



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM BIBLIOTECONOMIA**

LUAN FELIPE DE OLIVEIRA LÊDO

MANGÁ: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa

NATAL – RN
JUNHO – 2018

LUAN FELIPE DE OLIVEIRA LÊDO

MANGÁ: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia, do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof.^o Me. Francisco de Assis Noberto Galdino de Araújo.

NATAL – RN
JUNHO – 2018

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Sistema de Bibliotecas - SISBI

Catálogo de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro Ciências Sociais Aplicadas - CCSA

Ledo, Luan Felipe de Oliveira.

Mangá: as histórias em quadrinhos queservem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa / Luan Felipe de Oliveira Ledo. - 2018. 63f.: il.

Monografia (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Departamento de Ciência da Informação. Natal, RN, 2018.

Orientador: prof. Me. Francisco de Assis Noberto Galdino de Araújo.

1. Fonte de informação - Monografia. 2. Mitologia Japonesa - Monografia. 3. Histórias em quadrinho - Monografia. I. Araújo, Francisco de Assis Noberto Galdino de. II. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. III. Título.

RN/UF/Biblioteca Setorial do CCSA

CDU 025.5:741.5

Elaborado por Eliane Leal Duarte - CRB-15/355

LUAN FELIPE DE OLIVEIRA LÊDO

Mangá: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia, do Departamento de Ciência da Informação, do Centro de Ciências Sociais Aplicadas, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof.^o Me. Francisco de Assis Noberto Galdino de Araújo.

Data de Aprovação: ____/____/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o Me. Francisco de Assis Noberto Galdino de Araújo – (Orientador)
Departamento de Ciência da Informação
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof^o Dra. Mônica Marques Carvalho – (Membro Interno)
Departamento de Ciência da Informação
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof^a Esp. Malkene Wytiza Freire de Medeiros Noronha – (Membro Interno)
Departamento de Ciência da Informação
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Dedico este trabalho a todos os amantes de quadrinhos

AGRADECIMENTOS

O trabalho de conclusão de curso é o firmamento do processo educacional aprendido durante esses cinco anos de graduação. Cinco anos de esforço e dedicação que rendeu um excelente aprendizado, várias amizades e momentos incríveis. Por isso sou imensamente grato ao que foi construído ao longo desses anos.

Mas o que são cinco anos durante todas as etapas vencidas em nossa vida? É neste contexto que entra a minha família que sempre me apoiou em todos os momentos da minha vida além de ter me ensinado valores fundamentais também proporcionou o maior bem que os pais podem oferecer aos filhos, educação. A educação que forma os cidadãos e é a chave do conhecimento.

Agradeço também ao meu orientador Francisco Galdino que em momentos de dificuldade na construção deste trabalho me atendeu tão prontamente.

Por fim sou grato a todas as minhas amizades que tanto se preocupam comigo, em especial Ana Caroline Brito que além de ser uma pessoa muito próxima a mim também é uma excelente consultora quando o assunto envolve mangá e anime. Nossa amizade foi construída na base do mangá e até hoje ele é pauta em nossas conversas.

Muito Obrigado a todos.

“Aqueles que vivem na ignorância se mantêm numa realidade sombria”

(MISAKI, 2013, n. p.)

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso busca analisar o mangá como fonte de informação acerca da mitologia japonesa. A fim de responder questionamentos como “o que são histórias em quadrinhos?” e “como os mangás podem servir de fonte de informação cultural?”, para isso foi aplicada uma pesquisa de cunho bibliográfica. Tendo em vista que fontes de informação é todo meio que serve para disseminação da informação, o mangá é um excelente recurso informacional por fazer o uso de aspectos culturais do Japão. Para alcançar os objetivos de evidenciar o mangá como um estilo de história em quadrinhos que representa aspectos da cultura japonesa e reforçar que este suporte pode ser visto como uma fonte de informação foi analisado quatro mangás de títulos: *Naruto*, *Death Note*, *InuYasha* e *Yu Yu Hakusho*. Ambas as histórias em quadrinhos inseriram em seus personagens características de criaturas da mitologia deste país. Foram abordados duas vertentes da mitologia japonesa, o primeiro de origem do Xintoísmo e Budismo, os *Kamis* conhecidos como divindades. O segundo de cunho das histórias populares de pequenos vilarejos, os *Yokais*, criaturas sobrenaturais que assombram povos do interior do Japão, em especial a lenda da *Kitsune*. Tal análise visa esclarecer que os mangás além de uma excelente forma de lazer também são uma fonte de informação cultural.

Palavras-chave: Mangá. Fonte de informação. Mitologia Japonesa. Histórias em quadrinho.

ABSTRACT

This course completion work seeks to analyze the manga as a source of information about Japanese mythology. In order to answer questions such as "what are comics?" And "how can manga be a source of cultural information?" A bibliographical research was applied. Given that information sources are all means used to disseminate information, the manga is an excellent informational resource for making use of cultural aspects of Japan. To achieve the goals of evincing the manga as a comic book style that represents aspects of Japanese culture and reinforce that this support can be seen as a source of information for its audience, we have analyzed three manga titles: *Naruto*, *Death Note*, *InuYasha* and *Yu Yu Hakusho*. Both comic books inserted in their characters characteristics of creatures of the mythology of this country. Two aspects of Japan mythology were discussed, the first of origin of Shinto and Buddhism, the *Kamis* known as deities. The second of the popular stories of small villages, the *Yokais*, supernatural creatures that haunt people from the interior of Japan, especially the legend of Kitsune. Such an analysis infer in clarifying that the manga besides an excellent form of leisure is also a source of information culture that makes teaching possible.

Keywords: Manga. Source of information. Mythology Japanese. Comics.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Tapeçaria de Bayeux representando rei Eduardo e seus milites para Bosham	27
Figura 2 –	Tapeçaria de Bayeux representando a Igreja. Haroldo e a sua tripulação navegando	27
Figura 3 –	A última ceia por Leonardo Da Vinci	28
Figura 4 –	<i>The Yellow Kid</i> por Richard Outcaut	29
Figura 5 –	A <i>Graphic Novels</i> “Um contrato com deus” de Will Eisner com acabamento de luxo, capa dura e lombada retangular	31
Figura 6 –	Trecho de um <i>Emakimono</i> do artista Utagawa Kunisada	34
Figura 7 –	A grande onda de Katsushita Hokusai	35
Figura 8 –	Capa da Revista <i>Japan Punch</i>	37
Figura 9 –	<i>Tetsuwan Atom</i> uma das obras de Osamu Tezuka	40
Figura 10 –	Capa do mangá <i>Robon no Kishi</i> de Osamu Tezuka	40
Figura 11 –	Mangá da <i>Sailor moon: Pretty Guardian</i> , do gênero <i>Shoujo</i>	44
Figura 12 –	A representação em pintura da mitológica <i>Kitsune</i> atormentando um homem	50
Figura 13 –	Personagem Shippou do mangá <i>InuYasha</i>	51
Figura 14 –	O personagem Kurama do mangá <i>Yu Yu Hakusho</i>	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 A INFORMAÇÃO E SEUS SUPORTES.....	13
2.1 A informação na contemporaneidade.....	16
2.2 Era da informação.....	18
3 FONTES DE INFORMAÇÃO.....	20
4 O SURGIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	26
5 MANGÁ.....	33
5.1 Período Heian.....	33
5.2 Período Edo.....	34
5.3 Período Meiji.....	36
5.4 O mangá na atualidade.....	38
6 MANGÁ COMO FONTE DE INFORMAÇÃO.....	42
6.1 <i>Shounen</i> como exemplo de fonte de informação.....	45
6.1.1 Os <i>Kamis</i>	46
6.1.2 Os <i>Yokais: kitsune</i>	48
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
REFERÊNCIAS.....	56

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos nascerem em tirinhas de jornais Nova-iorquinos com a função de satirizar os problemas sociais enfrentados por essa população no início do século XX. A partir deste momento houve a propagação do que viria a ser a nona arte, por vários países, ocorrendo eventualmente adaptações em seu formato para que melhor se encaixasse culturalmente para cada localidade. Foi nesse âmbito que surgiu o mangá, que são histórias em quadrinhos japonesas.

Estudiosos, no entanto, ressaltam que os precursores das histórias em quadrinhos modernas tenham nascido muitos anos antes do que se tem ideia. Como pode ser observado nas pinturas rupestres do período pré-histórico ou nas artes de tapeçaria e em pinturas que foram populares durante a idade média. Todas essas manifestações tinham algo em comum: a partir do uso de imagens sequenciadas conseguiam transmitir informações necessárias quanto à vida cotidiana, aventuras e religiosidade.

O uso de imagens sequenciadas é o elemento principal na construção de uma história em quadrinho, sem este elemento não há como se obter de fato uma história em quadrinho. Outros elementos de grande importância é o uso de balões para expressar fala e a disposição de onomatopeias para descrever sons ou ruídos naturais. Estes três elementos podem ser encontrados em vários tipos de histórias em quadrinhos, pois são elementos básicos de sua elaboração, seja nas *Bande Dessinée* na França, *Fumatti* na Itália ou Mangá no Japão.

Antes da chegada dos norte-americanos no Japão e respectivamente a abertura dos portos, que permitiu o contato deste país com ocidente, os japoneses já demonstravam interesse na arte sequenciada desde os períodos iniciais da sua história, fosse às técnicas de *Emakimono* ou *Ukiyo-e*. Mas o mangá só veio a se firmar no Japão nos períodos subsequentes a abertura dos portos.

Entretanto se inicialmente este movimento tinha a função de fazer críticas sociais, com o tempo foi tornando-se uma forma de lazer acessível para todos os públicos de diferentes idades. Essa decorrência foi possível graças a grande quantidade de gêneros criados para públicos específicos. Porém, existe uma visão muito limitada de que mangás são apenas uma forma de entretenimento com enredos rasos e não fundamentados, evidenciando a falta de informação de cunho acadêmico deste assunto.

É primordial esclarecer que os mangás, em especial os de gêneros *Shounen*, são uma importante fonte de informação acerca da mitologia japonesa. Tanto nos enredos quanto na construção dos personagens fica evidente as fortes influências sofridas da mitologia japonesa. Como base nessa justificativa foi utilizada para este trabalho quatro tipos de mangás para melhor exemplificar o aparecimento da mitologia em suas obras: ***Naruto***, ***Death Note***, ***InuYasha*** e ***Yu Yu Hakusho***. Esses mangás foram escolhidos por serem excelentes fontes de informação mitológica como também a grande popularidade que possuem no Brasil. Neles é possível observar o uso de criaturas mitológicas como os *Kamis* de forte influência do Xintoísmo e Budismo ou os *Yokais* das tradições populares.

Em relação aos *Kamis* foram apenas citados os principais seres deste grupo tendo em vista que existe uma grande quantidade de *Kamis* desempenhando as mais diferentes funções na natureza. O mesmo pode ser dito quanto aos *Yokais* que mesmo havendo muitos, foi optado neste trabalho apenas falar da *Kitsune* por ser umas das criaturas mitológicas de maior popularidade tanto no oriente como no ocidente.

Diante ao que foi proposto surge alguns questionamentos como: O que são fontes de informação e suas tipologias? Como as histórias em quadrinhos surgiram e de que forma aconteceu seu amadurecimento? Por que o mangá representa aspectos da cultura japonesa? E como este suporte pode ser uma fonte de informação acerca da mitologia do Japão?

Para responder estes questionamentos foi realizada uma pesquisa bibliográfica em meio impresso e digital, que resultou em uma revisão da literatura de cunho qualitativo, uma vez que permite analisar as informações encontradas. Assim, esta pesquisa teve como objetivo geral de aliar fontes de informação com as mitologias japonesas utilizando o mangá como suporte. E os objetivos específicos de:

- a) Expor os conceitos de fontes de Informação, suas tipologias e classificação;
- b) Apresentar o percurso histórico e formação das histórias em quadrinhos;
- c) Evidenciar o mangá como um estilo de história em quadrinhos que representa aspectos da cultura japonesa;

Este trabalho foi dividido em sete capítulos no qual o segundo capítulo “A informação através do tempo e seus suportes”, discorrerá sobre a produção da informação no sentido histórico, abordando desde os períodos iniciais da

humanidade até a atualidade. Não somente a informação em si como também o tipo de escrita e as mudanças ocorridas nos suportes em que estas informações eram disseminadas.

Já no terceiro capítulo “Fontes de informação”, visa explicar o que são dados, informação e conhecimento para que no segundo momento possa falar sobre fontes de informação e suas tipologias: primária, secundária e terciária.

Saindo do âmbito informacional, no quarto capítulo denominado “O surgimento das histórias em quadrinhos”, é possível observar as primeiras manifestações do que futuramente se tornaria as histórias em quadrinho até chegar ao ponto onde os pesquisadores convergem sendo a primeira história em quadrinhos e seu processo de globalização, como também seus variados estilos.

Ainda falando sobre histórias em quadrinhos, no quinto capítulo “Mangá” trata de apresentar o mangá e seu desenvolvimento em meio à cultura japonesa que tanto o influenciou para tornar este formato único.

Para dar seguimento ao trabalho, no sexto capítulo intitulado de “Mangá como fonte de informação”, procura em parte mostrar a importância do mangá em relação a cultura, sociedade e economia do Japão. Como também, uma forma de lazer que abrange diferentes gêneros e públicos. E por fim, com base nos exemplos de alguns mangás já citados, apresentar seu enredo, personagens e identificar aspectos da mitologia japonesa que servem como fonte de informação.

Por último, no capítulo sete são feitas as considerações finais com base nas conclusões obtidas a partir da síntese dos assuntos descritos neste trabalho. E logo em seguida são apresentadas as referências.

2 A INFORMAÇÃO E SEUS SUPORTES

Desde os seus primórdios, a humanidade produziu informação. Fosse através das pinturas rupestres em cavernas, com o desenvolvimento da escrita, ou então com a explosão bibliográfica por meio do uso da internet como maior e mais veloz veículo de criação e troca de informação. No início da civilização, o homem fazia o uso de pinturas rupestres para representar fatos decorrentes do seu dia a dia, fosse relacionado à caça, conflitos ou religião.

Nos períodos iniciais da sua história, a humanidade sempre produziu cultura nas mais variadas formas, fossem na dança, nas criações de lendas e histórias ou na arte. Durante o período pré-histórico, os antigos viviam da caça, habitavam cavernas e possuíam seus rituais. Logo, só foi possível entender como tais povos viviam, mesmo depois de tanto tempo ter passado, graças às pinturas que foram deixadas por eles em cavernas e rochas.

