

**A NONA ARTE ENTRE DOIS MUNDOS:
INFLUÊNCIAS E DIFERENÇAS ENTRE QUADRINHOS
OCIDENTAIS E MANGÁS JAPONESES**

EMANNUEL HENRICH REICHERT*

1. A nona arte e suas duas tradições

Os quadrinhos estão em todo lugar: em bancas, livrarias e lojas especializadas; em revistas e jornais; nas mãos de leitores que os consomem em casa, nos intervalos do trabalho e da escola, em salas de espera e em ônibus; em todo lugar, menos na academia, onde os estudos a respeito continuam um tanto escassos. Essa negligência por parte de muitos acadêmicos provavelmente se deve a uma visão difundida das histórias em quadrinhos como um meio de entretenimento para crianças, leve, descartável e desprovido de pretensões artísticas sérias, estereótipo que, como veremos, tem causas históricas bem definidas.

Um passo fundamental para superar o preconceito é rever o que são quadrinhos. Mesmo que no imaginário de muitos eles se restrinjam a gibis para crianças e adolescentes e tirinhas de jornal breves e sem muita profundidade, essas são apenas uma fração da diversidade de quadrinhos existentes. Mais do que um simples meio de entretenimento, são um modo de contar histórias; são, mesmo, uma forma de arte.

Para estudar os quadrinhos, um dos principais estudiosos do assunto, Scott McCloud, trabalha com duas definições de seu objeto. Uma delas é mais detalhada: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”; a outra é concisa e de fácil memorização: “arte sequencial” (McCLOUD, 2005: 9). As definições são abrangentes, não mencionando gêneros de histórias, público alvo, estilo artístico, meio físico, nem mesmo a necessidade de texto acompanhando a arte. Por qualquer das definições oferecidas por McCloud, a questão da origem dos quadrinhos permanece em aberto, mas ela seria mais remota do que se costuma pensar, sendo possível classificar como quadrinhos, por exemplo, a arte sequencial do antigo Egito, do império asteca, do Japão

* Mestrando PPGH/Universidade de Passo Fundo.

medieval, das tapeçarias na Europa medieval, e talvez mesmo as pinturas em cavernas do período Paleolítico (SCHODT, 1986: 28-37; LUYTEN, 2000: 91-100). Contudo, o desenvolvimento dos quadrinhos como uma forma de arte própria e autoconsciente dependeu do surgimento da imprensa, e em particular dos jornais, com seu imenso público leitor e a possibilidade de fazer histórias periódicas; a associação entre imagens sequenciais e palavras cresceu no século 19, como na obra do artista suíço Rodolphe Töpffer, ativo na metade do século. Pode-se colocar como data limite final para o surgimento dos quadrinhos o ano de 1895, em que surgiu no jornal americano *The New York World* o personagem *Yellow Kid* (Menino Amarelo), criação de Richard Felton Outcault. Atualmente, enquanto alguns consideram Outcault o criador dos quadrinhos e o Menino Amarelo o primeiro personagem do meio, outros apontam antecedentes como os mencionados acima e ainda outros tantos (CAGNIN, 1996).

Se os louros cabem a Outcault, Töpffer ou a algum artista anônimo da antiguidade remota ou do Paleolítico superior é uma questão cujos méritos não serão discutidos aqui, porque exigiria discussões aprofundadas sobre as formas antigas de arte sequencial e as possíveis definições de quadrinhos; em todo caso, a própria impossibilidade de apontar um marco inicial consensual unanimemente aceito apenas mostra que houve um longo e gradual desenvolvimento rumo àquilo que hoje reconhecemos pronta e inequivocamente de quadrinhos, e cujo status artístico vem sendo por vezes reconhecido com a denominação “nona arte”¹. No mais tardar, esse processo estava completo nos últimos anos do século 19, quando já existiam, ao menos em embrião, as duas grandes “tradições” de quadrinhos dos dias atuais: a americana e a japonesa. Segundo Frederik Schodt, estudioso dos mangás ou quadrinhos japoneses, “as duas formas predominantes e mais distintas de quadrinhos no mundo hoje são as dos Estados Unidos e Japão; variações menores sobre ambas são encontradas na Europa, América Latina e Ásia” (SCHODT, 1996: 22). McCloud, como veremos a seguir, concorda que existem diferenças entre, de um lado, os quadrinhos americanos e europeus e, de outro, os japoneses (McCLOUD, 2005: 74-81)².

