

Pós-modernidade nos desenhos de Clamp

Mônica Lima de Faria

A imagem através da modernidade e da pós-modernidade

A imagem acompanha a história da civilização. Desde a Pré-História o homem já produzia imagens através do desenho, iniciando, desde então, a representação do cotidiano. Com o passar dos anos as representações imagéticas foram aumentando e saíram apenas do plano do desenho, tomando uma proporção indispensável para o ser humano representar-se e representar o seu ambiente. Representação que não é a verdade, mas que pretende chegar perto dela, de acordo com Maffesoli (1995), a imagem é relativa, ou seja, apresenta a representação em relação ao cotidiano, e é exatamente por isso que ela é suspeita: não se pode ter certeza.

As representações através das imagens ganharam uma importante função histórica e social; através delas se ditam as modas, tendências e se exemplificam os valores de um determinado momento. Na modernidade, apesar da desconfiança em relação as imagens, não foi diferente. A modernidade é tida, por Teixeira Coelho (2001) reflexão sobre o fato modernismo. Segundo ele, modernismo é um estilo de movimentos artísticos característico da época moderna, tratando a modernidade como o estudo dos fatos, ou a intenção de compreendê-los.

Surgida em um tempo de tensões, a modernidade busca desenvolver uma idéia racional e individualista, em que se rompem os pensamentos tradicionais e o indivíduo é liberto de mitos e crenças pré-estabelecidas. Sendo assim, a modernidade torna-se a busca pelo novo, proporcionando uma mudança revolucionária das idéias. Essas idéias, revolucionárias e evolucionistas, afetam o cotidiano trazendo reflexões sobre os valores do futuro e não mais se arraigando nas tradições passadas (Harvey, 1992).

A verdade será alcançada com a razão, individualmente e não mais vinculada ao grupo; a satisfação da produção pode ser somente do autor e não necessariamente da sociedade, agravando a característica individualista do movimento. Logo, temos a desumanização do indivíduo e não mais um ser integrado à sociedade.

Os valores modernos estão na busca pela limpeza, pureza, ética, e outros valores do homem perfeito. “Os seres humanos precisam ser obrigados a respeitar e apreciar a harmonia, a limpeza e a ordem. Sua liberdade de agir sob seus próprios impulsos deve ser preparada” (Bauman, 1998:8). Esse pensamento moderno é refletido também em suas imagens: as imagens modernas são repletas de regras, simetrias e clareza.

Pela sua onipresença na modernidade, constatamos que a imagem participava ativamente das criações, sejam elas literárias, poéticas, musicais, plásticas ou gráficas. Essas criações são representadas por imagens, sejam elas metafóricas, puramente visuais, simulações – mas todas elas frutos do imaginário. (Rahde, Cauduro, 2005:3) Sempre valorizando o caráter aurático das representações gráficas, as imagens modernas trazem um apelo racional ou emocional, dentro de seus cânones estéticos e de

valores formalistas. “A pureza é um ideal, uma visão da condição que ainda precisa ser criada, ou da que precisa ser diligentemente protegida contra as disparidades genuínas ou imaginadas” (Bauman, 1998:13). A sociedade moderna sustenta-se num orgulho pela ordem e perfeição.

Segundo Rahde e Cauduro (2005), as imagens e idéias privilegiadas na modernidade, seguiam códigos e regras de determinadas escolas “utilizando-se de códigos mestres de construção leituras imagísticas que excluíam visões divergentes ou não-canônicas”. Exatamente por causa desses valores impostos à sociedade moderna, a imagem na modernidade era vista com certa desconfiança. Isso porque, com o advento das evoluções tecnológicas - o advento da fotografia e do cinema - a imagem começou a transformar-se incessantemente, acarretando na quebra, ou no não respeito aos valores modernistas.

Com o pós 2ª Grande Guerra, ocorreram mudanças nesse pensamento moderno, inclusive no que se refere à imagem. Essas mudanças deram-se devido a novos questionamentos e a quebra de cânones ideológicos que sustentavam o momento anterior.