Para realização dessas pinturas eram utilizados qualquer material que possuísse pigmentação, tais como: minérios, barro, excrementos e até sangue. Proença (2010) acrescenta que as primeiras expressões desses povos eram muito simples e tinham como característica o naturalismo, a representação dos seres do modo como a visão captava. Imagens sequenciadas que registravam informações e que a partir delas podiam compreender o cotidiano das pessoas daquela época. Assim como conta Rahde (1996), o homem frente aos perigos de uma vida hostil, descobriu como que sem querer, a capacidade de criar imagens que não só comunica como também produzia cultura.

Com a sedentarização, Vainfas et al. (2010) consideram que os povos antigos largaram a vida nômade e se estabeleceram às margens de rios, formando assim as sociedades hidráulicas e determinaram a criação de animais e a cultura de plantio. Ainda de acordo com Vainfas et al. (2010), desde a época dos sumérios, circulava na Mesopotâmia¹ um tipo de escrita que utilizava pictogramas, sua evolução deu origem a escrita cuneiforme, sendo placas de barro onde a escrita era cunhada. A partir daí, no decorrer do tempo, vários outros tipos de suportes foram utilizados.

Os egípcios, por exemplo, empregaram o papiro como material para o registro de informações inerentes a religião. Conforme Sousa (2010), o papiro é feito a partir

¹ Região localizada no oriente médio entre os rios Tigres e Eufrates

de um tipo de vegetal encontrado as margens do rio Nilo chamado de *Cyperus papyrus* e foi o suporte mais utilizado na antiguidade. Outra inovação relativa ao antigo Egito consiste no surgimento da escrita hieroglífica que, de acordo com Luyten (1984 apud RAHDE, 1996), é formado por dois tipos de códigos de signos: pictogramas e a linguagem escrita. Posteriormente esta escrita se desdobrou em uma versão cursiva, a Hierática que, de acordo com Aguiar ([201?]), tinha fins populares e comerciais. Logo, a escrita do antigo Egito pode ser entendida como uma complexa forma de registro ao fazer uso de pictogramas e ideogramas ao mesmo tempo em que se utiliza de desenho de objetos. Mas o papiro não era apenas o único suporte utilizado na antiguidade.

O pergaminho é tão antigo quanto o papiro, porém sua forma de produção muito se difere deste último. Como matéria-prima para realização do pergaminho é necessário, conforme assevera Santiago (2017), a pele de animais em especial carneiros, cabras e ovelhas que passaram por um processo de tratamento até que estivesse pronto para serem usados. Ainda de acordo com Santiago (2017), este suporte se desenvolveu nas regiões temperadas do globo por escassez de materiais semelhantes à folha de papiro. Porém, nos primeiros séculos d.C. (depois de cristo) os chineses desenvolveram um suporte que seria utilizado até hoje pra registrar informações.

Hayasaka e Nishida (2017) explicam que o surgimento do papel ocorreu na china em 105 d.C por T'sai Lun. A produção do papel por Lun consistia em:

Ele fez uma mistura umedecida de casca de amoreira, cânhamo, restos de roupas, e outros produtos que contivesse fonte de fibras vegetais. Bateu a massa até formar uma pasta, peneirou-a e obteve uma fina camada que foi deixada para secar ao sol. Depois de seca, a folha de papel estava pronta! A técnica, no entanto, foi guardada a sete chaves, pois o comércio de papel era bastante lucrativo. (HAYASAKA; NISHIDA, 2017)²

Como afirmam Hayasaka e Nishida (2017), por mais que o papel seja uma invenção chinesa, sua popularização deve-se aos árabes no início da Alta Idade Média. Os conflitos entre os povos árabes e chineses teve como resultado a quebra do monopólio da fabricação do papel, permitindo que posteriormente tal advento chegasse a Europa. Este suporte se popularizou de tal forma a ser o mais utilizado

² Documento em meio eletrônico, não paginado.

nos dias atuais, porém independente de qual tipo de meio a informação era registrada, o ser humano nunca parou de produzir informação nos mais variados campos de conhecimento, mas isso não significa dizer que este conteúdo sempre esteve à disposição de todos.

Como é de conhecimento, na Alta Idade Média, a sociedade em todos os seus aspectos tinha naquela época, a igreja católica como incontestável, pois fazia o papel de intermediador entre o indivíduo e Deus. Com o declínio dos grandes centros, houve uma migração populacional das cidades para o campo. Para Vainfas et al. (2010), o resultado foi a ascensão dos mosteiros como ponto de referência não apenas no âmbito religioso, mas também nos aspectos assistenciais e intelectuais. Não é de se estranhar que os livros, manuscritos, papiros, estivessem nas mãos da igreja e por ela também controlada, fossem obras filosóficas, literárias ou médicas. Logo, a informação ficava retida, em sua maioria, nos mosteiros sob o comando do clero e de difícil acesso a população. Isso se deve também, porque a grande maioria das pessoas daquela época eram analfabetas e dependiam da tradição oral como forma de educação, enquanto a minoria alfabetizada pertencia às classes superiores como o próprio clero e nobres. Entretanto, nos períodos subsequentes a esta realidade houve uma mudança com a criação da prensa de Gutenberg, como acrescenta Burke (2002). Com o surgimento dos tipos móveis, houve preocupação no aumento de alfabetizados e o estímulo da leitura por parte dos mesmos ao estudarem textos religiosos por conta própria ao invés de obedecerem às ordens dos eclesiásticos, como também, o interesse a literatura popular.

No entanto, antes do surgimento dos tipos móveis aparecerem na Europa, o método mais utilizado para impressão era a xilografia ou impressão em alto-relevo. De acordo com Araújo, F. (2017a), esta técnica surgiu na china no século VI e consistia na arte de gravar na madeira, ou seja, a gravura era talhada em uma chapa de madeira, embebida de tinta e servia como uma espécie de carimbo. Este método acabou por perder espaço para a invenção de Gutenberg.

A explosão informacional ocorreu muitos séculos depois da idade média, com mais precisão no período pós-Segunda Guerra Mundial. É possível enxergar também que Johannes Gutenberg foi responsável por causar uma revolução no que diz respeito a propagação da informação, a explosão bibliográfica.

Pertencente ao século XVI, Gutenberg foi responsável por desenvolver uma máquina, que conseguia criar uma grande quantidade de cópias de livros graças à

utilização de apenas uma única matriz de metal e com tipos móveis (VIRGINIO; NICOLAU, 2012). Tal invenção mudou por completo a relação entre a sociedade e a informação, pois se antigamente a informação estava sendo controlada por determinadas classes, na época do renascimento houve uma grande difusão de conhecimento por toda a Europa. Tornou o livro como um produto de valor comercial de suma importância.

O progresso proporcionado por Gutenberg, no que diz respeito à circulação da informação, fez com que a chegada da Idade Contemporânea, que teve seus primórdios com o pensamento iluminista que proponha a ideia da razão e o desenvolvimento da ciência como avanço social, resultasse na ampla disseminação de informação principalmente no campo da ciência.

Compunha o ideário do paradigma científico iluminista a atribuição de importância à sistematização e disseminação dos fenômenos estudados, haja vista a proliferação das sociedades científicas nos séculos XVIII e XIX, sempre tendo entre seus objetivos a publicação de novas descobertas, experimentos, teorias e leis, uma vez que o conhecimento é um patrimônio universal e, como tal, deve ser amplamente distribuído, como garantia da igualdade de participação de todos os homens na condução da sociedade (CARDOSO, 1996, p.73)

Como será observado, principalmente na metade do século XX, o paradigma científico iluminista da disseminação da informação, que com o decorrer do tempo se fortalecerá cada vez mais, causará uma verdadeira explosão informacional.

2.1 A informação na contemporaneidade

Se o século XX foi marcado por um período sombrio na história da humanidade, época com muitas guerras e morte de forma generalizada por todo o planeta, este período também teve seus momentos de luz e avanço.

Durante este século, o ser humano proporcionou mais avanços do que qualquer outro período em sua história. De acordo com a revista Superinteressante (2012), na área da saúde o médico britânico Alexander Fleming (1888-1955) foi responsável por descobrir a penicilina, um antibiótico natural que combate doença infecciosas. Na ciência, houve a descoberta da energia nuclear a partir de pesquisas relacionada a fissão nuclear. E no campo social, o químico mexicano Luis Ernesto

Miramontes Cárdenas (1925-2004), desenvolveu o primeiro contraceptivo oral, a pílula anticoncepcional. Portanto, com tantos avanços, ocorreu também uma exacerbada produção de informação principalmente na década de 1940.

De acordo com Vainfas et al. (2010), no período pós-Segunda Guerra, o globo encontrava-se dividido em duas hegemonias mundiais com ideologias distintas que prezavam por expandir suas áreas de influência por diferentes nações. O momento histórico ficou conhecido como Guerra Fria (1947-1991) travada pela então URSS³ e os Estados Unidos, onde nenhum dos dois países batalhou em uma luta direta, mas que atuaram “por trás dos panos” para prevalecer seus ideais. Conforme Siqueira (2010), a disputa entre as duas nações colocaram em risco muitas vidas humanas por causa do grande potencial balístico de ambos os países. No entanto, ao mesmo tempo em que a Guerra Fria era causa de pânico social, também foi responsável por trazer um rápido avanço tecnológico. Por um lado, se esses 44 anos de guerra provocou grandes tensões, também se pode dizer que contribuiu para uma sociedade informacional.

O fato de ambas as nações serem concorrentes diretas, provocou uma competição no que concerne aos aspectos científicos e tecnológicos. Tamaña concorrência proporcionou grandes avanços para humanidade como, por exemplo, a missão Apolo 11 que levou astronautas americanos a pisarem pela primeira vez na Lua. Isso foi reflexo da grande produção e disseminação de informação provocada pela explosão informacional. Mas o que foi a explosão informacional?

De acordo com Siqueira (2010), a explosão da informação foi o incentivo exponencial a pesquisa científica e tecnológica com base na motivação em três fatores: “desenvolvimento de experimentos e conhecimentos científicos; profissionalização científica e tecnológica; e aplicação de recursos e atividades de pesquisa em programas sociais” (SIQUEIRA, 2010, p.60). Se por um lado houve massiva produção de informação, por outro, a grande quantidade acabou por gerar também um problema em relação a sua armazenagem.

Antes mesmo da explosão informacional, já era discutido em conferências científicas a possibilidade de que a grande quantidade de informação produzida pelo homem precisasse de meios tecnológicos para sua futura armazenagem. Ximenes (2014) afirma que foi com esse pretexto que o cientista americano Vannevar Bush

³ União das Repúblicas Socialistas Soviéticas

(1890-1974) idealizou uma tecnologia que seria responsável por guardar e recuperar informações pertinentes a diversos campos do conhecimento através do método de associação de palavras, o Memex. Apesar de nunca ter saído do papel, a ideia estabelecida por Bush em relação ao tratamento da informação fez com que ele fosse considerado o precursor da Ciência da Informação, campo disciplinar que trabalha com a coleta, análise, armazenamento e disseminação da informação.

2.2 Era da informação

Olhar o e-mail usando um *smartphone* enquanto aguarda o ônibus, fazer compras em lojas online, fazer uso do jornal no formato digital, são algumas das possibilidades que a tecnologia proporciona hoje. O desenvolvimento tecnológico mudou a forma como os indivíduos interagem com meio em que estão inseridos. Se antigamente não era possível imaginar viver em um mundo tão conectado, certamente hoje não é possível viver sem esse aparato. Gugik (2009) afirma que essas transformações tiveram seu respectivo início durante a década de 1970 quando algumas tecnologias se tornaram acessíveis à população.

Se antigamente os computadores eram apenas de uso militar na decodificação de mensagens inimigas durante períodos de guerra e por altos custos de adesão, no início da Era da Informação os computadores deixaram de ser de uso restrito e ganharam outros campos de atuação, sendo assim, acabou tornando uma tecnologia que aos poucos se popularizou graças a uma diminuição de seu tamanho e de seu preço mais acessível.

Gugik (2009) expressa que os microprocessadores começaram a ser aderidos não somente por empresas que queriam automatizar seu sistema, mas também pela população em geral, fazendo o uso do computador pessoal. A internet, mesmo que ainda em seus primórdios, além de disponibilizar informação também oferecia serviços como, por exemplo, a compra de produtos online.

De acordo com Ferreira (2014), nos anos 2000 aconteceu a mudança da interação que o indivíduo tinha ao navegar na web. Com surgimento da web, a web 1.0, quem navegava apenas era um espectador, absorvia só a informação. Com a modernização da web, a web 2.0, o indivíduo passa também a ser protagonista trocando informações por meio de comentários, avaliações de páginas e compartilhamento de ideias.

Hoje em dia a sociedade está amplamente informacional, a Ciência da Informação acompanhada da tecnologia da informação propiciou uma sociedade globalizada. Antigamente uma troca de correspondência poderia levar meses para chegar ao seu destinatário, com o advento da internet, o mesmo pode ocorrer em uma fração de segundos independente do local do globo onde estiver ou até mesmo fora dele. Portanto, neste período o espaço geográfico já não é mais um problema graças ao encurtamento das distâncias que as tecnologias informacionais proporcionam.

Outros exemplos do encurtamento de distância proporcionada por tecnologias informacionais são as videoconferências. Antigamente, uma aula ou julgamento precisava ser realizado presencialmente, com a utilização das videoconferências o deslocamento físico não se faz necessário e as trocas de conhecimento e informação pode ocorrer a quilômetros de distância.

Portanto, os indivíduos se encontram em um período de conectividade, onde a globalização permite trocar conhecimento constantemente através de dispositivos como celulares, tablets, computadores, dentre outros. Os progressos nas tecnologias e barateamento vêm tornado acessível às variadas classes social, mas isso não significa dizer que é possível para todas.

Ao fazer uma abordagem histórica sobre a informação e ficar claro que esta progrediu muito através do decorrer do tempo no que diz respeito ao seu acesso, é importante salientar que muitas pessoas ainda hoje vivem marginalizadas da Sociedade Informacional. Apesar de tal conectividade e trocas de informação parecer algo comum para muitas pessoas, ainda há povos que vivem isolados por falta de infraestrutura que permita tais adventos.

Mas o que significa informação? No capítulo seguinte serão abordados os conceitos acerca de “Informação” e das “Fontes de Informação”, assim como suas tipologias e classificação.

3 FONTES DE INFORMAÇÃO

Antes que seja abordado o assunto principal deste capítulo, é necessário para melhor entendimento explicar o que significa “Informação” e sua diferenciação de dados e conhecimento.

Ao buscar a etimologia da palavra “Informação”, é possível verificar de acordo com o Dicionário Etimológico (2017)⁴ que sua origem reside do latim *informare*, ou seja, “formar, modelar”. Cria a conotação da “formação de um pensamento ou de uma ideia”. Já na língua portuguesa, conforme visto no Dicionário Online de Português (2017), informação é um substantivo feminino cujo seu significado consiste em “ação ou efeito de informar ou de se informar”. Todavia, o significado vai muito além do que apenas é dito no dicionário ou etimologicamente, tal palavra dependendo do campo de atuação em que está sendo empregada pode ganhar outro significado. Para Bounoux (1995 apud PINHEIRO, 2004), a constante mudança de rotulo faz com que esta palavra seja um verdadeiro “camaleão intelectual”.

