

A pesquisa sobre quadrinhos no Curso de Comunicação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte: uma análise introdutória.¹

Marcília Luzia Gomes da Costa Mendes (Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/docente e pesquisadora)²

Francisco José Portela (Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/aluno)

Juscelino Neco de Souza Júnior (Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/aluno)

Resumo

A invasão dos quadrinhos japoneses no Brasil é maciça, desbancando os *comics* americanos e consolidando-se como fenômeno cultural e midiático único. Impulsionando a produção nacional de quadrinhos que seguem essa estética, com destaque à revista Holy Avenger, os mangás penetram não apenas no mercado editorial como influenciam e criam enxertos de padrões no quadrinho nacional não autoral e de consumo, criando o que se convencionou chamar de mangá brasileiro.

Palavras-chave

Quadrinhos; mangá; RPG

O Curso de Comunicação da UERN teve o ingresso de sua primeira turma no segundo semestre do ano de 2003, estando essa turma cursando o quarto período. O curso possui três habilitações: Jornalismo, Radialismo e Publicidade e Propaganda. Quando ingressamos na universidade como docente do curso, tínhamos como objetivo implantar uma base de pesquisa que contemplasse as três áreas, após diversos contatos com docentes e discentes, conseguimos, embora que extra-oficialmente formar um grupo interessado na pesquisa em comunicação.

¹ Trabalho apresentado ao NP 16 – Histórias em Quadrinhos, do V Encontro de Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Docente e pesquisadora do Curso de Comunicação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, mestre em Ciência da Informação pela UFPB, doutoranda em Ciências Sociais na UFRN.

Aluno do Curso de Comunicação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, habilitação em Jornalismo, orientando da pesquisa.

Aluno do Curso de Comunicação da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, habilitação em Jornalismo, monitor da disciplina Teoria da Comunicação I, orientando da pesquisa.

A nossa base de pesquisa possui como área de concentração *Comunicação e cultura* e as seguintes linhas de pesquisa: *Comunicação e sistemas sociais, comunicação e sistemas simbólicos e cultura das mídias*.

O trabalho que ora enviamos para apresentação nesse NP, é um primeiro esforço em pesquisar quadrinhos na UERN. Enfatizamos que essa análise é apenas uma das tantas que o grupo ainda fará, pois já estamos com várias idéias de pesquisa que seguem a temática das histórias em quadrinhos

Holy Avenger e a ascensão do mangá no Brasil

O desejo de criar sempre foi um verdadeiro moto-contínuo da humanidade. Daí todos os monumentos, todos os palácios, toda a arte. Especificamente em arte esse desejo peculiar adquire sua configuração mais robusta e original. A vastidão de obras de toda natureza que nos foram legadas são a prova cabal desse imperativo. Parindo de seu fértil ventre quimeras, devaneios, cosmogonias e universos inteiros, o artista em seu ato criativo assemelha-se mais a um deus do que a qualquer outra coisa. E não foram poucos os que criaram mundos fascinantes e desconcertantemente parecidos com o nosso. Da inquietude delirante e surreal de um Dalí à atmosfera lúgubre e sanguinolenta de um Bacon esses universos se exibem através de retângulos e quadrados, lembrando ora portas, ora janelas a serem atravessadas.

Em literatura pode-se dizer que esses mundos além de mais diversos são mais vastos e complexos, sem que necessariamente venham a ser mais cômodos ou sugestivos. Toda literatura fantástica explora essas múltiplas possibilidades, seja na ficção científica ou na pura e simples ficção de fantasia medieval. Nessas vertentes é comum que quase sempre se possa indicar uma pedra angular, um cânone fundador, assim seria fácil indicar um Jules Verne como pai da ficção científica ou um Poe como fundador do gótico americano. Embora seus livros se passem em uma era antediluviana, uma Europa pré-mítica, na ficção de fantasia medieval pode-se com certeza ressaltar a importância do escritor inglês J. R. R. Tolkien e de sua grandiosa obra que já foi muito popular na contracultura americana e hoje é revisitada pelo cinema de consumo de Hollywood.

Tolkien, nessa vertente de criação de mundos fantásticos e alternativos foi certamente o mais perfeccionista e metódico de todos. Baseando-se vagamente na mitologia dos países nórdicos e com o intuito de criar um conjunto de lendas e de culturas de *Folk* para a Inglaterra, concebeu uma Europa repleta de criaturas fantásticas como elfos (do folclore

escandinavo), trolls (do folclore germânico), hobbits e Orcs (ambos de sua criação). Nesse ambiente fantástico mostra o quanto é minucioso e detalhista, criando uma mitologia e uma historiografia das diversas raças desde sua criação por Eru e os Ainur (também chamados Valar) até os últimos dias da Terra-Média. Acrescente-se a isso o fato de que Tolkien (que era lingüista) criou uma língua própria para cada povo e de que suas histórias seguem perfeitamente a topografia, o clima, as fases da lua e as estações peculiares ao do espaço-tempo em que a narrativa se encontra e teremos um pálido reflexo da grandiosidade dessa obra.

