



MANGÁ PRODUZIDO NO BRASIL : PIONEIRISMO, EXPERIMENTAÇÃO E PRODUÇÃO

Sonia M. Bibe Luyten

Doutora em Ciências da Comunicação pela USP.

Foi professora convidada das Universidades de Estudos

Estrangeiros de Osaka, Tóquio e Tsukuba (Japão),

Univ. de Utrech (Holanda) e Univ. de Poitiers (França).

Coordenadora do Mestrado em Comunicação da UNISANTOS

Resumo: As Histórias em Quadrinhos japonesas, conhecidas como mangá , representam um fenômeno de comunicação de massa atingindo tiragens milionárias em seu país de origem. De desconhecidas no mundo ocidental, passaram, hoje em dia, fazem parte do cotidiano de leitura dos jovens do mundo inteiro. O Brasil, tendo a maior colônia nipônica fora do Japão, já tinha a tradição de ler as revistas de quadrinhos japonesas através de seus imigrantes tornando-se pioneiro não só na leitura como na produção de mangá fora do Japão desde a década de 1960. Também a primeira pesquisa sobre mangá foi realizada na década de 1970 na ECA/USP publicada na Revista Quadreca. Este estudo tem como objetivo mostrar como seu deu o impacto da vinda massiva de novos títulos a partir da década de 1990, a experimentação através da produção de fanzines e a produção de quadrinhos brasileiros utilizando a forma do mangá como expressão. Nesta nova fase, esta produção nacional tem sido feita não só por artistas descendentes de japoneses como de diversas procedências. O sucesso do estilo tem sido de forma tão penetrante que seu uso tem se observado até em propaganda institucional.

Palavras-chave: Manga – Desenhistas nipo-brasileiros - Produção.



Introdução

Concomitante aos estudos das histórias em quadrinhos em geral e das histórias em quadrinhos brasileiras, por quase 30 anos tenho me dedicado também ao estudo dos mangás, os quadrinhos japoneses, como são denominados no Japão. Observando o fenômeno do *boom* destes quadrinhos nas décadas de 1970 e 80 enquanto professora e pesquisadora na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo pude acompanhar a evolução das tendências artísticas, do mercado editorial e da expansão do mangá para o mundo.

Este estudo tem como objetivo um olhar sobre a evolução da expansão dos mangás no Brasil em relação ao mundo podendo-se constatar duas tendências: uma de pioneirismo quanto à leitura e produção de mangás em relação ao mundo, fenômeno este ligado a grande parcela de descendentes de japoneses no país. A outra, mais recente, acompanha a exportação dos mesmos vinculados a uma política de expansão de bens culturais do Japão. No primeiro caso, verificaremos que a produção de mangá atualmente no Brasil se entrelaça com a produção brasileira de quadrinhos formando um nicho de mercado editorial e relevando a posição de desenhistas mulheres como suas pares no Japão.

Breve panorama do mangá no Japão

Os quadrinhos japoneses não diferem na evolução de sua trajetória dos outros países até chegar a forma definitiva de sua linguagem. Como em muitos países europeus ou asiáticos, no Japão foram muitos os marcos que definiram o que denominamos de arte seqüencial.

Na Idade Média japonesa, nos séculos XI e XII já se produziam desenhos pintados sobre grandes rolos de papel de arroz contando uma história. Os mais famosos são chamados de *Chojugiga* – desenhos humorísticos de pássaros e animais – de origem sacra, elaborados pelo monge Kakuyu Toba. Até o século XV muitos outros cartuns humorísticos eram populares entre a população exatamente quando o país passava por inúmeras guerras impiedosas.

Outro tema que foi muito popular a partir do século XV foi o das histórias de fantasmas e assombração com cunho humorístico como é o caso da “*Caminhada noturna de cem demônios (Hyakki Yako)*” tema este presente até hoje no mangá moderno.¹

Foi, porém, no Período Edo (1660-1867), que os quadrinhos japoneses deram um grande salto a partir das obras do artista Katsushita Hokusai, grande gravurista da modalidade *ukiyo-ê*. Este gênero de arte consistia na produção de gravuras em madeira, com temas populares, que projetou uma realidade mais livre do que os cânones tradicionais. “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”² Desta forma, Hokusai, entre os anos 1814 e 1849 criou um conjunto de obras em 15 volumes designados como *Hokusai Manga*. Estes desenhos de forma caricatural – exagerando a forma dos seres humanos – tinham como tema a vida urbana, as classes sociais, a natureza fantástica e a personificação dos animais.

