é um enredo de um livro que, após

conquistar fãs por onde a história chega, cineastas decidem dar um reconhecimento em longa ou curta-metragem nos cinemas. A dinâmica é semelhante.

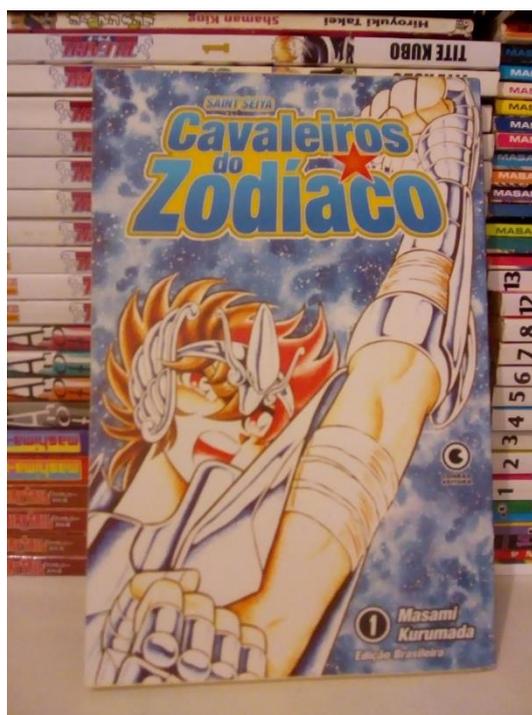
Alguns títulos de animês que fizeram sucesso na TV aberta brasileira, como *Dragon Ball* (1986) (figura 29) de Akira Toriyama e *Cavaleiros do Zodíaco* (1986) (figura 30) de Masami Kurumada, são alguns exemplos de uma posterior publicação de suas obras em formato de mangá no Brasil. Com a decisão de trazer esses títulos, começou uma nova onda de licenciamento de outras obras ao Brasil, e a cultura de ler quadrinhos “ao contrário” foi se propagando dentro do território nacional (MUSSARELLI, 2013).

Figura - 29 mangá Dragon Ball



Fonte: <https://vignette.wikia.nocookie.net/dragonball/images/0/0d/DBallv1.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/250?cb=20130827010347&path-prefix=pt-br>

Figura - 30 mangá Cavaleiros do Zodíaco. Versão Conrad



Fonte: https://static.wixstatic.com/media/6cee1f_eedfe599ea704486bdbd9a49718a7c1f~mv2_d_2448_3264_s_4_2.jpg/v1/fill/w_996,h_1330,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01/6cee1f_eedfe599ea704486bdbd9a49718a7c1f~mv2_d_2448_3264_s_4_2.jpg

Com a cultura dos “quadrinhos japoneses” mais espaço foi-se criando e algumas editoras de mangás se especializaram ainda mais no tema. Formatos cada vez mais semelhantes ao japonês foram introduzidos nas versões brasileiras e o público aos poucos se acostumou com a leitura da direita para esquerda. Dessa maneira surgiu a ideia de ter uma edição da Turma da Mônica em formato de mangá (Turma da Mônica Jovem) (figura 31). As histórias e personagens criados por Maurício de Sousa¹⁸ foram recebidos de uma forma muito satisfatória e isso se reflete nos números de vendas, uma vez que as quatro primeiras edições juntas somaram um total de 1,5 milhões de exemplares vendidos¹⁹(MUSSARELLI, 2013).

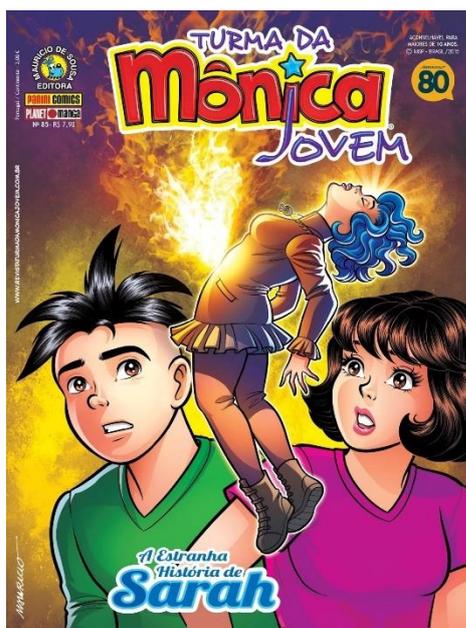
¹⁸ Maurício de Sousa (1935) é um cartunista e empresário brasileiro. Criou a "Turma da Mônica", e vários outros personagens de história em quadrinhos.

Disponível em: < https://www.ebiografia.com/mauricio_de_sousa/ >

Acessado em: 23/12/2019

¹⁹ Vendas Turma da Mônica. Disponível em: < <http://www.bemparana.com.br/noticia/96080/turma-da-monica-jovem-bate-recorde-de-vendas> > Acessado em: 23/12/19

Figura – 31 Capa Turma da Mônica Jovem. Panini Comics



Fonte: [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-19vlf2uHIRQ/VdZyU_w7nII/AAAAAAAAAxk/D9m3BjEcpWM/s1600/TMJ85.jpg)

[19vlf2uHIRQ/VdZyU_w7nII/AAAAAAAAAxk/D9m3BjEcpWM/s1600/TMJ85.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-19vlf2uHIRQ/VdZyU_w7nII/AAAAAAAAAxk/D9m3BjEcpWM/s1600/TMJ85.jpg)

Em relação a todo o aporte de títulos que o Japão dispõe em seu acervo, poucas centenas de mangás de fato são exportados, e essa internacionalização, em certa medida, é minimamente comprometida (LUYTEN, 2000). Por aqui no Brasil, as duas maiores editoras de mangás, JBC e Panini, trabalham com mangás desde 2001 e 2002 respectivamente. A JBC ao total, computou mais de 160 títulos diferentes²⁰ desde 2001, entre mangás, *databooks*, e *light novels* publicados no Brasil, em contrapartida a Panini trabalhou com um total de 205 títulos novos, salientando também que este número se refere a mangás, *databooks* e *light novels*. Números que retratam um período limitado até o mês de setembro de 2019²¹.

