

Kyoto International Manga Museum



Prof. Dr. Ivan Siqueira/
ECA-USP/Universidade de
Estudos Estrangeiros de
Kyoto

Resumo: Tendo como pressupostos teóricos aspectos da Etnografia e da Estética, o presente artigo apresenta um panorama sobre o Kyoto International Manga Museum (Museu Internacional do Mangá de Kyoto), refletindo sobre aspectos culturais e estéticos que conformam o papel do mangá na sociedade japonesa contemporânea. O estudo decorre de pesquisas mais amplas sobre estética moderna japonesa e o papel das artes na educação do século XXI em equipamentos culturais como bibliotecas e museus.

Palavras-chave: Kyoto Internacional Manga Museum; HQ; Estética e Educação.

Abstract: From an Aesthetic and Ethnographic viewpoint on Manga, this study aims to present an overview about Kyoto International Manga Museum and its role both as cultural and educational resource in current Japan society. The paper is a piece of a larger ongoing study on Modern Japanese Aesthetic and the role of arts in the 21st century education activities developed by Museums and Libraries.

Key Words: Kyoto International Manga Museum; Comics; Aesthetics and Education.

Introdução

Mais do que uma mídia cultural que utiliza diversos suportes e meios em específico, o mangá pode para comunicar um conjunto ser visto como um fenômeno de discursos sociais,

políticos e estéticos. Por sua pujança e capacidade comunicativa, há décadas ele se espalhou para além do arquipélago nipônico. Segundo o então diretor do *Kyoto International Manga Museum*, o mangá representa 40% de tudo o que é publicado no Japão, algo em torno de "inacreditáveis 448,3 bilhões de ienes" (TAKESHI, 2010, p. 8). Outro indicador da sua importância e alcance na moderna cultura japonesa pode ser dividido por meio da crescente formalização de grupos de pesquisa e de bibliotecas e museus que o têm como elemento central dos seus acervos e serviços.

Este artigo delinea a origem, as principais funções e algumas singularidades do *Kyoto International Manga Museum* (Museu Internacional do Mangá de Kyoto), doravante simplesmente Museu do Mangá. O estudo apresenta uma descrição analítica que incorpora pressupostos etnográficos, no sentido de "descrição de determinados aspectos culturais", os quais visam a facilitar a compreensão das relações sociais que entrelaçam informações e padrões culturais em elementos estéticos e midiáticos (PEREZ ARGOTE, 1986); uma apreciação museográfica das suas especificidades museais (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2011); e uma reflexão na tradição dos estudos estéticos, mas sublinhando

um viés orientado pela estética das tradições culturais do Japão (IZUTSU, 1981; HUME, 1995; MARRA, 2002). O intuito é observar o Museu do Mangá como um exemplo específico que ilustra determinados processos de mediação cultural que consubstanciam práticas, consumo e sentidos na sociedade contemporânea (CANCLINI, 1999).

A cultura do mangá é então compreendida como artefato cultural que representa valores de uma determinada concepção de modernidade que incorpora o ideal de futuro sem desdenhar o passado. E enquanto tal, as estratégias e os filtros sociais e cognitivos plasmados na cultura do mangá podem ser um poderoso meio de aproximação à exuberância introspectiva, às contradições e aos desafios de uma sociedade complexa como é a japonesa no século XXI.

Museu do Mangá - origens

No Japão, o termo mangá refere-se a um extenso espectro cultural composto de mídias e meios de expressão - diversos formatos e concepções de livro, animação, brinquedos, jogos etc. Indústria do mangá é uma expressão indicava da multiplicidade de atores e profissionais envolvidos na produção, circulação e consumo dos

produtos da cultura do mangá - os mais bem sucedidos ultrapassam os milhões em dias, apenas no Japão.

Uma das singularidades da cultura do mangá no Japão é que o estudo, avaliação e análise sobre as suas potencialidades não se restringem à academia: "*The most important characteristic of Japanese-language manga research is that it is not only conducted by academic scholars, but also by critics and persons who work in the manga industry*"² (NISHIHARA, 2013, p.10).

