

UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

VICTOR WANDERLEY CORRÊA

INOVAÇÕES NO MANGÁ BRASILEIRO MODERNO

São Caetano do Sul

2013

FICHA CATALOGRÁFICA

CORRÊA, Victor Wanderley

Inovações no mangá brasileiro moderno / Victor Wanderley
Corrêa. São Caetano do Sul: USCS/ Programa de Mestrado em
Comunicação, 2013.

vii,177f.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos

Dissertação (Mestrado) – Universidade Municipal de São
Caetano do Sul, Programa de Mestrado em Comunicação, 2013.

1. Mangá Brasileiro. 2. Arte Sequencial. 3. Cultura Pop. 4. Cultura
Midiática. 5. Narrativa Visual. 6. Inovação. I. Santos, Roberto Elísio
dos. II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de
Mestrado em Comunicação. III. Título.

VICTOR WANDERLEY CORRÊA

INOVAÇÕES DO MANGÁ NACIONAL MODERNO

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Linha de Pesquisa: Inovações na Linguagem e Cultura Midiática

Orientador: Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos

SÃO CAETANO DO SUL

2013

UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
Campus II - R. Santo Antônio, 50 – Centro - São Caetano do Sul (SP)

Reitor:

Prof. Dr. Marcos Sidnei Bassi

Pró-Reitor de Pós-graduação e Pesquisa:

Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Romeiro

Gestor do Programa de Mestrado em Comunicação:

Prof. Dr. Herom Vargas da Silva

Dissertação defendida e aprovada em 19/06/2013 pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos
Universidade Municipal de São Caetano do Sul.

Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso
Universidade Municipal de São Caetano do Sul.

Prof.^a Dr.^a Selma Martins Meireles
Universidade de São Paulo.

AGRADECIMENTOS

À Sueli Wanderley Corrêa e Adalberto Maria Corrêa, sem meus pais, eu não estaria aqui.

À Daniela Leão de Oliveira, pelo carinho, motivação e paciência comigo

Ao Professor Doutor Roberto Elísio dos Santos, que desde o início me apoiou e me ofereceu o caminho que trilhar, dividindo seus conhecimentos e contribuindo com este momento

À Marco Bellan Ohmori, quem um dia enxergou potencial onde havia apenas ideias

Aos amigos Thiago Furlan Cardoso, Adriano Vieira da Silva, Gláucio Gonzales, Diogo Furlan Cardoso, Breno Nunes, Gabriel Oliveira, Leandro Rocha, Gérson Moisés Constantino, Saulo e Anderson Benevides, Shirley Santana, Ariosvaldo Brito, Marcel Tomé, Eduardo Pinto, Erica Marcondes, Luiz Augusto Thomás, Álvaro Junior, Thiago Quirino do Nascimento e Diego Souza.

Aos demais professores da USCS

À CAPES, pelo auxílio de fomento para com a pesquisa, em valorização ao trabalho.

E principalmente a Deus, pela capacidade concedida e por estar sempre presente.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Marionetes de Oricon Shohatsu.....	26
Figura 2 – Sombras geradas pelo Teatro de Sombras Oricon Shohatsu.....	26
Figura 3 – Exemplo de arte Chôjûgiga.....	27
Figura 4 – Exemplo de arte Zenga	27
Figura 5 – Exemplo de arte Nanban.....	28
Figura 6 – Exemplo de imagem de Ôtsu-e.....	28
Figura 7 – Exemplo de arte Ukiyo-e.....	29
Figura 8 – Cena tradicional do Teatro de Kabuki.....	30
Figura 9 – Máscaras de expressão do Teatro de Kabuki e rostos pintados, valor na expressão dos personagens caricatos.....	30
Figura 10 – <i>O Dragão</i> , de Katsushika Hokusai, da série mangá.....	31
Figura 11 – <i>A Fênix</i> , de Katsushika Hokusai, da série mangá.....	31
Figura 12 – Capa de um Akabon.....	33
Figura 13 – Capa de <i>A Nova Ilha do Tesouro</i> , de Osamu Tesuka.....	33
Figura 14 – Páginas de <i>A Nova Ilha do Tesouro</i> , de Osamu Tesuka.....	34
Figura 15 – Uma coleção de Takonbon; a grossura de cada edição, conforme numeração e o trabalho realizado na soma das artes através de todas as capas.....	35
Figura 16 – Uma página tradicional de mangá, com os elementos citados no texto....	37
Figura 17 – Exemplo de Super Deformed.....	40
Figura 18 – Exemplo de Kawaii.....	40
Figura 19 – Exemplo de Chobo-Chobo (Chibi).....	40
Figura 20 – Exemplo de hachuras e da passagem do tempo através quadro a quadro.....	42
Figura 21 – Exemplos da estética de onomatopeias presentes no mangá.....	44
Figura 22 – Shounen Mangá Naturo, pela Shonen Jump.....	45
Figura 23 – Shoujo mangá Sakura Card Captors, pela Kodansha.....	45
Figura 24 – Gekigá mangá Vagabond, editora Morning Kodansha.....	46
Figura 25 – Seinen mangá Ghost in the Shell, editora Kodansha.....	46
Figura 26 – Josei mangá Pink Light, editora Daito Comics.....	47
Figura 27 – Hentai Kyoen, pela editora Kyoto Kawabata.....	47
Figura 28 – Yuri mangá Blue Friends 2, editora Kodansha.....	47
Figura 29 – Yaoi mangá Chitose Piyoko, editora KKM.....	47
Figura 30 – Arte de Osamu Tesuka: influências Disney.....	51

Figura 31 – Arte de Andô Hiroshige, Plum State.....	52
Figura 32 – Arte de Van Gogh, Japonaiseri.....	52
Figura 33 – Hiroshige, <i>Great Bridge, sudden Shower, in Atake</i>	53
Figura 34 – <i>A grande Ponte</i> , de Van Goh.....	53
Figura 35 – Capa <i>Anmitsu Hime</i>	57
Figura 36 – Capa <i>Ashita no Joe</i>	57
Figura 37 – Capa <i>Sob a Chuva Negra</i>	57
Figura 38 – Capa <i>Gen, Pés Descalços</i>	57
Figura 39 – Adaptações de <i>Dragon Quest</i> para games.....	61
Figura 40 – Adaptações de <i>Dragon Quest</i> para mangás.....	61
Figura 41 – Adaptações de <i>Dragon Quest</i> para mangás.....	61
Figura 42 – Adaptações de <i>Dragon Quest</i> para animes.....	61
Figura 43 – Adaptações de <i>Dragon Quest</i> para livros de rpg de mesa.....	61
Figura 44 – Capa do vinil de Kyu Sakamoto, primeiro sucesso do J-Pop.....	62
Figura 45 – Vinil de Kyu Sakamoto, primeiro sucesso do J-Pop.....	62
Figura 46 – Capa de apresentação de um AMV.....	63
Figura 47 – Cena de um AMV.....	63
Figura 48 – Foto do evento World Cosplay Summit.....	63
Figura 49 – Capa <i>Tupãzinho</i>	67
Figura 50 – Capa <i>Álbum Encantado</i>	70
Figura 51 – Capa <i>Ninja o Samurai Mágico</i>	70
Figura 52 – Capa <i>O Ídolo Juvenil</i>	70
Figura 53 – Capa <i>Revista Herói</i>	70
Figura 54 – Capa <i>Revista Animax</i>	70
Figura 55 – Capa <i>Revista Hypercomix</i>	70
Figura 56 – Revista <i>Megaman</i>	73
Figura 57 – <i>Holy Avenger</i>	73
Figura 58 – <i>Mangá Tropical</i>	73
Figura 59 – <i>Blue Fighter</i>	73
Figura 60 – <i>Kozure Okame</i>	78
Figura 61 – <i>Holy Avenger</i> número 01.....	85
Figura 62 – <i>Dragão Brasil</i> número 44.....	85
Figura 63 – Capa jogo Dungeons & Dragons online.....	85