A trilogia do Anel e demais livros da série influenciaram e ainda influenciam muitas produções culturais e artísticas, sendo bastante popular nas músicas de Led Zepellin e Blind Guardian ou em algumas obras de Stephen King, como a saga da Torre Negra.

Mangá e RPG

É no contexto da contra-cultura americana que surge o chamado RPG (*Rolling Play Game*, jogo de interpretação de personagem que, grosso modo é um jogo em que cada jogador interpreta um personagem em uma aventura narrada pelo mestre em um cenário específico, com regras específicas) que em seu primeiro jogo, *Dungeons and Dragons* (masmorras e dragões), baseia sua estrutura básica no universo fantástico de Tolkien. Inclusive a forma como até hoje se compõe um jogo de RPG (livro básico e complementos que tentam descrever da maneira mais precisa possível o contexto e o universo temático de interação das personagens, criando planos distintos com regras específicas e criaturas fantásticas das mais diversas, tudo isso amplamente detalhado e com uma complexidade que lhe dá verossimilhança) deve muito às concepções do autor inglês. No Brasil, pode-se dizer que hoje o RPG é um jogo popular, essa divulgação deve-se em grande parte à revista Dragão Brasil, especializada em RPG e *Cards Game*.

A revista, além de trazer as novidades da área e alguns sistemas de jogos para temas específicos tem uma peculiaridade, as últimas páginas da publicação quase sempre traziam uma curta história em quadrinhos que remetia à temática da revista. Era comum que essas historietas de poucas páginas, quase sempre no estilo manga (existirá realmente isso?), remetessem ao universo temático do RPG Tormenta, desenvolvido na própria revista por colaboradores e posteriormente publicado como livro. Fruto dessas histórias passadas no mítico mundo de Arton surge a mais longa série regular de quadrinhos com uma única aventura a ser produzida no Brasil, a *Holy Avenger*.

Os números realmente impressionam: quarenta números da série regular e pelo menos cinco especiais. Durante o período em que foram publicadas pelo menos duas grandes crises econômicas assolaram o país e a revista manteve-se impávida, seguindo sua cronologia normalmente. Fato realmente impressionante que vem acompanhado da pergunta que na quer calar: qual o motivo e tanto sucesso?

De início pode-se afirmar que um produto cultural como as histórias em quadrinhos são feitos para o consumo e que seu sucesso comercial é explicado pela maneira mais ou menos eficiente com que ele satisfaz as exigências de seu público-alvo. Essa afirmação não deixa de ser verdade, mas nem por isso trata-se de ‘toda a verdade’. Uma leitura marxista de um determinado produto cultural sempre acaba por mostrar-se tendenciosa e incompleta. Dentro de uma perspectiva de produção de um bem cultural de consumo não se pode subsumi-lo a um discurso marxista já que esse produto cultural pode extrapolar a perspectiva do consumo imediato e adentrar no território da arte, hermeticamente falando. Embora seja incontestável que um quadrinho é produzido com a função de entreter, não é justo (embora muitas vezes seja cômodo) que uma análise mais criteriosa limite-se a essa perspectiva, obras como Dom Quixote e a série Em Busca do Tempo Perdido foram produzidas para entreter, respectivamente, as classes abastadas da Espanha medieval e a aristocracia/burguesia francesa do século XIX e é incontestável que tratam-se de obras da maior relevância intelectual/literária/estética. Embora seja clara a impossibilidade de se comparar um tipo de produto com outro, também é claro que se deve dar o benefício da dúvida aos quadrinhos.

Considerando sua veneta comercial realmente a revista *Holy Avenger* tem uma certa vantagem no que se refere ao público alvo, que abrange, além dos apreciadores de quadrinhos, os RPGistas e os fãs de mangá/animê. Hoje, no Brasil, em uma rápida vista às bancas de revistas pode-se constatar o avanço do mangá sobre o quadrinho americano, antes dominante. É explicado o fascínio que os quadrinhos japoneses, bem como a cultura nipônica, única em seu tradicionalismo *high-tech*, exerce sobre as vastas gerações que cresceram assistindo aos desenhos animados japoneses. Outros fatores como a limpeza do traço, a simplicidade do roteiro e a imensa diversidade de títulos fechados(afinal, mesmo com Alan Moore e Frank Miller, quem agüenta o Batman tantos anos a enfrentar o Curinga?) também foram decisivos para solapar o poderio americano (ao menos na banca). Considerando-se que a *Holy Avenger* realmente seja um mangá, seu sucesso seria pelo menos em parte explicado pelo *boom* dos quadrinhos orientais, contudo, partindo-se dessa premissa surge uma outra questão bem mais utilizável como aparato metodológico de análise: trata-se a *Holy Avenger* de um mangá? Ou ainda, é possível um mangá não japonês?