Os números de obras licenciadas no Brasil poderiam ser ainda maiores, porém as editoras nacionais repensam o custo-benefício e na dificuldade em manter tradutores e editores de conteúdos (ANDRADE, 2011). Não são raras as notícias de que livrarias físicas estão sendo fechadas, e pedindo recuperação judicial, como é o caso da Livraria

²⁰ Vendas JBC. Disponível em: < <https://editorajbc.com.br/nossos-produtos/mangas/>>

²¹ disponível em:< <https://blogbbm.com/editora/panini/catalogo-da-editora-panini/>>

Cultura, no final do primeiro semestre do ano de 2019, acarretando também em inúmeros problemas trabalhistas de ex-funcionários.²²

Com base nessa forte crise, as editoras têm apostado em alguns poucos títulos que comprovadamente tenham feito sucesso no Japão e cuja margem de erro em uma importação tende a ser consideravelmente baixo.

Sobre as transformações que as práticas de fãs assumiram, Andrade destaca:

Porém, não satisfeitos com a pequena variedade disponível, os otaku, com as ferramentas necessárias acessíveis, iniciaram suas atividades primeiramente com os animês, através do fandubbing – a dublagem feita por fãs. Mais tarde, com a democratização das ferramentas de produção e distribuição, tem sido possível, também, expandir tais atividades aos mangás, através do scanlating – a tradução feita por fãs. Logo após o lançamento de um capítulo de mangá no Japão, leva-se apenas alguns dias para que estes tornem-se disponíveis online devido aos esforços destes grupos, em vez da significativa demora da tradução oficial (ANDRADE, 2011).

Existe uma certa dificuldade em encontrar mais informações estatísticas acerca da atividade de scanlations, justamente por essa “marginalização” que ronda a atividade desses grupos. Devido a autonomia da prática e também o modo “irregular”, “fora da lei” com que os trabalhos são concebidos, o acesso a informações oficiais está de algum modo restrito (ANDRADE, 2011).

Outro ponto que costumeiramente é discutido no fandom, são os recorrentes “cortes” que as publicações licenciadas no Brasil recebem. Existe uma certa censura no conteúdo final que chega às bancas devido ao fato de que no ocidente as publicações de mangás *shonen*, como por exemplo, *Naruto*, *One Piece* e demais, são tratados para o público infanto-juvenil, prioritariamente. Então em muitos casos a tradução diverge com a sua real semântica do original japonês. Essa mesma coibição não existe em materiais de scanlations, um dos fatos que podem ser considerados positivos pela grande parcela dos fãs.

Explicado o contexto ao qual os mangás chegaram ao Brasil, muito pelo sucesso da versão animada de algumas obras provenientes do Japão, a próxima seção tecerá

²² Recuperação judicial da Livraria Cultura. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/04/13/credores-aprovam-plano-de-recuperacao-judicial-da-livraria-cultura.ghtml>>

Acessado em: 24/12/2019

argumentos sobre os tipos de formatos editoriais encontrados no Brasil, bem como pontos da estrutura interna dos volumes encadernados.

3.2 Formato dos mangás no Brasil

Apesar dos constantes esforços das editoras brasileiras em ter o seu formato o mais verossímil possível em relação às publicações do oriente, algumas questões de ordem editoriais podem fazer com que alguns itens das edições nacionais divirjam das publicações importadas. Mas não necessariamente este fenômeno incida em uma anomalia editorial (MUSSARELLI, 2013).

Um dos exemplos que merecem destaque é referente ao formato original dos mangás. Existia uma preocupação acerca da aceitação dos consumidores brasileiros no que diz respeito à forma com que os mangás eram lidos no Japão e se esse formato vingaria no Brasil. Por isso após uma tentativa em primeiro momento de espelhar as páginas dos mangás japoneses para que o formato de leitura se assemelhasse à leitura ocidental, ou seja da esquerda para a direita, as editoras largaram mão dessa estratégia. O motivo reside no oneroso trabalho que esse formato demandava, e assim, foram trabalhando na educação do leitor para que estes pudessem também ler na forma original da cultura oriental (MUSSARELLI, 2018).

Outro aspecto importante é que o formato e tamanho dos mangás publicados no Brasil são parecidos com os encadernados (*tankohons* ou *tankobons*²³) do Japão. Mussarelli explica que “As primeiras edições tinham em média metade do número de páginas da edição original japonesa, sendo o motivo principal desse formato a adequação à condição econômica dos leitores nacionais.” (MUSSARELLI, 2013, p.76)

Em contrapartida a divisão dos conteúdos das obras pela metade era de certa maneira vantajosa para as editoras, visto que os prolongamentos dessas edições poderiam gerar maiores quantidades de dinheiro advindos do seu consumo. No entanto, essa forma de publicação convencionalizada “meio-tanko²⁴” não encontra mais adeptos no Brasil e o mercado não mais a vê com bons olhos. Salvo os casos de publicações ainda em

²³ Formato editorial dos mangás encadernados vendidos no Japão. Geralmente um *tankobon* possui dez capítulos de uma obra.