A contribuição dos estudos acadêmicos constitui parte de uma ampla rede de interlocutores interessados no assunto. Em razão da pluralidade de sujeitos, leituras possíveis, complexidade da sociedade japonesa e as muitas facetas disciplinares e interdisciplinares dos pesquisadores envolvidos, há muitas possibilidades de definição sobre os constituintes essenciais do campo de estudos e das metodologias sobre a cultura do mangá: "*Manga Studies is a multidisciplinary field joint together by the term 'manga/comics'; but also devoid of any clearly defined scholarly area or methodology*"³ (Op, cit., p. 10).

D e s e n h i s t a ,
projetista, designer,
ilustrador, jornalista
especializado, editor,
tradutor, webdesigner,

programador, vendedor,
advogado, crítico; são
inúmeras as especialidades
requeridas para fomentar
essa indústria colossal,
e naturalmente também
inúmeras as visões,
abordagens e juízos. Em
resposta a esse cenário,
existe um conjunto de
iniciativas da indústria
e da comunidade universitária japonesa para sistematizar as principais formações disponíveis, estabelecendo padrões de excelência acadêmica para a análise dos dados e informações fundamentais à indústria do mangá.

Em 1973, o Departamento de Belas Artes da *Kyoto Seika University* (Universidade Seika de Kyoto) instituiu o curso de *cartoons*. Em 2000 foi criado o *Department of Cartoon & Comic Art* (Departamento de Histórias em Quadrinhos), o qual elaborou a proposta de criação do Museu do Mangá junto à Prefeitura de Kyoto em 2003; na sequência veio o mestrado (2010) e depois o doutorado (2012). A Universidade Seika estruturou um amplo leque de cursos acadêmicos abrangendo praticamente todas as etapas de criação e industrialização de produtos da cultura do mangá. Em 2006, em parceria com a Prefeitura de Kyoto, era inaugurado o Museu do Mangá. Nota de destaque nessas iniciativas é o surgimento da *Nihan manga*

² A principal especificidade da pesquisa de mangá no Japão é que o protagonismo não é exercido unicamente pelos acadêmicos, mas conjuntamente por diferentes sujeitos da indústria do mangá. Tradução do autor.

³ Os estudos sobre mangá reúnem abordagens multidisciplinares que não se circunscrevem a nenhuma área acadêmica em especial, nem a uma metodologia específica. Tradução do autor.

gakkai (Sociedade Japonesa de Estudos sobre *Cartoons* e *Mangás*) em 2001, cuja missão é fomentar estudos sobre a cultura do mangá no Japão e no mundo. Mesmo sendo relativamente recente, a institucionalização dos estudos acadêmicos sobre a cultura do mangá nas universidades japonesas já produziu significativos frutos, dos quais se destaca o Museu do Mangá de Kyoto.

Do lado da indústria, em 2008 a *Japan Video Association* (Associação das Empresas de Vídeo do Japão) patrocinou um grupo de trabalho formado por voluntários de diferentes setores a fim de criar uma base de dados sobre animação. Desde 2009, relatórios são editados anualmente cobrindo tópicos como "animação na TV", "teatro de animação", "usos de animação na educação", "música para animação", "mercado de animação no Japão e no mundo" (THE ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATION, 2013).

O projeto que resultou no Museu do Mangá é fruto de uma parceria público-privada entre a Prefeitura de Kyoto e a Universidade Seika. O museu está instalado na outrora Escola Primária Tatsuike, cedida pela prefeitura. À Universidade cabe o gerenciamento da coleção, visando a sua preservação e exibição. A maioria dos itens do museu

foi doada pelos cidadãos e empresas de todo o Japão. Além de exibir a sua coleção, o museu (em conjunto com a Universidade Seika) promove continuamente pesquisas sistemáticas sobre a cultura do mangá. Dentre as atividades rotineiras arrolam-se cursos de aprendizado ao longo da vida, turismo *p r o m o c i o n a l*, desenvolvimento de recursos humanos, fomento ao aperfeiçoamento de inovações na indústria do mangá, eventos culturais e artísticos para a comunidade local.

