



## ***Mangá: Do Japão ao Mundo, uma Trajetória de Híbridões***<sup>1</sup>

Taís Marie UETA<sup>2</sup>  
Yuji GUSHIKEN<sup>3</sup>

Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá, MT

### **RESUMO**

O *mangá* (quadrinhos japoneses) é um dos produtos da cultura *pop* japonesa mais difundidos entre jovens e adultos em todo o mundo, particularmente a partir do final do século XX. Ao mesmo tempo em que carrega fortes traços, valores e signos nipônicos, a trajetória mercadológica do *mangá* no plano global se constitui em processos de híbridões com estéticas de outras regiões e localidades mundo afora. Neste artigo, apresentamos um breve histórico das artes visuais no Japão, buscando compreender e narrar as condições técnicas de produção cultural de distintas épocas que possivelmente configuraram a emergência histórica do *mangá* como fenômeno editorial global no século XX. Aponta-se, ao final, a dinâmica de transformações que possivelmente responde pela consolidação mercadológica e editorial do *mangá* no início de século XXI e sua consolidação como fenômeno do capitalismo global. O artigo é produzido na perspectiva da comunicação como ciência da cultura, que sugere, como princípio de investigação, a análise histórica das formações culturais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; *mangá*; quadrinhos japoneses; híbridismos; globalização.

### **Introdução: *Mangá* – Breve Histórico**

Os quadrinhos japoneses (*mangá*) são bem conhecidos por jovens e adultos de todo o mundo hoje em dia, com estéticas diferenciadas e narrativas variadas, com fortes referências locais (cultura, costumes, valores). Aqui será exposta a trajetória histórica do *mangá*, marcada por influências de diversos países, até ser alçado à categoria de fenômeno global.

O ponto de partida é o século XII. Na época, o meio textual que circulava no Japão era o *ê-makimono* (ilustrações em rolos e pintadas à nanquim), de origem chinesa – um exemplo bem conhecido no Ocidente é o romance *Genji Monogatari* (“Contos de Genji”), atribuído à Murasaki Shikibu.

Dentre esses rolos e pergaminhos, destacava-se o *Choju Jinbutsu-giga* (“Personagens de Animais-Pessoas”), mais conhecido por *Chojugiga* (“Personagens

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste (Intercom Centro-Oeste), realizado de 8 a 10 de junho de 2011 na Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea (ECCO-UFMT). E-mail: [tmueta83@yahoo.com.br](mailto:tmueta83@yahoo.com.br).

<sup>3</sup> Professor do Departamento de Comunicação Social e do Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT) e orientador do trabalho. E-mail: [yug@uol.com.br](mailto:yug@uol.com.br).



Animais”), atribuído ao monge budista Kakuyu Toba, que representava diferentes classes sociais como animais, em sátira à decadência da nobreza na época. A obra é considerada um dos clássicos da arte cômica japonesa e Tesouro Nacional.



Figura 1: Fragmento de *Chojugiga*

A caricatura passou, então, efetivamente a ocupar os pergaminhos e rolos, às vezes com enfoque erótico ou escatológico (MOLINÉ, 2004, p. 18). Durante o período Edo (1603-1867), outros recursos gráficos foram surgindo:

- *Zenga* (“figuras zen”): imagens monocromáticas destinadas para meditação;
- *Otsu-ê* (“desenhos de Otsu”, cidade próxima a Quioto): amuletos budistas com caricaturas coloridas;
- *Nanban* (“bárbaros do sul”): biombos que retratavam comicamente a chegada dos primeiros europeus ao Japão, especialmente portugueses e holandeses;
- *Ukiyo-ê* (“ilustrações do mundo flutuante”): xilogravuras que abordavam uma temática variada – relatos de viagens, cenas de teatro a retratos de pessoas notáveis e comuns.