Somente alguns anos mais tarde, contudo, que o mangá teve o nome adotado e consagrado através do desenhista Rakuten Kitazawa. Kitazawa pertence a geração de artistas pós abertura dos portos do Japão que ocorreu em 1853, depois de mais de 200 anos de isolamento do país do resto do mundo, com exceção da Holanda. A nova era nipônica, chamada Meiji, trouxe muitas inovações para o país em várias áreas inclusive no âmbito artístico e jornalístico com a vinda de estrangeiros, principalmente da Europa. Neste cenário é que os japoneses conheceram as primeiras revistas de humor de moldes ingleses e franceses.

Kitazawa recebeu grande influência do inglês Charles Wirgman que editou o jornal *The Japan Punch* trazendo para o meio jornalístico os moldes da imprensa britânica com charges políticas que fascinou os japoneses. O sucesso foi tão grande que surgiu a primeira revista japonesa de humor *Marumaru shimbun* em 1877 e teve a duração de 30 anos. Os japoneses trocaram o pincel pela pena e os quadrinhos tomaram rumos diferentes no Japão.

Eles, a princípio, começaram a traduzir muitas histórias norte-americanas que apareceram no início do século XX na imprensa mas, pouco a pouco, iniciaram uma produção local pois perceberam que os temas e o tipo de humor não tinham muito a ver com a realidade nipônica. O outro grande marco editorial japonês ocorreu na década de 1920 com

¹ Sonia M. B. Luyten. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, pág. 96

² Frederik Schodt. *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*. pág. 40



o início de publicações para o público infantil fortalecendo na década posterior onde já havia um mercado nitidamente separado do adulto.

Após a Segunda Guerra Mundial houve mais modificações na estrutura editorial dos mangás com uma produção específica para o público adolescente, dividido em sexo: quadrinhos para garotas e rapazes cobrindo uma faixa etária aproximadamente de 12 a 18 anos. É importante mencionar que após a Segunda Guerra havia poucos recursos materiais e financeiros e cada setor teve que se adaptar às necessidades da época. No caso das histórias em quadrinhos o recurso foi utilizar o papel jornal como alternativa nas revistas. O artifício foi a impressão monocromática – variando do rosa, roxo ou azul claro – conforme o teor do enredo. Esta característica continua até hoje apesar da abundante riqueza do país.

Outro fator diferencial é que as revistas de HQ, conforme a faixa etária a que se destina como veremos adiante, contém de 100 a até 500 páginas fugindo do formato tradicional americano. Estas revistas contém diferentes histórias, de diferentes autores, cada uma seguindo sua série que, muitas vezes, duram alguns anos para chegar ao fim. A cada semana ou quinzena a editora a qual as revistas pertencem, faz uma pesquisa de opinião pública para verificar o grau de contentamento dos leitores sobre as histórias da revista.

No Japão há cerca de uma centena de editoras de revistas de HQ, que podemos classificar em dois conjuntos: o primeiro é constituído por um grande número de editoras menores para um público de revistas mais especializadas, editando sempre novos títulos ou séries especiais para atrair público. O outro, que é o das grandes editoras como a Shueisha, Kodansha e Shogakukan, sendo as mais poderosas e que possuem as maiores tiragens.

No Japão os desenhistas são independentes ou têm seus próprios estúdios e trabalham diretamente com as editoras ou jornais diferentes do estilo norte-americano cuja grande parte dos desenhistas estão vinculados a um *syndicate*. Este sistema assegura uma difusão em grande escala pelo mundo mas fica “proprietário” da história mesmo após a morte do autor. No caso japonês, o autor tem um sistema de trabalho semelhante ao brasileiro “mas a grande diferença é que no Brasil são raros os desenhistas que vivem exclusivamente de quadrinhos por vários motivos”³.

³ Sonia M. B. Luyten. op. cit. Pág.47. Já escrevi vários artigos sobre este tema mostrando os problemas enfrentados pelo desenhista nacional e a situação do mercado brasileiro



Atualmente as editoras japonesas têm, como vimos acima, segmentos de mercado com uma divisão de faixa etária e podemos classificá-las em três grandes categorias:

Revistas infantis – normalmente de cunho didático que se denominam *shogaku* e possuem uma variedade imensa de temas abordados que vão desde assuntos escolares, hobbies e até conselhos úteis aos mini leitores. Na parte central da revista há a inclusão de uma história em quadrinhos versando sobre aventura, lendas antigas do país, histórias cômicas, etc. Sob a forma de entretenimento, as revistas infantis direcionam a criança não só para o aprendizado mas para sua inserção na sociedade japonesa lembrando-as sempre do respeito aos mais velhos, como se comportar e a memorização das datas comemorativas do país.