Figura 64 – Capa jogo Dungeons & Dragons RPG de mesa.....	85
Figura 65 – Capa de <i>Holy Avenger</i> número 07.....	88
Figura 66 – Capa interna de <i>Holy Avenger</i> número 07.....	88
Figura 67 – Página introdutória de <i>Holy Avenger</i> número 02 parte 1.....	88
Figura 68 – Página introdutória de <i>Holy Avenger</i> número 02 parte 2.....	88
Figura 69 – As primeiras páginas de <i>Holy Avenger</i> parte 1.....	89
Figura 70 – As primeiras páginas de <i>Holy Avenger</i> parte 2.....	89
Figura 71 – As primeiras páginas de <i>Holy Avenger</i> parte 3.....	89
Figura 72 – Arte e diagramação de <i>Holy Avenger</i>	89
Figura 73 – Arte e diagramação de <i>Naruto</i>	89
Figura 74 – Exemplo de mudança de páginas aspecto por aspecto em <i>Holy Avenger</i> parte 1.....	100
Figura 75 – Exemplo de mudança de páginas aspecto por aspecto em <i>Holy Avenger</i> parte 2.....	100
Figura 76 – Exemplos de onomatopeias nas edições de <i>Holy Avenger</i> parte 1.....	100
Figura 77 – Exemplos de onomatopeias nas edições de <i>Holy Avenger</i> parte 2.....	100
Figura 78 – Exemplos de homenagem e metalinguagem em <i>Holy Avenger</i> parte 1...101	101
Figura 79 – Exemplos de homenagem e metalinguagem em <i>Holy Avenger</i> parte 2...101	101
Figura 80 – Super Sentai <i>Changeman</i>	104
Figura 81 – <i>Power Rangers</i>	104
Figura 82 – Personagens de <i>Combo Rangers</i> durante a fase bolinha parte 1.....	106
Figura 83 – Personagens de <i>Combo Rangers</i> durante a fase bolinha parte 2.....	106
Figura 84 – <i>Combo Rangers Zero</i>	109
Figura 85 – Capas da minissérie publicada pela JBC.....	110
Figura 86 – Página de <i>Combo Rangers</i> pela Panini.....	112
Figura 87 – Cena de <i>Combo Rangers Revolution</i> na internet.....	112
Figura 88 – <i>Turma da Mônica Jovem</i>	117
Figura 89 – <i>Ação Magazine</i>	117

LISTA DE GRÁFICOS E TABELAS

Tabela 1 – Gêneros de Mangás.....	44
Tabela 2 – Tabela de Resultados Comparados.....	115

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	14
1.1 Origem do Estudo.....	15
1.2 Objetos de Estudo.....	16
1.3 Metodologia.....	19
1.3.1 Problematização.....	20
1.3.2 Objetivos.....	21
1.3.3 Justificativa do Estudo.....	21
1.3.4 Delimitação do Estudo.....	22
1.3.5 Vinculação à Linha de Pesquisa	22
1.3.6 Histórias em Quadrinhos: Definição e Linguagem.....	23
1.3.7 Resumo dos capítulos.....	25
2. A CULTURA JAPONESA E OS QUADRINHOS.....	26
2.1 Mangá.....	26
2.2 Características do mangá.....	35
2.3 Hibridização cultural do meio.....	48
2.4 Influências culturais japonesas.....	51
2.5 Interfaces do mangá.....	59
3. O MANGÁ NO BRASIL.....	65
3.1 Histórico do mangá no Brasil.....	65
3.2 Técnicas híbridas nas histórias em quadrinhos.....	74
4. INOVAÇÕES NO MANGÁ NACIONAL.....	81
4.1 Conceitos de inovação.....	81
4.2 Inovações em <i>Holy Avenger</i>	83
4.3 Inovações em <i>Combo Ranger</i>	102
4.4 Resultados obtidos.....	113
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	118
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	125

RESUMO

A Pesquisa “Inovações no Mangá Brasileiro Moderno” se propõe a analisar as principais características do mangá brasileiro contemporâneo, desde seu surgimento no Brasil até as reais inovações mercadológicas, culturais e expressivas. História em quadrinhos produzida no Japão, o Mangá encontrou grande aceitação por parte dos leitores e de artistas brasileiros, que passaram a criar quadrinhos com este estilo, que desequilibra e muda o consumo nacional de leitura de baixo custo editorial e importação de material similar. O objeto desta pesquisa envolve duas obras expressivas do mangá brasileiro moderno: *Holy Avenger*, série mensal fechada produzida no Brasil, exportada e premiada aqui e no exterior e com seu nome em cogitação de uma série animada; e *Combo Rangers*, mangá nascido na internet, importado ao papel e devolvida às origens virtuais. Ambas, contendo inovações diversas no campo da comunicação impressa. O amadurecimento da visão sobre as histórias em quadrinhos apontam para mudanças significativas, e essas transformações alteraram inclusive os métodos deste segmento da indústria de comunicação, fazendo-se necessária uma pesquisa documental sobre os fatos.

Palavras chaves: mangá brasileiro; arte sequencial; cultura pop; narrativa visual; cultura midiática; inovação.

ABSTRACT

The research "Innovations in Brazilian Modern Manga" is to analyze the main characteristics of contemporary Brazilian Manga, since its inception in Brazil until the real market innovations, cultural and expressive. Comics produced in Japan, Manga has found great acceptance by readers and Brazilian artists, who started creating comics with this style, which disrupts and changes the reading of the national consumption of low cost publishing and import of similar material. The object of this research involves two expressive works of the modern brazilian manga: Holy Avenger, closed monthly series produced in Brazil, exported and winning here and abroad with his name on the question of an animated series, and Combo Rangers, born manga on the internet imported paper and returned to the virtual origins. Both containing several innovations in the field of printed communication. The maturing of insight into the comics point to significant changes and these changes also changed the methods of this segment of the communications industry, making a documentary research is necessary of this facts.

Keywords: Brazilian manga, sequential art, pop culture, visual storytelling, media culture, innovation.

1. Introdução

Quando falamos em comunicação, falamos dela em suas mais diversas formas e meios. O assunto comunicação pode ser considerado um dos mais amplos da ciência, com metodologias e estudos que se atualizam constantemente, uma vez que se concentram na cultura dos emissores e receptores e o ser humano está em eterna evolução e mutação de seus hábitos, conforme as influências com as quais se depara. Ao me propor a estudar sobre comunicação, diversas foram as situações possíveis que poderiam neste momento preencher esta dissertação. Enquanto decidia, percebi minha proximidade junto aos quadrinhos. Trabalhos realizados com fanzines, obras de período escolar no colegial junto ao Município de Ribeirão Pires, concursos participados, tiras de jornal publicadas... Diante deles pensei: por que não?

A partir da ideia de verificar sobre mídia impressa, especificamente as histórias em quadrinhos, somei o pouco de experiência que conquistei durante três anos em trabalhos de comunicação com revistas de bairro, jornal impresso segmento e matérias online e decidi por verificar não somente o que os quadrinhos tinham a dizer, mas o que realmente evoluía na cultura impressa nacional. Algumas leituras depois e estava definido: as histórias em quadrinhos brasileiras se alteravam a partir das influências da estética do mangá em suas produções.

Ora, mas o mangá é um conteúdo de cultura completamente distinta. De fato, poucos entre nós percebemos o número de japoneses que habitam nosso Brasil ou como a sua presença em nossa cultura nos influencia. Ao iniciar as leituras, pude perceber que diversos dos produtores iniciais de mangás no país são descendentes de japoneses, que lentamente começaram a apresentar sua arte, adaptada aos costumes locais e à cultura da mídia impressa de histórias em quadrinhos, completamente baseada nas importações que chegavam dos Estados Unidos e algumas poucas da Europa.

Uma curiosidade se despertou ao perceber que haviam mais perguntas sobre o assunto do que respostas, quando falamos de pesquisas devidamente publicadas. Diversos artigos lidam com as histórias em quadrinhos, alguns autores, mas poucos apresentam os mangás. Menos ainda lidam especificamente com os detalhes deles em foco ao quadrinho nacional, seus temas, suas mudanças estéticas e culturais da própria mídia. E nenhum tentou um recorte de vários desses assuntos compilados numa mesma pesquisa, classificados devidamente e com uma atenção maior não somente à suas características, mas às suas contribuições e inovações dentro das produções de histórias em quadrinhos brasileiras.

Ao observar os mangás produzidos no Brasil, foi perceptível que haviam fases distintas na história de tais publicações, desde seu início em meados de 1950 a até sua fase atual, o que me despertou para quando essas mudanças se iniciavam. Em leituras e em associações claras, durante a invasão cultural de animações japonesas aos canais de TV, arrebatando legião de fãs para a narrativa e as temáticas das histórias nipônicas e abrindo espaço para as primeiras publicações. Alguns fatores de crise mercadológicas nacionais e de mudanças no panorama junto às editoras e bancas e o mangá recebia seu espaço e atenção maiores, acessíveis e baratos frente aos concorrentes. Nesse mesmo período, artistas brasileiros que perceberam a oportunidade lançaram sua enxurrada de material independente e/ou com auxílio de pequenas editoras. O resultado é o que veremos através desta pesquisa, as inovações conquistadas no mangá nacional.

1.1 Origem do Estudo

O presente estudo origina-se da necessidade de aprofundamento em estudos acerca das histórias em quadrinhos brasileiras produzidas por artistas nacionais que se apropriam do estilo de arte e narrativa de artistas japoneses, o mangá, criando novas formas e alterações na estrutura das produções editoriais de quadrinhos e modificando o panorama de influências culturais do meio.

Como citado acima, as diversas influências culturais e artísticas do mangá frente às produções nacionais e as inovações iniciadas com a hibridação do meio, nos trazem perguntas significativas que ainda não foram totalmente respondidas. Experiências pessoais somadas à importância com a qual as histórias em quadrinhos têm conquistado no Brasil, tanto em recepção como em produção, como veremos durante o decorrer da pesquisa, somada a diversas adaptações para o formato mangá, consolidado e provavelmente o ponto de partida para inovações nas produções nacionais, principalmente vindouras, trouxeram as ideias necessárias para as perguntas e pesquisação.