Figura 2: *Ukiyo-ê* de Eizan Kikugawa, *Dama lendo carta*

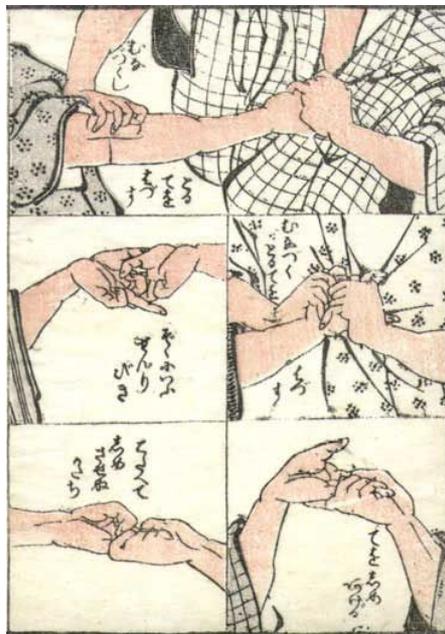


O *ukiyo-ê*, conforme Luyten (2001, p. 98), assemelhava-se em sua essência às histórias em quadrinhos, por serem “cheias de vida, atuais, divertidas, baratas e entretinham”. A autora recorre a Frederik Schodt para reforçar esta ponderação:

[o sentido do termo *ukiyo-ê*] projetou uma realidade livre: sem insistir na anatomia nem na perspectiva, tentou captar o estado de espírito, a essência e a impressão, algo vital para a caricatura e o cartum. (SCHODT apud LUYTEN, 2001, p. 98)

Um dos expoentes da arte foi Katsushika Hokusai, cuja obra mais conhecida no Ocidente é *As Trinta e Seis Vistas do Monte Fuji*. Hokusai também foi o primeiro autor a cunhar a palavra *mangá*, que significa “imagens involuntárias”. Por um período de aproximadamente 35 anos (1814-1849), criou um conjunto de 15 volumes denominado *Hokusai Mangá*.

Tal como a técnica que o consagrou, a amplidão de temas também foi o ponto forte desta obra, que narrava as agitações da era Edo. Luyten (2001, p. 98) afirma que foi um embrião, evocando *sketches* de imagens dos quadrinhos.



**Figura 2: Fragmento de *Hokusai Mangá***

Moliné (2004) enfatiza em outro aspecto esta contribuição de Hokusai:

Ao criar o estilo [...], este se impôs definitivamente como sinônimo de tudo o que é relacionado à caricatura ou ao humor gráfico. [...] Mesmo tendo de



esperar até a segunda década do século XX para que o termo *mangá* fosse consolidado, não poderia imaginar que a palavra por ele criada abriria caminho, a partir da referida década, a uma das mais prósperas e gigantescas indústrias do país. (MOLINÉ, 2004, pp. 18-19).

Outra forma de arte muito popular à época foi o *Toba-ê*, idealizado em 1702 por Shumboko Ooka, em Osaka. Vendido aos milhares, é considerado o primeiro livro de cartuns produzido no Japão e também o mais antigo do mundo pelos estudiosos japoneses.

Contudo, da mesma maneira que os rolos de cinco séculos antes, não havia quadrinhos sequenciais nem palavras em balões. Os personagens eram pessoas maldosas que faziam brincadeiras, tendo como pano de fundo a vida diária de três principais cidades japonesas: Quioto, Osaka e Tóquio.

Já próximo ao fim do século XVIII, surgiram os *kibyoshi* (“capas amarelas”), que também caíram no gosto da população. Os desenhos são similares ao *Toba-ê*, mas seu diferencial consistia em narrativas contínuas, tornando-se assim, antecedentes dos gibis. Mas sua publicação foi reprimida posteriormente por satirizar as autoridades.

Em 1853, a chegada do almirante norte-americano Matthew Perry ao Japão rompeu mais de dois séculos de ostracismo, ocasionou reviravoltas e o advento de uma nova ordem social. Para as artes ilustradas, vieram novas técnicas, notavelmente a charge europeia, zincogravura, litogravura e fotogravura a traço. Luyten (2001) sintetiza a intensidade desse período:

[...] é um momento importante na evolução histórica dos *mangás* (grifo nosso), quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento de histórias em quadrinhos como veículo de comunicação. (LUYTEN, 2001, p. 102).

Nota-se aqui a contribuição do inglês Charles Wirgman (1835-1891). Por meio de seu periódico humorístico *Japan Punch*, em 1862, introduziu a charge política e uso de balões. É considerado patrono da moderna charge japonesa até os dias atuais. Anualmente, realizam-se homenagens em seu túmulo, na cidade de Yokohama. (LUYTEN, 2001, p. 102).