Oliveira (2009) relata que informação é um processo semântico que não consiste apenas na observação de dados, mas que seus conteúdos sejam compreendidos por receptores, afim que estes dados adquiram a capacidade de informar. Já para Wurman (1991) ao discutir a definição de informação, propõe uma visão que vai mais além da perspectiva técnica do cientista da informação. Para este autor, se a informação não é de gerar conhecimento ao indivíduo, não se tem sentido, logo essa informação não passa de dados. A perspectiva de informação está diretamente ligada a relevância do conteúdo que o indivíduo procura.

Informação deve ser aquilo que leva à compreensão. Cada um precisa dispor de uma medida pessoal para definir a palavra. O que constitui informação para uma pessoa pode não passar de dados para uma outra. Se não faz sentido para você, a denominação de informação não se aplica. (WURMAN, 1991, p. 43)

Na área da Ciência da Informação as contribuições para o conceito de informação pode ser definido como um conjunto de dados que ao serem arrecadados sobre uma mesma temática fornece uma informação. Dados dispersos

⁴ Documento em meio eletrônico, não paginado.

não são capazes por si só de gerar informação, mas a partir da junção dos dados sobre uma mesma ideia, esta apto de estabelecer uma informação. Para exemplo disso pode ser citado às pesquisas realizadas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que caso os dados sejam colhidos de forma desordenada, sem um assunto base, não podem gerar informação a respeito da população, faixa etária ou Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) de uma localidade.

Pinheiro (2004) declara que em dado momento da literatura científica há com certa frequência em se fazer confusão em relação ao uso de conhecimento e Informação. A discrepância reside em usar conhecimento como sinônimo de Informação, quando na verdade são duas coisas distintas, mesmo havendo relação entre um e outro. Entretanto para o Dicionário Eletrônico de Terminologia em Ciência da Informação (DELTCI, 2014) dentro do plano da Ciência da Informação é proposto uma dupla funcionalidade semântica:

Refere um fenômeno humano e social que compreende tanto o dar forma a ideias e a emoções (informar), como a troca, a efetiva interação dessas ideias e emoções entre seres humanos (comunicar). E identifica um objeto científico, a saber: conjunto estruturado de representações mentais e emocionais codificadas (signos e símbolos) e modeladas com/pela interação social, passíveis de serem registradas num qualquer suporte material (papel, filme, banda magnética, disco compacto, etc.) (DELTCI, 2014)⁵

Todavia, a falta de desatenção faz com que ainda hoje alguns indivíduos usem dados, informação e conhecimento como parte de um único significado. Mas analisando cada um deles, fica claro suas diferenças.

Para Pinheiro ([200-?]), os dados são resultados de observações que se encontram registradas em algum tipo de suporte com pequena carga de significado, que por si só não é compreendido, mas ao serem reunidos sobre uma única ideia representa sentido para aquele a quem acessa. Setzer (1999) acrescenta que dados são uma sequência de símbolos quantificados presente também em texto, pois as letras são símbolos quantificados que a partir do seu agrupamento forma uma palavra. Os dados ao serem aglomerados perante um tema gera uma informação, que como consequência pode transmitir conhecimento.

De acordo com Setzer (1999), conhecimento é a absorção interior, de cunho pessoal, de uma experiência que foi vivenciado por um indivíduo

⁵ Documento em meio eletrônico, não paginado.

Nesse sentido, o conhecimento não pode ser descrito; o que se descreve é a informação. Também não depende apenas de uma interpretação pessoal, como a informação, pois requer uma vivência do objeto do conhecimento. Assim, o conhecimento está no âmbito puramente subjetivo do homem ou do animal. (SETZER, 1999, p.3)

Sendo o conhecimento a base para a inteligência e sabedoria, em que o receptor consegue extrair a partir de um conjunto de informação um produto, por intermeio da aprendizagem que agrega valor a suas ideias e posteriormente seja usado para benefício próprio.

Oliveira (2009, p. 13) também o definiu:

O conhecimento é o produto final que o homem consegue fixar em sua mente e passa a fazer parte de sua inteligência, ou seja, de seu aprendizado para o restante de sua vida, podendo passar esses conhecimentos em forma de informação para as demais pessoas.

Mas onde se encaixa as fontes de informação?

No cotidiano há um grande ramo de informação, mas muitas vezes não é perceptível. No trânsito, a luz do semáforo muda suas cores de amarelo para vermelho, dessa forma é transmitida a informação da redução da velocidade do carro até que venha a parar, pois a luz vermelha significa que o sinal está fechado. Ou ao andar em uma calçada de piso tátil, muitas vezes não é de entendimento que esta sinalização no piso é uma fonte informação fundamental para deficientes visuais por dar noções vitais para que eles possam se localizar e conseguir chegar ao seu destino sem empecilhos. O fato é que o fluxo informacional é constante, seja assistindo TV, navegando na internet, lendo um livro ou uma história em quadrinho.

Para Silva (2009), as fontes de informação são meios, de características diversas, capazes de repassar determinadas informações. De acordo com a área do conhecimento que estar ligada pode ser encontrada nas mais diferentes procedências, no entanto sendo a escrita a mais popular. Silva (2009) exemplifica a diversidade de suportes que para os arqueólogos, por exemplo, a ponta de uma flecha pode reconstruir informações imprescindíveis na realização de um estudo sobre o modo de vida de algum grupo social. Neste caso, essa fonte de informação possibilitaria a concepção de um novo conhecimento. Dessa forma pode-se inferir que as fontes de informação são tudo aquilo que pode fornecer ou remeter

informação para possíveis receptores. No entanto, as fontes de informação não se restringem apenas a objetos físicos.

O desenvolvimento das tecnologias de informação resultou na possibilidade de outros tipos de fontes de informação, no formato digital.

Para Barbosa (2005), o fenômeno da globalização transformou todos os setores da sociedade e manter-se atualizado virou uma obrigação. Hoje, ao fazer parte de uma sociedade informacional, o conhecimento é adquirido de forma muito recorrente, principalmente ao navegar pela internet. Inclusive utilizando redes sociais o conhecimento pode ser obtido a partir das informações que são propagadas nelas, mesmo que não seja de origem confiável. Isso ocorre graças a grande liberdade proporcionada por este meio, ocasionando assim informações de fontes não confiáveis, desconhecidas. Todavia, a internet se tornou um meio democrático e amplo de obter informação, seja de notícias, entretenimento ou na área acadêmica, não existe assunto que não seja abordado neste veículo. Com isto, a internet converteu-se não somente como uma importante fonte de informação, mas também de produtora e disseminadora de conteúdo.

Contudo, para Baggio, Costa e Blattmann (2016) esse advento também trouxe dificuldade aos usuários.

A necessidade de obter informação facilmente esbarra na quantidade de informação disponível, tanto na web como em materiais impressos. O usuário quando busca informação encontra dificuldades na seleção e recuperação, devido à quantidade existente e à velocidade com que as informações se modificam. (BAGGIO; COSTA; BLATTMANN, 2016, p. 32)

Independente das dificuldades provenientes deste meio é fato que os dispositivos eletrônicos vêm mudando a forma com que a informação está sendo repassada. Até mesmo o meio mais convencional o qual a informação veio sendo disseminada através do tempo, o papel, está perdendo espaço para os suportes digitais. Se antigamente, ao fazer uma longa viagem era necessário levar vários livros e revistas, atualmente os *e-readers* (leitores digitais) oferecessem a alternativa de mudança de hábito. Os *e-readers* vem ganhado cada vez mais espaço no mercado consumidor por suportar uma grande quantidade de materiais de leitura em um dispositivo menor que um livro, ou seja, tal aparelho consegue suportar grande quantidade de informação e ser de uso prático no dia a dia. As fontes de informação

aparecem justamente como tipos de suportes, sejam virtuais ou não, onde são possíveis encontrar conteúdos, seja em imagens ou textos, que supram as necessidades informacionais. Com a popularização e os avanços tecnológicos, a internet se tornou uma importante fonte de informação dos mais diversificados assuntos. Gomes (2016, p. 15) reforça o discurso ao afirmar que “[...] pode-se observar que fonte de informação é todo e qualquer meio, seja ele físico ou eletrônico, capaz de transmitir uma informação pertinente ou não ao usuário que busca. [...]”.

Como já foi discutido, fontes de informação podem ser tudo aquilo que gerem ou veiculem informação. Vários tipos de objetos podem se revelar como fontes de informação como livros, artigos, periódicos ou imagens. Para Pereira (2006) o termo fonte de informação é definido como a origem ou procedência de uma informação cujo objetivo de explicar algo ou proporcionar informação que supra as necessidades informacionais.

Por existir uma grande quantidade de fontes de informação e suas particularidades, estas acabaram por serem classificadas em três grandes grupos de acordo com suas similaridades. Para Baggio, Costa e Blattmann (2016) tais divisões são necessárias, porque ajudam na busca e recuperação da informação. São as fontes primárias, secundárias e terciárias.

De acordo com Cavalcanti (2016), as fontes primárias são documentos dos quais seus conteúdos são próprios do autor, ou seja, o resultado original de uma pesquisa. Sendo assim, para Oliveira (2009) o indivíduo obtém as informações que anseia no próprio documento. São exemplos deste tipo de fonte: livros, artigos de periódicos, tese, dissertações, etc.

Já as fontes secundárias são informações organizadas ou agrupadas com conteúdos que fazem referências as fontes primárias (BAGGIO; COSTA; BLATTMANN, 2016). O qual tem a função de intermediar e nortear o usuário para as informações originais. A exemplo destes documentos podem ser: dicionário, índices, bibliografias, enciclopédias, dentre outros.

Por fim, as fontes terciárias, são documentos que remetem as fontes de informação primárias e secundárias, são eles: bibliografia da bibliografia, catálogos de bibliotecas, diretórios, etc (OLIVEIRA, 2009). Não agregam conhecimento propriamente dito, mas funcionam como sinalizadores. “Sua principal função é auxiliar o usuário na localização das fontes primárias e secundárias” (OLIVEIRA

NETO, 2014, p.13). As divisões das fontes de informação não somente tem como caracterizar as suas peculiaridades, mas também o público-alvo.

Por exemplo, ao fazerem uso de artigos de periódicos, teses e dissertações, as fontes primárias encontram-se no meio acadêmico em geral um público composto de professores universitários, discentes e técnicos. No caso das HQs⁶, sendo uma fonte de informação, tem como base de grupo específico os jovens leitores. Mas por possuir uma grande quantidade de gêneros literários não se restringe apenas a um público.

Deste modo, no próximo capítulo será visualizado, que apesar de hoje as HQs terem como foco de mercado o público jovem, a nona arte e em especial o mangá não se originou como um produto comercial, mas um processo artístico de longa data.

⁶ Histórias em quadrinhos

4 O SURGIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Personagens da Turma da Mônica, do Cavaleiros do Zodíaco ou o Super-Homem, por exemplo, fizeram parte da infância ou adolescência de muitas pessoas. Tais personagens vindos das histórias em quadrinhos marcaram e ainda hoje marcam a passagem da vida jovem para adulta. Produtos como roupas, brinquedos e acessórios, além da adaptação deste suporte para o cinema arrastam um grande número de indivíduos, sejam adultos nostálgicos ou um público mais novo, a baterem recordes de bilheteria e continuarem a dar prestígio a estes entretenimentos. Entretanto, tal entretenimento artístico por ganhar mais notoriedade nas últimas décadas, dar a entender que é algo recente, porém, a nona arte como se é conhecida teve seu processo de formação há muito tempo.

Silva (2011) assevera que ao procurar as raízes das primeiras representações desta arte, pode ser citado as pinturas rupestres realizadas por homens pré-históricos e as aventuras das caçadas desses povos, como visto no capítulo “informação através do tempo e seus suportes” neste trabalho. Deste modo, Silva (2011) ainda afirma que por causa dos ancestrais das HQs não possuírem texto era usado apenas imagens sequenciadas para contar a enredo. Vergueiro (2005) apresenta que tanto os homens da caverna como os jovens de hoje em dia conseguiram compreender que a imagem por si só consegue comunicar, partindo da premissa que uma imagem vale mais que mil palavras.

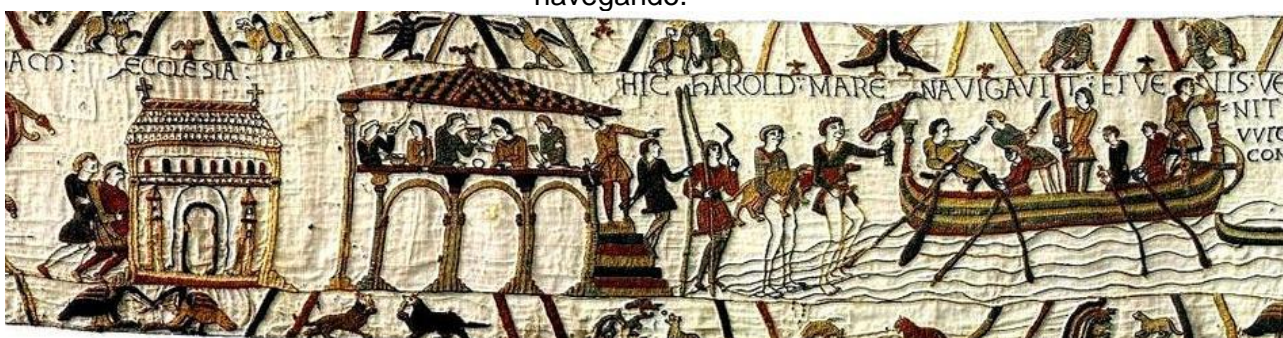
Outra manifestação dita como também precursora das HQs pode ser considerado as artes em tapeçaria. Franco (2008) aponta a conquista normanda da Inglaterra (1066-1075) como exemplo, pois este fato histórico foi narrado cronologicamente por meios gráficos na tapeçaria francesa de Bayeux. A Tapeçaria de Bayeux (figura 01 e 02), conforme Costa (2017) ressalta, é uma obra de 69 metros de comprimento por 50 centímetros de largura, narrando em 58 cenas a partir do ponto de vista dos normandos, a vida cotidiana como também as batalhas contra os ingleses.

Figura 1 - Tapeçaria de Bayeux representando rei Eduardo e seus milites para Bosham



Fonte: Costa ([201-?])⁷

Figura 2 - Tapeçaria de Bayeux representando a Igreja. Haroldo e a sua tripulação navegando.