Finalmente, embora existam outros trabalhos a respeito de mangás no meio acadêmico nacional, poucos analisam os seus pontos de maneira a classificar seus elementos como um todo, em categorias distintas. O recorte dessas categorias e análises são uma contribuição para auxiliar futuras pesquisas sobre mangás.

1.2 Objeto de Estudo

Durante a década de 1990, diversas mudanças no mercado editorial de quadrinhos nacionais foram alavancadas tanto por decisões editoriais da maior distribuidora de quadrinhos estadunidenses no Brasil, editora Abril, que, segundo Braga (2011, p.46) monopolizavam as vendas, até então maior influenciadora e disponibilizadora do produto mais consumido pelos leitores de histórias em quadrinhos, como pela abertura comercial japonesa de seus materiais culturais, em uma verdadeira invasão de produtos mercadológicos de origem oriental, como animes e mangás.

Luyten, pesquisadora do assunto, aponta que o Brasil recebeu grande influência do material por ser o país com o maior contingente de descendentes de japoneses em todo o mundo (2003, p.2). A partir da chegada do conteúdo da cultura pop japonesa, as técnicas de arte e narrativas do mangá foram aos poucos incorporadas e reproduzidas, tanto em relação ao formato quanto para o roteiro, que, poderia muito bem ser aplicado com técnicas orientais. Esse processo feito por artistas brasileiros aos pouco vem alterando o panorama das histórias em quadrinhos no Brasil.

Embora histórias em quadrinhos com esta influência, como veremos ao decorrer do trabalho, fossem produzidas desde meados da década de 1960 por artistas brasileiros descendentes de japoneses, a experimentação e a difusão do mangá resulta da enxurrada de material da cultura pop japonesa na forma de animes, mangás e músicas, entre outros materiais. A partir de 1990, com a queda do monopólio da Editora Abril como distribuidora de histórias em quadrinhos vendidas no país e com a crescente aceitação de produtos culturais japoneses, a qualidade das histórias em estilo mangá produzidas antes como experimentação geraram os primeiros trabalhos comerciais e com eles, nova maneira de produção de arte nacional, fato que aumentou de maneira progressiva o hibridismo contido na produção brasileira de histórias em quadrinhos.

Essas mudanças impactam o próprio formato, consumo e vendagem de conteúdo publicado no Brasil e faz com que este estudo se baseie em quais alterações significativas são percebidas e contribuem para o futuro das histórias em quadrinhos nacionais e o impacto com que são recebidas as influências orientais na narrativa e na arte.

A presença dos mangás em todas as bancas e livrarias do país nos fazem observar mudanças na maneira como o quadrinho nacional passou a ser pensado. Atualmente, a editora JBC produz mais de 60 títulos mensais (www.editorajbc.com), todos publicados em um formato que lembra o antigo formato da revista popular de quadrinhos *GIBI* da década de

1930, chamado no Japão de formato Tankobon e, como apontado por Carlos (2009 p.9-11), as vendas dessa editora até 2009 ultrapassavam a marca de 1,2 milhões de mangás vendidos no país com apenas 18 títulos.

A Conrad Editora (www.lojaconrad.com.br) conta com 48 títulos de coleções regulares vendidas em território nacional, entre elas os títulos de sucesso *Cavaleiros do Zodíaco* e suas variações, com alto índice de vendagem relatado pelo site – em torno de 100 mil tiragens vendidas; e *Dragon Ball* e suas variações, com valores similares de vendas de tiragens. Conta ainda com diversas publicações *one-shot*, edições especiais únicas e livros em formato mangá.

Como maior representante de vendas de histórias em quadrinhos e distribuição em território nacional, a Editora Panini (www.paninicomics.com.br) conta com exatos 73 títulos de mangás traduzidos e com a atual adaptação do estilo japonês de histórias em quadrinhos sobre os personagens brasileiros da *Turma da Mônica* em sua versão *Turma da Mônica Jovem*, a qual conta com a maior tiragem de vendas, segundo o site estadunidense especializado em histórias em quadrinhos, *Bleeding Cool*, com cerca de 200 mil exemplares vendidos ao mês e o recorde de 500 mil vendidos somente na edição de número 34, ainda no começo deste ano. (<http://www.bleedingcool.com/2011/09/13/this-is-what-a-half-million-selling-american-comic-looks-like/>).

Carlos (2009, p.9-11) ainda apresenta em sua pesquisa a comparação com os números de demais histórias em quadrinhos; a venda de histórias em quadrinhos de super-heróis em torno de 150 mil exemplares por mês durante a década de 1980, sobrevive em cerca de 20 mil exemplares e as revistas da Disney, em mãos da editora Abril, na marca de 30 mil exemplares.

Analisando o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil, o jornalista Sidney Gusman (2005, p.79-80) aponta que a relação midiática entre as histórias em quadrinhos e demais mídias, como TV e cinema, atraem o crescente público e, quanto maior sua relação, maiores seus impactos. O autor também informa que os mangás no Brasil hoje são a única fonte de formação de leitores funcionais.

Segundo Coelho e Galvão (2004), “ser um leitor funcional implica em um repertório muito mais amplo que o de ler ou compreender apenas o significado das palavras que formam uma frase ou um texto. O ensino de leitura de palavras pode ser uma etapa deste processo de aprendizagem mas, é um procedimento ineficaz para, sozinho, garantir uma leitura com compreensão de textos inteiros”. Gusman percebe ainda que os temas do mangá são produzidos para diversos públicos e resgatam uma parcela que antes era deixada mais de lado, as leitoras de histórias em quadrinhos.

A partir do exposto, pode-se afirmar que o mangá é o tipo de histórias em quadrinhos

mais lido e produzido no Brasil, como influência determinante de cultura nipônica desde sua chegada. Se antes as maiores influências eram europeias e norte-americanas, as vastas técnicas e modificações trazidas pela arte oriental incorporadas ao quadrinho nacional permitem o surgimento do mangá nativo e suas hibridizações com as técnicas já existentes no país. Essas produções, como nos provam incursões como *Turma da Mônica Jovem*, *Turma da Luluzinha Jovem* e títulos de editoras menores no país como Trama, Talismã entre outras, nos apresentam o mangá nacional e um possível novo panorama às histórias em quadrinhos.

A evolução tecnológica tem permitido também uma abertura de mercado para artistas e quadrinistas que transpõe o papel e a impressão: o ambiente virtual. Em constante expansão e evolução, as *webcomics* – histórias em quadrinhos pela internet, ganham cada vez mais espaço e público. Por coincidência, diversas obras pioneiras foram produzidas em formato de arte e estilo mangá, seguindo um padrão de quadrinização diferente e se adaptando ao meio virtual: *Holy Avenger* e *Combo Rangers*, que serão analisadas neste trabalho.

Bicampeã do Troféu HQ Mix de 2001 e 2002, o prêmio nacional para a produção de histórias em quadrinhos no Brasil, a série *Holy Avenger* nasceu em 1998 como uma aventura de RPG (Role Playing Game ou Jogo de Interpretação de Papéis). Ela é baseada nos jogos de origem nos livros *Dungeons & Dragons*, de Dave Anderson e Gary Gyrax (1972), popular nos Estados Unidos e no Brasil desde os anos 1990, quando se tornou uma das formas de interação pós-moderna.

Criada por Marcelo Cassaro e Erica Awano, *Holy Avenger* apresenta um mundo imaginário fantástico similar aos de J. R. R. Tolkien em suas obras, narrando uma história sobre heroísmo e amizade. Publicada no Brasil em formato americano pelas editoras Trama e posteriormente Talismã, teve uma continuação publicada pela editora Mythos, chamada *Holy Avenger VR*. Em outubro de 2003, ganhou popularidade com o lançamento de um CD de áudio com dubladores profissionais em um evento realizado pela Talismã editora no Mart Center em São Paulo, além de conquistar o sexto lugar no Prêmio Internacional de Mangás no Japão em 2007.

Inicialmente lançada na internet em 1998 por Fábio Yabu, *Combo Rangers* foi uma das primeiras iniciativas de quadrinhos de autor na rede, cuja duração online se deu até 2005, passando por duas fases de publicação em papel, pelas editoras Panini e JBC. Essas duas narrativas sequenciais inovadores formarão o *corpus* desta pesquisa.

1.3 Metodologia

Nestas duas obras, durante o decorrer deste estudo, buscaremos:

1. Analisar a narrativa dos mangás nacionais modernos, desde sua arte e estética, até a sua linguagem, escrita e temática escolhida, para construção de suas tramas;
2. Comparar os mangás brasileiros atuais com os mangás nacionais de décadas anteriores, indicando claramente suas inovações e suas diferentes influências culturais, associações e recursos editoriais.

