2
MANGÁ E ANIMÊ: SÍMBOLOS MIDIÁTICOS ORIENTAIS

"A ilustração é o esperanto da aldeia global"
Tezuka Ossamu

2.1
Mangás e Animês no contexto da cultura midiática nipônica

Os mangás são histórias em quadrinhos protagonizadas por heróis humanos, editadas no Japão desde as primeiras décadas do século XX[1]. Reproduzem, de forma mais ou menos fiel, narrativas orais tradicionais da cultura japonesa. O termo mangá (*Hokusai Manga*) foi cunhado por Katsushida Hukusai, famoso xilogravurista da arte Ukiyo-êse e, popularizou-se por intermédio do desenhista Rakuten Kitzawa, o qual se empenhou em difundir esta arte nacionalmente (LUYTEN, 2000:43) e (VASCONCELLOS, 2006:19). Atualmente no Japão, eles costumam ter o aspecto de listas telefônicas (variando de 150 a 600 páginas), diferente dos gibis, mais conhecidos no Brasil em tamanho "formatinho" ou "americano", com menos folhas.

No Brasil, animê significa desenho animado japonês. No Japão, ao contrário do ocidente, os desenhos animados em geral são denominados animês, também conhecidos por lá como *Douga*. Segundo Nagado (2005), "a própria palavra que designa a animação japonesa sofreu uma mutação aqui.", pois os editores liam e publicavam a palavra como se fosse paroxítona 'anime', e não como uma oxítona, que é originalmente. A confusão acaba ocorrendo por conta da romanização no transporte da palavra do oriente para o ocidente e, dessa forma, os dois termos são utilizados por todos, já que a língua é um termo dinâmico. "É a cultura otaku cada vez mais forte e presente nos eventos especializados." (NAGADO, 2005:56). Aos interessados por cultura japonesa, o animê, segundo Napier (2005) seria "um tipo de arte japonesa contemporânea, rica e fascinante,

[1] Os mangás já foram vistos de forma negativa por educadores japoneses, mas, hoje, vários livros didáticos utilizam quadrinhos no ensino médio. Em 2008, entre o material escolar aceito pelo Ministério da Educação do Japão, reconhece-se pelo menos 180 livros didáticos que utilizam quadrinhos em seu conteúdo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

com uma narrativa e estética visual distinta, a qual parte da cultura tradicional japonesa e avança à extremidade cortante na arte e na mídia." (p.9, tradução livre)

Os animês são desenhos animados originalmente idealizados para o Japão por Tezuka Ossamu e que também foram inspirados nos mangás, os quais hoje são exibidos nas tevês e telas de cinema de todo o mundo (*Astroboy, A Princesa e o Cavaleiro* e *Kimba*, dos anos 1960, exibidos no Brasil nos anos 1970, são alguns exemplos de suas criações). Acredita-se que, uma das razões para a grande aceitação deste gênero de animação, em países com culturas muito diferentes da japonesa se deve não apenas à linguagem da animação, que é mais acessível que a dos quadrinhos, mas, sobretudo à temática que imprime ao seu repertório (LUYTEN, 2000:132), sendo muito díspares das animações estadunidenses.

Para compreendermos melhor a estrutura dos animês japoneses e o papel de destaque da cultura mundializada "atingindo não apenas o segmento infantil, mas conquistando públicos das mais diferentes idades e gêneros" (ODININO, 2004:3) é preciso mencionar o contexto histórico em que se deu a criação dos mangás.

O Japão viveu longos períodos de miséria e a segunda guerra mundial agravou ainda mais essa realidade. Num contexto de pós-guerra, ainda com muita pobreza, onde tudo era difícil e caro, os mangás, por terem um custo de produção baixo, eram produzidos em um tipo de papel jornal (utilizado ainda hoje, pois se transformou em uma marca do estilo). Com esta característica ao longo do tempo, os mangás tiveram várias denominações[2] e se popularizaram como uma opção de leitura de baixo custo, acessível a um grande número de pessoas (ODININO, 2004:13).

