

Mangá :Ascensão da cultura visual moderna japonesa no Brasil

Janete Lopes dos Santos

1 - INTRODUÇÃO

A atual pesquisa em história vem se mostrando “simpática” com pioneiras e inovadoras fontes historiográficas. Novos campos de pesquisa se formam, onde antes o preconceito predominava, e a história ficava amarrada a fontes limitadas. Os quadrinhos são um exemplo destas novas fontes. Eles sempre mantiveram um diálogo criativo e produtivo com a História. Segundo Silva (2007), aproximação se dá de várias formas: há a releitura heróica de um passado mítico, como no caso do Príncipe Valente; há projeção de discussões contemporâneas em uma realidade histórica idealizada, como em Asterix; há também a narrativa autobiográfica, como em Persépolis.

Dentro destas novas fontes, nosso objeto de pesquisa são os quadrinhos japoneses, conhecidos como mangás. Os mangás significam, ao pé da letra, desenhos irresponsáveis, mas hoje o termo é designado para animações japonesas, não sendo só desenhos em si mas também uma estética narrativa.

A história do mangá, segundo Moliné (2004), teve como marco inicial o século XI, com os *choujugiga*, criadas pelo sacerdote xintoísta¹ Toba (1053-1140), que eram caricaturas gráficas de animais desenhadas em rolos que contavam histórias. Nos séculos subsequentes, os japoneses começaram a adotar os desenhos em pergaminhos e gravuras, “não sendo raras as ocasiões em que estas apresentavam temas escatológicos ou eróticos” (Moliné, 2004, p.18). Os desenhos de “linhas simples (de influência chinesa) e estilizadas, e com personagens de olhos grandes, surgiram porque a maioria da população era analfabeta no kanji² e essa era a melhor maneira de transparecer os sentimentos das personagens sem a utilização de ideogramas” (Faria, 2004, p.13).

¹ Xintoísmo, ao lado do Budismo, é uma das maiores religiões do Japão, sendo também a mais antiga. Nela acredita-se que todas as coisas têm um kami, um deus ou entidade. Até hoje no Japão, costuma-se ter nas casas um altar com nome dos antepassados que são cultuados diariamente, oferecendo alimentos simbólicos e o culto propriamente dito com rezas para purificar os espíritos que já se foram e os que ainda estão vivos. O Budismo, religião originada na Índia, chegou ao Japão através da China e da Coreia no século VI. Ganhou apoio da família imperial e, a partir do século IX atraiu aristocratas promovendo sua cultura. Informações retiradas do site

<http://www.sonoo.com.br/ReligioesnoJapao.html> acessado em 02/10/2006.

² Kanji é um dos três alfabetos da língua japonesa. O kanji tem origem na China, e sua linguagem pictográfica apresenta-se em forma de ideogramas (Rowley, 2006, p.11).

O período Edo (1600-1867) foi quando o Japão ficou isolado do resto do mundo, com uma política anti-estrangeiros adotada pelo shogun³ Tokugawa Hidetada. Foi exatamente neste período que os japoneses desenvolveram novos suportes gráficos e aprimoraram suas técnicas de gravação. Inicialmente, a maior parte das gravuras era de temáticas religiosas, como os zenga (“imagens zen”), indicadas para ajudar a meditação; e os otsu-e (que tinham esse nome por serem vendidas na cidade de Otsu), que eram pequenos amuletos budistas, portáteis. No mesmo período, porém pouco mais tarde, foram criados os nanban, biombos que retratavam de forma caricata a chegada dos europeus ao Japão. E os ukiyo-e (“imagens do mundo flutuante”), que eram “gravuras feitas a partir de pranchas de madeira, geralmente de temática cômica e algumas vezes erótica, tiveram uma boa recepção na época” (Moliné, 2004, p.18).