Revistas femininas – denominadas *shojo mangá* - que cobre a fase da adolescência com grande sucesso de vendagem nas décadas de 1970 e 80. Com uma faixa de quase 50 títulos, seu êxito deveu-se muito à identificação do público leitor feminino e as histórias contidas nas revistas com a exploração máxima de enredos melodramáticos e o clima de romantismo. A temática é variada sempre enfocando amores impossíveis, separações e rivalidades entre amigas. Uma característica marcante do *shojo mangá* é que embora o gênero tenha se iniciado por mãos masculinas como Tezuka Ossamu, ele é feito, em sua maioria, por jovens mulheres desenhistas. O Japão é o país onde há a maior incidência de mulheres neste mercado de trabalho e veio a influenciar muito o Brasil na fase de produção nacional de mangá como veremos adiante.

Revistas masculinas – denominadas *shonen mangá* – tendo como público rapazes adolescentes. Alguns de seus títulos venderam na década de 1980 milhões de exemplares semanais. Seu conteúdo, além dos quadrinhos, apresenta reportagens sobre esportes, artistas da época, competição entre escolas e novidades na área de brinquedos, robôs e video games. A temática inclui variantes do samurai invencível, o esportista perseverante dentro sempre da autodisciplina, profissionalismo e competição. Todas tem como característica comum o espírito japonês que dá ênfase à rigidez moral e o fortalecimento do espírito, algo muito semelhante ao código de conduta do *bushido* – o caminho do guerreiro samurai. Se as



situações românticas prevalecem no mangá feminino, no *shonen mangá* a violência em todas as suas modalidades é a principal característica das histórias masculinas.

Esta classificação à priori é importante pois, como veremos adiante, na difusão para o exterior, quer nas traduções como na criação de mangás nacionais (produção local fora do Japão), esta segmentação de mercado não mais entra em vigor, ficando fora de seu contexto original. Além desta faixa mais definida de sexo e idade, a produção editorial japonesa contempla também mangás para adultos em diversas modalidades. Para as garotas que saíram da adolescência há revistas para jovens mulheres executivas bem como para seus pares masculinos. Este último é denominado de *sarariman mangá* (do inglês *salaryman*). Também a terceira idade é contemplada com situações cômicas de comportamento de “tias” e “avós” com revistas especiais dentro desta temática.

Atualmente com a introdução de desenhos mais realistas nas revistas femininas, o público masculino tem se desviado para as revistas do *shojo mangá* e muitos rapazes cansados de ler histórias muito violentas preferem esporadicamente ler algumas aventuras românticas do mangá feminino. O importante é que a indústria do mangá, com o passar do tempo, sempre soube captar tendências de comportamento, decodificá-las e transformá-las em sua linguagem característica acompanhando também a evolução tecnológica.

O mangá exportado para o Ocidente

Por que o sucesso atual dos mangás e animês⁴ no Ocidente, uma vez que o humor e a temática de um grande contingente da produção japonesa está demasiadamente voltada para seu público e retrata situações muito específicas para serem compreendidas fora do país? Como acentua Luyten (2000, pg. 172)

“Sua popularidade está em função direta da *niponidade* ou então, da representação de um momento de importância política, social ou econômica. Os heróis e heroínas partem da realidade nipônica ou então justamente do seu oposto; em ambos os casos, o que conta é a vida das pessoas no Japão. Educando, divertindo, acusando ou alienando, o elo com o

⁴ O termo animê deriva do inglês *animation* em sua forma abreviada para desenho animado. Embora no Japão a grafia de *manga* e *anime* não sejam graficamente acentuadas porém o são oralmente, em português uso o acento para **mangá** para não ser pronunciado como manga (fruta, ou manga de camisa) e **animê** para não ser confundido como anime (do verbo animar)



leitor ou leitora é sempre bastante evidente. Dessa maneira, os mitos, os ideais e os sonhos japoneses são sempre muito bem retratados e *não* os de outras sociedades.”⁵

O grande marco no conhecimento do mangá fora do Japão foi através do desenhista norte-americano Frank Miller que, inspirado nas histórias de cunho heróico japonesas, produz em 1983 *Ronin*, a saga de um samurai sem mestre, aventura narrada em quase 300 páginas revolucionando o mercado .