Museu-Biblioteca

Uma das peculiaridades do Museu do Mangá repousa sobre a sua concepção funcional. Não se trata propriamente de um museu com uma biblioteca anexa, mas verdadeiramente de um museu-biblioteca. Isto é, a instituição foi concebida para aglutinar num mesmo espaço funções e serviços que no ocidente tradicionalmente são concebidos como domínios exclusivos de museus ou de bibliotecas. Para fins didáticos, recorro a um dualismo que não corresponde à realidade do Museu do Mangá, também em razão do desconhecimento de instituição análoga no Brasil.

Dentre as funções tipicamente museológicas (preservação, pesquisa e comunicação) ressalta-se a

concepção de novas propostas de museus no Japão que respondam às necessidades locais dos usuários e visitantes, conforme a sugestão de uma "instituição permanente a serviço do desenvolvimento da sociedade a partir da sua autoridade artística" (ICOM, 2012).

Mas além da autoridade cultural e da conservação do patrimônio, o museu forma quadros especializados para museus de mangá, apoiando continuamente a formação de lideranças que conduzam eficazmente processos de criação de museus e de negócios culturais baseados no mangá. Também apoia pesquisas acadêmicas nacionais ou em parcerias com instituições estrangeiras, com as quais compartilha materiais, dados e informações sobre o universo do mangá. Outro ponto importante é a colaboração com interlocutores especializados da indústria do mangá - escritores, desenhistas, editores, músicos, programadores -, para os quais o museu oferece resultados de pesquisa sobre produtos e pormenores relacionados a estilos, preferência de público (local e internacional) e aspectos evolutivos de determinados produtos. O museu ainda patrocina projetos de aplicação do conhecimento gerado nas suas pesquisas e estudos em novos

produtos e serviços da cultura do mangá.

Nesse sentido, há uma complementaridade das funções museais tradicionalmente evocadas pelos termos museologia (aporte crítico e teórico) e museografia (elementos práticos). O museu é concebido como um conjunto de valores, conceitos, saberes e práticas que almeja impactar o visitante, seja por meio do adensamento de uma estética própria resultante do acervo estrategicamente alocado em uma arquitetura e ambientação sonora que ensejam uma plêiade de signos e sentidos; seja por meio de instruções educativas e do conhecimento de mundo evocado pelos mangás. Esse *modus operandi* que conforma uma *pedagogia da sensibilidade* (no sentido de *Museumspädagogik*) tem por base uma concepção de estética da moderna cultura japonesa, a qual forneceria símbolos e discursos fundados em ideias de legitimidade e autenticidade nacionais (MUCH, 2013). Ao mesmo tempo, essa estética é vista como produto e processo da sociedade japonesa - algo que se ensina porque é parte do que constitui a essencialidade cultural do *ethos* japonês; algo que se consume porque é um produto local; algo que se preserva porque é uma espécie de reserva dos valores do passado plasmados no pre-

sente. Em síntese, uma concepção de museu que interliga o espírito do passado às idiossincrasias contemporâneas:

Le musée semble pouvoir contribuer à l'émergence d'un intérêt commun au sein de l'espace public. Il exerce de fait une hégémonie em termes de collections comme de réflexion collective à propôs du patrimoine, tant du point de vue de l'appartenance et de l'identité que du point de vue de l'expérience de l'altérité⁴.
(POULOT, 2005, p.4).

À biblioteca cabe estabelecer a política de doações, a gestão e tratamento do acervo e da base de dados, que atualmente conta com aproximadamente 300 mil itens divididos em materiais históricos, popular contemporâneo, materiais do período Edo, e obras-primas internacionais, dentre as quais, desafortunadamente, nenhuma obra brasileira foi localizada. A coleção compreende extensa variedade de mídias (analógicas e digitais): livros, revistas, panfletos, *cartoons*, enciclopédias e animações. A maior parte do acervo está digitalizada, sendo que o acesso é franqueado a pesquisadores e ou interessados mediante cadastro no próprio local. Um dos principais itens de inte-

resse é a exposição permanente, que engloba obras-primas de 1945 a 2005:

- *Shonen Manga* (para meninos) - 1° andar
- *Shojo Manga* (meninas) - 2° andar
- *Seinen Manga* (público masculino entre 20 e 40 anos) - 3° andar

Há ainda galerias, espaços para exposições temporárias e locais para a educação na cultura do mangá. Esses ambientes são destinados à interação entre educadores, público escolar infantil e equipe local. Ocorrem muitas atrações ao longo de um dia ordinário, sendo que atividades do currículo escolar infantil podem ser desenvolvidas no interior do museu, que oferece pessoal treinado e salas especialmente concebidas para fins educativas. A arquitetura do museu também tem um arranjo didático, a galeria central exhibe permanentemente o tema "O que é mangá?", por meio do qual se apresentam aspectos técnicos, formatos, temporalidades, processos de criação de mangás, animês e outros produtos derivados. Existe também um arquivo destinado a usos e pesquisas internas que pode ser disponibilizado a pesquisadores.

A essas funções e serviços relacionados à educação acrescenta-se a

⁴ O museu contribui para ressaltar o interesse comum no espaço público. Ele exerce uma espécie de hegemonia em termos de coleção e reflexão sobre o patrimônio comum, o sentimento de pertencimento e a experiência de alteridade.
Tradução do autor.

promoção de cursos dedicados especialmente a educadores, curadores, criadores e bibliotecários escolares, com ênfase nas diferentes prioridades que o fenômeno da cultura do mangá propõe a cada profissional. Aos professores, metodologias para o uso de mangás em sala de aula, conforme faixa-etária e objetivos de aprendizagem - há mangás que abordam tópicos de interesse em praticamente todas as disciplinas escolares, a exemplo do *bullying* em episódios recentes da série *One Piece* (EIICHIRO ODA, 1997-2014); os cuidados médicos em *Black Jack* (OSAMU TEZUKA, 1973-1983).

Aliás, como utilizar temas educativos em mangás é um dos tópicos de grande interesse também para criadores e editores. Interesses específicos da indústria são abordados em cursos sobre "coleta", "análise" e "uso" de dados e informações, com especial atenção a três aspectos: "análise", "particularidades" e "problemas". Outra temática de interesse é a que trata da "promoção do turismo a partir da cultura do mangá" e "tecnologias e objetos museológicos para mangás".

Em síntese, oferece-se considerável quantidade de serviços e funcionalidades em torno da cultura do mangá, abarcando processos que contemplam da idealização à criação, da

fruição à inovação, do consumo interno à exportação, além de pesquisa acadêmica e de mercado. Oficinas educacionais e desenvolvimento de material escolar a partir da cultura do mangá para a educação infantil complementam a série de serviços e produtos educativos oferecidos pela biblioteca. Ainda nesse aspecto, chama a atenção logo à entrada, exposição permanente sobre os protagonistas e a história da Escola Elementar Tatsuike (local que abriga o Museu do Mangá), construída com recursos dos próprios moradores daquele sítio em Kyoto após o traslado da condição de *kyō-to* (cidade capital) para Tokyo em 1868, título que Kyoto ostentou por mais de mil anos.

Cursos, seminários, programas de residência para pesquisadores e criadores e uma série de atividades ordinárias ou esporádicas enfeixam as preocupações e atividades do Museu do Mangá. Inaugurado em novembro de 2006, em apenas um ano foi visitado por cerca de 100 mil visitantes; em 2010, mais de um milhão. Atualmente existem aproximadamente 70 museus sobre a cultura do mangá no Japão, o de Kyoto é um dos mais espetaculares, exemplo de sucesso e realização para os afeiçoados ao assunto no mundo inteiro (THE ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATION, 2013).