²⁴ Nome dado a um volume de mangá que corresponde à metade de páginas de seu original publicado no Japão

andamento sob o formato, nenhum outro título está sendo trabalhado dessa maneira (MUSSARELLI, 2013).

As onomatopeias (figura 32) são elementos textuais marcantes em obras de mangás. São comuns as vezes em que esses elementos são adicionados na narrativa da história, refletindo uma ambientação mais realística da cena ilustrada. Mesmo nas edições brasileiras as onomatopeias geralmente são apresentadas no original japonês. Por esse motivo, legendas informativas são adicionadas embaixo dos quadrinhos para uma melhor compreensão do leitor.

Figura – 32 onomatopeias em uma página de mangá



Fonte: <https://quadrinheiros.files.wordpress.com/2017/09/page74.jpg>

Na questão das traduções e adaptações, as maiores dificuldades são apresentadas na diferença entre a gramática japonesa e a portuguesa, assim transliterações são requeridas. E em publicações de mangás trazidos ao Brasil, algumas expressões não recebem nenhuma adaptação suas traduções são realizadas de maneira literal. Para

compensar o leitor no entendimento, as editoras inserem notas de rodapé com a explicação do uso do termo.

Outro ponto a se destacar é a escrita romaji. Mussarelli (2013) argumenta dessa maneira:

Por tratar-se de uma publicação de origem japonesa, a tradução e adaptação para o português encontram termos sem par na língua portuguesa, ou seja, sem possibilidade de tradução. Algumas vezes é necessário manter a palavra em sua língua materna para manter a imersão do leitor. (p.84)

A escrita em romaji nada mais é que a escrita ocidental na tentativa de referenciar palavras do alfabeto japonês. Dessa forma, pessoas que não possuem o entendimento do sistema de escrita em japonês podem se sentir incluídas na leitura do material romanizado para o alfabeto ocidental.

3.3 O trabalho dos grupos de scanlations

O trabalho de scanlations é feito de maneira colaborativa, utilizando computadores, aos quais os usuários e fãs mediam seus trabalhos e estabelecem diálogos para supervisionarem o trabalho que cada componente do grupo está executando. Com as novas maneiras de trocas de mensagens e de conteúdos na internet, a forma como o material de trabalho é distribuído entre os participantes do grupo pode ser feita de várias formas. Por e-mail, por aplicativos de trocas de mensagens, ou mesmo de um dispositivo de armazenamento de dados, como pen drives. De acordo com que cada componente do grupo recebe o material em que vai trabalhar, as divisões de tarefa são feitas.

O trabalho começa com a aquisição da revista original em que o capítulo do mangá que será trabalhado é publicado. No Japão existem algumas revistas como Weekly Shonen Jump (figura 33), Weekly Shonen Magazine (figura 34), dentre outras. Suas periodicidades vão desde as publicações semanais e até mensais, de acordo com a linha editorial da revista. Conseguida a revista o grupo precisa então desmontar toda a estrutura de páginas da revista para conseguir extrair apenas os capítulos de seu interesse. Diferentemente dos volumes encadernados de um mangá comum, as revistas semanais de mangás produzem o seu material acoplando todas as páginas semanais de cada autor. Então,

se um grupo de scanlation está trabalhando em todos os títulos daquela revista em particular, seu trabalho será o desmonte de todas as páginas em que os capítulos estão inseridos.

O passo seguinte é a digitalização de página por página do capítulo em que a série está contida. Importante observar que no Brasil não existe a venda das revistas onde são lançados primeiramente os capítulos das séries japonesas. Sendo então necessária a espera, por parte dos grupos, que esses conteúdos de página por página sejam transmitidos em imagens RAW²⁵ (figura 35), e estejam disponíveis na internet.

Figura – 33 Capa da revista *Shonen Jump*



Fonte: <https://i1.wp.com/quadroquadro.com.br/wpcontent/uploads/2019/05/shonen-jump-cover.jpg?resize=463%2C660&ssl=1>

²⁵ Raw ou formato cru, é uma denominação genérica de formatos de arquivos de imagens digitais que contém a totalidade dos dados da imagem tal como captada pelo sensor da câmera fotográfica.

Figura – 34 Capa da revista *Shonen Magazine*

Fonte: <http://images2.imagebam.com/6b/7d/cd/7e0d0e1097766304.jpg>

Figura - 35 imagem em RAW do mangá *One Piece*.



Fonte: <https://sotaku.com/wpcontent/uploads/2018/06/%E3%83%AF%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%BC%E3%82%B9-909-spoiler-update-one-piece-chapter-909-raw-scans-update.jpg>

Com o material disponível é possível que os participantes dos grupos trabalhem em cada função pré-estabelecida dentro de cada grupo. Agora é possível traduzir todos os textos dos balões e editar as imagens das páginas²⁶. Nesse ritmo é importante também que os caracteres, após serem traduzidos do japonês para a língua materna dos grupos, estejam alinhados de maneira correta nos balões de diálogos, para um melhor aproveitamento de cada componente da página. Feitas todas as edições e aprimoramentos, o passo seguinte é publicar o material no site do grupo do scanlator, ou mesmo em sites que hospedam uma grande variedade de títulos na web.