Neste período onde os heróis e super heróis norte-americanos estavam em baixa, a história alcançou grande sucesso pois seu autor inseriu grandes ousadias misturando a influência do mangá com seu estilo. Miller já era conhecido do público com histórias em parceria com Alan Moore (*Daredevil*, *O Demolidor* no Brasil), mas com *Ronin* homenageia outros grandes mestres japoneses, Kazuo Koike e Goseki Kojima autores de *Kozure Okami*, *O Lobo Solitário*, dos quais ele era fã.

Seguiram-se a isto a tradução de várias histórias como *Kamui* de Sampei Shirato e o próprio *Lobo Solitário* (em 1987), num acordo entre a Eclipse Comics e a Editora Kodansha. Na Europa a personagem *Candy Candy*, de Yumiko Igarashi e Kyioko Muzuki, também alcançou o público italiano através dos quadrinhos e desenho animado e na Suíça a revista em língua francesa *Le cri qui tue* publicou obras de Tezuka Ossamu, Fujio Akatsuka, entre outros .

Mas foram os desenhos animados, os animês, que deram grande difusão ao conhecimento dos mangá, cujas séries penetraram primeiramente pela TV e mais tarde pelo cinema . Foi também a época em que as editoras japonesas e os estúdios de cinema e animação começaram a fazer contratos em grande escala com vários países ocidentais.

A curiosidade de outros países pelo Japão começa nos anos 1970 quando seu sucesso econômico já estava se delineando e a busca de explicação do sistema empresarial já começou a provocar um interesse pelo país. Seguiu-se mais tarde o fascínio pela arte (sumi-ê-, cerimônia do chá, ikebana, artes marciais) e o campo religioso (novas seitas budistas). Mas até a década de 1960 e 80 o mangá e o animê ainda não estavam ainda suficientemente maduros para serem exportados para o exterior. No próprio Japão havia muitas críticas internas contra as histórias em quadrinhos ainda fruto de um conservadorismo e intolerância

⁵ Sonia M. Bibe Luyten. Op.cit. pág. 172

que se originou nos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial e que se espalhou pelo mundo.⁶

Mas a partir de 1994 quando a indústria cinematográfica japonesa destinou uma verba considerável (cerca de cinco bilhões de dólares) os desenhos animados – como *Tamaki Gassem Pompoko*, os animês se multiplicam em quantidade e qualidade.⁷

E assim se inicia uma nova era de difusão de outros bens culturais – o da moderna cultura pop japonesa.

A comunidade nissei no Brasil – o pioneirismo na leitura e desenho do mangá

No Brasil, no entanto, muito antes de Frank Miller, “descobrir” os mangás, estes já eram fartamente lidos pela comunidade dos descendentes de japoneses. Eles eram importados e distribuidoras especializadas – normalmente localizadas no bairro da Liberdade na cidade de São Paulo – enviavam para o interior quer do Estado de São ou Paraná para as colônias nipônicas. O mesmo aconteceu com os animês e filmes japoneses que eram veiculados em alguns cinemas especialmente o Cine Niterói no bairro da Liberdade.⁸ Na TV brasileira desde a década de 1970, os heróis japoneses também já eram conhecidos do público com brasileiro como *Ultraman* na TV Tupi e nos anos 1980 na SBT, *Fantomas*, anos 1970 e 80 na TV Record, *Princesa Safire*, *Jaspion*, na TV Manchete e *Candy Candy*, na TV Record anos 1980. A leitura do mangá para a comunidade japonesa representava dois segmentos importantes: um era a manutenção da língua e o outro a aquisição ou aprendizado de novos termos principalmente os incorporados da língua inglesa. Sua função foi a de manter a língua coloquial viva para os que estavam fora do Japão.

“Os quadrinhos, como captadores de novas tendências,
transmitem esse novo linguajar de maneira muito dinâmica.
Se um imigrante retornasse ao Japão após ter passado 20

⁶ A partir da obra do Dr. F. Wertham onde, de forma parcial fez uma análise do uso dos quadrinhos como propaganda ideológica na II Guerra Mundial, este os condena como leitura às crianças. Isto mais tarde foi popularizado através de revistas semanais como *Seleções Readers Digest* em várias línguas inclusive o japonês.

⁷ O animê *Majo no Takuyubin* do mestre Hayao Miyazaki rendeu (a partir destes grandes investimentos) 2 bilhões de ienes (cerca de 20 bilhões de dólares) aos cofres da produtora Ghibli.