A imagem sempre teve um papel preponderante nos mangás, pois "os japoneses se acostumaram a visualizar muito mais as coisas do que nós ocidentais" (LUYTEN, 2000:32). Dessa forma, evidenciam-se nos mangás poucos balões com texto e muita narração por imagens, lembrando um estilo cinematográfico.

Ainda hoje lidos e apreciados por japoneses de todas as idades e classes sociais os mangas trazem histórias tradicionais, que narram aventuras de heróis

[2] "*Toba-e* (desenho de Toba), *Giga* (desenhos divertidos), cuja origem é *chojugiga* - desenhos engraçados de pássaros e animais -, *Kyoga* (desenhos loucos), *Pochi-e* (desenhos *Punch*) durante o período de influência inglesa no século XIX." (LUYTEN, 2000:43)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

bem humanos, capazes de transpor os mais difíceis e aparentemente insuperáveis obstáculos para alcançar seus objetivos. Por essa razão, parecem desempenhar um papel relativamente importante na amenização de sintomas sociais modernos no Japão. "A relação íntima entre personagem e leitor o faz com que este se esqueça das longas horas nos trens, do trabalho monótono e mecânico nos escritórios, do inferno do vestibular, das casas apertadas e da multidão nas ruas e dá energia para o dia seguinte." (LUYTEN, 2000:40)

O animê no Japão se tornou um jogador crescente e significante na economia cultural global e sua divulgação foi tão distante que ganhou no Japão o rótulo de "principal exportador de cultura." (NAPIER, 2005:5)

2.2
Simbolismo das cores e adequação a diferentes faixas etárias

As cores têm um significado especial para o povo japonês, são intuitivas e associadas a sentimentos. Sua simbologia é encontrada nos mangás e nos animês. Os mangás podem ser impressos monocromáticos entre o rosa, azul, verde, roxo ou preto. O vermelho com branco é associado à vitalidade e pureza; o verde é vida e espírito eterno; o azul significa o materno, o envolvente, o que sacia; o preto denota mistério, o desconhecido; o amarelo ou dourado, significa prosperidade, numa referência aos campos de arroz amadurecidos.

Existem classificações distintivas no interior dos mangás japoneses que são válidas também para os animês. Tanto uns quanto outros são idealizados e produzidos para gêneros e faixas etárias distintas, ou seja, têm endereçamentos bastante específicos para crianças, moças, rapazes e adultos, mas de acordo com Gravett (2006:85) "a divisão entre os gêneros vêm sendo constantemente diluída" no ocidente.

De acordo com Luyten (2000), estas divisões internas têm diferentes denominações:

a) *Shogaku* é a denominação para as revistas didáticas que acompanham a criança desde seus primeiros anos de estudo. Os quadrinhos (que costumam estar na parte central como encarte) são uma forte influência para o ensino administrado no conjunto restante da revista.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

b) *Shojo mangá* são revistas femininas (para meninas entre 12 a 17 anos ou mais) que apresentam desenhos com traços delicados e suaves, principalmente nos olhos grandes dos personagens, característica peculiar dos desenhos japoneses[3], que também são encontrados nos animês feitos para elas.

Os desenhos das *Shojo mangá* são idealizados exclusivamente por mulheres que se tornaram *experts* no ramo. O Japão é o único país com mulheres desenhistas trabalhando em revistas femininas — vendem sonhos e fantasias em doses homeopáticas, como afirma Luyten (2000).

Nessas histórias, carregadas de sentimento, a emoção é evidenciada nos *closes* e nas expressões fortes e constantemente são utilizados recursos visuais de flores, corações, folhas ou pétalas para reforçar o sentimento expresso pela personagem. Os temas variam entre amores impossíveis, separações chorosas, rivalidades entre amigas e admirações homossexuais. As histórias podem ser ambientadas em cenários reais (lugares comuns) ou totalmente imaginários, seja na Europa ou no Japão medieval (*Didai Manga*). Nos enredos, as soluções para problemas existenciais, muitas vezes, são encontradas no suicídio resolvido pela reencarnação, crença forte no Japão. Vários animês para o gênero feminino alcançaram sucesso também fora do Japão e alguns já foram ou ainda são exibidos no Brasil: *Ribbon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro), *Sailor Moon* e *Sakura Cards Captor*.

c) Os *Shonen mangás* são voltados para adultos e adolescentes do sexo masculino e apresentam histórias melodramáticas com samurais invencíveis (estilo de *Inuyasha* e *Samurai X*) ou aventureiros com condutas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição. Estes valores são heranças dos preceitos medievais advindos do código dos samurais, o Bushido. Já as narrativas em preto e branco podem caracterizar-se por conteúdos de agressividade e mistério.