A condição pós-moderna, [...], é caracterizada pelo ceticismo cada vez maior dos intelectuais em relação à universalidade e totalização do conhecimento humano. Sua descrença em relação às grandes narrativas religiosas e doutrinas políticas redentoras, tornam insustentáveis as utopias da modernidade sobre o progresso humano, nas ciências e nas artes, principalmente as construídas pelo pensamento racionalista nos últimos quatro séculos. (Rahde, Cauduro, 2005:6)

Segundo Harvey (2002), a pós-modernidade surge como uma “contravenção” à modernidade, a necessidade de um novo pensamento, devido às grandes transformações culturais trazidas pela modernidade. A pós-modernidade seria a época onde as idéias se chocam, misturam-se e acrescentam ou dividem, não tendo assim início, meio ou fim. Segundo Lyotard (1998:9), a palavra pós-moderno designa “o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos das ciências, da literatura e das artes a partir do final do século XIX”.

É difícil determinar o início da pós-modernidade, pois ela é uma condição ainda emergente no nosso cotidiano. A pós-modernidade é resultado da globalização e do intercâmbio de idéias entre indivíduos e culturas diferentes, “este processo, porém, tem conseqüências sobre os imaginários e as identidades dos sujeitos” (Schuc, 2004:65). Trata-se de identidades não-construídas, ainda em formação devido ao imenso fluxo de informações recebidas de diversas origens, gerando a perda de elementos culturais vinculados a determinados grupos geográficos.

As manifestações visuais do pós-moderno alteram estas influências, sem negar ou excluir experiências de aproximação da arte com as novas tecnologias, mas contestando quaisquer tentativas de postulação de grandes verdades [...]. (Rahde Cauduro, 2004:100)

Assim, a pós-modernidade aceita novas idéias e novas imagens. A regra ainda está lá, mas não precisa ser seguida. Não existe mais o isso ou aquilo e sim isso e aquilo, ou seja, um pensamento inclusivista. Os

conhecimentos somam-se, dividem-se e transformam-se, formando novas idéias e olhares. “A razão pura alia-se à imaginação, que junto com a cognição e a experimentação vem permitindo ao artista a construção de vários mundos para transformar o universo numa pluralidade de visualizações” (Rahde Cauduro, 2004: 100, 101).

A marca registrada da pós-modernidade é o pluralismo, ou seja, a abertura para posturas novas e a tolerância para posturas divergentes. Na época pós-moderna, já não existe mais a pretensão de encontrar uma única forma correta de fazer as coisas, uma única solução que resolva todos os problemas, uma única narrativa que amarre todas as pontas. Talvez, pela primeira vez desde o início do processo de industrialização, a sociedade ocidental esteja se dispondo a conviver com a complexidade em vez de combatê-la, o que não deixa de ser (quase que por ironia) um progresso. (Denis, 2000:208,209)

O pluralismo do pós-moderno abre portas para novas formas de representações. As representações gráficas pós-modernas, então, são repletas de diferenciações visuais; os artistas valorizam o ecletismo e o hibridismo em seus repertórios construindo imagens cheias de simbolismos, imperfeições, sujeiras, mistura de técnicas e subjetivismos.

Dentro deste pluralismo de imagens, essa pesquisa tratará de analisar um tipo de imagem dentro do contexto pós-moderno: os quadrinhos japoneses - denominados de *mangás* - produzidos pelo grupo CLAMP.

CLAMP e o *shoujo mangá*

A atual condição pós-moderna recebeu o mangá - histórias em quadrinhos japonesas- , como mais um híbrido da globalização cultural, tendo esse, também, suas características híbridas. Porém, o mangá pode apresentar certas características modernas quando diz-se que a modernidade compreende idéias evolucionistas (Kellner, 2001), idéias estas que se mostram nas histórias e imagens dos mangás, assim como suas classificações de acordo com o público consumidor. Ou seja, o mangá mantém a classificação por gênero.

Os mangás, por si só, oferecem uma visualidade própria. Ao manusear uma revista notam-se inúmeras diferenças visuais, que vão desde o interior preto e branco até a leitura na convenção oriental, ou seja, da direita para a esquerda. Os desenhos também mostram características marcantes: os olhos grandes, figuras simplificadas de uma maneira geral e, paradoxalmente, preciosismo nos detalhes.