Capital cultural

A busca pelo entendimento sobre quais mecanismos produzem valores sociais e estéticos pelo arcabouço etnográfico pressupõe um duplo movimento: de início, aceitando os elementos observados; na sequência, refletindo sobre os constituintes intrínsecos que corporificam a realidade observada (PEREZ ARGOTE, 1986). Nesse sentido, pode-se conjecturar que o Museu do Mangá, por meio dos seus vários serviços e produtos acerca da cultura do mangá, cumpre um papel complexo na sociedade japonesa. Ele não apenas exhibe produtos de um patrimônio artístico, mas busca interferir e colaborar com a produção e a interpretação do que efetivamente é a cultura do mangá na contemporaneidade. A representação da cultura popular japonesa institucionalizada nas várias facetas desse museu-biblioteca pode ser um ponto de partida estratégico para a aproximação a esse fenômeno multidisciplinar.

A idealização de um *corpus* de expressões culturais representativas da essência da espiritualidade de um povo supõe uma unidade onde frequentemente existe diversidade (BRODY, 2002). Isso é especialmente relevante para as funções nacionais da cultura do mangá na educação, sobretudo se se

considera a língua japonesa, o longo processo de alfabetização (aproximadamente 9 anos) e de aprendizagem, os níveis de dificuldades e sua relação com a mobilidade social (CLARK & TATSUYA, 2012).

Outros relevantes museus de mangá ou com seções sobre mangá que colaboram nessa função de "alfabetização" dos valores japoneses, a exemplo do *Kitakyushu Manga Museum* e do *Ghibli Museum* (Tokyo), o *Hiroshima City Manga Library* (Hiroshima) e o *Yokote Masuda Manga Museum* (Yokote). No passado, os mangás eram um veículo primordial na acessibilidade a conhecimentos que muitos jamais alcançariam, devido às dificuldades do sistema linguístico elaborado em torno de múltiplos códigos. São eles os ideogramas de origem chineses (*kanji*), as "letras silábicas" japonesas (*katakana* - para palavras estrangeiras; *higarana* - para, entre outras funções, palavras gramaticais), a transcrição para o alfabeto romano (*rômaji*) e o sistema de numeração indo-arábicos.

Há ainda as peculiaridades dialetais regionais, os padrões de etiqueta enquanto instrumento de comunicação e os distintos modos de pronúncias para um mesmo *kanji*: o caracter que significa beleza, mas *utsukushii* na pronúncia japonesa e *bi* na pronúncia oriunda do chi-

nês antigo, no sentido de belo nas artes; o *mi* do nome feminino Michiko significa bela. Por fim as singularidades das pronúncias (japonesa e chinesa) configuram um duplo espectro linguístico conhecido como *on-yomi* (diferente do chinês original) e *kun-yomi* (japonês nativo), (TAKESHI, 2010, p. 8-9). Outras dificuldades se apresentam, por exemplo, nos três estilos de romanização dos sobrenomes, conforme a pronúncia: *Hepburn*, *Nihon-Shiki* e *Kunrei-Shiki* (CLARK & TATSUYA, 2012, p. 14).

Mas pela diversidade de ações e pela localização, o Museu do Mangá ainda conta com outros atributos, além de ser um centro de excelência sobre a cultura do mangá. O fato de estar localizado em Kyoto é simbólico, haja vista que cotidianamente a cidade recebe milhares de estudantes advindos de todas as localidades do Japão para conhecer o "berço" da cultura nacional. Deste modo, ao lado dos inúmeros templos milenares, dos 200 museus, parques, jardins e paisagens naturais que corporificam Kyoto como a "capital" cultural japonesa, o Museu do Mangá se reveste de uma simbologia própria por estar em Kyoto, local onde teria se originado as primeiras representações do que seria o mangá ainda no século XII.

O Museu do Mangá também consagra espaços à "etiqueta japonesa" e aos papéis ou funções de homens e mulheres na sociedade japonesa do passado. Isso é mais significativo à medida que se avança na compreensão da tradição e dos seus significados num país que consegue aliar alta tecnologia a costumes e cerimônias originadas no período feudal. Essa amplitude de funções configuraria as três sugestões centrais do "capital cultural": 1) "corporificação dos estilos de vida"; 2) "objetificação em bens culturais artísticos"; 3) "institucionalização através da educação" (BORDIEU, 1984). De acordo com o Museu do Mangá, a educação e o mangá se fundem numa espécie de "organismo de mediações", algo como uma "cidade de mediações" na cultura japonesa (LEFEBRE, 2001, p. 46).