Foi ainda com os ukiyo-e, em 1814 que a palavra mangá foi utilizada pela primeira vez. O pintor Katsura Hokusai (1760-1849), foi o primeiro a desenvolver sucessões de desenhos, num total de 15, que foram encadernados e batizados como Hokusai Mangá. Não muito mais tarde, em 1853, o almirante norte-americano Matthew Calbraith Perry (1794-1858) chega ao Japão com o objetivo de laços de amizade entre os Estados Unidos e os japoneses, pondo fim ao isolamento nipônico do resto do mundo, abertura essa que é consolidada na era Meiji (1868-1912). Essa abertura teve grande influência no desenvolvimento do desenho humorístico japonês, principalmente pelo trabalho do inglês Charles Wirgamm e do francês Georges Bigot, ambos estabelecidos no Japão e casados com mulheres nipônicas, que fizeram publicações de revistas satíricas em 1862 e 1887 respectivamente. Com grande influência das strips – tiras – norte americanas, foi que os japoneses começaram a produzir quadrinhos. Segundo Moliné (2004), a primeira história japonesa com personagens fixos foi Tagosaku to Morukubei no Tokyo Kenbutsu (A Viagem a Tokyo de Tagosaku e Morukubei), criada em 1901 por Rakuten Kitazawa (Moliné, 2004).

Foi em 1910, graças ao cinema, que os japoneses conheceram os desenhos animados (Sato, 2005). Já em 1913, desenhistas japoneses se aventuraram na área, como Seitaro Kitayama, que neste mesmo ano, produziu um curta-metragem a partir de desenhos com papel e nanquim chamado Saru Kani Kassen (A Luta entre o Caranguejo e o Macaco), baseado em fábulas infantis japonesas. Em 1920, o mesmo autor

³ Shogun é o termo utilizado para o general do império japonês.

experimentou tons de cinza, o que era considerado um luxo por causa do uso de maior quantidade de nanquim nas animações. Outra experiência foi de Oten Shimokawa, que a fim de baratear a produção, fotografou desenhos em giz numa lousa (Sato, 2005).

Os anos 20 foram marcados por uma grande evolução técnica na animação japonesa, sendo em 1927 produzido *Osekisho* (O Inspetor de Estação) por Noburo Ofuji, o primeiro desenho animado sonoro japonês. Em 1937, o mesmo autor criou o primeiro desenho animado japonês em cores chamado *Katsura Hime* (Princesa Katsura). Ainda em 1927, Yasuji Murata produziu pela primeira vez no Japão uma animação nos mesmos métodos das animações americanas: desenhos sobre celulóide e full animation, fotografando 24 imagens por segundo; a obra foi *Tako no Hone* (Os Ossos do Polvo) (Sato, 2005). Na década de 30 o Japão entra em guerra contra a China, e nessa época toda a produção cinematográfica é voltada à exibição de filmes e animações de propaganda militar. A influência militarista estendeu-se até a Segunda Guerra, ficando os meios de comunicação, inclusive estúdios de cinema e animação, sob controle dos militares. Porém, apesar da censura e falta de liberdade de expressão, foi no período militar que a animação japonesa mais evoluiu tecnicamente, graças ao incentivo financeiro do governo para a produção de seu material (Sato, 2005). Com o fim da Segunda Guerra, o Japão sofreu imediatamente um processo de desmilitarização, entre suas conseqüências está a censura em relação ao material nacionalista ou de propaganda bélica, exatamente o contrário da realidade anterior (Luyten, 2005). Assim, o estrangeirismo começou a tomar conta das terras nipônicas influenciando desde os costumes até o idioma: antes da influência norte-americana, os japoneses utilizavam a mesma palavra, *douga* – imagens em movimento –, para filmes e desenhos animados, foi com baseado na palavra inglesa *animation* que surgiu a expressão *anime* para designar desenhos animados, na década de 50 (Sato, 2005). Mais tarde *animê* tornou-se uma palavra para designar os desenhos animados japoneses, sagrando-se um estilo próprio. Foi nos anos 50, com a influência ocidental do pós-guerra, que um desenhista chamado Osamu Tezuka revolucionou o mangá e o animê, dando ainda mais ênfase aos olhos grandes e brilhantes, e juntando aos quadrinhos técnicas de enquadramento cinematográfico e animação (que acabaram caracterizando o animê), influenciado por Walt Disney e Max Fleisher. A partir daí, a maioria dos mangás e animes começaram a ser desenhados com personagens de olhos grandes que se tornaram características das