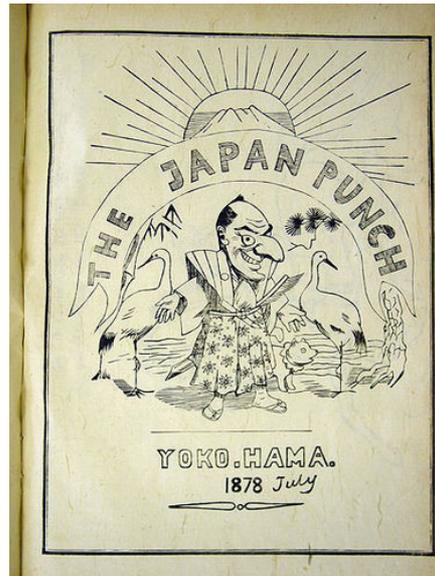


Figura 3: Revista *Japan Punch*, de Wirgman

Por sua vez, o francês George Bigot (1860-1927) publicou o semanário *Tôbaé* em 1887. A publicação era destinada aos estrangeiros residentes no país, mas influenciou os artistas locais ao dispor os balões em sequência, criando-se um padrão narrativo.

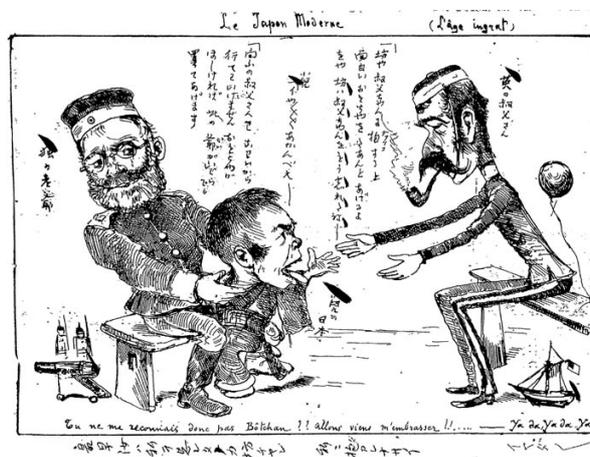


Figura 4: Fragmento de *Tôbaé*, por Bigot

A influência europeia fez com que surgisse, em 1877, a primeira revista de humor japonesa: *Marumaru Shinbun*, que perdurou por 30 anos. Na transição do século XIX para o XX, o foco estava se voltando para os Estados Unidos, com as ilustrações dispostas em sequências de imagens.



Os primeiros quadrinhos seriados com personagens regulares só viriam em 1902, com *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (“A Viagem a Tokyo de Tagosaku e Mokube”), de Rakuten Kitazawa (1876-1955), que também recuperou o termo *mangá*. Sua obra foi fortemente influenciada por Wirgman.



Figura 5: Página de *Tagosaku to Mokube*

Já em 1905, Kitazawa lançou sua própria revista, a *Tokyo Puck*. Ele também foi o primeiro caricaturista japonês a ter reconhecimento internacional, sendo condecorado pelo governo francês em 1929 e com trabalhos expostos em Paris.



Figura 6: Capa de uma edição de *Tokyo Puck*



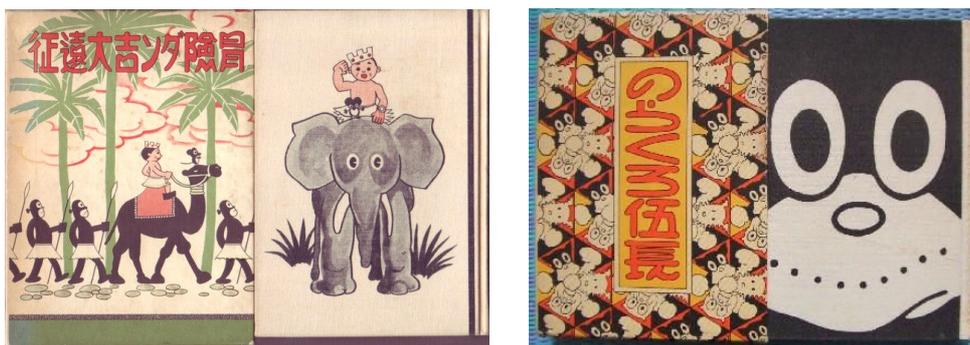
Na época, os principais autores trabalhavam em empresas jornalísticas. Todo o conteúdo era destinado aos adultos, com abordagem dos costumes, vida cotidiana, críticas sociais e políticas.