²⁶ como o arquivo é angariado após escaneamento de páginas de revistas que utilizam papel jornal em sua composição, a legibilidade dos conteúdos é afetada, portanto é de extrema importância que as imagens sejam clareadas e recebam sombreamento adequado em locais estratégicos da página, para melhor nitidez do material.

Sobre o tema, a autora Renata Silva explica:

(...) Com tamanho e diversidade suficientes, a comunidade de fãs atua como um time de profissionais que conhece o público para o qual produzem. Essa comunidade é organizada de forma flexível e permite a fluidez de participação. Não apenas os usuários passam de produtores a consumidores o tempo todo, mas participam o quanto estiverem aptos, dependendo de habilidades, tempo, desejo, interesse e conhecimento. (SILVA, 2009, p.15).

Os grupos recebem o nome *scanlator* pela junção das palavras inglesas “scan” e “translator”, na acepção da palavra, são tradutores de scans. De acordo com Andrade (2011) no Brasil alguns grupos de scanlations adotam o nome de “*scantrad*”, que se trata de uma adaptação do sentido para o português.

3.3.1 Scanlations no Brasil

Conforme Hirata (2012) poucas são as informações sobre as práticas do *scanlation* no cenário brasileiro de mangás que esteja disponível na internet. Pelo menos não da mesma maneira como os *scanlators* de língua inglesa fizeram. De acordo com a autora, um site colocado na web, sob o nome de *Inside Scanlation*²⁷ é especializado na questão histórica e no acompanhamento do desenvolvimento dos grupos que percorrem o caminho das atividades de *scanlation* dos Estados Unidos. Em contrapartida há poucas referências sobre sites brasileiros que trilham por esse caminho, junto de um acompanhamento de grupos de *scanlation* no Brasil. As informações disponíveis podem ser encontradas em revistas do final dos anos 1990 e no início dos anos 2000, momento este que a internet ainda era um campo árido para os fãs de cultura oriental.

3.4 Direitos Autorais e Cultura Livre

Juntamente à prática do *scanlation*, questões de ordem legal implicam essa atividade. Em relação aos *doujinshis*, como já foi tratado em outro momento nesta pesquisa, existe uma “legalidade” a respeito das atividades no Japão, mesmo que de forma velada (LESSIG, 2004). Sob o ponto de vista mais ferrenho e inflexível, os artistas que trabalham com *doujinshi* são vistos de maneira marginalizada e ilegal, no entanto o mercado quando observa o consumo dos mesmos mangás em cujos desenhos os artistas

²⁷ Site inside scanlation. Disponível em: < <https://www.insidescanlation.com/> >
Acessado em: 26/11/2019

se baseiam, percebem que é exatamente porque existe a prática dos fãs, e *doujinshis* que a economia pode ser sustentada e gozar de bons índices de vendas.

O advogado e professor, Lessig (2004), aponta que o mercado *doujinshi* é autorizado a existir. Mesmo que no papel as diretrizes da lei sob *copyrights* no Japão sejam iguais às que encontramos nos Estados Unidos, que fazem com que o trabalho seja ilegal. As obras segundo o autor, possui óbvio caráter de “obras derivativas” e, de fato, segundo a lei, as obras *doujinshis* se apropriam de obras de mangás famosas, já conhecidas e patenteadas, e, apesar de desenvolverem enredos e ambientações diferentes da original, na prática são atividades ilícitas.

Ainda assim o mercado de *doujinshi* no Japão resiste e é muito valioso economicamente. E o que Lessig (2004) nos conta é que, de acordo com as suas pesquisas, é exatamente por causa desse tipo de “mercado colaborativo” que os mangás possuem boa aceitação e se reinventam.

Sobre esse ponto, Lessig (2004) comenta:

Como o desenhista de quadrinhos americano Judd Winick me disse, “O começo dos quadrinhos nos Estados Unidos foram muito parecidos com o que está acontecendo atualmente no Japão. (. . .) Os quadrinhos americanos nasciam da cópia uns dos outros. (. . .) Era assim que [os artistas] aprendem a desenhar — indo a lojas de quadrinhos e não os desenhando, mas olhando eles e os copiando” e criando a partir deles. (p.25-26)

Explicando mais o assunto, a lei no Japão para o *doujinshi* é mais suavizada. E segundo algumas pessoas é exatamente por não existirem censuras inconsequentes a este trabalho que o mercado de mangás prospera. (LESSIG, 2004)

O professor de legislação da Temple University Salil Mehra, por exemplo, postula que o mercado de manga aceita essas violações técnicas porque elas obrigam o mercado de mangá a ser mais vibrante e produtivo. Todos sairiam perdendo se o *doujinshi* fosse proibido, portanto a lei não proíbe o *doujinshi*. (LESSIG, 2004)

No entanto, se utilizando ainda dos argumentos de Lessig (2004) na sua obra *Cultura Livre*, os mangás representam cerca de 40% de todas as publicações do Japão. E 30% da renda com publicações tem origem na venda dos quadrinhos. São números que revelam a paixão que os japoneses nutrem pelas histórias.

O autor de *Cultura Livre* faz questão de desmistificar o rótulo que recai no indivíduo que formalmente é reconhecido por ser um “criador”. Segundo Lessig os ditos criadores estão em constante construção em cima da criatividade daqueles que vieram antes. E mais, geralmente essa construção acontece ignorando o reconhecimento ou compensação do criador original. O autor ainda trata essa forma de criação “usurpando” uma ideia prévia e posteriormente modificada como uma forma de criatividade “Walt Disneyana”.