animações orientais, e um dos motivos para isso, segundo Moliné (2004), seria pela maior facilidade de os autores transmitirem emoções sinceras e psicologicamente profundas. Tezuka foi um marco na história do mangá e do animê, chegando a receber o título de “deus do Mangá”. Em seu trabalho estabeleceu um recorde de 150 mil páginas de mangás, divididas entre 600 títulos e 60 trabalhos de animação (Faria, 2007). Mesmo no seu leito de morte, com câncer no estômago, não deixou de trabalhar. Tezuka acreditava que o mangá e o animê eram parte integrante da cultura japonesa, e assim conseguiu torna-los. Segundo Gravett (2006):

Ele foi o principal agente da transformação do mangá, graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, à nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo, sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça(Gravett, 2006, p.28).

A No seu trabalho vários títulos se destacam: Tetsuwan Atom (Astro boy), 1951; Jungle Taitei (Kimba, o leão branco), 1950; Ribbon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro), 1953; entre outros. Osamu Tezuka deixou um legado para o Japão, que levou a construção de toda a indústria de mangá e animê a se formar como se conhece hoje. Em 1947, Tezuka lançou sua primeira obra em mangá, chamada Shin Takarajima (A Nova Ilha do Tesouro), consagrando-se um grande sucesso editorial da época. Observando a obra, nota-se que na verdade o mangá trata-se de um storyboard para uma obra de animação que, para a tristeza do autor, nunca foi realizada. Somente depois de ser consagrado como desenhista de mangá foi que Tezuka teve sua chance na animação, sendo contratado pela Toei Douga para co-dirigir e fazer o roteiro de Saiyuki (Alakazam, O Grande), um longa-metragem baseado em um conto chinês. Experiência que o levou a fundar seu próprio estúdio em 1961, chamado Mushi Production. Em 1962, foi exibido Manga Calendar, a primeira série de animê na TV japonesa, produzida pela Otogi Production. Porém, foram poucos os capítulos produzidos, e sua exibição foi irregular, o que deixou caminho aberto para Tezuka entrar em ação. Um ano mais tarde, foi ao ar Tesuwan Atom, baseada na série de mangá criada pelo próprio Osamu Tezuka. Diferentemente de Manga Calendar, a série da Mushi Production teve episódios regulares semanais durante três anos, conseguindo patrocínio e altos índices de audiência. Devido sua regularidade, Tesuwan Atom é

muitas vezes considerada a primeira série de animê (Sato, 2005). O sucesso da série abriu portas para várias outras lançadas ainda no mesmo ano, dando início ao sólido mercado dos animês para televisão. Com a expansão do animê até os dias de hoje, muitos grandes estúdios surgiram bem como grandes diretores. Como maior exemplo é possível citar o Studio Ghibli, fundado por Hayao Miyazaki, ex-estagiário da Toei. Miyazaki, produziu vários longas, séries de TV e OVAs (Original Vídeo Animation – animês produzidos para a distribuição em vídeo, não para o cinema, nem para a televisão) de sucesso, entre eles Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro (Lupin III: o Castelo de Cagliostro) de 1979, Kaze no Tani no Naushika (Nausicaã do Vale dos Ventos) de 1984, Tonari no Totoro (Meu Amigo Totoro) ⁴ de 1988, Mononoke Hime (Princesa Mononoke) de 1997, entre vários outros. No ocidente Miyazaki ficou conhecido por duas de suas belíssimas obras de animação – Sen to Chihiro No Kamikakushi (A Viagem de Chihiro) de 2001 e Hauru No Ugoku Shiro (O Castelo Animado) de 2004 - ambas concorrerem ao Oscar de melhor animação da Academia norte-americana, sendo que a primeira conquistou o prêmio. Além disso Miyazaki foi apelidado pela própria Academia de “Walt Disney oriental” (Schilling, 1998).