Apenas em 1923 que surge a primeira história dedicada ao público infantil: *Sho-chan no Boken* (“As Aventuras de Sho-Chan”), com roteiro de Shosei Oda e desenhos de Katsuichi Kabashima. Suas características principais eram narrativas poéticas e desenho realista.

No ano seguinte, Shigeo Miyao foi o primeiro especialista em quadrinhos para crianças. Suas obras, como *Manga Taro* e *Dango Kushisuke Man'yuki* (“Crônicas de Viagem de Dango Kushisuke”) obtiveram sucesso considerável. Particularmente, o último foi reimpresso mais de cem vezes em dez anos.

A década de 1930 viu a separação nítida entre *mangás* destinados ao público adulto e infantil. Publicações para crianças obtiveram cada vez mais sucesso. Também se observou a queda da influência estrangeira, tanto em técnicas como em títulos e mais ainda em críticas à conjuntura vigente, se tornando meio de escapismo e entretenimento.

Exemplos são as obras *Norakuro* (“Vira-Lata Preto”), de Suiho Tagawa e *Boken Dankichi* (“Aventureiro Dankichi”), de Keizo Shimada. Em comum, narrativas repletas de moralidade e preocupadas em transmitir valores como bravura, coragem e lealdade, condizentes com o contexto da época: em 1926, o imperador Hiroíto ascendeu ao poder e com ele, o militarismo, que eventualmente motivaria o ingresso do Japão na II Guerra Mundial.



**Figura 7: Capas de *Boken Dankichi* (esquerda) e *Norakuro* (direita), grandes sucessos entre as crianças japonesas na década de 1930**

Durante o conflito, a produção caiu drasticamente, devido à escassez de papel, tinta, e principalmente pelo forte mecanismo de censura. A derrota da nação e a



consequente reconstrução árdua fizeram com que surgisse demanda por diversões a preço baixo, como *kamishibai* (teatro de papel, apresentado em espaços públicos) e *kashihon-ya* (espaços fixos ou itinerantes que disponibilizavam livros de aluguel).

Outra alternativa de produção apresentada no pós-guerra foi o *akai hon* (“livros vermelhos”) de Osaka, como resposta à desorganização editorial e alto custo da produção proveniente da capital, Tóquio. Papel grosseiro e a predominância da cor vermelha fizeram tomar forma à retomada de temas reprimidos pela censura dos tempos bélicos.

Um tema preferido era o cotidiano familiar, como em *Sazae-san* (de Machiko Hasegawa). O *mangá* teve vida longa, de 1946 a 1974 e se consolidou entre o público pelo humor leve, delicado e evidenciar o papel da mulher japonesa nessa época.

Além da retomada em questão de temas, o pós-guerra também observou novos gêneros, como o *gekigá* (*mangá* dramático), com forte carga de realismo, histórias violentas e contrastes intensos de luz e sombra. Essa nova forma começou a se notabilizar a partir de 1956.



**Figura 8: Comparação entre os traços de *mangá* (esquerda) e *gekigá* (direita)**

Outros marcos foram o surgimento de publicações totalmente focadas aos quadrinhos, segmentação (quadrinhos para meninas), revistas com periodicidade regular e uma gama bem ampla de possibilidades de narrativa: temas esportivos, fantásticos, de ficção científica, policiais, românticos e muitos outros.

Um grande expoente – que, por sua contribuição, rendeu-lhe a alcunha de *Mangá no Kamisama* (“Deus do *mangá*”) – foi de Osamu Tezuka. Mais uma vez, influências externas são agregadas, como os longas-metragens animados de Walt



Disney e cinema europeu – mais especificamente, alemão e francês. Essas influências contribuíram para uma fluidez visual que permite a movimentação dos olhos dentro de uma página.