1 As seis artes “clássicas” são a arquitetura, a escultura, a pintura, a música, a dança e a poesia, às quais se somaram mais recentemente o cinema e a televisão.

2 A divisão que adoto aqui entre uma “corrente americana” e uma “corrente japonesa” de quadrinhos não implica na minimização da importância da produção em outros países, como a *Bande Dessinée* franco-belga e o *manwha* coreano; mas, para propósitos esquemáticos, eles podem ser considerados variações das duas grandes correntes.

Nas páginas seguintes, serão comparadas as duas correntes de quadrinhos: como surgiram? Quais suas diferenças? Como interagem uma com a outra? Qual sua influência no Brasil?

2. A corrente americana

Até recentemente, a maior parte dos quadrinhos estrangeiros lidos no Brasil era de origem americana, voltados para o público infanto-juvenil, como as revistas infantis da Disney e os quadrinhos de super-heróis da Marvel e DC Comics. A produção nacional foi comercialmente dominada por obras direcionadas para a mesma faixa etária, como os quadrinhos de Maurício de Sousa e Ziraldo. Essa associação entre quadrinhos e o público jovem, com poucas opções para os leitores adultos, deve-se a mudanças na corrente americana.

Com suas origens nos jornais no final do século 19, os quadrinhos americanos aos poucos cresceram em variedade e importância; no final da década de 1920,

“coincidindo com o crack econômico que dará lugar à Grande Depressão, aparecem os primeiros personagens de ação e aventuras, influenciados de forma muito direta pela literatura popular e filmes de ação e especialmente pelas revistas denominadas pulp pelo papel de polpa em que eram impressas” (FERNÁNDEZ, 2010: 40).

A partir da década de 1930 os quadrinhos começaram a ser lançados em revistas próprias, que levaram o nome pelo qual são conhecidas ainda hoje, *comic magazines* ou *comic books* (livros ou revistas cômicos), o que indica a temática leve que ainda caracterizava grande parte das histórias. Na mesma década, esses quadrinhos foram introduzidos no Brasil, vinculando assim os dois países nos rumos que a arte sequencial tomaria (VERGUEIRO, 2007: 5-6). Durante a Segunda Guerra Mundial, houve um crescimento extraordinário nos quadrinhos americanos, com a disseminação das histórias de super-heróis, surgindo mais de quatrocentos personagens no período da guerra, incluindo alguns famosos até hoje, como Batman e o Capitão América. A súbita

explosão de popularidade das revistas estimulou algumas editoras, como a EC Comics, a fazer experimentos com novos temas, lançando histórias de crime e horror.

O imenso sucesso dos quadrinhos provocou uma reação por parte dos críticos e moralistas, que desaprovavam quer a própria popularidade das revistas, que afastariam as crianças da “literatura séria”, quer o conteúdo imoral das revistas mais violentas. A crítica culminou no lançamento de *Seduction of the Innocent* (*Sedução dos Inocentes*) pelo psiquiatra Frederic Wertham em 1954. No livro, Wertham afirmou que os quadrinhos estavam exercendo um efeito corruptor sobre a juventude, expondo-os a cenas de sexo e violência e à subversão da moralidade – segundo ele, por exemplo, Batman e Robin eram homossexuais (JARCEM, 2007: 5-6). Apesar de seu valor científico extremamente questionável, por ser baseado principalmente em impressões subjetivas e anedóticas, *Seduction of the Innocent* fez sucesso no clima de conservadorismo dos anos 50, reforçando uma crescente pressão social e governamental sobre os quadrinhos.

Num esforço defensivo para salvar-se, a indústria de quadrinhos decidiu-se pela autocensura, e no mesmo ano de 1954 as principais editoras formaram o *Comics Code Authority* (CCA), grupo que avaliava os quadrinhos de acordo com um código de regras para conferir-lhes ou recusar-lhes um selo de aprovação, sem o qual as revistas eram recusadas pela maior parte dos distribuidores (fig. 1 e 2). Assim, num momento em que o mercado consumidor crescia e o experimentalismo começava a avançar, em que estavam presentes todos os elementos para a consolidação e desenvolvimento da arte, os artistas viram-se impedidos de criar histórias com elementos de horror, cenas violentas ou eróticas, menções a drogas, desrespeito a policiais ou instituições estabelecidas (incluindo-se aí a família), ou em que o vilão não fosse derrotado e punido por seus crimes, entre outras restrições que praticamente destruíram por vários anos a possibilidade de crítica social ou de explorar temas adultos (ADKINSON, 2008: 243-246; JARCEM, 2007: 6; McALLISTER, 1990: 60-62). Para Scott McCloud, o retrocesso na imagem pública e inovação dos quadrinhos americanos foi imenso:

A percepção pública importa. O ataque de Wertham aos quadrinhos pareceu gerar uma epidemia de hostilidade pública, mas a sua foi uma infecção oportunista. O sistema imunológico dos quadrinhos fora enfraquecido anos antes por afirmações frequentes de que eles eram uma forma artisticamente

falida e que as crianças eram seu único público possível. O Código dos Quadrinhos ajudou a perpetuar ambas as ideias assegurando que a maior aspiração da indústria durante anos seria meramente produzir “entretenimento inócuo” para os jovens (McCLOUD, 2006: 88).

Os quadrinhos comercialmente viáveis no mercado americano ficaram, dessa forma, restritos a histórias de super-heróis ou de personagens comuns em situações cotidianas, com a exclusão de temas considerados impróprios para um público infanto-juvenil. As histórias que exploravam esses temas, e portanto violavam as diretrizes da CCA, permaneceram no *underground* até 1971, quando Stan Lee, famoso roteirista da Marvel Comics, publicou histórias do Homem-Aranha mostrando o vício em drogas e seus perigos, a pedido do governo Nixon. Apesar de não receberem o selo de aprovação da CCA, que proibia qualquer menção a drogas, as revistas com essas histórias foram publicadas e bem recebidas pelo público, levando à primeira de várias revisões do código liberalizando o que poderia ou não ser publicado, e por fim levando as grandes editoras a ignorar completamente as restrições da CCA (ADKINSON, 2008: 253-256; McALLISTER, 1990: 63). De lá para cá, o reconhecimento intelectual e artístico dos quadrinhos nos Estados Unidos, apesar de ter melhorado, continua sendo limitado e questionado (HATFIELD, 2010); a situação brasileira não é muito diferente.

3. A corrente japonesa

No Brasil, houve um relativo contato com os mangás quadrinhos ao longo do século 20, em grande parte graças à presença de imigrantes japoneses e seus descendentes, que usaram o mangá como um meio de manter o contato com o idioma; alguns artistas de descendência nipônica também contribuíram para os quadrinhos brasileiros com esse estilo então pouco conhecido por aqui ou, de fato, fora das fronteiras japonesas (LUYTEN, 2000: 191-198). O primeiro mangá traduzido para o mercado brasileiro foi a série de ação *Lobo Solitário*, lançada em 1988 (o original japonês foi publicado em 1970); a edição brasileira foi baseada na americana, com uma introdução e contextualização de Frank Miller e as páginas espelhadas para o sentido de

leitura ocidental, e foram publicados apenas nove volumes dos 28 originais (BATISTELLA, 2009: 70-73). Foi preciso o *boom* de animês³ nos anos 90 para que os mangás começassem a ganhar a popularidade internacional que mantêm hoje no Brasil e no resto do mundo, em que há dezenas de séries em publicação simultaneamente, inclusive algumas ainda em publicação no Japão – o lançamento não só de séries consagradas, mas das últimas novidades que não tiveram tempo de se consagrar, mostra que os mangás estão ganhando espaço. Mas como eles surgiram, e o que os distingue dos quadrinhos americanos?

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

Como lembra Paul Gravett, “o mangá, da forma como o conhecemos hoje, evoluiu dos esforços de uma série de pioneiros que adaptaram as influências ocidentais recém-importadas durante a modernizadora era Meiji e períodos subsequentes” (GRAVETT, 2006: 25). A reabertura do Japão aos países ocidentais em 1854, embora não tenha lançado o país em uma situação colonial, possibilitou o estabelecimento de estrangeiros em território japonês, como o militar britânico Charles Wirgman, que em 1862 lançou a revista *The Japan Punch*, que continha charges feitas pelo próprio Wirgman. Esse foi o primeiro contato da população japonesa com os cartuns ocidentais, e nas décadas seguintes os quadrinhos estrangeiros ganharam espaço nas publicações japonesas, inevitavelmente influenciando os artistas locais (GRAVETT, 2006: 25-27).