A arte considera os jatos de sangue estilizados nos quadrinhos do tipo *shonen*, em filmes e desenhos japoneses, como expressão estética da violência que

[3] Tezuka Ossamu considerado o *Manga no Kamisama* (Deus dos quadrinhos japoneses), foi o primeiro desenhista a estilizar os olhos grandes, inspirado pelo fascínio que lhe provocavam os olhos das atrizes do teatro de Takarazuka, aumentados pela maquiagem e pela iluminação que produzia brilhos artificiais. De lá para cá, todos os desenhistas de mangás e animês adotam este estilo. Os desenhistas também se referem aos *olhos d'alma* quando procuram demonstrar emoções aumentando o tamanho dos olhos. (LUYTEN, 2000 e VASCONCELLOS, 2006)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

existe há vários séculos naquele país. Um tipo de catarse para alguns e pura violência (exagerada para o padrão ocidental) disfarçada para outros.

Sobre esse ponto específico Vasconcellos (2006) nos lembra que:

> O Japão é um país com um dos índices mais baixos de criminalidade no mundo, se a influência dos mangá fosse tão negativa, a situação seria inversa. Mangá e animê são coisas sérias no Japão e por isso, são também tratadas com seriedade. (VASCONCELLOS, 2006:46)

d) Os mangás *Seinenshi* são feitos para homens adultos em torno dos 40 anos. Aqui, se enquadram também as histórias eróticas e pornográficas, já para mulheres adultas, não existe uma revista especializada, pois poucas experiências tiveram sucesso.

Os *animês* também possuem denominações específicas: a) *Shojo* são direcionados para o gênero feminino, com idades entre 12 e 16 anos; b) *Shonen* são voltados para o gênero masculino adolescente, na mesma faixa etária. Segundo Nagado (2007), os animês direcionados a crianças seguem denominações de série, do tipo primário 1, primário 2 e, assim por diante, de acordo com as diferentes faixas de idade.

Existem ainda pelo menos quatro outras categorias extras: os *Hentai* (pervertido), para homens adultos; os *Gekigá*, desenhos dramáticos, também para adultos que podem conter histórias *Yuri,* as quais abordam relação homossexual feminina; ou as *yaoi,* que tratam da relação homossexual masculina, porém nenhuma delas possui essencialmente cenas de sexo explícito. A censura no Japão impede o aparecimento de qualquer tipo de cenas que apresentem órgãos sexuais explícitos ou pêlos pubianos em seus produtos midiáticos. Alguns países orientais vizinhos, como a China e Coréias, não possuem as mesmas leis. Desta forma, segundo Rosa (2005) através do mercado ilegal, os *Hentai* pornográficos chegam àquele país e, consequentemente, ao resto do Mundo.

Em todos os estilos de desenhos para *mangás* e *animês* japoneses, a expressão facial muitas vezes exagerada dos personagens, auxilia a transmitir o sentido de seus sentimentos. Estas expressões podem ser caretas ou conter sinais como "++" para desmaiado, "gotas de suor" indicadas para ansiedade até terror completo, "espiral" para indicar confusão ou inconsciência, língua de fora ou dois pontos no lugar dos olhos e outros detalhes. Esse diferencial cultural é marcante

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

nos mangás e animês japoneses e pode apontar o porquê de alguns ocidentais não apreciarem esse gênero.