Para um bom andamento, verificaremos quais são as características que definem o mangá dentre as histórias em quadrinhos e quais as características que definem a modernidade presentes no mangá. Tais traços de modernidade serão definidos através dos conceitos de Teixeira Coelho (2001), que a caracteriza como uma reflexão do fato modernismo. Segundo o autor, modernismo é um estilo de movimentos artísticos característicos à época moderna. Também verificaremos quanto à contemporaneidade, ou período vigente, conforme definido por Walter Benjamin (1994) acerca de narração para os tempos contemporâneos.

Esta pesquisa parte da influência cultural japonesa no Brasil (LUYTEN, 1991), seu poder como objeto de mídia cultural através de sua linguagem exclusiva (KELLNER, 2001), seus traços artísticos ideogramáticos e sua influência na arte brasileira (BORGES, 2009), a maneira como se sustenta como expressão artística e social (CANCLINI, 2001), sua força de expressão semântica junto às demais mídias e tecnologias modernas (SANTAELLA, 2003) e suas inovações como produto artístico cultural (LUYTEN, 1987), quando comparado aos seus antecessores nacionais (MOYA, 1996).

Esse estudo compreende uma pesquisa qualitativa, de nível exploratório, que empregará o levantamento documental e a análise semiótica de mangás nacionais (*Combo Rangers* e *Holy Avenger*) e visa apontar e caracterizar seus aspectos inovadores e traçar suas influências na produção de narrativa escrita e visual contida no material nacional de trabalhos artísticos da nona arte. A análise possibilitará a visualização dos elementos que sofreram hibridização e mudanças significativas quando comparado ao mangá original e às produções anteriores. As categorias de análise abrangerão: Narrativa, Influência Estética, Influência Cultural Nacional, Influência Cultural Japonesa, Relações Imagem/Texto e Tema, Estilo de Arte, Cenário, Público, Onomatopeia, Estilo de Passagem de Tempo, Formato da Publicação, Mídia Utilizada, Diálogos, Cores, Homenagens, Metalinguagem, Gêneros Narrativos, Estética de Balões, Linha de Ação e Movimento e Materiais da Cultura Pop Japonesa como Inspiração. A identificação desses pontos se sustentam a partir da análise necessária dos

elementos que compõem o mangá nacional moderno, ressaltando os aspectos inovadores contidos nos mesmos.

Como instrumento de pesquisa, temos o próprio objeto apresentado – os mangás *Holy Avenger* e *Combo Ranger* – como fonte documental, explorado em seu conteúdo. Analisaremos suas inovações listadas presentes nos dois objetos de pesquisa escolhidos no decorrer do estudo.

Via processo de coleta de dados, há um levantamento de dados bibliográfico que busca analisar, a partir dos estudos da semiótica, as histórias em quadrinhos que compõem o *corpus* da pesquisa e, em seguida, apresentamos os resultados apurados que ajudarão a identificar as características da mídia, com base nas diversas teorias da comunicação e da semiótica. A análise segue as etapas:

1^a) agrupar os enunciados provenientes das obras examinadas, a partir de sequências narrativas recortadas e classificadas;

2^a) descrever os elementos recortados e as influências das publicações atuais sobre eles;

3^a) Observar as inovações presentes no moderno mangá brasileiro e sua relação com o mercado editorial de quadrinhos no Brasil.

1.3.1 Problematização

A pergunta-problema que direciona e motiva esta pesquisa é: Quais são as inovações verificadas no mangá nacional moderno?

Uma vez que o mangá é um produto cultural de massa produzido originalmente por outra cultura, dotado de estética e narrativas próprias, de técnicas distintas, suas produções dentro de nosso país o hibridizam aos quadrinhos e à cultura nacional. Embora produzidos desde a década de 1960, as histórias em quadrinhos nacionais influenciadas pelo estilo mangá alcançam seu auge entre os anos de 1990 e 2000. Tais influências sobre o mercado, principalmente no cunho comercial, passaram a influenciar as produções nacionais, a partir do sucesso das primeiras obras desse novo período de abertura do mercado cultural japonês.

1.3.2 Objetivos

Esta pesquisa tem como objetivos principais estudar os elementos que compõem o mangá brasileiro atual, de modo a destacar as inovações encontradas na linguagem e narração usados pelo meio. Para tanto, fica pretendido analisar o mangá moderno brasileiro diante das novas tecnologias e sua relação com o mercado editorial do Brasil; e comparar os elementos que compõem o mangá nacional moderno com os do mangá nacional produzidos no passado e com o mangá produzido no Japão, especificamente no mesmo estilo dos objetos de estudo delimitados, como veremos a seguir; referenciar as similaridades, diferenças e influências da hibridização cultural contida no meio.

1.3.3 Justificativa do Estudo

O notório e crescente hábito da leitura de mangá no país voltado para o leitor infantil e adolescente, a transformar materiais como *Turma da Mônica* e publicações de livros como a Bíblia, ampliam a importância desse produto cultural. O mercado de quadrinhos conta com produções nacionais, cuja obra é exclusivamente baseada em nossa realidade, feita sob os padrões internacionalmente reconhecidos.

O paradigma comum de influências culturais brasileiras se concentra principalmente nas culturas portuguesas, italianas e espanholas, povos dos quais se originam nossos colonizadores, sendo que a cultura japonesa determinou pouco dos costumes nacionais. Contudo, a abertura de mercado comercial ocorrida nos anos 1990 promovida pelo Japão e a exportação de seus produtos culturais acabaram por mudar esse paradigma junto às influências ocidentais de histórias em quadrinhos. Diversos enquadramentos, onomatopeias, descrições, sequências de cenas e aplicações de fala e narrativa escrita se alteraram profundamente e, devido à hibridização e incorporação desses elementos, bem como a distinção de método de leitura, cores, estilo gráfico e encadernamento, tem alterado a maneira como o produto histórias em quadrinhos é produzido, tanto estética quanto funcionalmente. Tais mudanças continuam em constante transformação, das quais carecem de análise e classificação.

Esta pesquisa visa reconhecer os elementos que fazem a produção do mangá brasileiro moderno um produto cultural distinto de seus predecessores, tanto nacionais quanto japoneses. Visa encontrar o resultado da hibridização cultural e os elementos predominantes que receberam maior impacto de mudanças, assim como quais delas continuam a evoluir.

A interação do Mangá nacional com outras mídias, a exemplo de *Combo Rangers*, evidencia uma nova utilização dos recursos tecnológicos da época, numa convergência que, conforme cita Santaella (2004, p.47-48) se aproxima do conceito da hipermídia, com uma hibridagem de linguagem, assim como as suas possíveis aplicações. Para essa autora, a hipermídia mescla textos, imagens fixas e animadas, vídeos, sons, ruídos em todo o complexo.

A transposição do mangá para outras mídias também caracteriza o segundo objeto de estudos, *Holy Avenger*, convertida em série animada e filme em animação para o cinema. A comparação do mangá da atualidade com os produzidos anteriormente no Brasil demonstra que houve inovações em relação a esse produto cultural, seja na forma de narração, de arte, linguagem, exposição e formato de publicação. Igualmente, o reconhecimento do mangá nacional como produto cultural de qualidade no mercado exterior aos próprios japoneses eleva o valor de como a produção brasileira no meio é vista e em que ela impacta em sua cultura midiática.

1.3.4 Delimitação do Estudo

Para melhor analisarmos o mangá nacional moderno, esta pesquisa se propõe a dissecar dois exemplos de sucesso no Brasil, *Holy Avenger* e *Combo Rangers*.

As análises da pesquisa se fixarão nestas duas obras, *Holy Avenger* e *Combo Rangers*, onde buscaremos:

1. Analisar a narrativa dos mangás nacionais modernos, desde sua arte e estética, até a sua linguagem, escrita e temática escolhida, para construção de suas tramas;
2. Comparar os mangás brasileiros atuais com os mangás nacionais de décadas anteriores, indicando claramente suas inovações e suas diferentes influências culturais, associações e recursos editoriais.

1.3.5 Vinculação à Linha de Pesquisa

O projeto de pesquisa aqui apresentado se enquadra na linha “Inovações na linguagem e na Cultura Midiática” do Programa de Mestrado em Comunicação da USCS, sendo que a ênfase do estudo se dará nos aspectos de inovação no mangá nacional, um produto de consumo que possui grande apelo para o público.

A escolha do orientador, o Professor e Doutor Roberto Elísio dos Santos, se deu porque ele realiza pesquisas sobre o trabalho editorial de histórias em quadrinhos no Brasil e tem como interesse a ficção cultural midiática.

A questão da inovação, requisito principal da área de concentração do Programa, se sustenta na concepção das obras nacionais de expressão artística da nona arte (os quadrinhos), em sua interação com diversas tecnologias e ingressões de mídia, sua influência cultural e a forma como derivam novas técnicas e efeitos na comunicação visual e narrativa.

1.3.6 Histórias em Quadrinhos: Definição e Linguagem

Criada oficialmente no final do século XIX, as histórias em quadrinhos passaram a ganhar notoriedade somente próximos do final do século XX, com o reconhecimento ao posto de nona arte, em meados da década de 1970.