Fonte: Costa ([201-?])⁸

Na época da chegada dos europeus a América, de acordo com Amaral (2014), foi feita a descoberta de escrito pré-colombiano pelo conquistador Hernán Cortés entorno de 1519, no qual descrevia um herói militar e político. Tal escrito apresentava imagens sequenciadas dídas por barras na construção de sua narrativa.

Para Luyten (1985), no decorrer do processo civilizatório da humanidade, várias manifestações artísticas chegaram perto deste gênero narrativo. O exemplo disto pode ser citado na Idade Média com as pinturas em afrescos⁹, em vitrais e quadros nas igrejas, retratavam a vida de Jesus, que além da função estética do ambiente também tinha como objetivo narrar um acontecimento por meio de imagens. Na obra de Leonardo Da Vinci (figura 03) (1452-1519), o celebre pintor italiano, de acordo com Arte fonte de conhecimento (2013), retratou por meio da

⁷ COSTA, Ricardo. **Idade Média**. [201-?]. Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

⁸ COSTA, Ricardo. **Idade Média**. [201-?]. Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

⁹ Método de pintura que consiste em cores deludias em água aplicada sobre um revestimento de argamassa ainda fresco

técnica de afresco a reunião de Jesus Cristo e seus apóstolos para compartilharem pão e vinho antes da sua morte.

3 Figura – A última ceia por Leonardo Da Vinci



Fonte: Disponível em:<cmartefontedeconhecimento.blogspot.com.br/>. Acesso em: 10 nov. 2017.¹⁰

Entretanto foi somente no século XIX em que as histórias em quadrinhos ganharam o formato que é conhecido atualmente. Para Luyten (1985), os quadrinhos são estruturados a partir da mistura de dois tipos de arte, a literatura e o desenho, que juntas formam uma nova manifestação cultural. Mas a característica principal das histórias em quadrinhos é tida como o uso dos balões.

Entre os elementos que entram na composição dos quadrinhos, o que mais caracteriza e dá dinamicidade à leitura são só balões. O balão é a marca registrada dos quadrinhos. Na sua forma bem-comportada, indica a fala coloquial de seus personagens. No entanto, quando estes mudam de humor, expressando emoções diversas (surpresa, ódio, alegria, medo), os balões acompanham tipologicamente, participando também da imagem (LUYTEN, 1985, p.12).

Nas HQs, além do balão que expressa a linguagem coloquial, há também outros tipos de balões como balão-pensamento, balão trêmulo, balão censurado, balão mudo, dentre outros. Cada um deles com funções diferentes na construção do enredo.

Face ao exposto, Cirne (1970) reforça a definição das histórias em quadrinhos ao indicar três elementos que caracterizam sua estrutura como o uso do balão, o

¹⁰ DA VINCI, Leonardo. **A última ceia**. [entre 1495-1497]. 460 cm x 880. Disponível em:<cmartefontedeconhecimento.blogspot.com.br/>. Acesso em: 10 nov. 2017.

ritmo visual e as onomatopeias. As onomatopeias, conforme Pavan (2016), são figuras de linguagem: palavras, letras e sinais com fins de reproduzir sons ou ruídos. Sendo assim, originários dos quadrinhos norte-americanos, seu uso completa a linguagem das HQs além dar beleza visual para a obra.

De acordo com Alves (2017), os pesquisadores convergem como ponta pé iniciais para o surgimento da primeira HQ nos jornais sensacionalistas da cidade de Nova Iorque, possuindo personagens fixos, a balões indicando fala e ações fragmentadas. Ainda de acordo com Alves (2017), o artista que deu início a esse gênero foi Richard Outcault, responsável por criar *The Yellow Kid* ou Menino amarelo.

Lucchetti (2001) reforça que Richard Felton Outcault (1863-1928) nascido em Ohio, Estados Unidos, diplomou-se em artes na Universidade McMiken e logo cedo aos 29 anos mudou-se para Nova Iorque para desenvolver sua carreira de ilustrador. Em Nova Iorque, Outcault trabalhou para diversos jornais criando ilustrações e charges, mas foi somente no jornal *New York world*, o qual tinha como diretor Joseph Pulitzer, criou o *Down Hogan's Alley* que posteriormente se chamaria *The Yellow Kid* (figura 04), quando foi impresso pela primeira vez em amarelo.

Figura 4 – *The Yellow Kid* por Richard Outcault



Fonte: Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid >. Acesso em: 10 nov. 2017.¹¹

¹¹ OUTCAULT, Richard. **The Yellow Kid**. [1895]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid>. Acesso em: 10 nov. 2017.

O menino amarelo era caracterizado por possuir traços orientais, não possuir cabelo, tinha apenas dois dentes na boca, além de sua estatura baixa. Seu enredo era constituído basicamente de piadas sarcásticas fazendo a alusão a fatos políticos em voga. Essa publicação, segundo Canemaker (1995), tinha como função atrair novos leitores, principalmente a classe trabalhadora e grupos populacionais crescentes da cidade de Nova Iorque como imigrantes, a partir do sensacionalismo. Logo, a primeira HQ teve como berço as empresas jornalísticas dos Estados Unidos do final do século XIX sendo publicados como suplementos dominicais que visava atingir um grande público para tornar-se um veículo de comunicação em massa. Apesar do *The Yellow kid* ser um marco por dar o pontapé inicial as histórias em quadrinhos, para Luyten (1985) Outcault não foi o inventor das HQs, mas tem o mérito de ser o primeiro a introduzir as características que definem uma história em quadrinhos. Portanto, ao surgirem nos Estados Unidos as HQs foram chamadas de *Comics* ou cômicos em português, por fazer a alusão gênero de comédia e sarcasmo.

Após o surgimento das HQs, estas se manifestaram de diversas formas ao longo do século XX. De acordo com Franco (2008), primeiramente surgiu como suplemento dominical ainda no final do século XIX, com uma baixa periodicidade e com apenas uma página para ser desenvolvida todo o enredo. Chamava-se “suplemento dominical” pois a história em quadrinho era anexada ao conteúdo do jornal.

Já no início do século XX, ainda de acordo com Franco (2008), a página dominical deu lugar aos *comics strips* ou tirinhas de jornais, que são caracterizados pelo formato horizontal, com colunas de quadrinhos enfileirados e seu enredo poderia ser completo ou periódico. Luyten (1985) acrescenta que a partir deste momento as HQs deixam de ser blocos isolados dos jornais e passam a fazer parte do seu conteúdo, sendo apresentado na parte interna. Até hoje as tirinhas de jornais são populares em todo o mundo.

Conforme Franco (2008), nos anos de 1930 surgiu as *comics books* ou as revistas em quadrinhos. Neste momento as HQs se desprenderam das páginas dos jornais e ganharam seu próprio formato a ser comercializado. As *comics books* se destacaram também por terem mais páginas para se desenvolver as histórias e houve um aumento de periodicidade (semanal, quinzenal e mensal). Conforme Luyten (1985), este período também é marcado pela Grande Depressão e a quebra

da bolsa de valores de Nova Iorque espalhando crise econômica por todo o mundo. Tais fatos contribuíram para o surgimento do gênero “aventura” com histórias de heróis que inspirasse a conduta humana em momentos de dificuldade. As revistas em quadrinhos continuam muito presente na atualidade e são de fácil acesso sendo possível encontrar em bancas de jornal.

Já recentemente, conforme Santana (2017a), surgiu a *Graphic Novel* ou romance gráfico, que são histórias mais bem elaboradas e longas (a exemplo “Do inferno” do Alan More contendo 592 páginas) com enredo complexos e densos, semelhantes a obras literárias. Para Franco (2008), outro fator importante que difere dos outros formatos citados é seu acabamento, que são edições bem cuidadas, com encadernação luxuosa e papel de maior qualidade e durabilidade, visando assim um público mais adulto e intelectual. De acordo com Santana (2017a), há uma incerteza quanto à origem de sua denominação, sabe-se que o responsável por disseminar essa expressão foi Will Eisner na produção de sua obra “Um contrato com Deus” (1978). Logo, as *Graphic Novels* (figura 05) tiveram como objetivo superar a associação desse modelo com as criações destinadas ao público infantil ao mesmo tempo que produzia um material de alta qualidade.

Figura 5 – A *Graphic Novel* “Um contrato com deus” de Will Eisner com acabamento de luxo, capa dura e lombada retangular.



Fonte: Feito Nuvens (2014)¹²

Apesar terem sido citadas os principais formatos das HQs conforme sua evolução, é importante deixar claro que a partir do momento em que se globalizaram, atingindo outros países, as HQs sofrem alterações para se adaptarem a cultura daquela localidade. Para Luyten (1985), as histórias em quadrinhos

¹² FEITO NUVENS. **Um contrato com Deus**. 2014. Disponível em: <<https://feitonuvem.com/tag/um-contrato-com-deus/>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

conseguiram chegar a outros países graças a expansão da imprensa no início do século XX e aos esquemas de *Syndicates* ou agências distribuidoras, que produziam e distribuíaam quadrinhos a jornais e revistas. De acordo com Vergueiro (2001), os *Syndicates* com o interesse de aumentar lucros com sua distribuição também foram responsáveis por exportar as histórias em quadrinhos por todo o mundo.

como grandes distribuidores de quadrinhos, os lucros dessas empresas baseavam-se diretamente no número de jornais que publicasse cada tira ou página dominical específica; ao atingir um determinado nível de distribuição, seus custos estabilizavam-se e daí os lucros aumentavam exponencialmente. Assim, quanto maior a distribuição, maior o lucro. Quase que naturalmente, isso fez com que os *Syndicates* – em geral eram ligados a grandes cadeias jornalísticas –, buscassem temas que possibilitassem a mais ampla distribuição possível, inclusive externamente ao país (VERGUEIRO, 2001)¹³

Conforme Luyten (1985), essas agências também contam com um sistema de censura interna para que os autores nivelem suas histórias a qualquer tipo de sociedade. Até hoje os *Syndicates* atuam na criação e distribuição de histórias em quadrinhos, inclusive no Brasil.

A partir do momento em que as HQs chegam a outros países, mudam a forma com que são chamadas. Para a Editora JBC ou *Japan Brazil Communication* ([200-?]), em cada país em que a arte sequenciada foi desenvolvida, recebeu uma nomenclatura específica como também características próprias. Na Itália, por exemplo, essa manifestação artística recebe o nome de *Fumatti*, com impressões em preto e branco e em formato pequeno. Segundo a Editora JBC ([200?]), na Bélgica e na França foram denominadas de *Bande Dessinée* ou Banda Desenhada, com impressões inteiramente coloridas e em formato grande. No Brasil, diversos nomes são denominados para representar esta arte como: Historieta, Gibis, Revista em quadrinhos ou Histórias em quadrinhos. No Oriente, mais especificamente no Japão, são intituladas de mangá e conforme será abordado no próximo capítulo também tem suas características próprias.

¹³ Documento em meio eletrônico, não paginado.

5 MANGÁ

Apesar dos mangás serem histórias em quadrinhos assim como as que são encontradas no Brasil, Estados Unidos, Europa e em muitos outros locais aonde essa manifestação artística chegou, no Japão adquiriu características que as tornaram únicas. Para compreender melhor o porquê da nona arte no Japão ser diferente em vários aspectos das demais é preciso entender seu processo de desenvolvimento. Para Braga e Lucas (2012), antes do surgimento do mangá como arte sequenciada, os japoneses já possuíam uma admiração pela arte ilustrada e contação de histórias de forma metafórica.

Para Guglinski (2011), o uso da imagem para os japoneses tinha suma importância por dois fatores: o primeiro tem relação com o fato de que o Japão até o século IX não possuía escrita própria, seu desenvolvimento ocorreu ao tomar como base os ideogramas chineses (*Kenjins*) e posteriormente desenvolver o seu chamado *Hiraganan*. No que concerne o segundo fator, para ter conhecimento da grande maioria dos símbolos que são constituídos o alfabeto era preciso ter uma boa formação acadêmica, o que era uma carência para boa parte da população. Dai vem a importância do uso das imagens para se repassar informações. É relevante salientar que a escrita japonesa é constituída de três alfabetos: *Kanjins*, *Katakana*, *Hiraganan*. O *Kanjins*, de acordo com Vergara (2009), são ideogramas de origem chinesa que representa um total de mais de 10 mil símbolos, mas somente 3 mil são utilizados no Japão. O *Hiraganan* é o alfabeto mais utilizado com a maioria das palavras de origem japonesa. E o *Katakana*, constitui a mesma fonética do *Hiraganan*, porém sua escrita muda para poder representar palavras de origem estrangeira.

Para entender a importância do uso da ilustração na evolução das histórias em quadrinhos japonesas contemporâneas é preciso voltar ao período feudal japonês.

5.1 Período Heian

O período Heian (794-1185), de acordo com Bezerra (2013), recebeu este nome porque naquele momento a capital se chamava Heian (hoje Quioto). Foi uma época marcada pela base do feudalismo japonês, em que muito das culturas dos

povos vizinhos como os chineses e os coreanos influenciaram diretamente no modo de vida dos japoneses, fossem nas vestimentas, nos gestos ou na própria estrutura das cidades. Para Bezerra (2013), essa influência também se estendia a artistas e artesões.

Conforme Guglinski (2011), foi neste período que se popularizava no Japão uma arte que seria considerada uma das primeiras manifestações das histórias em quadrinhos japonesas, chamada de *Emakimono* (figura 06). Para Guglinski (2011), essa arte consistia na pintura de grandes rolos de pergaminhos de arroz que formavam uma série de quadros que ao desenrolar contava uma história a partir de imagens sequenciadas. Yamashiro (1986) completa ao afirmar que apesar de originária da China, essa técnica adotada pelos japoneses contava histórias de cunho satírico e folclórico, como as lendas, por exemplo. Porém, foi só no período Edo em que houve mais investimento nas artes.

Figura 6 – Trecho de um *Emakimono* do artista Utagawa Kunisada



Fonte: Disponível em: <<http://www.mfa.org>>. Acesso em: 12 nov. 2017.¹⁴

5.2 Período Edo

O período Edo (1603-1868) foi uma época de grande notoriedade no Japão. Para Faria (2017), um aspecto marcante foi a ascensão de Tokugawa Ieyasu¹⁵, que

¹⁴ KUNISADA, Utagawa. **Utsusemi, from the series Fifty-four Chapters in Picture Scrolls (Emakimono gojūyo jō)**. [1987]. 36.8 x 74.9 cm. Disponível em: <<http://www.mfa.org>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

¹⁵ Primeiro Xogum

fundou o *Xogunato*¹⁶, tornando-se o primeiro *Xogun*¹⁷ e estabelecendo-se na cidade de Edo resultando na nomeação desta época. O período Edo pode ser marcado por fortes medidas de isolamento político-econômico limitando suas relações com a Holanda e a China, como também por fortalecimento ao incentivo às artes: a pintura, o teatro e a literatura (FARIA, 2017).