Segundo Lessig (2004):

Culturas livres são culturas que deixam uma grande parcela de si aberta para outros poderem trabalhar em cima; conteúdo controlado, ou que exige permissão, representa muito menos da cultura. A nossa cultura era uma cultura livre, mas está ficando cada vez menos livre (LESSIG, 2004).

Sem dúvidas existe a pirataria de *copyrights*, e é errado contestar essa premissa. As consequências mais graves partem do ponto de que exista a ideia de obtenção de lucro com material criado por outra pessoa. Segundo Lessig (2004), não existe justificativa para a pirataria sob os efeitos de contexto comercial, e ninguém deveria ser permissivo e tratá-la de maneira relativizada. Porém, o que o autor deixa claro é a sua contradição com materiais que explicitamente tiram vantagens econômicas, como usurpação do material original de seu criador. Nesse tocante, segundo o autor, a lei deveria coibir esse tipo de ação.

Em relação ainda à pirataria, com o advento da internet, um tipo de “uso” está diretamente conectado com as práticas cibernéticas. E mesmo que esse tipo de uso possa ser comumente associado também a práticas ilegais, é necessário que analisemos a atividade como um todo, para definirmos se de fato a prática é ou não ilegal, principalmente sob o ponto de vista moral. Porque de acordo com Lessig (2004) “o prejuízo provocado por esse uso é significativamente mais ambíguo que a cópia descarada, e a lei deveria levar essa ambiguidade em conta, como frequentemente fez a no passado.”

No que tange às diretrizes de “propriedades”, quando temos um sistema de propriedades em consonância com as tecnologias da sua época, então é estritamente errado que tomemos as propriedades de outros sem sua permissão (Lessig, 2004).

Um fato que ajuda a ilustrar quando a “pirataria” auxilia os donos do copyright é o exemplo do sistema operacional Windows. Segundo Lessig (2004) a maneira como

os chineses “pirateiam” o Windows, faz com que a China se torne dependente da Microsoft. Em contrapartida a Microsoft perde dinheiro pelo software dela que foi tomado, no entanto o processo de difusão desse material no país se consolida a médio prazo muitas vezes, e a médio, longo prazo, de acordo com que as nações forem ficando mais ricas, e o poder aquisitivo das pessoas forem aumentando. Assim é natural que ao invés de consumirem os produtos de maneira ilegal, as pessoas criam dentro de si uma consciência de responsabilidade para com o mercado. É dessa maneira que a Microsoft pode se beneficiar do que antes fora tratado como mercado pirata, na verdade pode ser o estabelecimento de um sistema hegemônico de uma marca (LESSIG, 2004).

Lawrence Lessig acrescenta:

Assim, embora eu compreenda as causas das justificativas para a pirataria, e embora eu certamente veja a motivação, no meu ponto de vista, no fim, esses esforços para justificarem a pirataria comercial simplesmente não vingam. Esse tipo de pirataria é crassa e simplesmente errada. Ela não modifica o conteúdo roubado e nem o mercado com o qual ela compete. Ela simplesmente dá às pessoas acesso a algo que a lei não permite o acesso. Nada pode ser feito para negar a lei. Essa forma de pirataria é simplesmente errada (LESSIG, 2004).

O “paradigma chinês” da Microsoft pode relatar bem a relação conflitante que existe entre o mercado editorial de mangás e as práticas de *scanlations* realizadas pelos seus fãs. Como Lessig (2004) sugere, existe uma maneira de utilização de propriedades intelectuais de alguém que não seja simplesmente uma forma de cópia irresponsável e visando o lucro próprio de forma ilícita. No caso do trabalho *scanlation*, essa atividade tem por fim divulgar materiais que são publicados no Japão e que ainda não receberam a devida atenção no mercado editorial brasileiro.

Obras que fazem grande sucesso no Japão são aproveitadas de diversas maneiras no tocante aos produtos licenciados da marca. Toda uma indústria comercial é arquitetada para que os títulos possam angariar dinheiro sob todas as formas. Camisas temáticas, canecas, chaveiros e até parques de diversão são customizados de acordo com a (s) série (s) do momento (HIRATA, 2012).

Na perspectiva da circulação de informações sobre o mercado de mangás, tanto internamente quanto para o público internacional, o Japão abriga sites de notícias que facilitam o trajeto da informação até o leitor. Hirata (2012) cita os sites AnimeAnime²⁸,

²⁸ Site AnimeAnime. Disponível em: < <https://animeanime.global/> >
Acessado em: 26/11/2019

Comic Natalie²⁹ e MantanWeb³⁰ como fontes confiáveis dessas notícias para sites estrangeiros, como o Anime News Network.

A autora insiste:

Por meio desses canais, o restante do mundo tem conhecimento sobre os rankings semanais de vendas de mangá divulgados pelas distribuidoras Tohan e Taiyosha, e também pela Oricon, conhecida pelos rankings de álbuns, singles e vídeos musicais mais vendidos no Japão. Resenhas e divulgação dos novos títulos que surgem no cenário japonês podem ser acompanhadas como uma espécie de guia do que o leitor não nipônico poderia acompanhar, seja pela via oficial, importando o mangá diretamente do Japão, ou pela via do scanlation (HIRATA, 2012 p.67).

O que muitos aficionados por mangás apontam é que o trabalho dos grupos de *scanlations* são importantes por divulgarem conteúdos que sequer os fãs poderiam ter acesso de uma outra forma. Seja por questões financeiras, pelo desinteresse de muitas editoras em trazer conteúdos não observados pelos seus analistas de mercado, ou mesmo pela crise financeira que assola o mercado editorial brasileiro. Fato é que, mesmo velado, o mercado oficial mantém seus olhos no público que acompanha os grupos de scanlations, porque é de lá que as editoras costumam observar o comportamento de sua audiência.