2.3
O perfil das personagens

O individualismo não é bem visto nas sociedades orientais e é considerado pelos japoneses como uma forma de egoísmo. Em contrapartida, o conceito que prevalece no Japão é o de *kata*, o que diz respeito a um modelo seguido pela maioria, um tipo de molde padrão. Os heróis invencíveis do ocidente, como super-homens, não têm lugar nos mangás e animes, pois são pessoas comuns e seus poderes são limitados. Eles podem se machucar, não são perfeitos e podem morrer (ressuscitar).

Neste contexto é importante ressaltar que os desenhos japoneses são plenos de mitos ocidentais e ideologias nipônicas, sendo um exemplo prático de hibridação cultural, citado por Canclini (2006a).

Segundo Salgado (2005) a marca significativa desses heróis é a busca pela perfeição, nos treinos exaustivos que costumam realizar. A superação de limitações e obstáculos parece ser um valor para o povo japonês.

Observa-se também nessas séries que os conceitos de *bem* e *mal* são constantemente trabalhados, sendo que nem um, nem outro são exclusivos: um inimigo pode não ser necessariamente *mal* e, até optar pelo caminho do bem, em seu processo de evolução. Além disso, os heróis sabem que não são infalíveis e, por esta razão, suas atitudes são objeto de constante autocrítica, na busca da perfeição, pois para estes, nunca se é suficientemente bom quando a meta é ser perfeito.

2.4
A imagem do sexo nos mangás e nos animês

As alusões ao sexo são frequentes nos mangás e nos animês japoneses, porém não são classificadas como eróticas ou pornográficas. Existe um mercado específico também para esta categoria e ambas com produções destinadas ao público adulto. As revistas para homens adultos, quando detalham um beijo, tendem a alongar ao máximo a duração da cena, imitando recursos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

cinematográficos como a câmara lenta, recursos estes, também identificados de forma recorrente nos animês estudados para esta pesquisa.

De acordo com Luyten (2000) o simbolismo sexual está presente nestes produtos porque faz parte da cultura japonesa, onde o sexo não é visto como pecaminoso. Ao contrário, faz parte dos ritos religiosos e tem um sentido mágico.

O homossexualismo também é evidenciado em mangás e animês, já que no Japão, de um modo geral, o tema é discutido com naturalidade, inclusive nas conversas com as crianças. No Brasil, certos trejeitos das personagens e pistas dadas pela narrativa para a descrição de uma personagem homossexual, são tratados com ambiguidade pelos exibidores e dubladores, embora não passem sem a percepção dos jovens observadores mais astutos.

Vale salientar que, apesar de sua internacionalização, os desenhos japoneses são idealizados a princípio, para a moral japonesa e não para os padrões ocidentais[4]. Apesar da modernidade e da influência ocidental sobre a oriental, o sexo é apresentado como uma questão de formalidade e o casamento, ainda em nosso século, muitas vezes é arranjado, *omiai*, pois tem como principal função a reprodução da espécie.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

2.5
O Animê no Brasil

> "Cada sociedade oferece, à sua maneira, mecanismos de fuga para o povo: drogas, futebol e religião. No Japão, é o mangá [e o animê]."
>
> Sonia Bibe Luyten

Ao contrário do que aconteceu em seu país de origem, no Brasil, o animê surgiu muito antes do mangá, seu predecessor por direito no Japão. Nas décadas de 1960 e 1970, as televisões brasileiras adquiriram e exibiram várias séries de animês em preto-e-branco e coloridos[5], como Oitavo Homem (Eito Man, 1963); Ás do Espaço (Uchû Ace, 1964); Kimba, o Leão Branco (Jungle Taitei, 1963); A Princesa e o Cavaleiro (Ribon no Kishi - O Cavaleiro da Fita, 1967); Astro Boy

---

[4] Por esse motivo os EUA procuram comprar os direitos autorais dos mangás, animês e tokusatsus e, em seguida, inserem preceitos ocidetalizados nas histórias descaracterizando sua originalidade oriental.

[5] "Muitas dessas produções [de animês] chegaram ao Brasil graças à presença de descendentes de japoneses trabalhando nas emissoras brasileiras e que conheciam o potencial das produções infantis nipônicas" (VASCONCELLOS, 2006:39)

(Tsuwan Atom, 1963), relançado recentemente, junto com Oitavo Homem (1992)[6].