⁸ Álvaro de Moya reporta-se no prefácio do livro *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses* (Luyten, Hedra, 2000 pág. 9) sobre as sessões de filmes japoneses que ele próprio assistia na década de 1950, no Cine Odeon, uma vez por semana, na cidade de São Paulo.

ou 30 anos longe da pátria e não se atualizasse absorvendo as novas palavras, teria certa dificuldade de entender frases como : “Vamos tomar um *takussi* (táxi) para ir a um *resutoran* (restaurante) e comer um *hamu raisu* (ham&rice).... Acredito que o mais difícil para os imigrantes seria aceitar que o tradicional termo *gohan* para arroz tem sido substituído por *raisu* em muitos lugares.”⁹

A partir da leitura do mangá, foram muitos os desenhistas descendentes de japoneses que se influenciaram pelo traço do mangá. Alguns deles representam grandes nomes no cenário do quadrinho nacional como é o caso de Júlio Shimamoto que faz parte dos clássicos brasileiros do gênero terror juntamente com Colonese, Nico Rosso e Gedeone na década de 1950. Fernando Ikoma publica o livro *A técnica universal das histórias em quadrinhos*¹⁰, uma obra ilustrada na qual se dedica a ensinar as técnicas de desenhos e destaca 22 páginas para falar da “técnica japonesa” no final da década de 1960 e início de 70:

“ Uma das técnicas mais evoluídas, porém pouco difundidas no Brasil é a técnica japonesa para histórias em quadrinhos. Ao contrário do que existe no Brasil, a mão de obra naquele país é abundante, havendo muita concorrência entre os artistas, o que um nível técnico muito bom para os desenhistas. (...) as mais variadas tendências e os estilos originalíssimos deixam os japoneses numa categoria tão grande quanto ao dos europeus e americanos”.

Ikoma, ele próprio desenhista, já introduz aos leitores e desenhistas brasileiros muitos exemplos de mangás japoneses e cita os mestres brasileiros como Rodolfo Zalla, Colonese, Edmundo Rodrigues. Inclui também a biografia de artistas nipo-brasileiros e seus personagens baseados na cultura japonesa como *O Samurai*, de Cláudio Seto: “Cláudio Seto da Edrel aprendeu a desenhar travando contato com os maiores nomes dos quadrinhos japoneses após ingressar no mundo profissional foi sofrendo aos poucos a influência do estilo tradicional, daí unindo as duas escolas nasceu o estilo Seto, que podemos chamar também de estilo miscigenado.”¹¹

Paulo Fukue, Kimio Shimizu também fazem parte desta galeria além de Pedro Anísio, não descendente, com o personagem *O Judoka*, “personagem nacional que a Editora EBAL

⁹ Sonia M. B. Luyten op.cit pág. 194

¹⁰ Fernando Ikoma. *A técnica universal das histórias em quadrinhos*. P.135-157

¹¹ Op. Cit. p. 46



lança há vários números com sucesso, ele é totalmente feito no Brasil e seus desenhistas se alternam de número em número. A história vem geralmente assinada por Pedro Anísio”.¹² Salientamos que na década de 1960 a Editora Edrel de São Paulo entra no mercado de HQ com histórias diferenciadas já explorando naquela época o tema de samurais e ninjas.

Também na década de 1970 surge a primeira pesquisa sobre mangá no Brasil coordenada por mim publicada na revista *Quadreca*, órgão laboratorial da cadeira de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP: “*O fantástico e desconhecido mundo das HQ japonesas*”. “A idéia de se estudar as histórias em quadrinhos japonesas surgiu no segundo semestre de 1974 na cadeira de Histórias em Quadrinhos ministrada na Escola de Comunicações e Artes da USP. O que pretendemos com nosso trabalho é incorporá-lo a essa galeria de publicações, lidando com um assunto não muito investigado no Brasil.”¹³

Neste período criou-se a primeira *mangateca*, acervo de revistas de mangá no Museu de Imprensa Júlio de Mesquita Filho, uma das primeiras gibitecas do país e nasceu a Associação dos Amigos do Mangá. Em 1984 esta associação fez uma fusão com a comissão de exposição de quadrinhos da Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e nasceu a ABRADEMI (Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações), em 3 de fevereiro de 1984 a primeira associação de mangá do país com o presidente Francisco Noiyuki Sato e hoje em dia com Cristiane Saito.