A censura às publicações durante a Segunda Guerra Mundial e a crise econômica que se seguiu à derrota poderiam ter levado os quadrinhos japoneses ao colapso, mas não foi o que aconteceu. Da mesma forma que a necessidade de entretenimento acessível havia contribuído para a explosão dos quadrinhos americanos na depressão

3 Desenhos animados japoneses.

dos anos 30, o pós-guerra foi um período dourado para a nona arte no Japão; nessa fase o mangá se disseminou entre a população, graças a uma bem-sucedida política de contenção dos custos, com o lançamento de revistas com arte monocromática e papel barato, mantendo o preço acessível. Foi também nesse período a identidade própria do mangá começou a se destacar com o surgimento e consolidação de suas características distintas, um fenômeno que muitas vezes se explica pela genialidade do artista Osamu Tezuka, ainda hoje conhecido no Japão como “deus dos mangás”. Um criador prolífico e imensamente popular, Tezuka difundiu os personagens de olhos grandes e o estilo de desenho cinematográfico que, como veremos adiante, são traços marcantes do mangá desde então (SCHODT, 1986: 62-66; GRAVETT, 2006: 28-41; MOLINÉ, 2004: 21-22).

Naturalmente, Tezuka não estava sozinho, havendo outros artistas em atividade que, diante de um público leitor numeroso e da ausência da censura que afligia os americanos, puderam experimentar e voltar-se para públicos diversos: na década de 1950 surgiram as primeiras revistas de mangá voltadas para meninas, mas também nessa época surgiu o termo *gekigá* (literalmente, “imagens dramáticas”) ou mangá voltado para adultos, mostrando o início da especialização das publicações japonesas por sexo e faixa etária, permitindo que qualquer leitor encontre alguma obra que lhe agrade (MOLINÉ, 2004: 23-26). A variedade de temas e públicos-alvo é um dos segredos do sucesso do mangá, como diz Schodt:

Existem mangás que competem com o melhor da literatura. Há contos eróticos, mais ou menos explícitos, para homens e mulheres. Há histórias sobre os problemas das relações hierárquicas em trabalhos de escritório entediantes ou sobre as recompensas espirituais de vender câmeras numa liquidação no bairro de Shinjuku em Tóquio. Uma verdadeira mídia de massas, o mangá oferece algo para ambos os gêneros, para quase todos os grupos etários, e para quase qualquer gosto (SCHODT, 1996: 28).

Atualmente, os mangás são parte da vida dos japoneses e de milhares de estrangeiros, no Brasil e em outros países. Para os leitores estrangeiros, um dos estímulos e desafios de ler mangás é adaptar-se às diversas características da tradição japonesa de quadrinhos que diferem da americana. Uma delas é o sentido de leitura “invertido”, ou da direita para a esquerda, refletindo o modo como o idioma japonês é

escrito. Os primeiros mangás traduzidos, como *Lobo Solitário*, tinham suas páginas espelhadas para o sentido de leitura ocidental (o que tinha efeitos colaterais como transformar personagens destros em canhotos, e vice-versa), mas a tendência atual é manter o formato original, acrescentando explicações sobre como ler mangás na primeira e última páginas das revistas (fig. 3) (BATISTELLA, 2009: 96-99).

Os estilos artísticos também mostram grande diversidade. Para Schodt, os principais quadrinhos americanos “ainda estão atados à tradição grega de representar a forma humana e ainda revelam uma obsessão com machos musculosos e fêmeas voluptuosas”, enquanto no Japão há uma maior liberdade representativa, “onde humanos podem ser retratados em estilos realistas e não-realistas na mesma história, tanto com fundos ‘cartunescos’ quanto ‘sérios’” (SCHODT, 1996: 26-27). A alternância entre estilos mais ou menos realistas serve a fins narrativos: os estilos menos realistas (como o popular “personagens esguios com olhos grandes”) permitem uma maior identificação do leitor, sendo associados aos protagonistas, enquanto o realismo, por não propiciar o mesmo grau de identificação, pode objetificar antagonistas e objetos pouco familiares aos personagens principais; além disso, um estilo menos realista pode captar mais intensamente as emoções e o mundo interior dos personagens (McCLOUD, 2005: 44).