Para Guglinski (2011), o isolamento político possibilitou uma maior circulação de capital, aumentou o número de artesões e fomentou a procura de entretenimento. Além do crescimento do teatro popular, de acordo com Braga e Lucas (2012), houve o incentivo a pintura com o surgimento dos *Ukiyo-e* ou estampas japonesas em português, que consistiu em um gênero de xilogravura. As *Ukiyo-e* tinham como temática bodeis, gueixas, natureza, lendas e mudanças sócias ocorridas neste período (BRAGA; LUCAS, 2012).

Esse período ficou conhecido pela grande produção artística, sendo Katsushita Hokusai (1760-1840) artista referência desta época. De acordo com Araújo, F. (2017b), Hokusai utilizou-se da técnica *Ukiyo-e* para criar suas obras, como a série de xilogravuras “Trinta e seis vistas do monte Fuji”, a qual deu renome internacional à primeira xilogravura da série “A grande onda” (figura 07), representando grandes ondas que são ameaças às embarcações de pescadores.

Figura 7 – A grande onda de Katsushita Hokusai



Fonte: Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Grande_Onda_de_Kanagawa >. Acesso em: 12 nov. 2017.¹⁸

¹⁶ Sistema político o qual o imperador nomeava o líder que comandaria seu exército

¹⁷ Comandante das tropas do imperador

¹⁸ HOKUSAI, Katsushita. **A grande onda**. [1830-1833]. 25 cm x 37 cm. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Grande_Onda_de_Kanagawa>. Acesso em: 12 nov. 2017.

Para Araújo, F. (2017b), outro trabalho conhecido deste artista são os chamados *Hokusai Manga*, desenhos que trabalhavam movimentos e expressões, utilizando técnicas mais simples e de caráter humorístico. Acredita-se que Hokusai seja o primeiro a usar a palavra “manga” para se referir a este estilo de desenho caricato.

[...] foi o primeiro a usar o termo ‘mangá’, que significa ‘rascunhos livres e inconscientes’, para nomear seus desenhos de personagens caricaturados. Esses desenhos, em sua maioria, retratavam de forma bem-humorada a vida social no Período Edo. Muitos destes desenhos foram reunidos e compilados no que foi denominado *Hokusai Manga* [...] (BRAGA; LUCAS, 2012, p.4)

Mas, de acordo com Guglinski (2011), acredita-se que a formação da palavra *Mangá* venha da junção dos ideogramas *man* (humor), com *gá* (imagem ou desenho). Apesar de serem desenhos de cunho humorístico e caricata, *Hokusai Manga* não é considerada uma história em quadrinhos, isso porque não se faz uso dos três pilares que regem essa arte: imagens sequenciadas, onomatopeias e balões contendo fala (GUGLINSKI, 2011).

5.3 Período Meiji

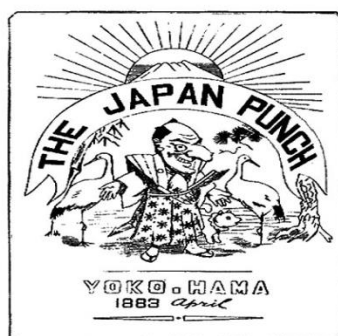
De acordo com Santana (2017b), o Japão passou por 250 anos em um regime feudal fechado, chamado de Xogunato, caracterizado pela predominância de militares na administração da nação por indicação do imperador. Entretanto, esse regime mudou com a chegada do Almirante Matthew Calbraith Perry no ano de 1853 nas terras japonesas. Para Guglinski (2011), os norte-americanos submeteram a abertura dos portos para cooperação com outras nações, causando o colapso no antigo sistema e fazendo com que a monarquia voltasse a governar completamente o país. Dava-se assim o início ao período Meiji (1867-19120) ou Regime Iluminado.

O período Meiji não foi chamado meramente de “Regime Iluminado”, nesta época, segundo Santana (2017b), foi um momento de grande progresso socioeconômico para o Japão, devido ao processo de modernização que o país passou para poder acompanhar as potências ocidentais. Com a chegada de estrangeiros o Japão começou a sofrer influências externas em sua cultura.

Para Braga e Lucas (2012), a chegada do inglês Charles Wirman¹⁹ em 1857, foi um marco para as histórias em quadrinhos japonesas, pois em 1862 Wirman fundou a primeira revista de humor do Japão, a chamada *Japan Punch* (figura 08), que continha charges políticas com o uso de balões de fala. Fernandes (2011) assevera que esta revista se baseava em uma versão inglesa chamada *Punch*, apesar de ter como público os estrangeiros residentes no Japão, se tornou amplamente popular entre os locais também. Ainda de acordo com Fernandes (2011), a contribuição foi tão importante que Wirman é considerado o patrono da charge moderna japonesa.

Outra influência para os mangás foi o francês George Bigot, fundador da revista *Tobaê*, incluindo o conceito de sequências de desenhos na construção narrativa (GUGLINSKI, 2011). Em linhas gerais, de acordo com Braga e Lucas (2012), as manifestações precursoras do mangá no período Meiji tinham como atributos a seriedade dos temas e eram destinados para adultos.

Figura 8 - Capa da Revista *Japan Punch*



Fonte: Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Japan_Punch.jpg >. Acesso em: 12 nov. 2017.²⁰

Ainda no final do século XIX, de acordo com Fernandes (2011), passou a circular a revista *Shounen Senkai* ou mundo jovem, foi a primeira publicação destinada ao público jovem masculino. Mas na década seguinte apareceu a *Shoujo Senkai*, sendo a versão feminina direcionada as garotas.

¹⁹ Cartoonista e ilustrador

²⁰ WIRGMAN, Charles. **Japan Punch**. [1883] 600 x 800 pixels. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Japan_Punch.jpg >. Acesso em: 12 nov. 2017.

5.4 O mangá na atualidade

Com já é de conhecimento, com a consolidação das histórias em quadrinhos estadunidenses, as *comics*, e o processo de globalização proporcionado por meio dos *Syndicates*, Wirman e Bigot acabaram sendo superados pelos norte-americanos como influenciadores. No entanto, Luyten (2011, apud BEZERRA, 2013, p. 91) afirma que os japoneses reivindicavam algo mais próximo a sua realidade. Foi nesse momento em que surgiu o primeiro autor japonês de histórias em quadrinhos, conhecido como Rakuten Kitazawa.

Segundo Fernandes (2011), Rakuten Kitazawa (1876-1955) além de ser pioneiro dos quadrinhos japoneses, por fazer uso de personagens fixos e histórias seriadas, também voltou a usar o termo “mangá” cunhado por Hokusai para se referir as suas obras. De acordo com MacWilliams (2008), Kitazawa além de popularizar as tirinhas de jornais, criou em 1905 a *Tokio Pakku*, o primeiro mangá colorido do Japão.

Nas décadas de 1920 e 1930 houve consolidações nas histórias em quadrinhos japonesas.

Durante a década de 20, os quadrinhos japoneses começaram a tomar um novo rumo e a predominância de trabalhos direcionados ao público adulto, com suas temáticas políticas e de críticas sociais, começou a diminuir, e o público infantil passou a ganhar mais espaço com a publicação de tirinhas e revistas voltadas para ele. (FERNANDES, 2011, p. 28)

Na década de 1930, os mangás já eram divididos em temas e havia uma grande liberdade e independência na criação de personagens, com até a presença de personagens estrangeiros em suas histórias, como o Mickey e o Popeye. Infelizmente na década de 1940, com a chegada da Segunda Guerra, essa realidade mudaria (GUGLINSKI, 2011).

Após os períodos de estabelecimento das HQs japonesa, com a chegada da segunda guerra na década de 1940, os artistas tinham que cooperar com a censura imposta pelo governo para que não fossem perseguidos ou punidos, podendo ser banidos da profissão. Os trabalhos daquela época consistiam em propagar a ideologia política e militar do país (GUGLINSKI, 2011).

Para Braga e Lucas (2012), o abalo causado após a derrota do Japão na Segunda Guerra provocou uma grande escassez de papel por falta de recursos disponíveis e a nova censura imposta sobre administração norte-americana, o qual proibia a menção de valores nacionalistas, gerou quase o desaparecimento do mangá. A falta de organização editorial somado aos altos custos de produção em Tóquio, fez com que as editoras mudassem para a cidade de Osaka onde houve o ressurgimento do mangá sobre um acabamento mais modesto, de capa vermelha e papéis baratos, conhecidos por *Akahons* (livros vermelhos) (BRAGA; LUCAS, 2012). De acordo com Fernandes (2011), neste mesmo período surgiu os *Kashibon manga* ou mangá de aluguel, que eram estabelecimentos que proporcionavam alugueis tanto de mangás como de livros por um décimo do seu valor original. Apesar de esta época ser considerada de dificuldade para sobrevivências das HQs japonesas, graças a Osamu Tezuka (1928-1989) houve uma mudança de perspectiva.

Conforme Bezerra (2013), no período pós-guerra o Japão precisava de algo para alavancar o ânimo, trazer esperança e a possibilidade de recomeço. Foi nesse âmbito que surgiu Tezuka. Segundo Silva (2014), Osamu Tezuka também ficou conhecido como “Deus dos mangás” por causa da sua importante contribuição, foi um *mangaká*²¹ considerado criador do mangá moderno.

De acordo com Guglinski (2011), Tezuka foi um estudante de medicina que distribuía seu tempo entre a faculdade e as publicações para os jornais. Teve como inspiração as obras de Walt Disney²² e o cinema francês, “misturando storyboard de animação e de narração cinematográfica com a linguagem dos quadrinhos” (GUGLINSKI, 2011, p.19).

Para Silva (2014), Tezuka foi um revolucionário para as histórias em quadrinhos japonesas modernas pela sua técnica que apresentava novas características como personagens com olhos grandes (principal característica dos mangás), anatomia cartunesca e interferência da linguagem cinematográfica em suas obras. Seu trabalho também possuía ângulos de visão alternada em cada cena, linhas de movimento e onomatopeias que são homogêneas ao cenário (FERNANDES, 2011). Dentre suas obras podem ser citados *Shin-Takarajima* ou A nova ilha do tesouro (sendo sua primeira obra e um sucesso de vendas), *Tesuwan*

²¹ Desenhista de mangá

²² Produtor e animador, fundador da Walt Disney Company

Atom (figura 09) (Poderoso Atom, conhecido como Astro Boy no ocidente), *Robon no Kishi* (figura 10) (A princesa e o cavaleiro) e muitas outras.

Figura 9 – *Tetsuwan Atom* uma das obras de Osamu Tezuka



Fonte: Disponível em: < <http://blogfalae.blogspot.com.br/2013/09/osamu-tezuka-o-pai-do-manga-e-do-anime.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.²³

Figura 10 – Capa do mangá *Robon no Kishi* de Osamu Tezuka



Fonte: Disponível em: < https://2.bp.blogspot.com/-9f038edsNrA/VslgVh-OMUI/AAAAAAAAAvGE/lvPZ3PiFAAK/s1600/Ribbon_no_Kishi_full_608782.jpg>. Acesso em: 20 nov. 2017.²⁴

²³ TEZUKA, Osamu. **Tetsuwan Atomu**. [1952] Disponível em: <<http://blogfalae.blogspot.com.br/2013/09/osamu-tezuka-o-pai-do-manga-e-do-anime.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

²⁴ TEZUKA, Osamu. **Robon no kishi**. [1953]. Disponível em: <https://2.bp.blogspot.com/-9f038edsNrA/VslgVh-OMUI/AAAAAAAAAvGE/lvPZ3PiFAAK/s1600/Ribbon_no_Kishi_full_608782.jpg>. Acesso em: 20 nov. 2017.

A parti desde momento até hoje, os mangás tornaram-se revistas em quadrinhos com melhores acabamento, padronização de tamanho (18cm por 25cm) e contendo maior quantidade de páginas (entre 150 a 500), podendo ser impresso colorido ou em preto e branco. Os mangás também podem ser de volume único ou com histórias sendo divididas em vários volumes. Outro fato importante é que o mangá é lido de trás para frente, da direita para esquerda e no sentido de cima para baixo, pois de acordo com Machado (2015) este é o sentido da escrita do idioma japonês. Para Guglinski (2011), foi na década de 1970 que o grande sucesso dos mangás provocado no Japão chamou atenção de outros países para essa manifestação tão peculiar de história em quadrinhos, com sua exportação chegando em diversas partes do globo, inclusive no Brasil.

No capítulo seguinte será esclarecido como o mangá está intimamente ligado a cultura japonesa, assim como esta manifestação artística pode ser uma fonte de informação.

6 MANGÁ COMO FONTE DE INFORMAÇÃO

Como foi visto, o mangá desde sua origem até hoje passou por diversas transformações, começando inicialmente como tirinhas de jornais satíricas e caricatas até seu formato atual de revistas de entretenimento. Um entretenimento que inicialmente tratava de temas políticos e sociais para adultos, foi no decorrer de sua evolução atingindo outros públicos como também abordando outros assuntos. Apesar de se tratar de uma forma acessível de lazer pode também ser uma importante fonte de informação mitológica da cultura japonesa.

MacWilliams (2008) assegura que o mangá é parte significativa da cultura popular japonesa, pois além de está ligado as áreas econômicas, políticas e familiar, também reproduz aspectos importantes dessa sociedade, como por exemplo, mitos, crenças e fantasias. O mangá por ser um veículo comunicativo que tem o poder de instruir, debater e entreter de várias maneiras, causando comentários políticos e sociais (MACWILLIAMS, 2008). Para Braga e Lucas (2012), sua influência mundial e seu processo de exportação para outros países fez o mangá se tornar um símbolo da sociedade japonesa e de seus aspectos ideológicos, expondo o Japão da atualidade e o de antigamente, fazendo assim a convergência de ambos os períodos. Infere-se que o mangá por agregar tantos aspectos socioculturais possibilitou sua ascensão dentro e fora do Japão.

Segundo Guglinski (2011), a importância do mangá para o Japão reside no fato de não possuírem uma aversão as histórias em quadrinhos, pois os *mangakas* têm status de celebridade e são tratados pelo título de *sensei* ou mestre em português. Ainda de acordo com Guglinski (2011), hoje o Japão é o maior consumidor de HQs do mundo, isso porque o êxito na criação de histórias/personagens de grande sucesso faz com que a indústria de publicidade faça merchandising na criação de brinquedos, acessórios, roupas, produtos alimentícios, jogos, gerando grande capital e alavancando a economia.