Em maio de 1984 circulou o primeiro informativo sobre mangá no Brasil: *Informativo Abrademi*. juntamente com a revista *Quadrix* inseria-se a Edição Abrademi a partir de agosto de 1984. Em janeiro de 1985 nascia o primeiro fanzine: *Clube do mangá* (publicação da Abrademi), cuja editora era Júlia Takeda, com colaborações de Cristiane Saito (na época Akune), Sumire Mizawa, Luri Maeda, Roberto Kussumoto, entre outros.

As publicações

Num levantamento que realizei a partir do meu acervo, poderemos ter uma idéia da produção significativa de títulos sobre mangá. Esta listagem, dividi em quatro categorias:

¹² Op. Cit.p. 84

¹³ Sonia M. Bibe Luyten. O fantástico e desconhecido mundo das HQ japonesas. In: *Quadreca*. p. 2. O embrião desta pesquisa resultou na tese de doutoramento defendida em 1989 e a aquisição do prêmio Romano Calisi no Congresso Internacional de Lucca, Itália, como o melhor trabalho acadêmico da Bienal.



- Revistas sobre mangá
- Fanzines
- Traduções (formato revista e livro)
- Mangá produzido no Brasil (formato revista, álbum e livro)
- Revistas de RPG (que contenham mangá ou animê)

Esta listagem não é definitiva nem completa, uma vez que não abarca todo o universo de fanzines ou mangás feitos em todo Brasil, mas é representativa para uma análise em termos de sua produção. Na categoria fanzines, nem sempre é possível se localizar a data, nome dos autores ou editoras. Alguns ficam apenas num número, outros têm periodicidade irregular e outros vêm seguido de “sem data, cerca de ano tal” indicando que, embora não conste a data, eu mesma anotei quando adquiri ou recebi a publicação.

A inclusão da categoria RPG entra com os títulos que se referem a personagens do mangá e animê e os livros que são categorias não periódicas.

Revistas sobre mangá e animê

É importante lembrar que no Japão, a indústria do mangá, animê e vídeo-games forma um tripé sólido e conjunto dentro da indústria japonesa. Após o grande sucesso dos animês conforme relatamos acima, o investimento inicial das indústrias cinematográficas japonesas foram recuperados através deste tripé: os mangás bem sucedidos originam roteiros para animês que estimulam a venda de mais revistas, seguidas de reedições em forma de pocket-books, merchandising e assim por diante. Conforme relata Luyten (2000 p. 225):¹⁴

“Alguns mangás e animês tornam-se peças de teatro, óperas, novelas, sem falar dos cds, dos leilões de edições raras e de acetatos, dos concursos de fantasias de mangá, etc. Uma outra forma de ver esta indústria é *assentar suas bases numa trilogia formada pelo mangá, pelo animê e pelo video-game, identificadas por este estilo específico de comunicação.*” (grifo nosso)

¹⁴ Op. Cit. Pág. 225



Nos Estados houve o aparecimento de revistas dedicadas aos animês nos anos 1990 a exemplo das que havia no Japão como *Amimedia*, *Maianime*, *Animage*, que proliferaram no Japão nos anos 1980. O conteúdo das revistas americanas baseava-se em matérias das congêneres japonesas, atreladas ao sucesso daquilo foi publicado ou exibido no Japão.

Da mesma forma que nos Estados Unidos, os países europeus também começaram a publicar revistas sobre mangá e anime, primeiramente de forma artesanal, em branco e preto, evoluindo para publicações mais bem elaboradas.

Tanto na Europa como nos Estados Unidos as revistas sobre mangás e animês, feitas por aficionados do gênero, mostravam reportagens sobre histórias e personagens de sucesso das HQs japonesas, nem sempre levando em conta a grande característica da indústria editorial japonesa, que é direcionada por sexo e idade do leitor. Além disso, nestas publicações ocidentais explorou-se outra fatia do mercado japonês de histórias eróticas para o público adulto. Foi em função disto que desde esta época os quadrinhos japoneses começaram a ser taxados de violentos e repletos de cenas de sexo. A crítica é, a princípio compreensível, pois para o público ocidental em geral, a referência da palavra - *histórias em quadrinhos* - ou o seu conceito, quase sempre se remete ao público infantil e, portanto o mangá também se incluía nesta classificação.

No Brasil, conforme podemos verificar, estas revistas surgem maciçamente nos anos 1990. Nos primeiros anos desta década eram em menor quantidade e foram consequência de boletins de entidades ou associações de mangá já existentes no Brasil desde os anos 1980 como a ABRADEMI. Dela gerou além dos informativos sobre mangá, o *Jornal da Abrademi*, publicações como *Roteiro de mangá* e *Pequeno dicionário de mangá e animê*. Sendo uma associação de caráter nacional proporcionou a geração de outras revistas ou boletins em várias capitais brasileiras. Dentro desta linha podemos dizer que já existia uma semente em solo fértil deixado pela Abrademi para a proliferação de outras publicações inclusive de caráter comercial que explodem no final da década.