Canclini (2001 p.339) define as histórias em quadrinhos como um movimento artístico nascido da hibridização da imagem e texto, com temas e linguagem simples, característicos da fala. Segundo Eisner (1995 p.5), as histórias em quadrinhos são definidas como “arte sequencial”, ou sequência de imagens correlacionadas a partir de texto, narrando uma história. McCloud (2005 p.9) por sua vez, define o termo “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

As histórias em quadrinhos podem ser veiculadas de diversas maneiras, em diversos formatos, estilos e linguagens, desde tiras de jornais, páginas de internet, revistas, livros... Seu conteúdo é abrangente e variável conforme tema e leitor, compondo-se de elementos que representem um simulacro de realidade aplicável a seu tema e arte. Suas produções são estudadas por diversos ramos da ciência, como literatura, linguística, comunicação, arte, história, psicologia, sociologia, antropologia, entre outros. Contudo, dois elementos são primordiais em todas as histórias em quadrinhos: a presença de imagem e, nem sempre obrigatório, texto, em uma sequência de quadros ou cenas.

Segundo Eisner (1995 p.8), a leitura dos quadrinhos é “um ato de percepção estética e de esforço intelectual”. Tal consideração se deve à leitura ser baseada na força das imagens visuais e na imaginação do complemento e do movimento das cenas, tal qual aplicado em outras mídias, como cinema, animações, televisão. A construção de simulacro entre arte e texto para a representação narrativa se espelha desde traços e estilos que se aproximem da imitação do real a cômicos e caricatos, passando por estéticas diversificadas e emprego de

ferramentas visuais para reprodução de áudio, como as onomatopeias, entre outras técnicas de representação.

Carlos (2009 p.5) explica que o surgimento das histórias em quadrinhos no Ocidente teve suas origens nas imagens pictóricas rupestres em cavernas. Esse autor também se refere às similaridades de técnicas extraídas de momentos através da história, como as narrativas sacras de vitrais da Idade Média.

A história em quadrinhos como a conhecemos começa, segundo Moya (1996) com as tiras de quadrinhos do Menino Amarelo – *The Yellow Kid* – nos Estados Unidos, criado por Richard Outcalt em 1896 para o *Mourning Journal*, com seus balões de fala, dotadas de caráter cômico e sequencialização de arte e texto. A inclinação cômica rendeu o nome “comics”, no Brasil, o termo Histórias em Quadrinhos se adequou em nosso idioma.

Conforme citado por Carlos (2009 p.6) e na pesquisa de Moya (1996), a partir da década de 1920, os gêneros de quadrinhos passaram a abranger temas de investigações, ficção, aventura, romance, eróticos e, no final da década de 1930, o surgimento do gênero de super-heróis.

Ao fim do século XX as histórias em quadrinhos se consagram em *graphic novels* ou novelas gráficas, romances em quadrinhos, de temática adulta. No mesmo período, os quadrinhos jornalísticos e históricos ganham força.

No Brasil, as traduções e importações de material estadunidense e europeu se consagram em trabalhos como *O Tico-Tico* e *Gibi*, publicações do começo do século XX que adaptavam personagens e histórias para o português. O sucesso da publicação *Gibi* a fez sinônimo da palavra histórias em quadrinhos no Brasil por mais de meia década (SANTOS, VERGUEIRO, CHINEN, 2012).

Em seu livro, Moya (1996) aborda os quadrinhos no Brasil. Na metade do século, a Editora Abril se consagra líder do mercado com importações e traduções de material Disney e, posteriormente, quadrinhos de heróis, competindo com a Editora Globo em segunda posição, com os títulos de Turma da Mônica de Maurício de Sousa. Já nos anos 1980, artistas nacionais desenvolvem seu talento em quadrinhos alternativos e tiras de jornais. Nomes como Laerte, Angeli, Ziraldo, Geandré, Jaguar, Miltôr, Shimamoto, entre diversos nomes, principalmente durante o período da ditadura militar (1964-1985).

A década de 1980 e 1990 marcam o começo da chegada dos mangás traduzidos e o consumo de produtos culturais da cultura pop japonesa, como será visto a seguir.

1. 3.7 Resumo dos Capítulos

O primeiro capítulo é dividido em duas partes. A primeira conceitua a pesquisa, descreve os seus objetivos, sua pergunta problema, a justificativa que faz necessário o estudo, a metodologia aplicada, a vinculação à linha de pesquisa e a delimitação do estudo. A segunda parte apresenta uma rápida definição de histórias em quadrinhos e de sua linguagem.

O segundo capítulo apresenta uma visão aprofundada sobre o que é mangá, sua história, influências, características, gêneros, hibridações e interfaces. Ele apresenta um pouco sobre a cultura pop japonesa e sobre as temáticas das histórias do mangá, as explicações sobre a construção de seu estilo de arte e estética, e explica como os japoneses preferem suas histórias em quadrinhos.

O terceiro capítulo discorre a respeito da história do mangá dentro do Brasil, suas primeiras importações e produções, quais técnicas híbridas usadas nas produções de histórias em quadrinhos brasileiras no estilo mangá, seus formatos e comparações temáticas.

O quarto capítulo apresenta um contexto sobre inovações e as análises e resultados dos dois objetos de estudo e seu impacto inovador junto às produções das histórias em quadrinhos brasileiras.

2. A Cultura Japonesa e os Quadrinhos

2.1 Mangá

Quando tratamos de histórias em quadrinhos no Japão, falamos de Mangá. Conforme Afons Moliné (2006), os caracteres man significam involuntário e gá, desenho e/ou imagem. A palavra foi associada a histórias em quadrinhos no próprio Japão, considerada como arte desde seus tempos de criação. Suas origens referenciam a tempos passados, artes e culturas japonesas em hibridismo com elementos da cultura ocidental. De um contexto histórico, as primeiras referências da estética e da arte do mangá surgem durante a idade média, no Japão, em torno do século VIII d. C. em pinturas feitas sobre rolos de papel, como uma variante do chamado Teatro das Sombras (*Oricon Shohatsu*, no original), um tipo de teatro que se utiliza de fantoches, onde o Mangá descrevia no papel o conteúdo das peças com caricaturas das personagens e suas falas e narrações. Similar a um storyboard, os primeiros desenhos ilustravam as sequências que seriam realizadas por esses fantoches. (LUYTEN 1991 p. 3-14).



Figura 1 – Marionetes de Oricon Shohatsu

Fonte: <http://www.karagoz.net/>
(Acesso: 06/01/2013)

Figura 2 – Sombras geradas pelo Teatro de sombras Oricon Shohatsu

Fonte: <http://www.pandora.art.br/blog/2012/05/a-origem-do-manga/oricon-shohatsu/> (acesso: 06/01/2013)

Durante o século XI, segundo Braga (2011, p.63), as caricaturas zoomórficas, criadas como arte por monges japoneses, denominadas *Chôjûgiga*, com caráter humorístico e satírico, dentre os quais o mais famoso autor é o monge Toba, também influenciam no desenvolvimento do mangá. Tais artes eram entalhadas em madeira e eram compostas de sequências de desenhos engraçados. Posteriormente, essa arte foi chamada de *e-makimono*.

Braga inclusive explica que:

As denominações desta arte sequencial japonesa variavam conforme o suporte em que eram executadas. Assim, surgem os Zenga como gravuras; os Ôtsu-e, imagens vendidas no meio da rua; os Nanban, que eram histórias desenhadas em biombos; e os Ukiyo-e, imagens desenhadas em madeira. (2011, p.63).



Figura 3 – Exemplo de arte Chôjûgiga

Fonte: <http://fanzinemyaku.blogspot.com.br/2007/10/orgenes-del-manga-1-de-2.html>

(acesso: 13/010/2012)



Figura 4 – Exemplo de arte Zenga

Fonte: <http://weepohlin.blogspot.com.br/2008/05/zenga.html> (acesso: 13/10/2012)



Figura 5 – Exemplo de arte Nanban



Figura 6 – Exemplo de imagem de Ôtsu-e



Figura 7- Exemplo de arte Ukiyo-e

Fontes 5 a 7: <http://ukiyo-e.org/> (acesso: 15/03/2013)

A segunda arte a influenciar a construção do mangá veio do teatro de *kabuki*. *Kabuki* vem dos ideogramas ka (canto) bu (dança) e ki (habilidade). Era um teatro de dramatizações originário em meados de 1600 a 1700, baseado em elementos da cultura religiosa Japonesa. Segundo Giroux (1991 p.109-111), o *kabuki* advém do mito da dança à deusa Ame no Uzume no Mikoto, realizada diante da caverna onde se retirou Amaterasu Omikami, grande deusa do Sol, privando a terra e, em sua crença, o Japão, de iluminação. Diversas danças xintoístas tem sua origem nesta dança.