Esse alto consumo de mangás e, por consequência, de animes, está diretamente ligado na íntima relação entre leitor e personagem, uma vez que heróis e heroínas partem da vivência direta do leitor, para, depois, fantasiar. São personagens que agem com conformismo e autossacrifício, autodisciplina e rigidez moral, características do espírito japonês, como uma herança medieval. (GUGLINSKI, 2011, p.21)

Para Braga e Lucas (2012), os mangás têm significado nacional sendo uma excelente forma de entretenimento já que a população japonesa desde muito jovem passa muitas horas estudando. Com a chegada da vida adulta, a universidade e a inserção no mercado de trabalho, são obrigados a lidar com muita pressão. As histórias em quadrinhos japonesas são uma ótima forma para aliviar as tensões diárias, a partir de uma leitura simples que possibilita a exploração de um mundo diferente com fantasias, aventuras e emoções (BRAGA; LUCAS, 2012). Portanto, em virtude de sua praticidade, baixo custo e temática diversa, os mangás podem ser lidos em qualquer lugar.

Okabayashi (2007) informa que os mangás possuem uma grande variedade de gêneros possibilitando diferentes tipos de histórias para públicos específicos. Alguns deles são: *Kodomo* (criança), *Shoujo* (menina), *Ecchi* (obsceno), *Yaoi* (termo utilizado para relações homossexuais), *Seinen* (Homem adulto) e *Shounen* (menino). Os *Kodomo* são voltados para o público infantil e suas histórias são cômicas, mas contem ensinamentos morais. Em geral são tramas simples e de arte bem infantilizadas, sendo equivalentes as histórias em quadrinhos brasileiras como a Turma da Mônica e o Menino Maluquinho.

Já o *Shoujo* é um gênero de mangá para o público infante-juvenil feminino que se utiliza de traços leves e arte clara. Apresentam histórias de aventura, comédia ou romances, que podem ter elementos fantásticos ou não, com enfoque em sentimentos adolescentes e inseguranças femininas. Possuem geralmente rapazes bonitos e gentis que são objeto de desejo da personagem principal. São exemplos deste gênero *Sailor moon* (figura 11), *Sakura Card Captors*, *Nana*, entre outros.

Figura 11 – Mangá da *Sailor moon: Pretty Guardian*, do gênero *Shoujo*



Fonte: Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/pretty-guardian-sailor-moon-7014226.html>. Acesso em: 20 nov. 2017.²⁵

O gênero *Ecchi* representa mangás em que seu enredo envolve excessiva sexualização feminina, erotismo e humor sexual moderado. Geralmente as personagens possuem corpos definidos e idealizados, com seios fartos, quadris avantajados e cinturas finas. Tendo como público alvo maiores de 16 anos. Alguns mangás dessa temática são: *Love Hina*, *Highschool of the Dead*, *Queen's blades*, *Rosario+Vampire* e muitos outros.

Yaoi é um gênero de mangá voltado para o público feminino, mas que se excede para homens homossexuais também. Trate-se de comédias ou dramas românticos, envolvendo relacionamentos amorosos de protagonistas do mesmo sexo. *Sekai ichi hatsukoi* e *Loveless* são referências para este gênero.

Seinen por ser destinado ao público adulto foi criado em oposição aos mangás tradicionais de público infanto-juvenil. Possui assim, temas mais densos e traços mais pesados e menos cartunescos. Alguns sucessos desses gêneros são: *Ghost in the shell*, *Éden* e *Akira*.

Por fim, *Shounen* é o gênero mais popular dentre os citados. De acordo com Anime Pró (2013), por volta do ano de 1970 houve a solidificação desse gênero com o surgimento dos primeiros *shounens* que abordavam ação, aventura, fantasia, ficção e super-heróis. Este gênero possui uma grande ênfase de ação e violência, com personagens que lutam pela justiça, valoriza a importância da amizade, da

²⁵ TAKEUCHI, Naoko. **Pretty guardian: sailor moon**. [2014]. Disponível em: <<https://www.saraiva.com.br/pretty-guardian-sailor-moon-7014226.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

família e da superação das adversidades (ANIME PRÓ, 2013). Em relação a técnica de desenho utilizada fica evidente o estilo cartunescos, detalhado e preciso. Algumas das obras desse gênero são: *Death Note*, *InuYasha*, *Naruto*, *Yu Yu Hakusho* e muitos outros.

Apesar de todos esses gêneros de uma forma ou de outra apresentar em seus enredos elementos da mitologia japonesa, foi destinado para esse trabalho acadêmico dar enfoque apenas no gênero *Shounen* como fonte de informação.

6.1 *Shounen* como exemplo de fonte de informação

Como foi mencionado anteriormente, *Shounen* é um dos muitos gêneros de mangá destinado predominantemente ao público masculino com abordagens de temas de ação e violência. Os enredos deste gênero são ricos e podem abordar desde períodos históricos do Japão até aspectos da mitologia deste país.

De acordo com Rocha (1996), mito é uma narrativa construída por sociedades que espelham suas contradições, dúvidas e inquietações a partir da chance de reflexão sobre a existência, cosmo ou relação social. O mito pode ser interpretado como uma maneira de entender uma determinada estrutura social (ROCHA, 1996).

Já para Pinho (2015), o mito é um elemento que endossa a cultura de um determinado povo fazendo jus e sentido para suas práticas sociais. Tal narrativa é um agente da história que permite a visão imaginativa do homem em relação a sua interpretação sobre o mundo (PINHO, 2015). Logo o mito é uma história de conotação sobrenatural que procura explicar acontecimentos fundamentais da nossa existência a partir de elementos fantásticos.

Portanto a mitologia é o conjunto destas histórias, que pertence como um dos elementos fundamentais da cultura de determinado povo. Ashkezani (2003, p. 3, tradução nossa) complementa ao falar que o mito é constituído de dois componentes:

Um elemento é a parte de contar histórias. Os mitos quase sempre consistem em histórias com um sobrenatural (ou seja, a intervenção de poderosas entidades autônomas). Essas histórias podem ser longas épicos ou anedotas breves. Nisso, é difícil distinguir entre mitos, lendas, histórias de fantasmas e contos de fadas. Os mitos, no entanto, têm um segundo componente como bem: geralmente eles

têm um componente intelectual que fornece uma estrutura para vida das pessoas.²⁶

É importante ressaltar que cada povo possui seus próprios mitos e crenças graças às influências que recaíram durante a formação social, sendo fatores ambientais (clima, fauna e flora) ou a aproximação de outras culturas. A exemplo disto pode ser citado a adaptação dos deuses gregos para a sociedade romana ocasionada pela aproximação de ambas as culturas no decorrer da história, como o deus grego Poseidon que passou a se chamar em Roma de Netuno, ambos os deuses supremos do mar.

De acordo com Araújo, A. (2017), a mitologia japonesa não é diferente das demais no sentido de tentar explicar a criação do homem, dos deuses e a origem dos imperadores. Seus mitos são influenciados pelo Xintoísmo²⁷ e Budismo²⁸, que são ambas as religiões mais populares neste país. Os mitos japoneses podem ser divididos em duas subdivisões conforme os tipos de personagens que aparecem nelas: *Kami* (divindades) e *Yokai* (monstros ou criaturas sobrenaturais).

6.1.1 Os *Kamis*

Conforme Daisaburo (2014), o termo *Kami* vem do ideograma *Seishi* (mente, espírito) ou *Shinsen* (eremita), que tem fortes raízes no Xintoísmo. São deuses ou divindades de força e poder extraordinário presente na mitologia japonesa que englobam fenômenos naturais incompreensíveis. Tais divindades são a antropomorfização da natureza referente ao cosmo (sol, lua, estrelas), metrológico (tempestade, relâmpago), a vida, a morte e muitos outros (DAISABURO, 2014). Assim, quaisquer fenômenos naturais que fugissem da compreensão dos seres humanos eram considerados *Kamis*. Para Guirand (2006), os japoneses enalteciam as forças da natureza porque acreditavam que elas eram mais poderosas do que eles. Entretanto os imperadores também eram considerados equivalentes a *Kamis* na terra.

²⁶ Texto original: One element is the story-telling part. Myths almost always consist of stories with a supernatural (i.e., the intervention of powerful, autonomous entities) component. These stories can be lengthy epics or brief anecdotes. In this, it is difficult to distinguish between myths, legends, ghost stories, and fairy tales. Myths, however, have a second component as well: They generally have an intellectual component that provides a structure to people's lives.

²⁷ Religião politeísta característica do Japão.

²⁸ Religião surgida na Índia que possui seguidores em várias localidades do globo.

Estes seres, conforme os japoneses, foram responsáveis por criar o mundo o qual é conhecido, tendo no início apenas um *Kami* e a partir dele foi desencadeando a criação dos demais. Os mitos sobre a formação da terra, Japão e outros podem ser encontrados em dois livros chamados *Kojiki* (Registro de assuntos antigos) e *Nihon Shoki* (Crônicas do Japão) (ARAÚJO, A., 2017). Por existir uma enorme variedade de *Kamis* com cada um desempenhando funções próprias, os mais notáveis são: *Amaterasu* (deusa do sol), *Tsukiyomi* (deus da lua) e *Susanoo* (deus do mar).

Campbell (2008) afirma que *Amaterasu* é uma divindade feminina que representa o sol, ela foi gerada quando *Izanagi* (primeiro homem) lavou seu olho esquerdo na tentativa de purifica-lo após sua visita ao *Yomi* (submundo). Como filha preferida, foi dado a ela o poder de governar todas as divindades celestiais no alto plano celestial (*Takaamahara*). *Amaterasu* é a luz que ilumina o mundo e é responsável pelo crescimento profuso das plantações de arroz. Ainda de acordo com o mito, seu neto foi o primeiro imperador do Japão.

Para Guirand (2006), *Tsukiyomi* foi o segundo filho dos três, surgindo ao *Izanagi* lavar seu olho direito ainda do regressar ao *yomi* e a ele foi confiado o reino da noite, tornando-se assim o deus da lua. O deus *Tsukiyomi* por ser o governante da noite possui traços de caráter sombrio e misterioso.

Já *Susanoo* é o deus que simboliza o mar e as tormentas, sendo o irmão mais novo de *Amaterasu* e *Tsukiyomi*. Nascido ao *Izanagi* lavar o nariz, *Susanoo* é uma divindade de forte personalidade conhecido por trazer caos para onde quer que passe. Esta divindade está ligada aos ritos agrários do Japão medieval (GUIRAND, 2006). Tanto *Amaterasu*, *Tsukiyomi* e *Susanoo* podem ser encontrados no mangá *Naruto*.

O mangá de ação conta a história de um jovem ninja de nome Naruto que sonha em ser líder ninja de sua aldeia. A narrativa mostra o desenvolvimento do personagem no aperfeiçoamento de suas habilidades que podem incluir tanto de luta quanto mágicas e as adversidades ocasionadas das aldeias de ninjas inimigas²⁹. Dentro do mangá as referências da mitologia japonesa podem ser encontradas na habilidade mágica de nome *Amaterasu* que consiste na manipulação de chamas tidas como tão quente quanto o sol. Quanto ao *Tsukiyomi* representa a habilidade

²⁹ Panini comics, 2007

mágica que permite colocar na mente dos oponentes ilusões sombrias que consomem suas vidas. E por fim, *Susano* no mangá constitui em uma magia de proteção e poder para aquele a quem invoca, permitindo atingir o extremo das habilidades.

Outro *Kami* que também pode ser citado, mas de procedência budista é o *Shinigami* (deus da morte). De acordo com Faria (2015), o *Shinigami* na mitologia japonesa atua convidando os homens a morte ou induzindo eles ao suicídio, sendo esta forma de suicídio o enforcamento. No mundo dos quadrinhos o *Shinigami* faz sua aparição no mangá *Death Note* (livro da morte).

O enredo de *Death Note* percorrerá a trajetória do estudante Light Yagami e sua brusca mudança de vida ao encontrar um caderno sobrenatural que dar o poder a quem possuir de matar qualquer pessoa que tenha o nome escrito neste caderno. Acompanhando o caderno está o *Shinigami* Ryuk, o verdadeiro dono do caderno, para observar a saga de Light Yagami de purificar o mundo³⁰. É importante ressaltar que neste mangá não é apenas um *Shinigami*, mas vários que atuam simultaneamente. Em *Death Note*, os *Shinigamis* são caracterizados por criaturas ligeiramente humanoides e aladas que habitam seu próprio mundo e vem a terra para pôr um fim nas vidas das pessoas por meio do seu caderno.

No entanto, não são apenas as divindades que são retratadas nos mangás, mas também as criaturas sobrenaturais como os monstros que são nomeados na mitologia japonesa de *Yokais*.

6.1.2 Os *Yokais*: *kitsune*

Aparelhos televisivos que ligam sozinhos durante a noite, barulhos inexplicáveis, portas que se fecham sem ajuda de ninguém, copos que caem no chão e panelas batendo sem motivo aparente. Criaturas misteriosos que habitam rios, lagos ou florestas de lugares remotos. Os *Yokais* são um misto de cada uma dessas coisas, pois essas criaturas representam demônios, espíritos ou monstros do imaginário popular japonês.

Foster (2015) afirma que os *Yokais* emergem na mitologia japonesa na tentativa de explicar fatos enigmáticos que ocorrem no dia a dia das pessoas. Estes

³⁰ (JBC, 2014)

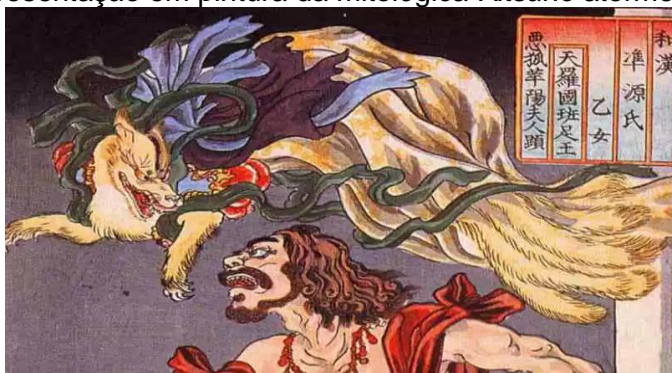
seres são associados a pequenas vilas, cidades antigas ou regiões montanhosas pouco habitadas.

são criaturas das terras fronteiriças, que vivem na periferia da cidade, ou nas montanhas entre aldeias, ou nos redemoinhos de um rio que corre entre dois campos de arroz. Eles geralmente aparecem no crepúsculo, na hora cinzenta em que o familiar parece estranho e os rostos se tornam indistinguíveis (FOSTER, 2015, p 15).