A exportação se deu com o sucesso dos mangás e animês no Ocidente, e se popularizou pelo fato ,como acentua Luyten (2000), pelo fato função

direta da *niponidade* oentão, 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 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 (Luyten, 2000, pg. 172).

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

⁴ Toei Douga é um dos mais antigos estúdios de animação japonesa em funcionamento, conhecido hoje como Toei Animation. Foi nesse estúdio que Taiji Yabushita produziu Hakuajaden (A Lenda da Serpente Branca), que foi o primeiro longa-metragem de animação em cores do pós-guerra, e muitas vezes confundido como o primeiro animê existente.

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 (Luyten, 2000).

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 (Luyten, 1978).

No mundo ocidental, o Brasil foi um pioneiro na leitura 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 (Luyten, 1978).

Este pioneirismo se deu pelo fato do país ser um dos países que mais receberam imigrantes japoneses no mundo. Um processo que teve início no século XIX, e que se intensificou no século XX. Com o fim da Primeira Guerra Mundial, o fluxo de imigrantes japoneses para o Brasil cresceu enormemente. Entre 1917 e 1940, vieram 164 mil japoneses para o Brasil. A maior parte dos imigrantes chegou no decênio 1920-1930. O crescimento da imigração para o Brasil foi estimulado quando os Estados Unidos baniram a entrada de imigrantes japoneses através da United States Immigration Act de 1924. Outros países, como Austrália e Canadá, também colocaram restrições a entrada de imigrantes japoneses. O Brasil tornou-se então um dos poucos países no mundo a aceitar imigrantes do Japão. Na década de 1930, o Brasil já abrigava a maior

população de japoneses fora do Japão. Muitos imigrantes japoneses continuaram a chegar neste período, muitos deles atraídos pelos parentes que já tinham anteriormente emigrado.

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.

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*⁵, 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, 1970, p.137)

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

⁵ Fernando Ikoma. *A técnica universal das histórias em quadrinhos*. P.135-157

sofrendo aos poucos a influência do estilo tradicional, daí unindo as duas escolas nasceu o estilo Seto, que podemos chamar também de estilo miscigenado.” (IKOMA,1970, p.40).

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 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” (IKOMA,1970, p.40). 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.”⁶

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

⁶ 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.

época Akune), Sumire Mizawa, Luri Maeda, Roberto Kussumoto, entre outros (Luyten, 1978).

Neste contexto de crescimento e popularização do mangá e da cultura japonesa, surge grupos de pessoas que se dedicam a esta nova sub-cultura. Existe uma “nação” paralela a sua, onde pessoas vivenciam uma outra cultura, se vestem com outras roupas e até falam diferente, só que dentro do seu país. A globalização da cultura pop japonesa criou no Brasil os “otakus”. O termo é utilizado para pessoas que gostam de anime, mangá, tokusatsu, cosplay e mais algumas outras coisas da cultura japonesa. (DUARTE,20

Para se ter uma dimensão do tamanho dessa “nação” no Brasil é só saber o que a indústria e a mídia produzem, especialmente, para esse público. Apenas para os “otakus”⁷ brasileiros existem cerca de cinco revistas especializadas, mais ou menos 80 títulos de mangás lançados, bandas que só tocam trilha sonora de desenhos nipônicos [em português ou em japonês], acessórios cds, dvds, livros, roupas e fantasias, grandes eventos que reúnem até 20 mil pessoas e um canal de televisão somente com conteúdo pop do Japão. Mas é na internet que a “população” otaku mostra sua representividade e sua paixão pelo mundo pop japonês. Por causa da falta de títulos no mercado brasileiro, alguns grupos legendam e traduzem animes e mangás e os disponibilizam para serem baixados na internet, de graça, ou vendem em lojas virtuais: são os funsubbers - legendado por fãs. O trabalho dos “funsubbers” é bastante árduo: pesquisa, tradução, legenda, edição de áudio e vídeo, distribuição on-line, edição para distribuição em dvds [que contém extras, menu interativo – como um dvd vendido em lojas] (DUARTE,2006).