O enquadramento feito no mangá é um detalhe que também traz uma diferenciação enorme em relação aos quadrinhos ocidentais. Will Eisner (2001) diz que a colocação da ação em quadrinhos separa a cena e os atos como uma pontuação. Essa afirmação torna-se obsoleta no mangá, pois ele não trabalha com essas regras. Existem desenhos soltos, grandes e trabalhados que ocupam a página inteira e fazem relação com todos os outros quadrinhos e desenhos que, para não se misturarem, são separados por quadrinhos, e não limitados por eles; desenhos que, para não serem

cortados (e terem relações com o entorno), extravasam os seus espaços e sobrepõem os quadrinhos ao lado. Quando existem cenas de ação ou batalhas, podem aparecer páginas só com quadrinhos, porém nunca simétricos; eles são distorcidos, em diagonal e uns maiores que os outros, para dar mais dinâmica à ação em si. Segundo Schodt:

Like Japanese poetry, Japanese comics tend to value the unstead; in many cases the picture alone carries the story. Just as a dramatic film might opt for a minute of silence, several pages of a comic story may have no narration or dialogue. (Schodt, 1997: 21)

Existe, por causa dessa diferença de enquadramento das imagens no mangá (a maioria desenhos soltos fora dos quadros), uma maior fluidez do olhar, um maior dinamismo nas imagens, uma supervalorização da arte do desenho, que nos remete a um tempo diferente, ora pausado pela expressividade, grandeza e emotividade, ora dinâmico e corrido (estes geralmente com mais quadros ou um maior número de desenhos diferentes) nas cenas de ação. Isso pode ser, devido à cultura oriental, muito mais centrado na imagem, tanto que até mesmo sua escrita é notoriamente gráfica, através de ideogramas que representam atividades, seres e objetos. Essas características gerais do mangá podem ser encontradas nos trabalhos do grupo CLAMP. Este grupo, formado inicialmente por 11 meninas, hoje integram apenas quatro - Mokona Apapa, Satsuki Igarashi, Mick Nekoi e Nanase Ohkawa. Lançam em 1997 sua primeira obra encadenada *Shining Star* e em 1990 tem seu primeiro sucesso com *RG Veda*. “Com suas vigorosas, além de sensíveis e delicadas produções; o grupo ganhou um posto de honra entre os *shoujo mangakás* e a devoção de leitores de ambos os sexos” (Moliné, 2004:178). CLAMP foi consagrado por seu traço característico, diferenciado dentro da estética do mangá.

O grupo, em sua grande maioria, realiza trabalhos dentro do estilo *shoujo mangá* -mangá para meninas- o qual traz representações rebuscadas cheias de excessos e suntuosismos. Os mangás femininos trazem particularidades interessantes: “os temas das histórias femininas são vários, assim como os cenários - amores, disputas, desilusão, competição e morte dentro de cidades, escolas, castelos ou florestas. Trazendo um aspecto fantasticamente real dentro de uma situação fantasiosa” (Faria, 2004: 27).

O desenho do mangá feminino é muito característico, simbólico e o que há de mais engenhoso dentro da técnica de quadrinização. O estilo cinematográfico é bastante utilizado para dar ênfase aos detalhes de uma ação, de um gesto e até de uma olhar. O desenho flui pela ação ininterrupta de imagens sobrepostas e muitos closes que segmentam o momento exato do sentimento e da emoção. Desenhos de estrelinhas, corações, pétalas caídas, esparsos pelo cenário, sugerem uma linguagem musical imaginária. Cria-se uma atmosfera para o romance. (Luyten, 1987:51)

O físico das heroínas é ocidentalizado, sendo altas e esguias, muitas vezes louras de olhos claros, novamente trazendo a miscelânea de imagens nipônica e ocidental, caracterizando uma imagem pós-moderna. As personagens geralmente são meigas, doces, bonitas e

determinadas. Tudo para adicionar ao sonho do mangá feminino.

Por outro lado, os protagonistas masculinos nas revistas para garotas são apresentados de forma femininamente linda. Os heróis são decorativos: na aparência física, distinguem-se pelas roupas e pela estatura um pouco mais elevada do que a das heroínas. No conjunto, formam uma representação quimérica do príncipe encantado que poderá chegar a qualquer hora e levá-las para o seu palácio. O personagem masculino, em ordem de preferência, deve ser gentil, corajoso, culto, rico, inteligente, sexy, fiel e, fisicamente, sempre alto e bonito, na visão dos estudantes universitários. (Luyten, 1987:78-79)

CLAMP não foge destas representações do *shoujo mangá*, porém não se limita a elas. Apesar das características visuais típicas do mangá feminino, o grupo também histórias com temáticas *shounen* –para meninos– o que caracteriza o pluralismo de seu trabalho: a mescla da visualidade *shoujo*, com histórias tanto para moças quanto para rapazes.