Um dos principais elementos de dinamismo na narrativa é explicitado por Masashi Kishimoto, autor de *Naruto* – uma obra bem conhecida entre os jovens na atualidade:

A linguagem japonesa é rica em palavras que imitam sons. *Mangás* usam onomatopeias e outras palavras desse tipo para dar mais dinâmica à situação. A onomatopeia por si própria cria impacto visual, proporcionando blocos que ampliam o poder das imagens. Enquanto o leitor acompanha a história, sua consciência é estimulada por sugestões auditivas e visuais fortes. (KISHIMOTO, Masashi. Som e ação, vivenciados através dos olhos. **Nippon – Japão: Quartel-general mundial dos mangás**, março de 2010, n. 4, p. 4)

Outra marca registrada de Tezuka, que eventualmente se tornou a principal referência do gênero na contemporaneidade, são os olhos grandes, desproporcionais ao rosto e expressivos – influência do teatro de revista Takarazuka, composta só de mulheres e com maquiagem cênica focada nessa parte do rosto, para que se fizessem “brilhar como as estrelas” sob os refletores.



Figura 9: Cartaz do Teatro Takarazuka, notório por acentuar a expressividade dos olhos por meio da maquiagem

Osamu Tezuka idealizou obras que se tornaram clássicas (*Jungle Taitei* – “Imperador da Selva”, conhecido como “Kimba, O Leão Branco” no Ocidente, *Tetsuwan Atomu* – “Poderoso Átomo”, *Astroboy* no Ocidente, *Ribon no Kishi* –



“Cavaleiro de Laços” – “A Princesa e o Cavaleiro” no Ocidente) e se dedicou por quatro décadas (de 1946 até a morte em 1989) aos quadrinhos japoneses. Conseqüentemente, ajudou a impulsionar o *mangá* como fenômeno global, vetorizado pelos *animês* (desenhos animados) que ganhavam as telas em todo o planeta a partir dos anos de 1970.



**Figura 10: Cartaz comemorativo dos 40 anos da obra de Osamu Tezuka**

O *mangá*, já por volta de 1960, conhecia suas primeiras autoras, que apareciam em profusão. Na década seguinte, o erotismo tomou força. As narrativas femininas adultas só se consolidaram na década de 1980, com a ascensão da mulher japonesa no mercado de trabalho.

Surgiu no mesmo período o *joho mangá* (*mangá* informativo), que pretende fazer compreender temas complexos<sup>1</sup> ou narrar biografias de personalidades, como Akio Morita (fundador da Sony) e Carlos Ghosn (diretor executivo da Renault e Nissan, conduziu a reestruturação da montadora japonesa no início da década de 2000).

Com uma abordagem mais amigável dos quadrinhos, matérias escolares complicadas e temas intrincados se tornavam mais acessíveis aos leitores.

Nos anos 1990 e 2000, o *mangá* se expandiu pelo Ocidente, agora impulsionado principalmente pela Internet. Simultaneamente, passa por uma “crise de maturidade” no

---

<sup>1</sup> Na atualidade, existem editoras no Japão dedicadas a este tipo de *mangá*, como a Trend-Pro, cuja série sobre Ciências Exatas (estatística, eletricidade, física, bancos de dados e outros) já está presente no mercado brasileiro pela editora Novatec, a partir de 2009.



plano japonês. As editoras locais procuram novas soluções, ao mesmo tempo em que se deparam com a necessidade e desafio de renovação do gênero.

### **Hibridismo – Presença Constante na Construção de um Gênero Japonês**

O Japão foi conhecido por importar técnicas de outros países, adaptar e inovar através de suas interpretações dessas técnicas. Essa característica é denominada *wakon yosai*: aprendizado ocidental, espírito japonês. Neste sentido, enquadra-se no conceito de hibridação proposto por Néstor Canclini (2003):

[...] Entendo por hibridação processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas. Cabe esclarecer que as estruturas chamadas discretas foram resultado de hibridações, razão pela qual não podem ser consideradas fontes puras. (CANCLINI, 2003, p. XIX).