O documento mais antigo a tratar no Japão sobre a dança de *kabuki* (*kabuki otori*) é de Keichô, em 1603. O desenvolvimento da arte se deu em Kyoto, acredita-se, por volta de 1581 e representava a descida dos deuses das montanhas para visitar os homens agricultores japoneses. Por senso comum, atribui-se a Okuni de Izumo a criação do *kabuki*, um teatro que se expressava com máscaras de caricaturas das figuras importantes. As intenções do *kabuki* eram expressar o interior, não o exterior dos personagens, baseado no conceito de *kabuku*, que significa “mostrar pela conduta aquilo que ultrapassa a normalidade” (Girox 1991).

As diversas divisões do fim do xogunato japonês resultaram na divisão entre os tipos de teatros de *kabuki*, como o *onna kabuki* ou teatro de mulheres, em que as mulheres se vestiam de homens e os homens representavam mulheres e o *kabuki* da era Genroku, com mais maturidade, textos melhor elaborados e distinções entre o *kabuki* de Kyoto, voltado ao amor e o lamento, do *kabuki* de Edo, centrado na bravura e em combates.



Figura 8 –
Cena
tradicional do
Teatro de
Kabuki



Figura 9 – Máscaras de expressão do Teatro de Kabuki e rostos
pintados, valor na expressão dos personagens caricatos

Fontes 8 e 9: <http://www.tokyotopia.com/kabuki-theater.html> (acesso: 22/09/2012)

Durante o período Edo (1601-1867), também se formaram as Ukiyo-ê, gravuras feitas

sobre madeira que, segundo Luyten (2000 p.98), remetiam a histórias em quadrinhos, em sua representação de beldades famosas, atores e lutadores de sumô inseridos em histórias e paisagens, com qualidade. A arte evoluía no período aos moldes mais próximos das histórias em quadrinhos.

Entre os artistas do Ukiyo-ê, Katsushika Hokusai é o primeiro a desenhar uma sucessão de imagens, em uma coletânea de 15 séries publicadas como Hokusai Mangá, sendo ele o inventor do termo , entre 1814 e 1849.



Figuras 10 e 11 – *O Dragão e A Fênix*, ambos de Katsushika Hokusai, da série mangá

Fonte: <http://ukiyo-e.org/> (acesso em 18/03/2013)

A chegada do almirante norte-americano Matthew Perry ao Japão em 1853 rompe com mais de dois séculos de ostracismo e revoluciona a sociedade japonesa. Para as artes ilustradas, vieram novas técnicas, enfatizadas as caricaturas e charges europeias, zincogravura, litogravura e fotogravura a traço. Segundo Luyten (2000), esse período era marco histórico no país.

...é um momento importante na evolução dos mangás, quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento de histórias em quadrinhos como veículo de comunicação (LUYTEN, 2000 p.102)

A autora cita também a contribuição do inglês Charles Wirgman (1835-1891). É

durante o período que se desenvolve, em 1862, a *Japan Punch*, com a charge política e o uso dos balões. Wirgman é considerado o patrono da charge japonesa moderna. (Luyten, 2000, p.102).

Durante a década de 1930, segundo Ueta e Gushiken (2011, p.7), o Japão contava com algumas pequenas publicações que se assemelhavam ao mangá, embora ainda não totalmente definido como o conhecemos. Nesse período, acontece a separação entre os mangás destinados a públicos distintos, inicialmente, adultos e infantis. O mangá assume seu papel de meio de entretenimento e escapismo nesse período. A guerra trouxe escassez de papel e tinta e fortes mecanismos de censura que, segundo os autores, reduziu drasticamente a evolução e produção do mangá no país. Nesse período (p.8), temos alguns marcos citados pelos autores:

Outros marcos foram o surgimento de publicações totalmente focadas aos quadrinhos, segmentação (quadrinhos para meninas), revistas com periodicidade regular e uma gama bem ampla de possibilidades de narrativa: temas esportivos, fantásticos, de ficção científica, policiais, românticos e muitos outros (UETA; GUSHIKEN, 2011, p.8)

Após a Segunda Guerra Mundial, em um contexto de derrota, o Japão sofreu dificuldades, como relatado por Luyten (2000 p.122). Em sua descrição, a autora define a procura e a necessidade do Japão em encontrar um entretenimento barato e de fácil acesso. Igualmente, segundo Moliné (2006, p.16), o Japão relutava em aceitar material cultural de países distantes, tencionando permanecer cultura fechada. Até esse período, as histórias em quadrinhos eram como formato livros, caras e de exclusividade em bibliotecas ambulantes. A primeira popularização da literatura japonesa veio com os *Akabon* (livros vermelhos), chamados assim por sua capa de cor distinta. Eram impressos por baixa qualidade e tinham formato de um cartão postal, com cerca de 20 a 50 páginas.

Baseado nesses livros *akabon*, em 1946, o autor Osamu Tezuka reuniu referenciais de animações e histórias em quadrinhos ocidentais especificamente da Disney (Braga, 2009, p.44) e nos teatros de Oricon e Kabuki, somando suas características às das pinturas de Ukiyo-ê, que referenciavam os quadrinhos até primeira obra, *Shin Takarajima (A Nova Ilha do Tesouro)*.



Figura 12 – Capa de um Akabon

Fonte: <http://www.nerdviking.com/2013/01/um-pouco-respeito-dos-mangas.html#sthash.8B9129gE.dpbs> (acesso: 02/04/2013)



Figura 13 – Capa de A Nova Ilha do Tesouro

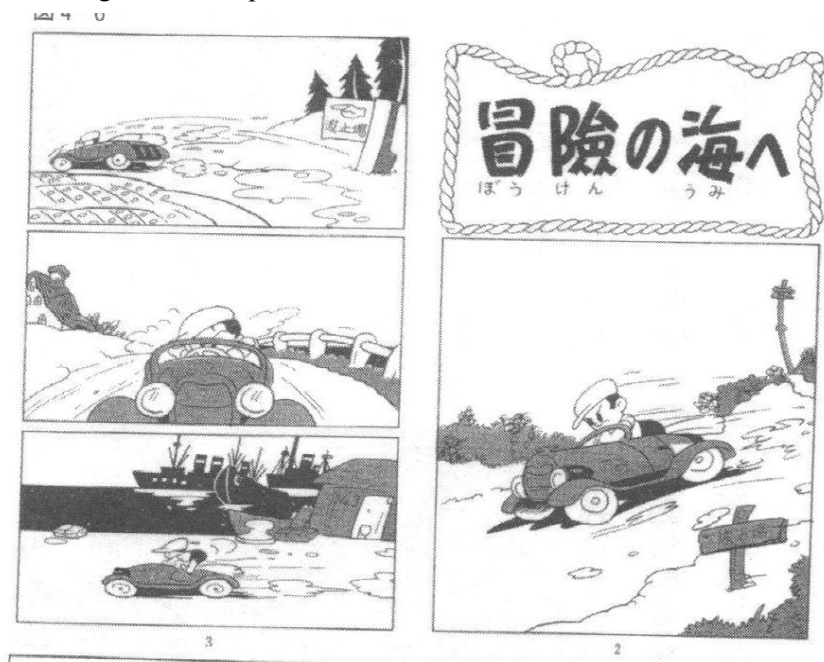


Figura 14 – Páginas de A Nova Ilha do Tesouro,
de Osamu Tesuka

Fonte 13 e 14: http://www.ghibliworld.com/news_test.html (acesso: 16/04/2013)

Como apontado por Carlos (2009, p.7), suas mais de 200 páginas inovam os quadrinhos japoneses, trazendo principalmente elementos da linguagem cinematográfica extraídos das animações ocidentais e da indústria que se instalava no Japão no começo do século XX.

Braga ainda afirma que o mangá não está restrito ao termo histórias em quadrinhos.

Mangá passou então a denominar não só a arte sequencial, mas também caricatura, e todo o tipo de humor gráfico, assim como aos mais variados tipos de ilustrações. Uma capacidade de captar a essência das coisas com traços do pincel (2011, p.71)

2.2 Características do Mangá

Desde a primeira obra de Osamu Tesuka, o artista que definiu o perfil do mangá moderno japonês e o consagrou como produto de mercado do entretenimento, suas páginas eram em preto e branco, com histórias em revistas de mais de 200 a 500 páginas impressas em papel jornal de baixa qualidade.

Como nos rolos e tapeçarias japonesas e em sua leitura de ideogramas, a leitura do mangá começa do que nós consideramos no ocidente a contra-capa e as sequências de balões e escritas começa da direita para a esquerda. Um mangá lembraria uma enorme lista telefônica, que os leitores tem o costume de jogar fora após ler. As séries, como dito por Carlos (2009. p.8), costumam ser publicadas posteriormente em compilações de papel melhor, chamadas *Takonbon*, próprias à coleção.



Figura 15 – Uma coleção de Takonbon; a grossura de cada edição, conforme numeração e o trabalho realizado na soma das artes através de todas as capas.