De acordo com Constantino (2014), os *Yokais* são seres mágicos que podem ser malignos ou não, mas que no geral agem com arrogância em relação aos humanos por serem considerados seres mais poderosos. Assim, tais crenças japonesas para Foster (2015) ganharam tamanha popularidade que foi capaz de cruzar longas distâncias e se tornaram parte da cultura popular de outros países na forma de videogames, filmes, animes e mangás. Podem ser citadas algumas criaturas como a *Kitsune* (raposa), *Oni* (ogro), *Yurei* (fantasmas), *Kappa* (tartarugas) e *Yuki-onna* (mulher das neves). Entretanto por haver uma grande quantidade de *Yokais* foi optado neste trabalho tratar apenas do mito da *Kitsune* que, conforme Foster (2015), é considerado a *Yokai* mais famoso do Japão e fascinante por pessoas de fora do país.

Segundo Gonçalves (2015), os mitos relacionados às raposas como entidades mágicas foram desenvolvidas no Japão a partir da forte influência dos mitos de matriz chinesa. Ainda de acordo com o referido autor, os primeiros indícios dessas histórias datam do século VIII e foram responsáveis por inspirar tanto a literatura como o teatro e o folclore japonês através do tempo. As *Kitsunes* são raposas com enumeras caudas, dotadas de magia que podem se transformar em uma figura feminina sedutora, sendo geralmente associadas à inteligência, ardileza, sagacidade, fertilidade e vingança. As *Kitsunes* (figura 12) ainda podem ter poderosas habilidades do tipo: caudas que geram fogo ou relâmpago, criam ilusões, cospem fogo, aparecem em sonhos ou causam possessões (CONSTANTINO, 2013). Tal criatura é uma marca registrada nas histórias em quadrinhos japonesas por ser muito referenciada em diferentes narrativas.

Figura 12 – A representação em pintura da mitológica *Kitsune* atormentando um homem



Fonte: Disponível em:<<http://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/14/03/2015/kitsune-raposa/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.³¹

O mangá de nome *InuYasha* é um bom exemplo da inserção desta criatura mitológica nas histórias em quadrinhos japonesas. A narrativa aborda a história da jovem Kagome Higurashi que vive na região do santuário Shinto, até certo dia o seu gato de estimação desaparecer e em sua busca ela acaba caindo em um poço próximo a sua casa. Kagome ao cair no poço irá se deparar com um Japão do período feudal assolado por criaturas monstruosas que atacam constantemente as aldeias. Para estabelecer a paz, Kagome se junta com os demais protagonistas: InuYasha, Shippou, Miroku e Sango na luta contra os *Yokais*.

Apesar do mangá está repleto de *Yokais*, o mito da *Kitsune* pode ser encontrado nesta história no personagem Shippou (figura 13). Esse personagem de aparência de uma criança é a mistura de humano com raposa, possuindo orelhas pontiagudas, pés e cauda semelhantes a este animal. Além disto, outro fator presente na mitologia da *Kitsune* que também pode ser observado em Shippou é a habilidade mágica de invocar chamas através de sua cauda.

³¹ UTAGAWA, Kuniyoshi. *Kyuubi no ktisune*. [18-?]. Disponível em:<<http://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/14/03/2015/kitsune-raposa/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

Figura 13 – Personagem Shippou do mangá *InuYasha*

Fonte: Disponível em: <<http://sesshoumaruepersonagens.blogspot.com.br/2010/04/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.³²

A mesma personificação pode ser notada no mangá *Yu Yu Hakusho*. Nele o protagonista Yusuke Urameshi, um jovem delinquente que em um ato heroico de tentar salvar uma pessoa de um atropelamento acaba sendo morto por um carro. Estando morto, seu fantasma vai parar no submundo, lar de diversas criaturas sobrenaturais. Já que sua morte ocorreu em um ato de bondade é oferecido ao Yusuke a oportunidade de voltar a sua vida terrena caso ele cumpra uma série de testes.

Dentro do universo de *Yu Yu Hakusho* é possível encontrar o personagem Kurama Youko (figura 14) que sofreu forte influência do mito da *Kitsune*. Kurama foi uma raposa que ao ser ferido por um caçador, muito ferido e debilitado, encarnou em um corpo de um humano. Dessa forma, este personagem é um híbrido entre humano e raposa, sendo um rapaz alto e sedutor de cabelos prateados, orelhas e nove caudas de raposa. Kurama também possui traços psicológicos idênticos a *Kitsune* como ardileza e sagacidade.

³² TAKAHASHI, Rumiko. **Shippou**. [1996-2008]. Disponível em: <<http://sesshoumaruepersonagens.blogspot.com.br/2010/04/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

Figura 14 – O personagem Kurama do mangá *Yu Yu Hakusho*



Fonte: Disponível em: <<http://pt.fanpop.com/clubs/sesshomaru-yaoi-and-more/images/17199039/title/yomi-youko-kurama-photo>>. Acesso em: 22 nov. 2017³³

O mito da *Kitsune* é tão popular que até mesmo está presente em *Naruto*, obra já citada neste trabalho. Isto porque o próprio Naturo, protagonista do mangá, tem o espírito da *Kitsune* aprisionado em seu corpo, que é acionado toda vez que ele corre perigo de vida, dando-lhe maiores atributos, habilidades e a capacidade de controlar o fogo dentre outros elementos.

É evidente que os mangás são uma valiosa fonte de informação no que diz respeito a mitologia japonesa. A partir de pequenas inserções em personagens ou habilidades é possível encontrar muito mais do que apenas simples narrativas com muita ação e aventura voltadas para o público jovem, mas histórias complexas que fazem uso de referências da cultura popular japonesa para a construção de obras renomadas dentro e fora do Japão.

Neste sentido, as adesões de mangás no acervo de bibliotecas podem além de ser um atrativo como plano de trazer novos usuários para suas dependências também podem atuar como um instrumento educacional. Para Estevam (2005), a disponibilidade deste material significa oferecer uma fonte de informação prazerosa.

As instituições que disponibilizam esses tipos de materiais têm como objetivo oferecer ao cidadão, mais uma fonte de informação, e uma fonte de informação que dá prazer e diverte ao mesmo tempo em que educa. Trazendo ao cidadão, o conhecimento de forma

³³ TOGASHI, Yoshihiro. **Kurama**. [1990-1994]. Disponível em: <<http://pt.fanpop.com/clubs/sesshomaru-yaoi-and-more/images/17199039/title/yomi-youko-kurama-photo>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

satisfatória e não imposta já que sua leitura aparenta ser de fácil compreensão [...] (ESTEVAM, 2005, p.46)

Com isso, o uso das histórias em quadrinhos em especial o mangá ao mesmo tempo em que proporcionar momentos de lazer também atua como um agente de ensino servindo de fonte de informação. O uso das histórias em quadrinhos como um elemento educacional, para Silva (2016), necessita da parceria entre o profissional bibliotecário com o trabalho pedagógico em que a biblioteca está inserida.

Segundo Vergueiro (2004), as histórias em quadrinhos por tratarem de diversos temas tornam-se uma ferramenta perfeita para ser aplicada em diversas áreas e de serem discutidas em sala de aula, podendo assim serem utilizadas como complemento para pontos específicos do programa curricular.

Histórias de ficção científica, por exemplo, possibilitam as mais variadas informações no campo da física, tecnologia, engenharia, arquitetura, química etc., que são muito mais facilmente assimiláveis quando na linguagem das histórias em quadrinhos. (VERGUEIRO, 2004, p. 22)

O uso de mangás quanto fonte de informação da mitologia japonesa não seria diferente, proporcionando por meio de uma linguagem mais simplificada aspectos culturais deste país. Souza (2016) complementa que as HQs podem ser retratadas como fonte de informação pela junção da linguagem escrita e visual para difundir uma mensagem ao leitor, que podem ser utilizadas no campo educacional seja em escolas, propagandas ou treinamentos. Portanto, o mangá por mais que seja uma forma de entretenimento também tem valores educacionais por ser uma fonte de informação cultural do Japão. E o profissional bibliotecário, como intermediador da informação, em conjunto com programas pedagógicos, pode oferecer um material alternativo de ensino, proporcionando ao público específico ou geral, o atendimento a suas necessidades informacionais, seja para fins acadêmicos, culturais ou de entretenimento, passatempo e lazer.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No processo de realização da pesquisa para elaboração deste trabalho foi possível observar que houve significativas mudanças na forma em que a informação era produzida e disseminada desde o período pré-histórico até a contemporaneidade. Inicialmente o homem fazia o uso de pinturas rupestres e com o desenvolvimento da escrita a humanidade passou a utilizar outros meios de suportes como placas de barro, papiro, pergaminho, até chegar no papel. No entanto, a informação nunca foi acessível para todos, fosse por fatores educacionais ou restritivos. Atualmente, graças à explosão informacional que contribuiu para o posterior desenvolvimento de diversificadas tecnologias informacionais, foram viabilizados tanto o acesso como a disseminação da informação.

Neste âmbito informacional, foi necessário trazer à tona as definições quanto a palavra “informação” e a diferença desta com dados e conhecimento. Sendo assim, de forma simplificada, a informação é um processo semântico cuja a função é de levar compreensão ao receptor. Nessa perspectiva as fontes de informação surgiram com os diversos tipos de suportes, sendo analógicos ou digitais, que transmitem informação. Ao fazer esses esclarecimentos foi alcançado o primeiro objetivo desta pesquisa.

A segunda etapa desta pesquisa tinha a função de fazer um percurso histórico quanto ao surgimento das histórias em quadrinhos a fim de evidenciar o quanto esta manifestação é antiga. Logo, como esta pesquisa trata de reforçar o mangá como um meio de suporte informacional foi indispensável fazer um apanhado histórico em relação às primeiras HQs. Se inicialmente os povos pré-históricos narravam a vida cotidiana e como consequência produziam informação, pode-se inferir que eles também estavam dando o primeiro passo para o início das manifestações das histórias em quadrinhos a partir do uso de imagens sequenciadas.

No entanto, há uma divergência entre pesquisadores quanto às manifestações precursoras das primeiras HQs, que além das pinturas rupestres consta também as artes em tapeçaria, pinturas em afresco ou vitrais de igrejas durante a idade média. Uma convergência entre eles é o fato de que *Yellow Kid* foi a primeira história em quadrinhos criada. Portanto, esta obra serviu de inspiração para as demais HQs e graças aos *Syndicates*, foram dirigentes no processo de

globalização das histórias em quadrinhos, proporcionando assim sua chegada em outros países.

No caso do Japão, desde o período de sua formação esta nação já sofria influência de países vizinhos, que foram imprescindíveis em suas contribuições quanto a arte e a escrita japonesa. Essas colaborações mostraram-se essenciais para tornar o mangá um estilo único que representa muito bem aspectos da cultura japonesa. Porém, somente com a chegada dos americanos e respectivamente a abertura dos portos, os japoneses puderam entrar em contato com ocidente e com isso aprimorar sua arte, moldando-a. Desde então essa manifestação artística cultural foi se adaptando e ganhando novos gêneros que atendessem a demanda de todos os públicos.

Nos mangás apresentados neste trabalho fica evidente o uso da mitologia japonesa na construção dos enredos dessas obras a partir do momento em que a caracterização dos personagens tem como bases criaturas como os *Kamis* e *Yokais*, presentes no imaginário popular japonês. Ao abordar esta temática foi atingido o último objetivo proposto.

Portanto, movido pelo estímulo de contribuir academicamente de concretizar a visão de que mangás são fontes de informação, este trabalho cumpriu seu objetivo geral de expor a partir da análise de quatro mangás renomados, buscar evidências da mitologia japonesa na construção dessas obras. O que foi claramente obtido nos aspectos de alguns personagens de *Naruto*, *Death Note*, *InuYasha* e *Yu Yu Hakusho*.

Diante do que foi exposto, as propostas para futuros estudos terão como base:

- Explorar outros suportes que servem como fonte de informação, dentre animes, jogos de tabuleiro ou virtual.
- Pesquisar quais deles podem servir não apenas como fonte de informação mitológica, mas também histórica do Japão.
- E analisar os aspectos históricos representados tanto nos personagens como na figuração do cenário.

Conclui-se, que este trabalho desperte interesse no mangá como fonte de informação acerca da mitologia japonesa como também seja de inspirações para pesquisadores que adentrem nesta temática ainda pouco explorada.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Lilian Maria Martins de. **A escrita do antigo Egito**. [20--?]. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/historiag/a-escrita-antigo-egito.htm>>. Acesso em: 27 set. 2017.
- ALVES, Luana Castro. **História da História em Quadrinhos**. 2017. Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>>. Acesso em: 23 out. 2017.
- AMARAL, Leonardo da Cruz. **A nona arte do Japão: análise do mangá Mirai**. 2014. 67 f. TCC (Graduação) - Curso de Artes Visuais, Faculdades Metropolitanas Unidas, São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/a-nona-arte-do-japao-analise-do-manga-mirai-nikki-2014/116>>. Acesso em: 2 nov. 2017.
- ANIMEPRÓ. Disponível em: <<http://www.animepro.com.br/>>. Acesso em: 10 abr. 2018.
- ARAÚJO, Ana Paula de. **Mitologia japonesa**. 2017. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/mitologia/mitologia-japonesa/>>. Acesso em: 25 mar. 2018.
- ARAÚJO, Felipe. **Xilogravura**. 2017a. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/artes/xilogravura/>>. Acesso em: 4 out. 2017.
- _____. **Hokusai**. 2017b. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/biografias/hokusai/>>. Acesso em: 5 nov. 2017.
- ARTE fonte do conhecimento. **A última ceia - Leonardo Da Vinci**. 2013. Disponível em: <http://artefontedeconhecimento.blogspot.com.br/2013/03/a-ultima-ceia-leonardo-da-vinci_25.html>. Acesso em: 17 out. 2017.
- ASHKEZANI, Michael. **Handbook of japanese mythology**. Santa Barbara: ABC Clio, 2003. (Handbook of the world mythology).
- BAGGIO, Claudia Carmem; COSTA, Heloisa; BLATTMANN, Ursula. Seleção de tipos de informação. **Pg&c**, Santa Catarina, v. 2, n. 6, p.32-47, 2016. Semestral. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/pgc/article/view/26798/16520>>. Acesso em: 9 out. 2017.
- BARBOSA, Everton Rodrigues. **Avaliação de fontes de informação para negócios na internet**. 2005. 58 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2005. Disponível em: <https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/1/172/1/EvertonRB_Monografia.pdf>. Acesso em: 5 maio 2018.

BEZERRA, Luiz Henrique. **A trajetória de Kamui Shirou: a representação da sociedade japonesa refletida nos mangás**. 2013. 75 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras Português, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2013. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/a-trajetoria-de-kamui-shirou-a-representacao-da-sociedade-japonesa-refletida-nos-mangas-2013/115>>. Acesso em: 3 nov. 2017.

BRAGA, Juliana; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. O mangá e a identidade japonesa no pós-guerra. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 14., 2012, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza: UFC, 2012. p.1-13. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-08251.pdf>>. Acesso em: 3 nov. 2017.