Prosseguindo com o autor, a explicitação do conceito de hibridação:

Como a hibridação funde estruturas ou práticas sociais discretas para gerar novas estruturas e novas práticas? Às vezes, isso ocorre de modo não planejado ou é resultado imprevisto de processos migratórios, turísticos e de intercâmbio econômico ou comunicacional. Mas frequentemente, a hibridação surge da criatividade individual e coletiva. Não só nas artes, mas também na vida cotidiana e no desenvolvimento tecnológico. Busca reconverter um patrimônio (uma fábrica, uma capacitação profissional, um conjunto de saberes e técnicas) para inseri-lo em novas condições de produção e mercado. (CANCLINI, 2003, p. XXII).

A vizinha China já presenciou esse fenômeno com o advento da publicação em rolos, dos séculos VI até o XII, que exerceu influência nos modos de contar histórias (*ê-makimono*, *Genji Monogatari* e *Chojugiga*).

O Ocidente só perceberia isso no século XIX, com a esquadra comandada por Matthew Perry – e com ele, maquinários, estéticas e imaginários ocidentais foram introduzidos no ambiente nipônico. A passagem de século também foi palco da urbanização em massa e ocidentalização da cultura e costumes. Retomando, novamente, Canclini (2003):

Perceber que as transformações culturais geradas pelas últimas tecnologias e por mudanças na produção e circulação simbólica não eram responsabilidade exclusiva dos meios comunicacionais induziu a procurar noções mais abrangentes. [...] Sem dúvida, a expansão urbana é uma das causas que intensificaram a hibridação cultural. [...] Passamos de sociedades dispersas em



milhares de comunidades rurais com culturas tradicionais, locais e homogêneas, [...] com pouca comunicação com o resto de cada nação, a uma trama majoritariamente urbana, em que se dispõe de uma oferta simbólica heterogênea, renovada por uma constante interação do local com redes nacionais e tradicionais de comunicação. (CANCLINI, 2003, pp. 284-285).

O terceiro fenômeno de hibridismo ocorreu com o surgimento da televisão, nos anos de 1950. Ao invés de uma “ameaça”, o mercado editorial japonês a visualizou como “oportunidade”. Com isso, formou-se uma nova linguagem visual com poucas palavras e a expansão para o mundo com fortes referentes da cultura japonesa.

Portanto, resultando-se da seleção de técnicas estrangeiras e inovadoras e da adaptação delas ao seu gosto e realidade (isso se aplica a outros produtos *made in Japan* também), os quadrinhos japoneses tornaram-se um produto para exportação tão rentável e tão reverenciado quanto os carros, computadores e eletrodomésticos lá produzidos.

O Japão já não mais seria um mero receptáculo das influências alheias, sua nova posição mundial implicaria um dinamismo que ultrapassa suas próprias fronteiras. Os elementos internos seriam agora lançados na órbita de outros “mundos”. Comida japonesa, revistas em quadrinhos, programas de televisão, moda, televisores, máquinas fotográficas, câmeras de vídeo etc. atestariam este fato. Até mesmo o japonês, considerado até então um idioma restrito, passa a ser compreendido de uma outra forma. Alguns intelectuais dirão que o interesse que atualmente os estrangeiros têm pela língua japonesa indica que o Japão estaria emergindo como um importante centro civilizatório. (ORTIZ, 2000, p. 66).

O embaixador do Japão no Brasil entre 2006 e 2010, Ken Shimanouchi (2009), reforça o potencial do *mangá*, inserido na cultura *pop* japonesa, como produto para exportação:

O segundo destaque é a chamada “*soft power*”, isto é, a força da cultura *pop*, como *animê*, *mangá*, ou moda japonesa. Essa cultura *pop*, onde o *animê* e o *mangá* fazem grande sucesso, ainda tem grande potencial para ser mais explorado e difundido. [...] Existe um rico mercado de consumo de *animê*, *mangá* e *cosplay*<sup>2</sup>. (SHIMANOUCI, Ken. **A crise econômica mundial e a relação bilateral Brasil-Japão.** Disponível em: <<http://pt.camaradojapao.org.br/camara-em-acao/opiniao/?materia=7251>>. Acesso em 27 abr. 11)

---

<sup>2</sup> Aglutinação das palavras inglesas *costume* (fantasia) e *play* (brincar), que consiste em fantasiar-se e incorporar hábitos e manias dos personagens de *mangá* e *animê*. Concursos de *cosplay* geralmente fazem parte dos eventos de cultura *pop* japonesa em todo o mundo, e já existem grandes competições internacionais que se tornaram referência para os adeptos.