A difusão da cultura japonesa não é algo novo e acontece mais por vontade dos ocidentais do que dos orientais. Segundo a coordenadora do Núcleo de Estudos do Japão (Nej), Midore Iomata, o interesse pela cultura japonesa é relacionado ao modismo e hoje estão na pauta a vida saudável e o auto-conhecimento: “a cultura oriental é voltada para o interior, para o eu, assim, as atividades japonesas, que exigem paciência e concentração, se tornaram bastante procuradas e divulgadas”, conclui Iomata. No

⁷ Otaku: O termo, em japonês, significa algo como “viver num casulo” e foi cunhado em 1983 pelo escritor Akio Nakamori para definir pessoas que se isolam do mundo real, vivendo apenas em função de quadrinhos, video games, seriados, culto a cantores. No Brasil, os fãs de mangá e animê se auto-intitulam otakus (DUARTE,2004).

entanto, não há ligação direta entre os “otakus” e esse modismo. O amante de anime e mangá não tem como principal meta o restaurante japonês da moda, nem o judô, budismo, ou saber sobre origami, bonsai ou qualquer outra atividade introspectiva trazida pelos japoneses – apesar de, às vezes, também gostar desses assuntos.

O fenômeno otaku está intimamente ligado ao crescimento do mangá no Brasil.

Milhares de edições vendidas, novos títulos a cada mês, eventos cheios por todo o Brasil, até um canal pago com programação exclusiva. É difícil não notar a presença da cultura pop japonesa crescendo no Brasil, em especial pelo sucesso sem limites dos animes e mangás entre os jovens. No entanto, os fãs dessa popular forma de arte oriental, chamados de "otakus", ainda são vistos de forma bastante preconceituosa por pessoas que enxergam histórias em quadrinhos e desenhos animados como "coisas para crianças". Essa imagem está começando a mudar e em parte, graças ao trabalho de estudiosos como a pesquisadora e professora doutora da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (USP) Sônia Bibe Luyten, que abriu o Mês da Cultura Japonesa em Curitiba no último dia 29 com a palestra "Mangá e Anime: Os Astros da Cultura Pop Japonesa", no Auditório do Memorial de Curitiba (SOMERA e HATORI, 2007).

A questão levantada é quanto está sub-cultura do mangá está se tornando importante para a sociedade brasileira? Tomando como objeto de estudo o mangá, ele pode indicar a que ponto chegou a influência da cultura visual moderna japonesa no Brasil. A pesquisa em questão diz respeito à investigação do surgimento de uma nova cultura entre os jovens, resultante de uma cultura midiática, conhecida por todas as camadas sociais. Fazendo um análise, podemos demonstrar quanto tal fenômeno está afetando o cotidiano da sociedade brasileira.

2 - JUSTIFICATIVA

Este projeto visa esclarecer, em uma visão histórica, a influência da cultura visual moderna japonesa no Brasil. Ampliando os conhecimentos acadêmicos a respeito desta. As possibilidades de pesquisa dentro dos quadrinhos são infinitas, e vários autores e autoras como Valéria Fernandes Da Silva e Alexandre Luiz dos Santos

Mendes têm oferecido obras que combinam de forma didática e inventiva o saber historiográfico com a ficção.