BURKE, Peter. Problemas causados por Gutenberg: a explosão da informação nos primórdios da Europa moderna. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 44, n. 12, 2002.

CAMPBELL, Joseph. **As máscaras de deus: mitologia oriental**. Tradução de Carmem Fisher. 6. ed. São Paulo: Athena, 2008.

CANEMAKER, John. **The Kid From Hogan's Alley**. 1995. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/1995/12/17/books/the-kid-from-hogan-s-alley.html?pagewanted=all>>. Acesso em: 23 out. 2017.

CARDOSO, Ana Maria Pereira. Pós-modernismo e informação: conceitos complementares? **Perspectiva da Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p.63-79, jan.-jun. 1996. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/_repositorio/2010/08/pdf_44afe65e85_0011622.pdf>. Acesso em: 10 set. 2017.

CAVALCANTI, Jéssica. **Conheça os 3 tipos básicos de fontes de informação para sua pesquisa**. 2016. Disponível em: <<https://infonormas.com.br/2016/07/26/conheca-os-3-tipos-basicos-de-fontes-de-informacao-para-sua-pesquisa/>>. Acesso em: 5 out. 2017.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

CONSTANTINO, Isadora. **Kitsune: a raposa de muitas caudas**. 2013. Disponível em: <<http://www.cacadoresdelendas.com.br/japao/kitsunes-a-raposa-de-muitas-caudas/>>. Acesso em: 23 mar. 2018.

_____. **Youkai: criaturas sobrenaturais do Japão**. 2014. Disponível em: <<http://www.cacadoresdelendas.com.br/japao/youkai-criaturas-sobrenaturais/>>. Acesso em: 23 mar. 2018.

COSTA, Ricardo da. **Tapeçaria de Bayeux (c. 1070-1080)**. 2017. Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com/artigo/breve-historia-da-tapeçaria-de-bayeux-c-1070-1080>>. Acesso em: 24 out. 2017.

DA VINCI, Leonardo. **A última ceia**. [entre 1495-1497]. 460 cm x 880. [149-?] Disponível em: <cmartefontedeconhecimento.blogspot.com.br/>. Acesso em: 10 nov. 2017.

DAISABURO, Hashizume. **Kami**: the evolution of Japan's native gods. 2014. Disponível em: <<https://www.nippon.com/en/in-depth/a02902/>>. Acesso em: 30 jan. 2018.

DELTCI. Universidade do Porto. **Informação**. 2014. Disponível em: <<https://paginas.fe.up.pt/~lci/index.php/1725>>. Acesso em: 5 maio 2018.

DICIONÁRIO Etimológico. **Informação**. 2017. Disponível em: <<https://www.dicionarioetimologico.com.br/informacao/>>. Acesso em: 15 out. 2017.

DICIONÁRIO Online de Português. **Significado de Informação**. 2017. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/informacao/>>. Acesso em: 15 out. 2017.

ESTEVAM, Fabiana Cristina Dantas. **Histórias em quadrinhos**: fonte de informação na educação do cidadão. 2005. 71 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2005. Disponível em: <<https://monografias.ufrn.br/jspui/handle/1/255>>. Acesso em: 5 maio 2018.

FARIA, Caroline. **Período edo**. 2017. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/japao/periodo-edo/>>. Acesso em: 4 nov. 2017.

FARIA, Erik. **Shinigamis**. 2015. Disponível em: <<http://misteriosfantasticos.blogspot.com.br/2014/06/shinigamis.html>>. Acesso em: 01 abr. 2016.

FERNANDES, Marcelo Warris. **História em quadrinhos na sala de aula**: uma análise do mangá como recurso de ensino de história. 2011. 89 f. TCC (Graduação) - Curso de Artes Plásticas, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2011. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/historias-em-quadrinhos-na-sala-de-aula-uma-analise-do-manga-como-recurso-de-ensino-de-historia-2011/91>>. Acesso em: 3 nov. 2017.

FERREIRA, Júlio César de Castro. **Esclarecendo sobre WEB 2.0 e 3.0**. 2014. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/marketing/esclarecendo-sobre-web-/57519>>. Acesso em: 4 out. 2017.

FOSTER, Michael Dylan. **The book of Yokai**: mysterious creatures of japanese folklore. Oakland: University Of California Press, 2015.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas**: do suporte papel à rede internet. 2. ed. São Paulo: Fapesp, 2008.

GOMES, Maitê Celly da Silva. **Literatura erótica em weblogs**: análise do universo feminino nos blogs de literatura erótica. 2016. 56 f. TCC (Graduação) - Curso de

Biblioteconomia, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Disponível em: <<https://monografias.ufrn.br/jspui/handle/123456789/3791>>. Acesso em: 15 out. 2017.

GONÇALVES, Edelson Geraldo. Kitsune: a mitologia das raposas japonesas nos escritos de Lafcadio Hearn. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 5., 2015, Vitória. **Anais eletrônicos...** Vitória: Ufes, 2015. Disponível em: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/42656492/11760-31131-1SM.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1522628117&Signature=5ZlpgN%2Bolf74l2ILDsui%2B4Jvt5A%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DKitsune_A_Mitologia_das_Raposas_Japonesa.pdf> . Acesso em: 02 abr. 2018.

GUGIK, Gabriel. **A história dos computadores e da computação**. 2009. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/tecnologia-da-informacao/1697-a-historia-dos-computadores-e-da-computacao.htm>>. Acesso em: 4 out. 2017.

GUGLINSKI, Luciana Oliveira Sousa. **A influência do mangá e do anime na moda japonesa**. 2011. 54 f. TCC (Graduação) - Curso de Moda, Instituto de Artes e Desing, Faculdade de Artes de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2011. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/posmoda/files/2013/03/Influencia-do-Mangá-e-do-Animê-na-moda-japonesa.pdf>>. Acesso em: 3 nov. 2017.

GUIRAND, Félix. **História das mitologias II**. Lisboa: Ed. 70, 2006.

HAYASAKA, Enio Yoshinori; NISHIDA, Silvia Mitiko. **A origem do Papel**. 2017. Disponível em: <http://www2.ibb.unesp.br/Museu_Escola/Ensino_Fundamental/Origami/Documents/indice_origami_papel.htm>. Acesso em: 1 out. 2017.

HOKUSAI, Katsushita. **A grande onda**. [1830-1833]. 25 cm x 37 cm. [183-?] Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Grande_Onda_de_Kanagawa>. Acesso em: 12 nov. 2017.

JBC MANGÁS. **Denominações ao redor do mundo**. [200?]. Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/denominacoes-ao-redor-do-mundo/>>. Acesso em: 2 nov. 2017.

KUNISADA, Utagawa. **Utsusemi, from the series Fifty-four Chapters in Picture Scrolls (Emakimono gojûyo jô)**. [1987]. 36.8 x 74.9 cm. 1987 Disponível em: <<http://www.mfa.org>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

LUCCHETTI, Marco Aurélio. O menino amarelo. **Revista Olhar**, São Carlos, n. 5-6, jan.-dez. 2001. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~revistaolhar/pdf/olhar56/yellowkid.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2017.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O que é história em quadrinhos?** São Paulo: Brasiliense, 1985. (Primeiros Passos).

_____. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2010.

MACHADO, Mateus. **Por que os mangás são lidos de trás para frente? Qual o verdadeiro motivo?**. 2015. Disponível em: <<http://www.desenhoonline.com/site/por-que-os-mangas-sao-lidos-de-tras-para-frente-qual-o-verdadeiro-motivo/>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

MACWILLIAMS, Mark W. **Japan visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Nova York: An East Gate Book, 2008. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=1eFnjcvxul4C&printsec=frontcover&hl=ptBR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

MISAKI, Mei. **Another**. São Paulo: JBC, 2013.

OKABAYASHI, Kensuke. **Manga for dummies**. Indianapolis: Wiley, 2007.

OLIVEIRA NETO, José Leonardo de. **História em quadrinhos como fonte de informação: a percepção dos usuários da comic house**. 2014. 37 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014. Disponível em: <<http://rei.biblioteca.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2210/1/JLON18092017.pdf>>. Acesso em: 9 out. 2017.

OUTCAUT, Richard. **The yellow kid**. [1895]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid>. Acesso em: 10 nov. 2017.

PAVAN, Mayra Gabriella de Rezende. **Onomatopeia**. 2016. Disponível em: <<https://portugues.uol.com.br/gramatica/onomatopeia.html>>. Acesso em: 2 nov. 2017.

PINHEIRO, Hildete Prisco. **O que são dados?**. [200-?]. Disponível em: <<http://www.ime.unicamp.br/~hildete/dados.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2017.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro. Informação: esse obscuro objeto da ciência da informação. **Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 4, jan.-jun. 2004. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/morpheus/issue/view/159/showToc>>. Acesso em: 15 out. 2017.

PINHO, Rudá Silva de. **A cidade de belém do Pará: mitos e medos no espaço público (1950-1989)**. 2015. 64 f. TCC (Graduação) - Curso de História, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015. Disponível em: <<https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/3748/1/Rud%C3%A1%20Silva%20de%20Pinho.pdf>>. Acesso em: 5 maio 2018.

PROENÇA, Graça. **História da arte**. 17. ed. São Paulo: ática, 2010.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. **FAMECOS**, Porto Alegre, n. 5, p. 103-106, jul.-dez. 1996.

ROCHA, Everardo. **O que é mito?**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996. (Coleção primeiros passos).

SANTANA, Ana Lucia. **Graphic novel**. 2017a. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/literatura/graphic-novel/>>. Acesso em: 2 nov. 2017.

_____. **Era meiji**. 2017b. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/japao/era-meiji/>>. Acesso em: 4 nov. 2017.

SANTIAGO, Emerson. **Pergaminho**. 2017. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/comunicacao/pergaminho/>>. Acesso em: 1 out. 2017.

SETZER, Valdemar W. Dado, informação, conhecimento e competência. **Datagrama Zero**, São Paulo, v. 1, n. 0, p.1-14, dez. 1999. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/dado-info.html>>. Acesso em: 5 maio 2018.

SILVA, Andreino da. **Cartas como fonte de informação**. 2009. 57 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2009. Disponível em: <https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/1/118/1/AndreinoS_Monografia.pdf>. Acesso em: 5 maio 2018.

SILVA, Cíntia Cristina da. **Quem inventou as histórias em quadrinhos?** 2011. Disponível em: <<https://mundoestranho.abril.com.br/cultura/quem-inventou-as-historias-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 23 out. 2017.

SILVA, Erick. **Osamu Tezuka: de artista mortal a deus do magá**. 2014. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/back_to_71/2014/02/de-artista-mortal-a-deus-do-manga.html>. Acesso em: 12 nov. 2017.

SILVA, Judson Daniel Oliveira da. História em quadrinhos como recurso de informação e aprendizagem: o caso da graphic novel Batman - the dark Knight returns. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA DO CCSA, 21., 2016, Natal. **Anais...** Natal: 2016. p. 1-12.

SIQUEIRA, Jéssica Câmara. Biblioteconomia, documentação e ciência da informação: história, sociedade, tecnologia e pós-modernidade. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Minas Gerais, v. 15, n. 3, p. 52-66, set./dez. 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pci/v15n3/04.pdf>>. Acesso em: 14 abr. 2018.

SOUSA, Rainer Gonçalves. **Escrita egípcia**. [20--?] Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/historiag/escrita-egipcia.htm>>. Acesso em: 27 set. 2017.

SOUZA, Suellen da Silva. **A visão do bibliotecário em relação à inserção de história em quadrinhos nos acervos de bibliotecas escolares pelo PNBE**. 2016. 45 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

Disponível em: <<http://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/160/4/SuellenSouza.pdf>>. Acesso em: 5 maio 2018.

SUPERINTERESSANTE. **Veja 20 grandes invenções e avanços tecnológicos do século XX.** 2012. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/galeria/veja-20-grandes-invencoes-e-avancos-tecnologicos-do-seculo-xx/>>. Acesso em: 4 out. 2017.

TAKAHASHI, Rumiko. **Shippou.** [1996-2008]. Disponível em: <<http://sesshoumaruepersonagens.blogspot.com.br/2010/04/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

TAKEUCHI, Naoko. **Pretty guardian: sailor moon.** [2014]. Disponível em: <<https://www.saraiva.com.br/pretty-guardian-sailor-moon-7014226.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

TEZUCA, Osamu. **Robon no kishi.** [1953]. Disponível em: <https://2.bp.blogspot.com/-9f038edsNrA/VslgVh-OMUI/AAAAAAAAAvgE/lvPZ3PiFAAk/s1600/Ribbon_no_Kishi_full_608782.jpg>. Acesso em: 20 nov. 2017.

_____. **Tetsuwan Atomu.** [1952]. Disponível em: <<http://blogfalae.blogspot.com.br/2013/09/osamu-tezuka-o-pai-do-manga-e-do-anime.html>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

TOGASHI, Yoshihiro. **Kurama.** [1990-1994]. Disponível em: <<http://pt.fanpop.com/clubs/sesshoumaru-yaoi-and-more/images/17199039/title/yomi-youko-kurama-photo>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

UTAGAWA, Kuniyoshi. **Kyuubi no ktisune.** [18-?]. Disponível em: <<http://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/14/03/2015/kitsune-raposa/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

VAINFAS, Ronaldo et al. **História:** volume único. São Paulo: Sairava, 2010.

VERGARA, Mario. **O alfabeto japonês:** Hiragana, Katakana e Kanji. 2009. Disponível em: <<http://www.comoaprenderjapones.com/o-alfabeto-japones-hiragana-katakana-kanji/>>. Acesso em: 11 nov. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As histórias em quadrinhos e seus gêneros.** 2001. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-4/>>. Acesso em: 2 nov. 2017.

_____. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004.

_____. _____. 2. ed. São Paulo: Contextos, 2005.

VIRGINIO, Rennam; NICOLAU, Marcos. Livro digital: percalços e artimanhas de um mercado em reconfiguração. **Revista Temática**, Paraíba, v. 8, n. 7, 2012. Disponível

em: <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/23673/12980>>. Acesso em 12 de abril de 2017.

WIRGMAN, Charles. **Japan Punch**. [1883] 600 × 800 pixels. 1883. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Japan_Punch.jpg>. Acesso em: 12 nov. 2017.

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade por informação**. São Paulo: Cultura, 1991.

XIMENES, Paulo. **Vannevar Bush e a concepção do Memex**. 2014. Disponível em: <http://www.gonzatto.com/projetos/hipertextos2014/e_bushmemex/>. Acesso em: 26 set. 2017.

YAMASHIRO, José. **História da cultura japonesa**. São Paulo: Ibrasa, 1986.

Disponível em:

<https://books.google.com.br/books?id=YW_i09IMs5oC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 10 nov. 2017.