Ao entrar em contato com o mundo, o *mangá* passa pelo seu quarto momento de hibridismo: a ocidentalização. Os primeiros títulos traduzidos para o mundo tiveram a ordem de leitura invertida, para facilitar a adaptação ao novo tipo de público que estava surgindo. Invertendo a página de um *mangá*, como um espelho, surgem detalhes curiosos, como personagens destros tornando-se canhotos.

Além disso, as personagens femininas, antes meigas, sonhadoras e inocentes, tornaram-se ousadas, vestindo roupas curtas e com bustos maiores. Enquanto isso, os quadrinhos ocidentais também são influenciados pelo *mangá*.

Outro cuidado que os tradutores tiveram que tomar é o fato de que as onomatopéias eram transcritas no original “interagindo” com os desenhos do texto, e elas precisavam ser traduzidas para a língua ocidental sem que isso quebrasse a harmonia entre a onomatopéia e as imagens. Com o passar do tempo, essa necessidade da inversão não precisou existir, pois a maioria do público assimilou a ordem oriental original de leitura.



**Figura 11: Candy (1975) e Naru (1998): com a ocidentalização, a ousadia vem tomando o lugar da inocência na caracterização das personagens femininas**

Apesar da linguagem conhecida internacionalmente dos quadrinhos, o *mangá* carrega e perpetua a sua característica de retratar o cotidiano, a cultura e a história japoneses, mas sem fechar as portas para inovações e novas influências. Afinal, é assim que foi se consolidando como estilo de história em quadrinhos: aberto, dinâmico e fluido.

Quando se define uma identidade mediante um processo de abstração de traços (língua, tradições, condutas estereotipadas), freqüentemente se tende a



desvincular essas práticas da história de misturas em que se formaram. [...] Em um mundo tão fluidamente interconectado, as sedimentações identitárias organizadas em conjuntos históricos mais ou menos estáveis (etnias, nações, classes) se reestruturam em meio a conjuntos interétnicos, transclassistas e transnacionais. As diversas formas em que os membros de cada grupo se apropriam dos repertórios heterogêneos de bens e mensagens disponíveis nos circuitos transnacionais geram novos modos de segmentação. (CANCLINI, 2003, p. XXIII).



## REFERÊNCIAS

BENEDICT, R. **O Crisântemo e a Espada**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1972. 273 p. Tradução: César Tozzi.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e Cidadãos**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996. 266 p. Tradução: Maurício Santana Dias e Javier Rapp.

\_\_\_\_\_. **Culturas Híbridas**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2003. 384 p. Tradução: Ana Regina Lessa e Heloísa Pereira Cintrão.

HALL, S. **Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 9. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2004. 102 p. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro.

KISHIMOTO, M. Som e ação, vivenciados através dos olhos. **Nippon – Japão: Quartel-general mundial dos mangás**, Tóquio, n. 4, p. 4, mar. 2010. Tradução: Centro Cultural e Informativo do Consulado Geral do Japão no Rio de Janeiro.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000. 260 p. Tradução: Carlos Irineu da Costa.

LUYTEN, S. B. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2001. 250 p.

\_\_\_\_\_. (org.). **Cultura pop japonesa: Mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. 143 p.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004. 225 p.

ORTIZ, R. **O próximo e o distante: Japão e Modernidade-Mundo**. São Paulo: Brasiliense, 2000. 202 p.

SHIMANOUCI, K. **A crise econômica mundial e a relação bilateral Brasil-Japão**. Disponível em: <<http://pt.camaradojapao.org.br/camara-em-acao/opiniaio/?materia=7251>>. Acesso em 27 abr. 11.

TORIYAMA, A.; SAKUMA, A. **Mangaká: Lições de Akira Toriyama**. São Paulo: Conrad, 2001. 190 p. Tradução: Lúcia Leal Ferreira.