Estética japonesa

Enquanto corpus sistemático de estudos, a expressão "estética" tomou forma a partir de meados do século XVIII na Europa. O termo conjuga um conjunto de valores e pensamentos caracterizados pelo humanismo retomado pela Renascença saudosista da Antiguidade Grega e Romana. Nesse aspecto, trata-se de um signo da modernidade ocidental. Mas a estética japonesa que constitui um dos

fundamentos do modo nipônico de ser é cronologicamente anterior à modernidade renascentista europeia; sendo importante frisar que não se distinguia "belas artes" como superiores a outras formas de arte até aproximadamente o contato com essas ideias com os europeus em 1870 (KOREN, 1994).

A estética japonesa se funda sobre dois aspectos indissociáveis da vida cotidiana - a noção de que a natureza é um todo orgânico a ser vivenciada e apreciada em termos contemplativos, e a noção de que a natureza permeia conceitualmente todas as etapas da vida humana (MARRA, 2002). Dito de outro modo, no centro da tradição japonesa reside a noção de harmonia que envolve todos os aspectos da existência.

É possível sintetizar essas antigas concepções que conformam a estética japonesa segundo as expressões *wabi* (transitoriedade), *sabi* (beleza decorrente da experiência) e *yūgen* (sutileza e profundidade da graça). A junção *wabi-sabi* abrangeria o cotidiano e a beleza das coisas (imperfeição, inconstância, incompletude), (PARKES, 2011).

Conforme a Filosofia Zen Budista, introduzida no Japão no século XII, sete princípios estruturam o conceito de *wabi-sabi*: 1. *Fukinsei* - assimetria 2. *Kanso* - simplicidade 3.

Koko - básico 4. *Shizen* - naturalidade 5. *Yūgen* - sutileza 6. *Datsuzaku*-convencionalidade 7. *Seijaku* - tranquilidade

Esses princípios deveriam nortear a virtude do caráter humano, sendo que todos eles derivam das formas mais elementares da natureza. Embora seja comum situar a cerimônia do chá como a experiência mais profunda de *wabi-sabi*, aqui interessam as correlações com o mangá (SEN, 1991).

O material que apresenta as raízes do mangá e que é tido como a síntese de valores e estéticas a partir das quais evoluiria a cultura do mangá é o *Chōjū-jinbutsu-giga* (Caricaturas de personificações de animais), cujos primeiros desenhos teriam sido criados em meados do século XII no Templo *Kozan-ji* em Kyoto (THE PHYSIOLOGICAL SOCIETY OF JAPAN, 2014).

No que se refere ao Museu do Mangá, essa estética do cotidiano contempla a existência do nascimento até à morte, tendo havido inúmeros rituais de passagem ao longo do tempo, a exemplo do *omiyamairi* - primeira visita ao templo; *shichigasan* - aos 3 anos de idade; depois aos 5, 7, 12, 13, 16, 18 etc. Para todas as fases e etapas da vida há mangás que apresentam perspectivas de

como vivenciá-las, inclusive reverberando normas e condutas sociais curiosas, por exemplo, a que considera a idade de 31 anos da mulher como ano de azar (*yakudoshi*), a do homem seria aos 40 anos. Outro aspecto da estética japonesa nos mangás é que o gênero satírico é dos menos prolíficos. De acordo com os registros do Museu do Mangá, é na década de 1970 que o mangá começou a ser maciçamente utilizado como ferramenta de educação no ensino de história e ciência.

Visitar o Museu do Mangá é uma experiência estética que propicia não somente leituras de livros, mas o vivenciar de uma cultura de valores e perspectivas estéticas que mescla o *ethos* do passado às idiossincrasias do presente - uma autêntica experiência de conexão entre o passado e o presente segundo as lentes da cultura japonesa e suas sutilezas.