A resposta mais cabível seria sim e não. Nesse ponto faz-se necessário algumas considerações quanto ao que é um mangá e ao estilo da revista. Diferentemente do quadrinho americano e europeu, o quadrinho japonês valoriza mais o aspecto visual e a narrativa seqüencial que qualquer outra coisa, é comum que se encontre páginas e mais páginas para uma única ação, como um ataque de espadas, por exemplo. Os primeiros quadrinhos japoneses figuram entre os mais antigos do gênero, mas o mangá moderno surgiu com o fim da Segunda Guerra Mundial e a transformação do Japão num dos aliados capitalistas dos EUA, quando a até então muito fechada cultura japonesa teve que absorver traços ocidentais em sua cultura, entre eles as histórias em quadrinhos.

Osamu Tezuka, que no Japão é conhecido como o “Deus do Mangá”, foi o pioneiro do mangá moderno. Suas histórias abrangiam um grande número de temas e ele acabou criando vários gêneros e o primeiro desenho animado do Japão: *Tetsuwan Atomu*, ou Astroboy, em 1963. Tezuka abriu as portas para muitos outros artistas, que graças ao crescimento econômico de seu país (que valoriza muito sua cultura) encontraram um ambiente ideal para o desenvolvimento dos quadrinhos.

O Japão chegou a ter o maior mercado de quadrinhos do mundo dando muitas opções para seus leitores. Lá a segmentação é grande e existem quadrinhos para todos os gostos, idades e sexos. Todos lêem quadrinhos em todos os lugares. Para as crianças existe o *Kodomo*, com desenhos simples e histórias engraçadinhas, que servem para prender a atenção e ensinar os pequenos. *Doraemon* é um grande representante desse mangá no Japão, e até teve seu animê transmitido no Brasil, embora sem sucesso. Os jovens são os maiores consumidores de mangás e produtos relacionados a eles. E também mais exigentes, daí a existência de produtos específicos para meninos e para meninas. O *Shonen* é para meninos, com arte bem detalhada e mais apelo para a violência e o sexo. Os heróis lutam geralmente em companhia dos amigos, Dragon ball de Akira Toriyama e Cavaleiros do Zodíaco de Masami Kurumada são exemplos de sucesso mundial nesse gênero. O *Shoujo* é feito para as garotas e contém traços mais leves e delicados, apresentam uma diagramação mais limpa e se detém a explorar mais os dramas amorosos das protagonistas. Sailor Moon é exemplo de sucesso mundial. Os adultos também têm seus gêneros, que abordam mais a vida profissional e problemas familiares. Para as mulheres existe os *Josei* e para os homens os *Seinen*. O *fanzine* (quadrinho de fã) no Japão também é uma indústria gigantesca, as paródias são conhecidas como *Aniparo*.

No Japão os mangás são os grandes responsáveis pelo fenômeno *otaku* (espécie de *nerd* nipônico). Segundo o sociólogo francês Étienne Barral, a grande popularização desse tipo de produto cultural deve-se em grande parte ao isolamento social típico dessa sociedade.

Sendo o Brasil o país com o maior número de imigrantes japoneses é lógico que fossem eles os primeiros a trazerem seus quadrinhos, quando importavam material de seu país natal e os davam a seus filhos. Dessa influência de mangás importados, vários autores descendentes de japoneses entraram no mercado mostrando suas influências, enquanto os quadrinhos de terror e erótico dominavam o mercado editorial. Essas publicações não tiveram um reconhecimento merecido, mas há um certo destaque da editora Edrel, que a partir de 1965 e até meados de 1970, publicou material inspirado nos quadrinhos japoneses, graças a seu editor Miname Keize e artistas como Cláudio Seto. Com destaque para *Tupãzinho*, *O Samurai* e *Álbum Encantado*.

Só na década de 80, depois que os mangás invertidos (para a leitura ocidental) e traduzidos chegavam nos EUA, é que chegaram no Brasil. Em 1988, *Lobo Solitário* foi o primeiro mangá legítimo a chegar no Brasil, seguido pelo sucesso *Akira* e pelos adultos: *Mai – A Garota Sensitiva*, *A lenda de Kamui* e *Cying Freeman*. A maioria das séries, não apresentaram o sucesso esperado, pois não apresentavam o mesmo apelo de *Akira*, que era colorida (colorização essa feita nos EUA), também tinha o filme de sucesso, e eram feitas para um público mais maduro, não encontrando boa aceitação num país dominado pelos *comics* americanos.