No Brasil, embora tendo enfrentado dificuldades para sua aceitação no meio acadêmico, a pesquisa sobre histórias em quadrinhos é realizada em diversas universidades do país com uma relativa frequência. Grande parte dos trabalhos acadêmicos formais apresentados sobre o tema como dissertações e teses tem se relacionado com as ciências da comunicação, mas também é possível encontrar trabalhos investigativos sobre histórias em quadrinhos nas áreas de Letras, Psicologia, História, Pedagogia e Medicina. Isto ocorre não apenas pelos quadrinhos se constituírem em um dos mais pujantes produtos culturais da comunicação de massa e terem grande popularidade entre a população, mas também por terem despertado o interesse dos pesquisadores das mais diversas áreas.

Ainda no que se refere às pesquisas universitárias, é importante destacar a Universidade de São Paulo no panorama das instituições de pesquisa do país por apresentar uma constância maior no estudo das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, registram-se nessa instituição teses pioneiras relacionadas com os quadrinhos, posteriormente publicadas em forma de livro: a de Zilda Augusta Anselmo no Instituto de Psicologia da USP (ANSELMO, 1975) e a de Antonio Luis Cagnin na Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras da USP (CAGNIN, 1975). A Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) tem o mérito de ter dedicado um esforço sistemático e duradouro às histórias em quadrinhos, tornando-se um ponto de referência nacional para a pesquisa na área. Para isto colaboraram a introdução de uma disciplina centrada nos aspectos editoriais das histórias em quadrinhos, no Curso de Editoração dessa escola, ministrada durante vários anos pela Profa. Sonia Bibe Luyten, e a posterior criação, em 1990, do Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos, em torno do qual se reuniram os três professores que então se dedicavam ao ensino e pesquisa de histórias em quadrinhos na ECA (Álvaro de Moya, Antonio Luiz Cagnin e Waldomiro Vergueiro), constituindo um fórum permanente de pesquisa e discussão sobre histórias em quadrinhos, gerando diversos estudos e pesquisas.

Este estudo tem como objetivo um olhar sobre a evolução da expansão dos mangás no Brasil em relação ao mundo visando dois elementos: o pioneirismo quanto à leitura e produção e pesquisa sobre mangás em relação ao mundo. A outra, mais

recente, a amplitude do fenômeno, que se espalha pelo país, e se mostra cada dia mais marcante no cotidiano e na sociedade em geral. Tal objeto de estudo se mostra importante, pois o mercado de mangá é segmentado, com revistas para crianças, adolescentes, jovens, adultos com mais de trinta anos (com direito a revistas femininas e masculinas). 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. As revistas são baratas, feitas em papel jornal, impressas em tinta preta, e tem em média 300 páginas. Tal fato, amplia muito o mercado consumidor brasileiro, logo também o número de leitores, pois não é limitado a um público específico, e sim atendendo a todos. O mangá oferece grandes possibilidades de comunicação em massa no país (Luyten, 1978). Nos mangás, os personagens envelhecem, passam por dilemas e as histórias têm um final, ao contrário dos super-heróis do resto do mundo, em que um episódio não necessariamente é continuidade do outro e os personagens têm sempre a mesma idade e tipo físico, ainda que sobrevivam por décadas. Isto faz com que muitos leitores se identifiquem com os personagens, ao contrário do HQ (quadrinhos) norte-americano cujo personagem se apresenta sempre imutável, perfeito, sem defeitos físicos, de caráter ou psicológicos (LUYTEN, 1987).

No Japão, as vendas de mangás chegam a 2,5 milhões de exemplares numa única semana. No Brasil, atingem 900 mil por mês, o que representa a metade de todos os quadrinhos produzidos, de acordo com estimativas de editoras (LUYTEN, 1987). Tal quantidade de mangá no mercado gerou aqui, um fato comum no Japão: cosplays. Para quem é fã do gênero, se transportar para dentro de um mangá não é difícil. Bastam linha, agulha, tecido, uma boa costureira e um pouco de coragem para sair às ruas como se fosse um personagem de quadrinhos. Eles fazem cosplays (uma junção das palavras “costume” e “play”, roupa de brincar, em inglês). Os fãs, ou otakos, se vestem a caráter para uma reunião do tipo: trajavam-se como seus personagens prediletos ou então usavam cabelos coloridos e um visual bem ao estilo Harajuku. Existem lojas

especializadas na produção de cosplays, chegando a comercializar cerca de 70 peças por mês, enviadas para todo o Brasil (LUYTEN, 2000).