Ainda assim Hirata (2012) explica que,

O scanlation, obviamente, não é uma atividade aprovada pelas editoras japonesas e nem pelas editoras que adquirem os direitos de publicação do mangá em outros países. A atividade é enquadrada, nos EUA e no Japão, como violação de copyright: a lei americana prevê multa de 500 mil dólares e/ou até 5 anos de prisão, que podem ser dobrados em casos de reincidência; a lei japonesa, por sua vez, prevê até 10 anos de prisão e 10 milhões de ienes em multa. No Brasil, a distribuição não autorizada é tida como violação dos direitos autorais, com pena que varia de 2 a 4 anos de reclusão, com pagamento de multa e suspensão da distribuição do material (p.68).

Em sua maioria os sites de *scanlators* alegam que suas práticas não visam o lucro, mas um fomento na busca por conhecimento e contato com a cultura oriental, porém não é raro ver também que alguns sites de *scanlators* se utilizam de ferramentas de doação de dinheiro, ou mesmo propagandas incutidas em seus sites. A explicação relatada por alguns desses grupos é que, tendo em vista os custos que a atividade traz, como manutenção de servidores que o site está hospedado, bem como os seus arquivos digitais,

²⁹ Site Comic Natalie: Disponível em: < <https://natalie.mu/comic> >
Acessado em: 26/11/2019

³⁰ Site Mantan Web. Disponível em: < <https://mantan-web.jp/> >
Acessado em: 26/11/2019

e mais ainda a compra de exemplares aos quais são feitos os escaneios, somente pela escolha de não utilização de material que já possa estar circulando na internet, estes custos precisam ser pagos (HIRATA, 2012).

Um apontamento necessário faz Lessig (2004) quando traz as implicações de direitos autorais na indústria fonográfica. O autor estabelece uma linha de comparação A, B, C e D para referenciar tipos de usuários. O usuário do tipo A faz a substituição da compra do produto original tendo em vista a aquisição do material irregular, ou do download gratuito. Os usuários do tipo B fazem a escolha por baixarem primeiramente o conteúdo, para ver se “vale a pena” adquirir o material original em outro momento. Os participantes do grupo C procuram arquivos inexistentes, ou aqueles em que não se encontram mais com tanta facilidade navegando na web. Enquanto os do tipo D baixam conteúdos disponibilizados gratuitamente na internet de forma legal, como os livros do Paulo Coelho ou as fanfics (ANDRADE, 2011).

Quanto ao tema, Lawrence Lessig adiciona:

Vamos começar de alguns pontos simples mas importantes. Do ponto de vista legal, apenas o tipo D de compartilhamento é claramente legal. Do ponto de vista econômico, apenas o tipo A de compartilhamento é claramente prejudicial. O tipo B de compartilhamento é ilegal mas claramente benéfico. O tipo C também é ilegal, mas é bom para a sociedade (já que maior exposição à música é bom) e não causa prejuízos aos artistas (já que esse trabalho já não está mais disponível). Portanto, como os tipos de compartilhamento se equilibram é uma pergunta bem difícil de responder — e certamente mais difícil do que a retórica envolvida atualmente no assunto sugere. (Lessig, 2004, p. 63)

A seção buscou uma reflexão de pontos-chaves nas atividades de *scanlations*, principalmente na sua relação de do que é legal e do que não é. No próximo assunto as ideias de convergências das mídias de Henry Jenkins serão expostas e uma análise midiática da prática dos fãs na era digital, também será discutida.

3.5 O fenômeno da convergência explica os scanlations

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2008: 29).

No caso dos trabalhos de *scanlations*, a transformação das mídias sugere uma nova maneira de participação dos fãs e o conceito de convergência para entender melhor a prática de *scanlation* se faz necessário. Segundo Henry Jenkins (2008), que será base muito forte nessa seção sobre os estudos de convergência das mídias, um mundo em que a convergência das mídias é fato real, toda história é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é disputado ferozmente por múltiplas plataformas de mídia. Essa é uma das marcas da indústria cultural dos meios midiáticos.

No que diz respeito ao embrião das ideias de convergência em que o autor se dispõe a elucidar, um dos pontos principais é que Jenkins em sua concepção, é contra a ideia de que os processos tecnológicos que regem a convergência sejam elaborados por uma junção de múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Para ele a convergência representa muito mais uma transformação cultural, no tocante à maneira como os consumidores são fomentados a irem atrás de informações em um cenário em que os conteúdos de mídia estão dispersos. Dessa forma o que os *scanlations* estabelecem com convergência não é a de transformar a mídia impressa na mídia digital, pura e simplesmente, mas a de revolucionar a maneira como esses produtos são consumidos, estabelecendo bases de diálogo na internet e fomentando a discussão cultural dos produtos envolvidos. Tais discussões são aportadas em fóruns de discussão, que podem ser geridas propriamente pelos grupos do *scanlations*, ou mesmo em sites de hospedagem desses trabalhos.

Dessa maneira, a convergência precisa ser pensada como competência no sentido cultural e ideológico, intangível, do que apenas vista como uma caixa de ferramentas multifacetada dentro de um único dispositivo. A convergência não é representada através de dispositivos, nem pelo grau máximo de tecnologia embutido nele, mas o que Jenkins esclarece é que a convergência acontece principalmente nos cérebros de cada consumidor, na sua relação individual de interação social com outros agentes e na sua maneira de utilizar ferramentas tecnológicas.