A imagem pós-moderna em CLAMP

A polissemia encontrada na visualidade dos trabalhos do grupo CLAMP por si só já as situam na condição pós-moderna, pois, segundo Rahde e Cauduro:

(...) atualmente se valorizam certas características que na modernidade seriam consideradas defeitos e falhas

inadmissíveis: ao invés da linearidade o desejável é a complexidade; ao invés da certeza, a dúvida; ao invés da constância, a variação; ao invés da permanência, a efemeridade; e, mais que tudo, ao invés da mesmice, o diferente - seja ele belo, regular ou feio. (Rahde, Cauduro, 2005:9)

Rahde e Cauduro (2005) apontam algumas características das imagens contemporâneas, as diferenciando daquelas modernistas. Entre essas características nota-se que quase todas elas podem ser encontradas no trabalho do CLAMP. Não é necessário prender muito tempo em *Magic Knight Rayearth*, *RG-Veda*, *X-1999*, ou *XXXHolic* para notar que seus desenhos são híbridos e heterogêneos, com criaturas fictícias surgidas de uma mitologia fantástica própria, alguns monstros humanóides, outros vindos diretamente da imaginação onírica das autoras. Estes mesmos títulos também carregam o *excesso*, a indefinição e a poluição - as páginas são carregadas de detalhes preciosistas e elementos gráficos meramente decorativos preenchendo o total do quadro tornando-o pesado e desconfortável. Ao mesmo tempo, em títulos como *Sakura Card Captor*, *Chobits*, *Tokyo Babilon* e *Tsubasa Chronicles*, as autoras trabalham ricamente com o espaço vazio, dando a impressão de um tempo infinito investido de silêncio.

O excesso é muito característico em *X-1999* (Figura 1, p. 141) - um mangá feito a partir de traços característicos do mangá feminino, mas que se enquadra num estilo diferente. Contendo um estilo *dark*, mesclando fantasia,



Figura 1. *X-1999* é marcado pelo excesso

Figura 2. *XXXHolic* causa estranheza com suas figuras deformadas

Figura 3. O *retrô* aparece em *Magic Knight Rayearth* através da temática de fantasia medieval

terror, drama, *cyberpunk*, romance e até um pouco de humor. Com um traço rebuscado, ao mesmo tempo poluído e barroquizado, *X-1999*, tem uma atmosfera pesada e escura caracterizando o clima denso de sua história.

Esse excesso de figurações enche os olhos dos leitores, mas em compensação dificulta a construção de sentidos desse tipo de cenas. Isso obriga o leitor a voltar várias vezes no livro para tentar decifrar suas partes mais difíceis, como se estivesse a participar de um jogo hermenêutico, cujo objetivo seria obter significados razoavelmente estáveis para essas construções e assim ir adiante na narrativa com uma carga maior de informação sobre a história. (Rahde, Cauduro, 2004:107) A imperfeição é uma característica marcante de *XXX Holic* e *Tsubasa Chronicles*. Segundo Rahde e Cauduro (2005), as interferências da imperfeição “expandem as possibilidades de significação e produzem conotações contraditórias que desconcertam os leitores”. As imagens deformadas, anormalmente alongadas e metamorfadas de *XXXHolic* (Figura 2, p. 141) e *Tsubasa Chronicles*, proporcionam uma estranheza estética que balançam entre o belo e o bizarro, tornando a leitura das imagens ao mesmo tempo intrigante e desconcertante. A *nostalgia* e o *retrô* podem ser encontrados em *Chobits*, *Magic Knight Rayearth* e *Sakura Card Captor*: figuras que “incorporam características ou detalhes que são intertextualizações, citações, cópias, de detalhes, de signos de outras épocas e lugares” (Rahde, Cauduro, 2005), preenchem a atmosfera magicamente feminina destes títulos. Também em *Magic Knight Rayearth* (Figura 3, p. 141), o retrô aparece nas armaduras (uma mescla de medieval e fantasia), cenários e armas inspiradas no medieval. O figurino, as posições das ninfetas protagonistas levam a um onírico, uma sensação flutuante similar às das ninfas de Alphonse Mucha no *Art Nouveau*, criando um ambiente de fantasia romântica, mágica e sonhadora.