Figura 2 - Oitavo Homem[7], Ás do Espaço[8], Kimba o Leão Branco[9], A Princesa e o Cavaleiro[10], Astro Boy[11] e Speed Racer[12]

Não por mera coincidência, a maioria deles criados pelo mesmo artista, Osamu Tesuka. Em 1967, a empresa Tatsunoko lançou o primeiro animê esportivo - Speed Racer (Maha Go Go Go) - o qual fez muito sucesso no Brasil e que segundo (SAKURAI, 2007: 344), era uma "alusão à competitividade japonesa no setor automobilístico".

Apesar do enorme sucesso destas séries de animação entre os japoneses, no Brasil elas passaram despercebidas pela maioria dos telespectadores, que as viam apenas como, mais produções de desenhos animados para crianças. Segundo Napier (2005), não se pode comparar desenho animado japonês com desenhos da Disney, por um ser voltado a todo tipo de público e o outro, mais especificamente,

[6] No relançamento do 8º Homem, os mangakás japoneses tomaram o cuidado de retirar a presença do cigarro, principal motivo da força que gerava o protagonista da história. O *ciborg* quando fraco retirava um cigarro da fivela de seu cinto, acendia-o e, ao ingerir certa quantidade de nicotina retomava sua força. O cigarro naquele período (década de 60) era razão de glamour e o principal patrocinador do animê era produtor de cigarros.

[7] http://www.mofolandia.com.br/mofolandia_nova/oitavohomem.htm em 2007

[8] http://www.mofolandia.com.br/ em 2007

[9] Idem.

[10] Ibidem.

[11] http://rodmckie.blogspot.com/2008/09/astro-boy-mighty-atom.html em 2007

[12] http://www.mofolandia.com.br/ em 2007

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

a crianças e famílias, mas ainda com um tom mais infantojuvenil. Os animês, por sua vez, tratam de todos os gêneros e são para todas as idades (NAPIER , 2005:6).

Na década de 1980, começaram a ser exibidos Zillion, Patrulha Estelar (Uchuu Senkan Yamato[13] 2, 1978), Menino Biônico (Jettar Mars, 1977), Robotech (Macross) e Pirata do Espaço (Groizer X, 1976). No segundo semestre de 1994, estréia no Brasil a série "Cavaleiros do Zodíaco" (SAINT SEIYA, 1986), exibida pela Rede Manchete. Diferente das demais, esta série de animação articulava às já tradicionais marcas da cultura japonesa, presentes nos animês e também elementos clássicos da cultura ocidental, extraídos das mitologias grega e romana. Esta pode ter sido uma das razões pelas quais "Cavaleiros do Zodíaco" teria dado início, segundo Nagado (2007) à:

> ...explosão do animê no Brasil, de maneira devastadora e definitiva. Como uma onda de fanatismo sem precedentes, qualquer coisa ligada a Cavaleiros vendia como água, incluindo os brinquedos e principalmente revistas, sendo a precursora da imprensa especializada a revista Herói (NAGADO, 2007:73).

Figura 3 - A série de animê Saint Seya conhecida no Brasil por Cavaleiros do Zodíaco, principal responsável pela febre do otakismo em nosso país.[14]

Em seguida, vieram Shurato (Tenku Senki Shuratu, 1989), Dragon Ball (1986), Street Figther II – V (1995), Sailor Moon (Bishojo Senshi Sailor Moon, 1992) e muitos outros. Em 1999, foi a vez de Pokémon (Pocket Monsters, 1997).

[13] O nome pertence a um lendário príncipe de contos japoneses denominado Yamato Takeru filho do Rei Keiko considerado o maior herói da antiguidade nipônica. A lenda em questão foi baseada na corte nipônica Yamato-jidai que predominou durante o período 300 d.C. a 710 d.C. conhecido como período Asuka, que permitiu a introdução alienígena das culturas Budista e Confucionista no Japão, dos ideogramas chineses e das técnicas de artesanato. (DAVIS, 2004)

[14] Fonte: http://www.cosmonmania.pop.com.br, em 2007.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Em 2000, Dragon Ball Z (1989) voltou a ser exibido, acompanhado de Samurai X (Rurouni Kenshin, 1996), Tenchi Muyo e Digimon (Digimon Adventure, 1999).