Nos estudos de convergência e a relação desse campo teórico com a prática de *scanlator*, assumida por uma comunidade de fãs, é notável o grau de complexidade que esses estudos podem representar, visto que o tema aborda pontos centrais de linguagens visuais e significados próprios dentro de uma mesma comunidade. E todos esses traços partem de algo muito maior, quando estabelecemos que essa seara de estudo é carregada

de sentidos culturais de um povo, do universo da cultura pop japonesa. Não obstante, essa cultura é rica em personagens, histórias e precisa ser descrita em diversas mídias (FREITAS, 2014).

“Às vezes, a convergência corporativa e a convergência alternativa se fortalecem mutuamente, criando relações mais próximas e mais gratificantes entre produtores e consumidores de mídia” (JENKINS, 2008, p. 46). Essa afirmação pode ser compreendida quando as editoras, influenciada pelos moldes internacionais e cada vez mais em exemplos crescentes no Brasil, estão tratando muitos blogueiros do cenário da web interativa como verdadeiros “profissionais” da indústria crítica de mangás. Canais no Youtube como o do *All Blue*³¹, *MangaQ*³², *Gabi Xavier*³³, *Bruno Bandeira*³⁴, dentre outros, são referências desses casos. Neste cenário os *youtubers* e produtores de conteúdo são tratados como críticos culturais e recebem exemplares de mangás das editoras, para assim tecerem comentários nos seus canais de comunicação de massa sobre os conteúdos recém-chegados. Se antes, a crítica era encontrada por diversas vezes em blogs, com comentários escritos, a convergência tende hoje muito mais a ser explorada em vídeo, com um número de adeptos muito maior e um crescente contingente cada vez superior de produtores de conteúdo.

Jenkins (2008) pondera que a convergência é um conceito antigo que está assumindo novos sentidos. E que o panteão da discussão da indústria das mídias, está retornando aos conceitos de convergência para poder entender as transformações que esse setor está atravessando. (...) se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas.

³¹ Canal “All Blue” no YouTube: Disponível em:

<<https://www.youtube.com/channel/UC4s0GkZJgTdHMK1108T9M6g>>

Acessado em: 27/11/2019

³² Canal “MangaQ” no YouTube: Disponível em:

<https://www.youtube.com/channel/UCAjbAPiBK_LIHoh1OlrXrPg>

Acessado em: 27/11/2019

³³ Canal “Gabi Xavier” no YouTube: Disponível em: < <https://www.youtube.com/user/gabielf> >

Acessado em: 27/11/2019

³⁴ Canal “Bruno Bandeira” no YouTube: Disponível em:

<<https://www.youtube.com/user/TripulacaoOnePiece>>

Acessado em: 27/11/2019

3.6 Metodologia

A metodologia do trabalho vale-se de uma pesquisa bibliográfica, com base em material já elaborado por outros autores e que nortearam muitas das discussões da presente pesquisa (GIL, 2002). Fontes primárias e secundárias também foram incluídas, como aporte de discussões das práticas de um grupo de fãs que permeiam a internet. Materiais como dissertações de mestrado, artigos científico apresentados no cerne da pesquisa de comunicação, o *Intercom*, também foram apreciados. E ainda, monografias de conclusão de curso da área da comunicação, de linguagem, de artes visuais, tiveram o seu reconhecimento e receberam os devidos créditos. A pesquisas bibliográfica também foi importante no âmbito dos conceitos da compreensão dos fenômenos midiáticos da internet e sua relação com agentes participantes no desenvolvimento de uma web mais participativa, informacional e divulgadora de conhecimento, tendo em vista o trabalho de grupos de *scanlations*.

É compreendido, exposto e relacionado saberes da cultura da informação, de ferramentas da internet como meio de comunicação de massa e propagadora mais eficiente da informação na mediatização de grupos de fãs de quadrinhos. Conceitos da cultura de convergência para entender práticas dos fãs nas atuações em meios digitais recebem atenção devida, principalmente com as constantes transformações midiáticas e que possibilitaram uma vida em sociedade mais participativa e menos desigual no direito ao conhecimento.

3.7 Meu objeto e análise

O objeto da pesquisa é o cenário dos fãs de mangás, de maneira geral, que estão compreendidos como praticantes de *scanlations* e também os seus consumidores. A análise é feita por intermédio da compreensão histórica dos mangás, e como a partir das inovações tecnológicas houve a possibilidade de cada vez mais grupos de pessoas de um mesmo interesse, participarem mutuamente de um ambiente de discussões mais aprofundado e rico nos seus objetivos de divulgação. Essa percepção passa pela análise da atuação dos grupos de *scanlations* na internet.

4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho mostrou que o advento da internet gerou novas possibilidades interativas também para um grupo de agentes participantes do seu meio. Fãs da cultura oriental, em específico os quadrinhos japoneses, puderam se perceber também como produtores e não mais apenas recebedores de conteúdos que as grandes corporações propagadoras de conteúdos da cultura de massa os impunha. Com a Web 2.0 a colaboração e interação em rede se tornou definitivamente um sonho possível e o público pôde de fato trabalhar com conteúdos culturais de sua estima e também pôde propagá-los em sites e grupos virtuais de fãs da mesma competência.