Como apontado por Braga (2011, p.71), uma das principais diferenças do mangá para suas contra-partes ocidentais é que, as séries costumam ter um final definitivo. Elas se apresentam em narrativas de começo, meio e fim, e sua periodicidade de publicação varia em torno de um ano e meio a dois anos de duração, em publicações semanais. Outro elemento característico é a diagramação das páginas, que apresentam onomatopeias gigantescas e linhas de movimento ao fundo da arte, para representar a velocidade. O mangá também possui uma linguagem cinematográfica, com perspectivas que valorizam e exploram a ação e o sentimento dos personagens. Nas definições do autor Masashi Kishimoto, criador de *Naruto*:

A linguagem japonesa é rica em palavras que imitam sons. Mangás usam onomatopeias e outras palavras desse tipo para dar mais dinâmica à situação. A onomatopeia por si própria cria impacto visual, proporcionando blocos que ampliam o poder das imagens. Enquanto o leitor acompanha a história, sua consciência é estimulada por sugestões auditivas e visuais fortes (KISHIMOTO, 2010, p.4)

Em se tratando de consumo, o mangá, devido a seu baixo custo, é consumido, segundo pesquisas apontadas por Luyten (2000 p.42) e Moliné (2004 p.34) em mais de um bilhão de edições anuais. A revista *Shonen Jump*, especificamente, vende por semana 6,5 milhões de exemplares.

De estética completamente distinta das produções ocidentais, o mangá busca uma espontaneidade e uma simplicidade nos traços. Como aponta Braga (2011, p.73), “silhuetas, traços suprimidos e incompletos, e desenhos de contorno tomam lugar dos desenhos finalizados”. A busca pela cópia do real é abandonada pelo expressionismo dos sentimentos e pela criação do imaginário, envolta em dinamismo de cenas e representação de sons. A preocupação com as proporções e perspectivas da arte Da Vinciana abre espaço para uma caracterização, como em suas origens e influências, na caricatura, no estereótipo e na deformação em favorecimento da construção da personalidade dos personagens apresentados nas tramas.

Como indicado por Braga (2011, p.75, 81), a publicação de anos em preto e branco resultou em técnicas específicas de sombreamentos e hachuras, aplicações de retículas e texturizações de arte-finalização nos desenhos. Ambas substituem a colorização das páginas e transmitem o efeito de tridimensionalidade que a união de sombras e cores concede à arte. Conforme dissertado por Lopes (2010, p.7), não se trata, contudo, de uma mera “tendência à supressão dos traços”. A leveza traz ao leitor a imaginação dos pontos faltantes, como uma figura incompleta, uma leitura de seus signos a partir do referencial. Os desenhos trazem a simbologia da representação ao passo que indicam os eventos ocorridos na cena e a ausência de maiores detalhes deixa ao leitor a capacidade de preenchimento através da imaginação, onde o expressionismo dos personagens cria uma imersão e o texto, a identificação.



Figura 16 – Uma página tradicional de mangá, com os elementos citados no texto

Fonte: HQ *Naruto*

Os olhos grandes, consagrados por Osamu Tezuka no estilo estético do mangá, referenciam aos fantoches e máscaras das artes teatrais que servem de referência ao mangá, bem como a dramatização e o exagero nas expressões, e tornaram os corpos, na grande maioria das produções, apenas detalhes, com pouca definição e realismo, tal qual lembrando corpos dos fantoches. A beleza artística das obras se revela junto do tema ao qual a história se propõe a contar.

McCloud (1995), em sua avaliação sobre as histórias em quadrinhos, utiliza-se de elementos da semiótica peirciana, apontando o conteúdo das mesmas como predominância icônica. O mesmo autor classifica as narrações das histórias em quadrinhos, antes comparando-as com as animações em seu termo “narrativas visuais”, antes usado. Para McCloud, o tempo está para a animação como o espaço está para os quadrinhos (p.8-9). Analisando as características narrativas das histórias em quadrinhos, McCloud compara a arte nos seus três maiores mercados de consumo, o estadunidense, o europeu e o japonês.

Em seus critérios, o autor se utiliza de seis tempos, ou movimentos de transição

narrativas, traços característicos da justaposição de imagens e de arte sequencial visando contar um evento (p.74). Neles, McCloud classifica as transições como:

1. Momento – para – momento
2. Ação – para – ação
3. Tema – para – tema
4. Cena – para – cena
5. Aspecto – para – aspecto
6. Non-Sequitur.

Em seu estudo qualitativo e comparativo, o autor chega à conclusão que, enquanto no mercado estadunidense a predominância é de ação – para – ação e partes menores de tema – para – tema e cena – para – cena em valores similares, com raras presenças europeias de arte sequencial com aspecto – para – aspecto, com a narrativa japonesa de Osamu Tesuka, temos valores completamente distintos. Como observado por McCloud, os quadrinhos japoneses, ou mangás, apresentam proporção parecida entre ação – para – ação e tema – para – tema. Em terceiro lugar, ao invés de cena – para – cena, o mangá se centra em aspecto – para – aspecto, em tomadas icônicas desconstruídas, interligadas pela similaridade das imagens (p.77-81). Uma proporção baixa e quase igualitária em quarto e quinto segue com o uso de cena – para – cena e movimento – para – movimento. Nas palavras do autor:

O tipo ação – para – ação existe em Tesuka, mas em menor grau. As transições tema – para – tema estão em quase toda a ação. Vemos exemplos de transição movimento – para – movimento. E, embora o último tipo só seja responsável por 4% do total, ele contrasta com as tradições do ocidente, a exemplos de Kirby e Hergé. Mas o mais surpreendente é a presença maciça do quinto tipo, raramente visto no ocidente. Quase desde o início, as transições aspecto – para – aspecto tem sido uma parte integrante dos quadrinhos japoneses. Na maioria das vezes, usada para estabelecer um clima ou sentido de lugar, o tempo parece parar nessas combinações silenciosas. Até a sequência parece menos importante aqui do que nos outros tipos de transição. Em vez de atuar como uma ponte entre os momentos distintos, aqui o leitor deve compor um único momento, utilizando fragmentos dispersos . (McCLOUD 1995, p.77-78)

Segundo McCloud, o tamanho das edições de mangás podem ser um dos fatores responsáveis, uma vez que suas publicações tem tamanhos de livros gigantescos e milhares de páginas. Nas palavras do autor, “com isso, é possível dedicar muitos quadros para mostrar um lento movimento cinematográfico ou estabelecer um clima” (p.80). Um segundo ponto importante, indicado pelo autor, está na diferença cultural.

A arte e a literatura do ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o oriente tem uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá. Com essas e outras técnicas, os japoneses demonstram uma visão dos quadrinhos bem diferente da nossa. Lá, mais do que em qualquer outro lugar, quadrinho é uma arte de intervalos (McCLOUD 1995 p.81, 82).

Essa presença de divergências culturais e de posicionamento demonstram técnicas e narrações culturais completamente distintas. Como o autor apresenta, “os elementos omitidos de uma obra são tão parte dela quanto os incluídos”, um elemento comum das artes gráficas e narrativas orientais há vários séculos. Suas temáticas tem relações religiosas ao karma e ying-yang (p.82), com figurativas de preto e branco, figura/fundo e “espaço positivo e negativo” da arte. O autor cita essa similaridade inclusive existindo na música clássica oriental, a qual também se preocupa com o papel do silêncio em sua melodia e harmonia. Para o autor, o mangá é uma arte de meios mínimos e de planos definidos, com aspirações nobres e difíceis de domínio.

Como apontado por Braga (2011, p.95), a caricatura do mangá e seus traços simplificados são somados a personagens de características psicológicas fortes e acentuadas em ampliar e expor suas qualidades e defeitos ao máximo. Essa importância com as características dos personagens faz com que, embora segmentado, o mangá traga temáticas em simbiose, como em um de seus exemplos, um *shojo* mangá (mangá feminino de romance) com elementos de fantasia medieval e elementos de ficção científica, criando um gênero totalmente inovador do ponto de vista estético.

Essa característica mais cômica também impacta em uma metalinguagem específica, observada pelo autor em suas análises (p.96-98), inspirada na metalinguagem dos desenhos animados Disney, mas com expressões exaustivas e exageradas. Essa metalinguagem artística se expressa nos mangás como elementos chamados por artistas japoneses de *chobo chobo*.

Braga define o *Chobo Chobo* como todos os exageros artísticos – gotas de suor maiores que as cabeças dos personagens, tombos com pernas para o alto, cascudos, veias saltantes nos rostos, deformações de aparência, lágrimas de cascatas, estrelas rodopiantes ao redor das cabeças. O autor ainda aponta um segundo tipo de comicidade presente nos mangás, chamado *kawaii* (p.97), que seria uma diminuição de personagens em versões bebês, constante presença de bichos fofinhos, pequenos, diminutos. Uma variação do *kawaii*, também visto pelo autor, fica por conta do *Super Deformed*, técnica em que o desenho é simplificado e diminuído em miniatura a arte referente aos personagens ou ampliada a um tamanho gigantesco que lhe concede maior dramaticidade.