Com o advento da TV por assinatura, surgiram muitos mais, a ponto de atualmente existirem horários especiais de exibição, bem como um canal por assinatura exclusivamente destinado à exibição destas animações (denominado originalmente Locomotion, agora Animax). São comercializados também no país os OVA (*Original Vídeo Animation*), animê para venda doméstica sem difusão na televisão ou cinema, que trazem aventuras especiais da maioria dos animês exibidos na televisão. Na verdade, a explosão dos animês pode ser tomada como um fenômeno mundial e, para Sato (2007) e Nagado (2007), estas animações são hoje o principal meio de divulgação da cultura pop japonesa no mundo.

Mas por que um grupo de jovens brasileiros aprecia tanto os mangás e animês japoneses? Possivelmente a resposta a esta pergunta esteja na simples comparação com as Histórias em Quadrinhos e os desenhos animados ocidentais que são mais focados na fantasia, em detrimento da verossimilhança com a vida real. De um modo geral, os jovens apreciam esta aproximação com o real.

Outro fator que pode contribuir para explicar esse interesse pelos mangá e animês, pois esse último costuma seguir a tendência do primeiro, também pode estar localizado na psicologia das personagens e na técnica dos mangakás japoneses (artista de mangá).

A psicologia dos personagens japoneses é mais elaborada do que os "heróis de papel" ocidentais. Como lembram (MOLINÉ, 2006; SMIRKOFF, 1996; VASCONCELLOS, 2006 e GRAVETT, 2006), as personagens nipônicas possuem defeitos e sentimentos: riem, choram, crescem, amadurecem e alguns morrem. As personagens aprendem à partir de seus erros em paralelo ao desenvolvimento do mangá ou da produção do animê. "São numerosos mangás que trazem uma 'viagem de iniciação', em que o protagonista – que, na maioria das vezes é jovem – se transforma de menino em adulto e descobre o próprio sentido da existência e sua missão na vida." (MOLINÉ, 2006:30) As personagens vão amadurecendo, física e psicologicamente passando por um processo gradativo tendo sentimentos e valores desenvolvidos como amizades e responsabilidades.

Outro aspecto, revelador de diferença, está localizado no tempo de duração das cenas de um mangá ou animê, pois enquanto um quadrinho ou desenho ocidental mostra uma cena de ação descrita em dois ou três quadrinhos, uma cena

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

rápida, em um mangá, poderá perdurar por várias páginas e ser apresentada, no caso do animê, em câmera lenta. “os autores de mangá [e de animê] sabem saborear uma ação e desenvolver ao máximo suas possibilidades iconográficas. Essa realidade pode nos fazer vir à mente a conhecida doutrina filosófica oriental zen, que é baseada na contemplação e na meditação.” (MOLINÉ, 2006:31)

Outra observação significativa com relação aos animês indicados pelos próprios jovens otakus pesquisados, demonstra que as mensagens contidas nos roteiros estão imbuídas de valores, que são muito apreciadas por eles:

> Karine 16 anos (DF): *Nossa, eu aprendi muita coisa. Eu acho que expandiu minha cabeça pra cultura e é aquela velha coisa, (...) a maioria deles né?, dos animês, todos eles, tem alguma lição de moral pra passar. Não vai ter nenhum que vai ser totalmente supérfluo, todos vão ter alguma coisa pra te passar. Sempre tem uma mensagem principal.*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

2.6
Em nosso país os Mangás vieram depois

No Brasil, o mangá surgiu a passos mais lentos. Como o país tem inúmeras colônias japonesas, não é de se estranhar que muita gente — pelo menos no sul e sudeste do país — conheça o mangá. Mais parece uma lista telefônica, pois costuma possuir de 300 a 1000 páginas, contendo em seu interior vários episódios de histórias em quadrinhos, em meio a uma diversidade de *merchandising*. Este formato foge aos padrões culturais dos chamados “gibis” (comics ou HQs), que acompanham o formato originariamente adotado nos Estados Unidos.