O ano 2000 é o marco da nova onda nipônica, quando da publicação, pela Conrad Editora, de *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*. Esses mangás são os primeiros da atual invasão dos quadrinhos Japoneses. Essas revistas eram especiais, pois eram muito próximas das originais japonesas e mantendo inclusive a leitura ocidental (da direita para a esquerda) e tiveram muito sucesso. Em 2001 a JBC (Conexão Brasil Japão) lançou também seus mangás todos o mais próximo possível dos originais.

Voltando agora à *Holy Avenger*, façamos uma breve elucubração, a revista possui cerca de vinte páginas sendo as quatro primeiras coloridas e o resto preto-e-branco, o uso de retículas não é intenso, o que deixa as páginas mais limpas, e a colorização digital, mais próxima de uma aquarela do que as colorizações americanas é por vezes enfadonha. O roteiro de Marcelo Cassaro, este quase um mangaká que durante muito tempo desenhou e roteirizou suas histórias, realmente traz todo o aparato ideológico do mangá, construindo uma história fechada com número certo para acabar. A desenhista nissei Erica Awano também não fica atrás quando o assunto é fidelidade ao quadrinho japonês, seu traço limpo muitas vezes

lembra a beleza dos mangás mais antigos, hoje clássicos. É uma pena que seu forte não seja cenários, já que nas raras vezes em que eles estão presentes tudo se parece com uma leitura Groupiana da arquitetura antiga e medieval. As personagens são esbeltos e cabeçudos, dotados de grandes olhos caucasianos, possuem cabelos monocromáticos (verde e azul chegam a ser comuns), vestem roupas e armaduras simples mas sempre com a presença de algum acessório.

Assim, voltemos à questão primeira, a revista é um mangá porque se propõe a ser um. A estudiosa de quadrinhos japoneses Sônia Luyten afirma que existe sim um mangá brasileiro. No discurso dos idealizadores está presente a proposta de fazer algo diferente (leia-se diferente dos quadrinhos americanos, rejeita-se um padrão importado para adequar-se a outro). Essa busca ao diferente desemboca na exortação à cultura pop nipônica, presente de maneira maciça nas muitas referências a mangás e animês famosos. Pelo que já foi dito antes, estética e ideologicamente também se trata de um mangá.

Seguindo o mesmo modelo cartesiano de raciocínio também se pode afirmar que de maneira nenhuma a *Holy Avenger* é um mangá, já que esse tipo de produção especifica de quadrinhos está estritamente relacionada à produção de seu país de origem, com suas características específicas. O mangá não se limita ao estilo de desenho, é antes toda uma estrutura de construção de arquétipos, tramas, lugares-comuns, estilos e processos de editoração. Não que o quadrinho em questão não siga à risca essa estrutura: tem-se uma trama evasiva passada na distante Arton; Niele, a elfa, uma vedete sexualizada tão típica do fenômeno otaku; Sandro Galdran, filho do maior ladrão do reinado, fazendo às vezes de personagem principal masculino; Lisandra, uma protagonista com o coração dividido; o Paladino, antigo maior herói o mundo convertido em um vilão extremante poderoso e enlouquecido pelo próprio poder; uma relação de ódio entre Lisandra e seu pai, o vilão Arsenal, no melhor estilo Star Wars; e um final que tenta inutilmente fugir do lugar-comum a fim de dar um tênue tom subversivo à trama toda. Mesmo com tantos atributos em comum não é um mangá porque não foi produzido em consonância com a sociedade japonesa que é, em última análise o seu útero formador. É impossível um mangá não japonês da mesma maneira que não pode existir um fumetti não italiano ou um franco-belga fora dessa escola. A classificação indiscriminada de produtos culturais como sendo de um estilo ou outro não demonstra nada mais do que a necessidade da mídia em rotularizar seus produtos para chamar a atenção de um determinado nicho do mercado.

Aponta-se comumente a *Holy Avenger* como um marco na nova produção do quadrinho nacional, mas infelizmente esse sucesso não contribui em nada para a consolidação

do quadrinho brasileiro, é simplesmente um filho abortivo das culturas pop norte-americana e japonesa, um enlatado produzido no Brasil com os ingredientes e receita importados.

Referências bibliográficas

BARRAL, Étiene. *Otaku: os filhos do virtual*. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald*. RJ: Paz e Terra, 1987.

DRAGÃO Brasil Especial: *Tormenta*. 2ed. São Paulo: Editora Trama, 1999.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

GONÇALO JÚNIOR. *A guerra dos gibis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

GOIDA. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

HENSLIN Especial: Manga. São Paulo: Editora JBC.

HOLY AVENGER. São Paulo: Editora Trama, 2000. (números de 01 a 40).

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. 3ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. *Análise de discurso*. Campinas-SP: Pontes, 1997.