No trabalho que aqui propomos, nos dispomos a analisar- a partir de uma perspectiva social, ideológica e cultural- a importância dos principais elementos de influência da cultura visual moderna japonesa, dentro do contexto brasileiro do início do século XXI. Um fenômeno que cresce rapidamente tem uma importância muito grande para os estudos acadêmicos, pois proporciona uma visão nova, de fontes pioneiras na pesquisa de história, tanto que através destas pode-se descrever diversos elementos ideológicos, políticos, culturais e sociais de um época ou de um povo. Os quadrinhos são, sem sombra de dúvida, uma fonte abundante de assuntos diversos, que podem proporcionar um conhecimento amplo da história.

O mangá é um objeto de pesquisa comum nos nosso cotidiano. Ele pode influenciar uma geração inteira, transformar os pensamentos de um determinado grupo de pessoas. Além, disso está levando certos indivíduos a formarem um grupo novo social de relacionamento nunca antes visto no país, os otakus. Esta pesquisa oferecerá a oportunidade de adentrar o novo mundo de fãs de mangá e animê. Uma sub-cultura que se apresenta de forma imponente diante do preconceito e das discriminações.

Para tanto será necessária viagens para eventos, congressos de otakus. Consultas com editoras e produtoras de mangá e animês. Entrevistas e filmagens serão necessárias para a montagem de material visual e fotográfico, além de um acervo de músicas relacionadas tanto em português quanto em inglês e japonês.

REFERÊNCIAS

ANSELMO, Z. A.. *Histórias em quadrinhos e adolescentes: uma pesquisa junto a ginásios da cidade de Santo André*. Petrópolis, Vozes. 1975

CAGNIN, A. L.. *Os quadrinhos*. São Paulo, Ática. 1975

DUARTE, Pedro. *Nação Otaku!. Subscrito*. V.12, n.2, p.5-6, 2006

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2001.

FARIA, Mônica. *Duração no Mangá – Resultados de um Encontro*. Pelotas: UFPel, 2004.

Monografia de conclusão de curso (Bacharelado em Design Gráfico), Instituto de Letras e Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2004.

GRAVETT, Paul. *Mangá – Como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.

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*. (2ª edição) São Paulo: Ed. Hedra, 2000.

LUYTEN, Sonia. *O fantástico e desconhecido mundo das H.Q.s japonesas*. Quadreca. São Paulo: Ed.ComArte. 1978.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005

LUYTEN, Sonia. *O Poder e Difusão dos Quadrinhos Japoneses com Reflexo da Sociedade Nipônica*. São Paulo: USP, 1987. Tese (Doutorado em Comunicação), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 1987.

LUYTEN, Sonia. *Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000

MOLINÉ, Alfons. *O Grande Livro dos Mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

NOGUEIRA, Arlinda Rocha. "A imigração japonesa para a lavoura cafeeira paulista (1908-1922)". São Paulo: Instituto de Estudos Brasileiros, [USP](#), 1973.

OKA, Arnaldo Massato. *Mangás traduzidos no Brasil*. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop*

SATO, Cristiane. *A Cultura Popular Japonesa: Animê*. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 27 – 42.

SCHILLING, Mark. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. New York: Weatherhill, 1998.

SOMERA, Denise; HATORI, Danilo. *Porque os mangás fazem tanto sucesso?*. Parana Shimbun. Outubro de 2007.

VERGUEIRO, W.. *Histórias em quadrinhos: seu papel na indústria de comunicação de massa*. São Paulo. Mestrado – Escola de Comunicações e Artes. 1985