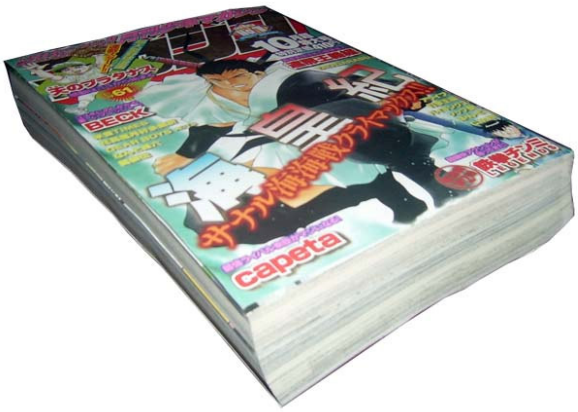

Figura 4 - Mangá japonês pouco conhecido no Brasil[15]

[15] As figuras não identificadas que constam nessa tese são de autoria de Carlos Alberto Machado.

O Brasil chegou a criar seu próprio estilo formatinho que perdurou por vários anos, mas atualmente persiste apenas nas revistas de Maurício de Souza[16].

O primeiro mangá editado no Brasil foi Lobo Solitário (Kozure Okami), pela editora Cedibra, em 1988. Ele possuía introdução e capa do artista americano Frank Miller, fã de mangá, que também o inseriu em seu país. Em seguida veio Akira, que também virou animê, dirigido por Ketsushiro Otomo e publicado pela Editora Globo. Mas, foi em 2001, que a editora Conrad publicou as duas primeiras séries de mangás em nosso país, seguindo o formato original, que exige que a leitura seja feita da direita para a esquerda - bem como o folhamento neste sentido, como fazem os japoneses. Eram Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco que já vinham fazendo sucesso na televisão brasileira. Em seguida, surgiram pela editora JBC Samurai X, Sakura Card Captors, Rayearth e Vídeo Girl Ai. Ainda destacam-se: One Piece, Vagabound, Inuyasha, Love Hina, Dark Angel e muitos outros. Seguindo os padrões editoriais brasileiros para revistas em quadrinhos de tamanho menor, tipo formatinho, possivelmente para diminuir os custos dos mangá nacionais, que possuem no máximo 100 páginas e muitos deles podem ser lidos da esquerda para a direita.

Figura 5 - Foto de mangá Evangelium (história japonesa)
Mangá brasileiro em formato menor[17]

[16] Maurício de Souza já confessou publicamente seu interesse pela cultura nipônica e nota-se que seus personagens também apresentam os olhos grandes como na animação japonesa. Atualmente está lançando no Brasil a Turma da MÔNICA para jovens e no estilo mangá.

[17] Fonte: http://www.ibiubi.com.br/produtos/loc/coleções+histórias-em-quadrinhos-e-mangás/subcategoria+mangá/ 2006 em 2007.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

Como nos lembra Nagado (2007), desde a década de 1960, artistas como Cláudio Seto, Julio Shimamoto, Fábio Yabu, Denise Akemi, Arthur Garcia, Daniel HDR, entre outros, já desenhavam quadrinhos no Brasil, inspirados no estilo do mangá japonês. Destaque para a revista Holy Avenger, de Marcelo Cassaro e Erica Awano, que perdurou por um bom tempo no mercado editorial brasileiro. Segundo Sato (2005), o Brasil perdeu sua chance de produzir mangás nas décadas de 1970 ou 1980, quando a editora Edrel lançou diversas revistas de mangás nacionais, que obtiveram relativo sucesso, mas por se tratar de uma editora pequena, a falta de estrutura levou à suspensão do projeto.