Em meados da década de 1990 é que realmente ampliou-se o número de revistas sobre mangá de todos os tipos: desde as que se propunham ensinar a desenhar mangá com reportagens sobre o estilo até as do tipo *hentai mangá* – denominação esta usada no Japão



para quadrinhos eróticos com conotação de sexo pervertido num total de quase 50 títulos.¹⁵ A maioria atrai o público pelo nome animê em todas as suas variantes: *Animedo*, *Animeclub*, *Anime especial*, *Animemax*, *Animex* etc. Outras com variantes do nome *Herói* – *Herói Best*, *Heróis do futuro*, *Herói mangá*, *Heróis plus (+)*. Há publicações específicas sobre um personagem como *Os cavaleiros do Zodíaco*, *Desenhos japoneses* e muitos cursos para se desenhar mangá: *Como desenhar mangá*, *Curso prático de desenho mangá*, *Desenhe e publique mangá* etc. As editoras que mais se evidenciaram neste período foram Ed. Trama, Escala, Editora Press, Nova Sampa, JBC, entre outras.

Os Fanzines – a experimentação

Na experimentação da linguagem e do traço mangá o mesmo aconteceu com os fanzines dedicados aos quadrinhos japoneses. Do primeiro, o *Clube do Mangá* em 1984, em São Paulo, em todos os pontos do Brasil nos anos 1980 e maciçamente nos anos 1990, surgiram publicações independentes, de grupos ou de caráter autoral na arte de desenhar e editar mangá.

Os desenhistas nutriam-se de várias fontes para adquirir o estilo – portanto as publicações sobre mangá e animê em português ou em inglês foram importantes para fomentar o gosto pela leitura sobre o assunto e para a experiência.

Se de início as publicações vinham assinadas com sobrenomes de origem japonesa, pouco a pouco, os artistas provinham de outras descendências como Sérgio Peixoto, também organizador de festivais de animê e mangá.

Há várias tendências em comum nestas publicações. De início, os temas iniciais estavam mais voltados para o Japão, principalmente ligados à ficção científica e os heróis e heroínas “lembravam” os seus pares japoneses no estilo de cabelo, roupas e adereços.

Nota-se também a tendência crescente de autoras femininas envolvidas com histórias do estilo *shojo mangá* - quadrinhos para garotas. E será a partir dos fanzines que a jovem geração de desenhistas nipo-brasileiras começa a assegurar patamares profissionais ou então a estreitar em revistas com personagens próprios, como é o caso por exemplo de Erika Awano

¹⁵ Do acervo da autora



com *Holy Avenger* e Elza Keiko em *Mangá Tropical* e Denise Akemi que saltou do fanzine *Tsunami* para a publicação do mesmo nome da Editora Brainstore em forma de revista.

Mangás produzidos no Brasil

Da fase experimental dos fanzines para as publicações foram realizadas produções comerciais a nível de pequenas e médias editoras. Do *Judoka*, da década de 1970, dá-se um salto para os anos 90 com a *Filosofia do Samurai na administração japonesa* (Cláudio Seto, Francisco Noriyuki Sato, R. Kussumoto), tema da cultura japonesa em estilo mangá tradicional, para o mangá erótico (*A japonesa indomável*, *A japonesa insaciável*, *Hentai X*), para experiência das lendas e histórias japonesas (*Momotaro* de Newton Foot, e *Darumá san*, roteiro de Fábio Tatsubô, desenhos & arte de Luís Yasaka), assim como para a presença dos jovens desenhistas nisseis (*Tsunami*, *Holy Avenger*). Destaques individuais como Alexandre Nagado, Mozart Couto, Marcelo Cassaro, Arthur Garcia Eduardo Müller, Daniel HDR vieram, ano após ano, engrandecer este conjunto.

A grande surpresa vem da mídia digital onde a história *Combo Rangers*, de Fábio Yabu, fez tanto sucesso na tela do computador que passou para a mídia impressa em edições da JBC e da Panini.