Conclusão

No século XXI, houve um forte esforço de institucionalização dos estudos sobre a cultura do mangá no Japão. Associações, grupos de pesquisas, cursos superiores, mestrado, doutorado foram criados no afã de elaborar estudos mais sistemáticos de modo a suprir necessidades de informação da indústria do mangá, dada a sua magnitude. A inauguração do Museu

do Mangá de Kyoto é símbolo da institucionalização dos estudos sobre a cultura do mangá e da pujança econômica e cultural que os produtos do mangá adquiriram internacionalmente. Como conciliar as necessidades próprias do capitalismo corrente com os valores filosóficos e estéticos que milenarmente plasman a sociedade japonesa parece ser um dos seus grandes desafios na contemporaneidade, mas não apenas para o Museu do Mangá de Kyoto.

Agradecimentos

Ao Museu do Mangá de Kyoto, aos professores do Departamento de Estudos Luso-Brasileiros da Universidade de Estudos Estrangeiros de Kyoto, em especial aos Professores Ikunori Sumida e Shiro Iyanaga; e os meus alunos, estudantes de língua portuguesa e cultura brasileira, pelo suporte com as muitas peculiaridades da língua japonesa.

Referências

- BORDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1984.
- BRODY, Betsy. *Ethnicity, Language, and Culture*. In: *Opening the door: Immigration, Ethnicity, and Globalization in Japan*. New York: Routledge, 2002.
- CANCLINI, Néstor. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais na globalização*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

- CLARK, Gregory; TATSUYA, Ishii. Social Mobility in Japan, 1868-2012: The Surprising Persistence of the Samurai. *Working Paper*, University of California, Davis, 2012. Disponível em: <<http://www.lse.ac.uk/home.aspx>>. Acesso em: 01 mai 2014.
- DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. *Dictionnaire encyclopédique de museologie* (Dir). Paris: Armand Colin, 2011.
- HUME, Nancy. *Japanese Aesthetics and Culture: A Reader*. Albany: State University of New York Press, 1995.
- ICOM. INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS. Disponível em: <<http://icom.museum>>. Acesso em: 01 mai 2014.
- IZUTSU, Toshihiko. *The Theory of Beauty in the Classical Aesthetics of Japan*, London: Nijhoff, 1981.
- KOREN, Leonardo. *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers*. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 1994.
- LEFEBVRE, Henry. *O direito à Cidade*. São Paulo: Centauro, 2001.
- MARRA, Michele. *Modern Japanese Aesthetics*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2002.
- MUCH, Mathis. *Museumspädagogik: Aufgaben und Methoden der Museumspädagogik*. Deutsch: Grin Verlag, 2013.
- NISHIHARA, Mari. Report on the Mapping of Manga/Comics Research Published in Japanese. In: BUILDING BUSINESS HENSEI. *Report of Manga and Animation Research Mapping Project*. Agency for Cultural Affairs, Mari Building Co, 2013.
- PARKES, Graham, Japanese Aesthetics. In: Edward N. Zalta (ed.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2011 Edition). Disponível em: <<http://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/japanese-aesthetics>>. Acesso em: 01 mai 2014.
- PEREZ ARGOTE, Alfonso. La identidad colectiva: una reflexión abierta desde la sociología. *Revista de Occidente*, Madrid, 1986.
- POULOT, Dominique. *Musée et muséologie*. Paris: Éditions La Découverte, 2005.
- SEN, Soshitsu. *Tea Life, Tea Mind*. New York: Weatherhill, 1991.
- TAKESHI, Yoro. Les Japonais et le Manga pour le Directeur exécutif du Musée International du Manga. *Nippon*, n. 4, 2010.
- THE ASSOCIATION OF JAPANESE ANIMATION. *Anime Industry Report 2013*. Disponível em: <www.aja.gr.jp>. Acesso em: 01 mai 2014).
- THE PHYSIOLOGICAL SOCIETY OF JAPAN. *Choju-giga*. Disponível em: <<http://int.physiology.jp/en/choju-giga>>. Acesso em: 01 mai 2014. ●