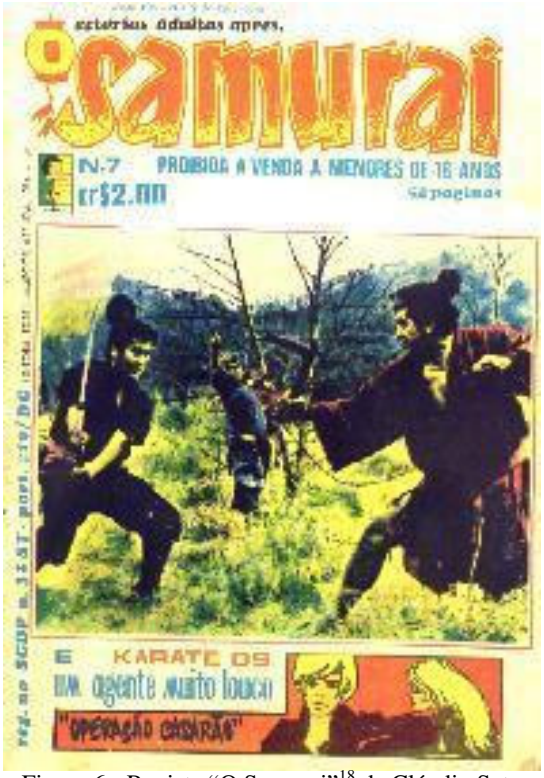

Figura 6 - Revista "O Samurai"[18] de Cláudio Seto

2.7
Revistas informativas sobre mangás e animês

No Brasil, por período razoável, antes do advento da internet em larga escala e por conta do sucesso do animê Cavaleiros do Zodíaco, existia uma grande variedade de revistas informativas sobre a cultura pop nipônica, em tamanho

[18] Fonte: http://ivancarlo.blogspot.com/2008_11_01_archive.html em 2008.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA

formatinho. Entre elas, destacaram-se a revista Herói, das editoras Acme e Nova Sampa Diretriz (lançada em 1994, com intervalos nas tiragens até 2006), a qual obteve 50 edições e a Animax, da editora Magnum, com responsabilidade editorial de Silvio Peixoto (de março de 1996 até outubro de 1999), com aproximadamente 130 edições. Ainda existiam a Japan Fury, Anime-Do, Heróis do Futuro, Anime X, Mangá X, Herói Mangá, entre outras.

Este segmento editorial foi um dos precursores, o que colaborou com a vinda do mangá ao Brasil, somando às razões a serem explicitadas no terceiro capítulo, e consequentemente, do surgimento dos otakus no Brasil. Segundo Silvio Peixoto (2009)[19], a "grande queda" pela procura destas revistas aumentou em 2003 e dois fatores foram determinantes para que isso ocorresse: o primeiro a partir de 2002, com o advento da banda larga instalada no Brasil, e por consequência cada vez mais jovens tendo acesso a ela. Os fãs otakus, de anime e mangá procuravam de forma independente por informações e abandonaram o hábito de adquirir revistas informativas como a Anime EX (também publicada por Peixoto, entre 1999 e 2003, pela editora Trama, a qual posteriormente mudou seu nome para Talismã). Agora os jovens interessados sobre o assunto "baixam" virtualmente o material informativo e ilustrativo.

O segundo fator que provocou a diminuição deste segmento editorial ocorreu a partir de 2002, quando duas editoras começaram a publicar mangás no Brasil. Os fãs começaram a colecioná-los e por consequência, deixaram as revistas informativas. De qualquer forma, poucos otakus possuíam poder aquisitivo para comprar ambas.

Apesar disso, atualmente destacam-se duas revistas - agora de tamanho maior — a Neo Tókio (editora Escala), desde 2006 e o retorno da Herói (agora pela editora Futuro), relançada em fevereiro de 2009. A primeira ainda mantém um editorial mais voltado ao público otaku e a nova revista Herói, aparentemente, quer aproveitar o mercado de fãs de outros segmentos juvenis, como já atuava anteriormente.

[19] PEIXOTO, Silvio. Base da dados. Disponível em cipexbr@yahoo.com. Acesso em 26 de fevereiro de 2009.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0510355/CA