No campo editorial as médias editoras passam a ocupar um lugar de destaque com títulos de mangá traduzidos de sucesso, mas dando lugar também a publicações brasileiras de manga, como é o caso do próprio *Combo Rangers* e também do álbum *Mangá Tropical*, uma experiência inédita de Alexandre Nagado juntando numa só publicação nomes conhecidos do mundo do mangá brasileiro que já vinham de fanzines ou de experiências comerciais de sucesso. Neste álbum, a tônica do enredo mudou. Se, a princípio, as publicações de mangá brasileiro estavam na linha mais imitativa de seus pares japoneses, trocou-se Tóquio por cidades brasileiras e a ficção científica por outros temas como aventura, histórias de relacionamento, humor e romance.

Além das publicações comerciais, o mangá enquanto estilo, tem-se prestado também para as narrativas institucionais, como foi o caso de *José Bonifácio*, de Alexandre Barbosa, obra na qual o autor utilizou-se de recursos estilísticos de mangá, embora não houvesse nenhuma referência ao Japão.



Considerações Finais

Será que o estilo mangá veio para ficar no Brasil?

Nos anos 1990 o mundo inteiro se surpreende com a “invasão” dos mangás e animês com um grande pacote mercadológico impossível de passar despercebido. No caso do Brasil, como demonstramos acima, o país ocupa uma situação ímpar neste contexto, em função dos descendentes de japoneses - o maior contingente do mundo – que trouxe também em sua bagagem cultural o hábito de leitura dos mangás. Embora a nível do grande público isto não foi perceptível diretamente, no momento em que o mangá e o animê são exportados em grande escala, já havia aqui sementes que permitiram uma expansão significativa.

As experiências de desenho e de linguagem desenvolvidas através dos fanzines foram depuradas e se encaminhando para as publicações comerciais. De um lado há desenhistas e aficionados que insistem na linguagem original dos mangás e outros, ao contrário, os vêem como um estilo onde seu conteúdo pode conter roteiros brasileiros. Da mesma forma que os japoneses assimilaram a técnica ocidental no final do século XIX, o estilo mangá está sendo absorvido e adaptado para conteúdos ocidentais (e brasileiros no caso) tornando-se uma nova forma de expressão da arte seqüencial.

A produção progressiva, tanto de fanzines como de obras traduzidas e, principalmente, trabalhos originados no Brasil em estilo mangá, mostra que sua linha ainda é ascendente e apresenta diversos nichos de mercado como a participação feminina e a produção artística e institucional com desenvolvimentos próprios. O volume de traduções é significativo, mas os títulos que chegam ao Brasil ainda são atrelados ao que se já traduziu nos Estados Unidos e Europa.

O próximo passo a ser visualizado é a publicação de material nacional visando a editoração por faixas etárias a exemplo do que têm feito as editoras japoneses, abrangendo todos os níveis de consumidores e abrindo oportunidades para os desenhistas brasileiros.



Bibliografia

- BARRAL, Étienne. *Otaku, os filhos do virtual*. São Paulo: Ed. SENAC, 2000.
- IKOMA, Fernando. *A técnica universal das histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Ed. Edrel, s/d (cerca 1970).
- LUYTEN, Sonia M. Bibe Luyten. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. (2^a edição) São Paulo: Ed. Hedra, 2000.
- _____. *O fantástico e desconhecido mundo das H.Q.s japonesas*. Quadreca. São Paulo: Ed. ComArte. 1978.
- _____. *O que é Histórias em Quadrinhos*. (3^a ed.) São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.
- _____. *Histórias em Quadrinhos e leitura crítica*. (3^a ed.) São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.
- _____. “O sonho japonês e a difusão do mangá.”. Revista USP (27):130-137. São Paulo: USP, set. 1995.
- _____. “Onomatopéia e mimesis no Mangá: A estética do som.”. Revista USP (52):176-188. São Paulo: USP, dez. 2001.
- MCCLOUD, Scott. *Understanding comics*. (2^a ed.) Northampton (MA): Kitchen Sink Press Inc, 1993.
- MOLINÉ, Alfons. *El gran libro de los manga*. Barcelona: Ediciones Glénat, 2002
- SATO, Francisco Noriyuki et alii. *História do Japão*. São Paulo: Improta Gráfica e Editora, 1995.
- SCHODT, Frederick. *Mangá, Mangá! The world of Japanese Comics*. (2^a ed.) Tóquio: Ed. Kodansha, 1986.
- _____. *Dreamland Japan. Writings on Modern Mangá*. Berkeley: Stone Bridge Press, 1996.
- TORIYAMA, Akira. *Mangaka*. São Paulo: Ed. Conrad, 2002.