Outra diferença notável está na forma como a narrativa é articulada através da sequência de quadrinhos – os tipos de transição de um quadro a outro. Ao comparar diversos artistas conceituados, McCloud encontrou diferenças entre os artistas americanos e europeus, de um lado, e os japoneses, de outro. Nos quadrinhos americanos e europeus, predomina a transição “ação-pra-ação”, que apresenta “um único tema em progressão” (fig. 4) (McCLOUD, 2005: 70). Por sua vez, além de utilizar a transição ação-pra-ação, os quadrinhos japoneses empregam dois tipos de transição raramente vistos no Ocidente: uma delas é a transição “momento-pra-momento”, em que os quadros mostram instantes de tempo quase consecutivos, onde vários quadros são necessários para mostrar uma única ação, criando um efeito para o leitor que pode ser comparado a ver um filme (fig. 5). Na outra transição peculiarmente japonesa, a “aspecto-pra-aspecto”, os quadros mostram aspectos diferentes da mesma cena: “na maioria das vezes, usada pra estabelecer um **clima** ou **sentido de lugar**, o tempo parece **parar** nessas combinações silenciosas. [...] Em vez de atuar como uma

ponte entre momentos **distintos**, aqui o leitor deve compor um **único** momento, utilizando fragmentos dispersos” (fig. 6) (McCLOUD, 2005: 79).

Mesmo com suas diferenças, as duas grandes tradições de quadrinhos estão em constante contato, enriquecendo-se mutuamente em uma relação dialética. Listar todas as influências de um meio sobre o outro, dos grandes empréstimos estilísticos às pequenas referências e homenagens, seria, com toda a probabilidade, uma tarefa interminável. Sabendo disso, veremos agora alguns casos que ilustram maneiras como essa influência ocorreu, para mostrar seu potencial enriquecedor, e que, afinal, quadrinhos ocidentais e japoneses não são feitos em mundos diferentes.

4. Influências

O contato entre os quadrinhos ocidentais - dos quais os americanos são os mais disseminados, embora não os únicos – e os japoneses vem se intensificando nas últimas décadas, quando a internacionalização do fenômeno dos mangás chamou a atenção dos ocidentais para a tradição japonesa, bem como conscientizou os autores e editores japoneses das vantagens de adaptar seus produtos ao gosto do mercado mundial (WONG, 2007).

Uma forma de contato tem sido, literalmente, o contato entre artistas de diferentes países. Um esforço nesse sentido é a corrente artística *La Nouvelle Manga*, fruto da colaboração entre artistas franco-belgas e japoneses para produzir trabalhos que combinem características dos dois países, especialmente o realismo da *bande dessinée* francesa e a preocupação com temas cotidianos dos mangás japoneses (BOILET, 2001). Algumas obras da *La Nouvelle Manga* foram lançadas no Brasil, como *O espinafre de Yukiko*, de Frédéric Boilet (fig. 7), e *Na prisão*, de Kazuichi Hanawa.

Uma segunda possibilidade é a criação de quadrinhos ocidentais com características de mangás⁴. É o caso da série americana *Megatokyo* (fig. 8), publicada na Internet e em edição impressa⁵. *Megatokyo* mostra as aventuras de dois americanos no

4 Provavelmente o contrário também acontece – mangás com características ocidentais – mas a barreira do idioma dificulta uma investigação aprofundada do tema.

5 A edição digital pode ser encontrada em <<http://www.megatokyo.com>>.

Japão, cada um enxergando o país sob sua própria perspectiva: um deles encontra monstros gigantes, clãs de ninjas, robôs e garotas mágicas com superpoderes (temas comuns em mangás de ação), enquanto o outro, até então tímido e com uma vida amorosa praticamente inexistente, vê-se cercado de garotas interessadas por ele, numa trajetória típica dos mangás românticos. A temática, como a arte, mostram uma forte influência japonesa, que é facilmente percebida pelos fãs, que compartilham os mesmos referenciais culturais do autor. Outra série com toques japoneses foi criada no Brasil: a saga de fantasia medieval *Holy Avenger* (fig. 9). As semelhanças artísticas e as referências a séries japonesas famosas estão ali, como em cenas onde os protagonistas usam as roupas de personagens conhecidos de mangás.

Algumas séries incorporam influências mais sutis, como a presença de personagens tomados de empréstimo de séries estrangeiras. Um caso conhecido é o do criador de mangás Nobuhiro Watsuki, famoso pela série *Samurai X*, que gosta de basear o visual de alguns de seus personagens em super-heróis americanos (fig. 10 e 11).