O imaginário tecnológico também é encontrado nos trabalhos do CLAMP. Idéias futurísticas, máquinas inteligentes, robôs, brinquedos interativos etc. Essas idéias estão presentes em *X-1999*, *Angelic Layer*, *Chobits*, *Magic Knight Rayearth* e alguns outros. O medo do homem pela máquina assim como a necessidade dela são temas inclusos de maneira subjetiva nessas histórias, trazendo as novas tecnologias como mais uma característica do contemporâneo a habitar o imaginário criado pelas autoras.

Para concluir, mais uma citação de Rahde e Cauduro: No futuro, veremos, certamente, nascer obras que serão lidas de acordo com o desenvolvimento da comunicação das imagens. O que vai mudar, provavelmente, ou o que já está em processo de mudança, será o modo pelo qual efetuaremos a leitura das imagens do que se chama histórias em quadrinhos. (Rahde Cauduro, 2004:108-109) Assim, analisar as imagens do CLAMP é um processo que se enquadra nessa mudança de parâmetros visuais da modernidade para a pós-modernidade, permitindo

um novo tipo de leitura, característico do contemporâneo. Não só o CLAMP, mas o mangá em geral, já faz parte desse hibridismo imagético que vem caracterizando essa nova condição pós-moderna.

Referências Bibliográficas

- Aumont, Jacques (2000) *A Imagem*. Campinas: Papirus.
- Cauduro, Flávio Vinícius; Rahde, Maria Beatriz (2004) *Phillipe Druillet e a Pós-Modernidade*. Porto Alegre: In Revista Famecos, número 24.
- Coelho, José Teixeira (2001) *Moderno pós moderno - Modos & Versões*. São Paulo: Ed. Iluminuras.
- Denis, Rafael (2000) *Uma Introdução à História do Design*. São Paulo: Editora Edgar Blücher.
- Eco, Umberto (2004) *Apocalípticos e Integrados*. Coleção debates. São Paulo: Perspectiva.
- Eisner, Will (2001) *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- Faria, Mônica (2004) *Duração no Mangá - Resultados de um Encontro*. Pelotas: Monografia de conclusão de curso - ILA - CAV Design Gráfico - UFPel.
- Harvey, David (2002) *Condição pós-moderna*. São Paulo: Ed. Loyola.
- Kellner, Douglas (2001) *A Cultura da Mídia*. Bauru: EDUSC.
- Luyten, Sonia M. Bibe (org.). (1987) *O Poder e Difusão dos Quadrinhos Japoneses com Reflexo da Sociedade Nipônica*. São Paulo: Tese para Doutorado - ECA - USP.
- (2000) *Mangá - O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Ed. Hedra.
- (2005) *Cultura Pop Japonesa - Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra.
- Lyotard, Jean - François (1998) *A Condição Pós-Moderna*. Rio de Janeiro: José Olympo Editora.
- Maffesoi, Michel (1995) *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e ofícios, 1995.
- (1998) *Mediações Simbólicas: a Imagem como Vínculo Social*. Porto Alegre: Revista FAMECOS, número.
- Moliné, Alfons (2004) *O Grande Livro dos Mangás*. São Paulo: Ed. JBC.
- Moya, Álvaro de (1996) *História das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Ed. Brasiliense.
- Rahde, Maria Beatriz; Cauduro, Flávio Vinícius (2000) *Imagem - estética moderna e pós-moderna*. Porto Alegre: Edipucrs.
- (2005) *Algumas características das Imagens Contemporâneas*. Niterói: Compós.
- Schilling, Mark (1998) *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. New York: Weatherhill.
- Schodt, Frederik L. (1997) *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.
- Schuc, Cátia (2004) *44 Anos de Barbie - Uma Visão de Comunicação no Imaginário da Contemporaneidade*. Porto Alegre: Dissertação para Mestrado. PUCRS.

Mônica Lima de Faria. Bacharel em Design Gráfico - ILA/UFPel, 2004. Mestranda em Comunicação Social - FAMECOS/PUCRS, 2005. Rua Buenos Aires, 307/203. 90670-130 Porto Alegre - RS. Brasil. monica_lfaria@terra.com.br