Como foi visto no primeiro capítulo, os mangás são parte importante e indissociável da cultura japonesa, remontando à períodos antigos em que eram manifestadas as primeiras expressões artísticas do povo japonês. Pôde-se compreender as influências e motivações de artistas nipônicos tradicionais nas celebrações de suas obras e inferência das mesmas no processo cultural e artístico japonês que perduram até a presente época, e sem dúvidas alguma trata-se de um processo perene.

Em capítulos e seções subsequentes foi tratado da cultura de participação, que indivíduos munidos de consciência colaborativa, se fizeram participantes da maneira como se passou a consumir produtos culturais, antes restrita à passividade do consumo pelo consumo. A figura do fã *otaku* foi amplamente discutida, elucidando sua relevante participação no ambiente virtual e o que levou o termo a se tornar pejorativo no Japão, ainda que em outros lugares do mundo a compreensão do seu significado inicial basicamente não foi alterada.

No desenvolvimento da monografia, pude compreender as nuances e motivações dos trabalhos dos *scans*, como questão de afirmação no seu meio, a sua atuação visando uma igualdade de oportunidades para os fãs e o fomento do diálogo e interação para um desenvolvimento cada vez mais promissor de compartilhamento de conteúdo e informações de produtos culturais japoneses, com efeito os mangás.

A pergunta norteadora da pesquisa foi gradualmente sendo compreendida como um espectro ainda de difícil análise conclusiva. Por hora esbarrando em burocracias de temática jurídica, com proibições e censuras, as atividades de *scanlations* encontra subterfúgios para se considerarem importantes no meio em que estão. Pois é graças ao trabalho desses colaboradores que fãs comuns puderam receber e compartilhar informações dentro de um ambiente plural e democrático, fortalecendo a divulgação de

sua obra querida e podendo também ser retroalimentando com o mesmo conteúdo que ajudou a produzir. A cadeia e o ciclo de informações não se fecham, mas possuem a característica de se ampliarem ainda mais.

Para estudos futuros é sintomático a observação de fóruns de discussões desses grupos de fãs. Uma complementação à presente pesquisa deve ser feita para buscar mais exemplos de comportamentos de fãs na rede de computadores e mais amostras do poderio colaborativo que estes agentes detém.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Samira M. F. *Mangá na web 2.0: a atuação dos fãs na internacionalização dos quadrinhos japoneses*. Dissertação (Monografia) Curso de comunicação social, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza. 2011
- BARRAL, Étienne. *Otaku: Os filhos do virtual*. Tradução de Maria Teresa Van Acker. São Paulo: SENAC, 2000.
- BENKLER, Yochai. *Coase's Penguin or Linux and The Nature of the Firm*. The Yale Law Journal, New Haven, v. 112, issue 3, p. 369-446, November 2002.
- GIL, A. Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002
- GRAVETT, P. **Mangá**: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006. 183 p.
- HIRATA, Tatiane. *Mangá: do Japão ao mundo pela prática midiática do scanlation*. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagens, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea. Cuiabá, 2012.
- INGULSRUD, J.E. e ALLEN, K. *Reading Japan Cool – Patterns of manga literacy and discourse*. New York: Lexington Books, 2009.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2ª ed. São Paulo: Editora Aleph, 2009.
- LESSIG, Lawrence. *Cultura Livre*. São Paulo: Editora Trama, 2005.
- LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. 5ª Ed. São Paulo: Loyola, 1998.
- LUYTEN, S. B. (Org.). **Cultura pop japonesa**, São Paulo, Hedra, 2005.
- MUSSARELLI, F. *A análise de quadrinhos japoneses sob a ótica de Bakhtin : o mangá como material de referência para a cultura japonesa / Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2013. 165 f.*
- NAGADO, A. *O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal*. In: LUYTEN, S.B. *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005, p. 49-58.
- O'REILLY, Tim. *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. 2005. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/lpt/a/6228>>. Acesso em: 24 nov. 2019
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999

RAMOS, A. A. Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri. Tese (doutorado) - Faculdade de filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

REICHERT, E. H. A nona arte entre dois mundos: Influências e diferenças entre quadrinhos ocidentais e mangás japoneses. In: XXVI Simpósio Nacional de História, 2011, São Paulo. Anais do XXVI simpósio nacional da ANPUH - Associação Nacional de História. São Paulo: ANPUH-SP, 2011. v. 1. p. 1-13.

SATO, Cristiane A. Japop: O Poder da Cultura Pop Japonesa. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SECKEL, D. Emakimono: the art of the Japanese painted hand-scroll. Nova Iorque: Pantheon Books, 1959.

SILVA, Renata. Fansub e Scanlation: caminhos da cultura pop japonesa de fã para a fã via web. Trabalho apresentado ao Intercom, na Divisão Temática Comunicação Multimídia, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2009

VASCONCELLOS, P. V. F. Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas. 2006. 220 f. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

WINTERSTEIN, C. O centenário da imigração japonesa na mídia "étnica": a evidência da japonesidade. In: MACHADO, I. J. de R. Japonesidades multiplicadas: novos estudos sobre a presença japonesa no Brasil. São Carlos: Edufscar, 2011. p. 143-160.

Webgrafia

ALL JAPAN MAGAZINES AND BOOKS PUBLISHER'S AND EDITOR'S ASSOCIATION. Disponível em: < <http://www.ajpea.or.jp>> Acesso em: 26 de novembro de 2019.

ANIME NEWS NETWORK. Disponível em: < <http://www.animenewsnetwork.com>> Acesso em: 26 de novembro de 2019.

ANIME WEB TURNPIKE. Disponível em: < <http://www.anipike.com> > Acesso em: 26 de novembro de 2019.