Esses exemplos estão longe de esgotar todos os casos em que autores se inspiraram em fontes estrangeiras – como vimos acima, é possível argumentar que todos os quadrinhos, em última instância, remontam a origens euro-americanas oitocentistas. Quer se concorde ou não com esse argumento, o fato é que os criadores de quadrinhos, como os artistas de outras áreas, estão acostumados a enxertar elementos de fora para enriquecer suas próprias criações. A tendência é que os empréstimos, inspirações e reinvenções continuem no futuro, e todos temos a ganhar com isso.

Bibliografia

ADKINSON, Cary D. “*The Amazing Spider-Man and the Evolution of the Comics Code: A Case Study in Cultural Criminology*”. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, v. 15, n. 3, p. 241-261, 2008.

BATISTELLA, Danielly. *O mangá e a leitura à revelia da escola*. Passo Fundo: Méritos, 2009.

BOILET, Frédéric. *Nouvelle Manga Manifesto*. 2001. Disponível em: <http://www.boilet.net/am/nouvellemanga_manifeste_1.html>. Acesso em 4 dez. 2010.

CAGNIN, Antônio Luís. “*Yellow Kid, o moleque que não era amarelo*”. *Comunicação & Educação*, n. 7, p. 26-33, 1996.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

- FERNÁNDEZ, Emilio. “Ray Bradbury, colaborador de la editorial EC Cómics (1951-1954)”. *Sci-Fdi: revista de ciencia ficción*, n. 2, p. 39-46, 2010. Disponível em: <<http://www.ucm.es/BUCM/revcul/sci-fdi/11/art287.pdf>>. Acesso em 20 mar. 2011.
- HATFIELD, Charles. “Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies”. *Transatlantica, revue d'études américaines*, n. 1, p. 1-17, 2010. Disponível em: <<http://transatlantica.revues.org/4933>>. Acesso em 2 dez. 2010.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. “História das Histórias em Quadrinhos”. *História, imagem e narrativas*, n. 5, p. 1-9, 2007.
- LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- McALLISTER, Matthew Paul. “Cultural Argument and Organizational Constraint in the Comic Book Industry”. *Journal of Communication*, v. 40, n. 1, p. 55-71, 1990.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- _____. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.
- MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: Editora JBC, 2004.
- SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Tokyo: Kodansha International, 1986.
- _____. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 1996.
- VERGUEIRO, Waldomiro. “A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público”. *História, imagem e narrativas*, n. 5, p.1-20, 2007.
- WONG, Wendy Siuyi. “The Presence of Manga in Europe and North America”. *Media Digest*, setembro 2007. Disponível em: <http://www.rthk.org.uk/mediadigest/20070913_76_121564.html>. Acesso em 4 dez. 2010.



Figuras 1 e 2: Capa de *The Avengers* #16, da Marvel Comics (1965). Em destaque, o selo de aprovação da CCA.



Figura 3: Instruções de leitura para mangás (extraído do site da Editora JBC, www.jbc.com.br).

Figura 4: Exemplo de quadinhos ocidentais e transição ação-pra-ação (*The Avengers* #16). Em cada quadrinho, uma ação dentro da luta.



Figura 5: Exemplo de transição momento-pra-momento: toda uma página para anunciar um beijo (mangá *Love Hina* #1).



Figura 6: Exemplo de transição aspecto-pra-aspecto: quatro quadros para mostrar a personagem vendo um álbum de fotos em seu quarto (mangá *Love Hina* #11).

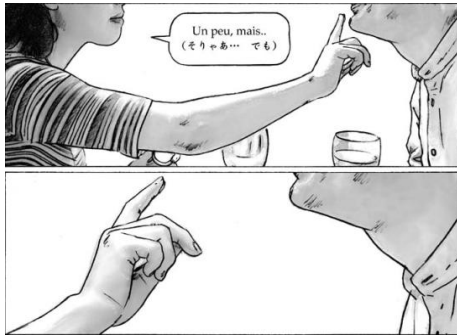


Figura 7: Exemplo de *La nouvelle manga*(*L'épinard de Yukiko*, de Frédéric Boilet), combinando elementos dos quadrinhos franco-belgas com outros japoneses.



Figura 8: Quadrinhos americanos com temática e arte inspiradas nos mangás: *Megatokyo* #106.



Fig. 9: Quadrinhos brasileiros com inspiração japonesa: *Holy Avenger*. A cena de luta mostra a transição momento-para-momento (ver figura 5 para um exemplo japonês).



Figuras 10 e 11: Um vilão do mangá *Samurai X* e sua fonte de inspiração, Venom, inimigo do Homem-Aranha.