Figura 17, 18 e 19 – exemplos de Super Deformed, Kawaii e Chobo Chobo (Chibi)

Braga cita a importância do tempo (p.99) reforçado por explicações científicas para afirmar que a noção de tempo sofre um filtro cultural. Ele apresenta em seguida que o Brasil possui predominância do uso da medida do tempo como os estadunidenses em suas obras de histórias em quadrinhos. Nesse estilo de narração, o tempo é imediato, rápido, de quadro a quadro. Como sequencias cinematográficas que se desenrolam imediatamente. O autor observa que, no mangá, o tempo é dotado tanto da velocidade como da disfunção do tempo, preocupação de todas as artes orientais (p.100), reforçando a explicação cultural de McCloud.

Luyten (2000, p.174), aponta o ritmo e o tempo na conversação japonesa como um fruto da construção sócio-cultural de seu povo, explicando que a repetição e o rodeio de palavras de maneira descritiva serve para demonstrar a importância da mensagem e que qualquer ponto ou tópico pode servir como o início de uma conversação.

Em representação de arte nos quadrinhos, os japoneses optaram por representar o movimento de uma forma como os conhecimentos de uma câmera fotográfica nos permitem ver a imagem, como indicado por McCloud (1995, p.113). Detalhe sem interesse nos

quadrinhos ocidentais, mas usado com frequência no mangá, as linhas de ação e movimento acabam imitando a percepção de captura de câmera. Hachuras e traçados das linhas de movimento, ignorando o cenário ou os personagens/objetos, representados em movimentos, entre visualizações e ângulos ousados, são características do movimento nas histórias em quadrinhos orientais, como diz o autor:

Movimento subjetivo, como eu o chamo, se baseia numa ideia: se a observação de um objeto em movimento é envolvente, ser esse objeto deve ser mais ainda. Artistas japoneses, no final dos anos 60, começaram a colocar seus leitores “no banco do motorista”, com quadros como esses, até que, em meados dos anos 80, alguns desenhistas americanos começaram a usar o efeito em seu próprio trabalho, Nos anos 90, ele se tornou razoavelmente comum (McCLOUD 1995 p.114)

Para Braga (2011), esse tipo de movimento é o *Notan*, estudado por Lopes (2010), uma situação de equilíbrio na composição do desenho do mangá. Tanto no claro e escuro como nos exageros e nas concepções cinemáticas.

Braga ainda discorre que a estrutura dos quadrinhos ocidentais e orientais possuem suas orientações de layout de página distintos.

O formato tradicional dos quadros das HQ's, no formato quadrado ou retangular, muitas vezes, nos quadrinhos japoneses, é substituído por círculos, trapézios e triângulos. O trapézio termina por ser a figura mais comum nesses tipos de quadrinhos. Também nota-se a presença de muitos retângulos cuja base corresponde a um quarto ou um quinto dos lados, atribuindo-lhes uma verticalidade no layout das páginas.

A horizontalidade das cenas nos quadrinhos ocidentais é substituída por essa verticalização, muitas vezes sobrepostos, dispensando os espaços em brancos que separam os quadros. E, incrivelmente, por mais diferentes que sejam esses layouts, eles mantêm uma limpidez teligível (BRAGA 2011 p.83)

Ainda no que referencia a diagramação de páginas, é importante citar novamente que, como grande parte das demais culturas do oriente, o Japão possui uma leitura da direita para a esquerda, de modo invertido ao costume ocidental e produzem sua linguagem verticalmente,

não horizontalmente.



Figura 20 – Exemplo de hachuras e da passagem do tempo através quadro a quadro

Fonte: HQ Cavaleiros do Zodíaco série G

Uma vez que referenciamos à linguagem, o Japão é possuidor de três variações de escrita, o hiragana, o katakana e o kanji. O hiragana se baseia na escrita principal do país, com letras que lembram ideogramas simples, dependentes de agrupamento e composição de frases, a exemplo de todo idioma com letras de herança romana. O katakana, por sua vez, se destina a converter para o japonês a grande maioria de palavras, letras e sentidos antes inexistentes em seu idioma original, incorporando elementos à comunicação. Finalmente, o kanji é uma forma de escrita artística, onde ideogramas constituem uma iconografia maior e uma simbologia consistente, com um único signo para representar uma ideia ou sentido. O idioma japonês é, em sua totalidade, gráfico (BRAGA, 2011).

Nesse contexto de idiomas, o mangá, como principal produto cultural japonês impresso, assume um papel integrador desse idioma e sofre suas influências diretas em sua produção, principalmente quando falamos na representação do som em suas narrativas, as onomatopeias.

A palavra, que vem do grego *onomatopoiia* (que significa ato ou efeito de imitar uma palavra reproduzindo seu som) tornou-se, segundo Luyten (2002 p.179) a solução aplicada pelos artistas em meados de 1943, para competir com a atenção conquistada pelo surgimento da televisão. Presente na maioria das histórias em quadrinhos ao redor do mundo, a onomatopeia é uma constante na representação do som e com o passar dos anos, integrada à arte e ao texto composto da narração. O que não é diferente no mangá. O que realmente difere é a cultura em si.

Segundo Luyten (2001, p.180), “ao se abordar o uso das onomatopeias nos mangás, é preciso ressaltar que, na cultura japonesa, o problema dos níveis da fala está ligado principalmente a questões de respeito ou deferência”. Conforme a autora discorre, o próprio povo japonês possui onomatopeias faladas em seu cotidiano rotineiro, como parte de seu idioma, sem as considerar, como em grande parte do ocidente, como uma decorrência infantil. A presença de palavras que ilustrem o som são cotidianas, comuns e indiferem de idade. Segundo Luyten, a abundância de expressões onomatopaicas na língua japonesa é tão extensa que possui dicionários específicos com centenas de páginas dedicadas ao assunto.

Como descrito por Luyten (2001, p. 181), o mangá utiliza-se de tais onomatopeias em katakana, onde há palavras para expressar os mais variados tons em suas diversas classificações de estudos, que vão desde sons verdadeiros a até sons que expressam efeitos visuais como fumaças ou sentimentos internos e estados emocionais. Há simbolismos para tudo, desde imitações e o vento a até sons imaginados. E, no mangá, essas onomatopeias são incorporadas à arte, sendo difícil distinguir onde é uma onomatopeia e onde é um desenho em si.



Figura 21 – Exemplos da estética de onomatopeias presentes no mangá

Braga (2011, p.88) explica que, pela simbiose perfeita de arte e escrita decorrente na onomatopeia, as histórias em quadrinhos nipônicas são compreensíveis sem uso de palavras escritas ou de narrações descritivas, colaborando com o aspecto cinematográfico de suas narrações. As onomatopeias, diferente do ocidente, tornam-se parte estética do mangá, transpassando o valor de simples transcrição do som e assumindo o papel tanto de elemento de composição da arte como de substituta à narração tradicional.

Consideradas as origens do mangá e sua presença em todo o território japonês de forma massiva, a lógica nos leva a outra forte característica dos quadrinhos japoneses, a diversidade temática. Como abordado por Braga (2011, p.90-91), diversas são as segmentações temáticas e gêneros, passando desde a simples separação entre quadrinhos para garotos – Shonen – a quadrinhos para garotas – Shojo. Cada gênero e cada temática recebe uma nomenclatura e uma separação ou agrupamento e segmentação, de modo a construir um mercado consolidado que tenta agradar a todos. Um resumo a grosso modo poderia ser explicado como na tabela a seguir, baseada nas descrições de estudo de outros pesquisadores.

Tabela 1: Generos de mangás	
<i>Shounen</i>	Garoto jovem, adolescente,
<i>Shoujo</i>	Garota jovem em japonês
<i>Gekigá</i>	Público mais adulto, sem pornografia
<i>Seinen</i>	Homens jovens
<i>Josei</i>	Mulheres
<i>Hentai</i>	Pornográfico
<i>Yuri</i>	Relações homossexuais femininas

Fonte: Criado por Bellan (2011), baseado nos gêneros descritos por Luyten (2005)

A gigantesca segmentação do mercado do mangá influencia, claramente, sua produção para que as histórias sigam os temas e sejam publicadas em seus devidos gêneros. A variação chega a tanto que, como citado pelo autor (p.95),

E o mais interessante desta relação que o Mangá tem com a diversidade temática é a simbiose de todas elas: pode-se portanto, encontrar um shojo Mangá que misture fantasia medieval com situações históricas e ficção científica, gerando assim uma produção completamente nova, do ponto de vista estético, terminando por ser nomeada diferentemente. Quanto mais se adentra ao mundo dos mangás, mais complexo se torna sua construção e os critérios para sua compreensão (BRAGA, 2011)

Carlos (2009, p.7-8) explica que a apropriação cotidiana que o povo japonês fez do Mangá se consolou principalmente pelo formato das revistas, denominadas Mangashi. “Em preto e branco, em papel jornal, de baixa qualidade, com variação de 200 a 500 páginas, organizadas em série (que variam de 15 a 20 por exemplar. (...) Essa revista parece com uma enorme lista telefônica e os leitores tem o costume de após ler, joga-las fora”.

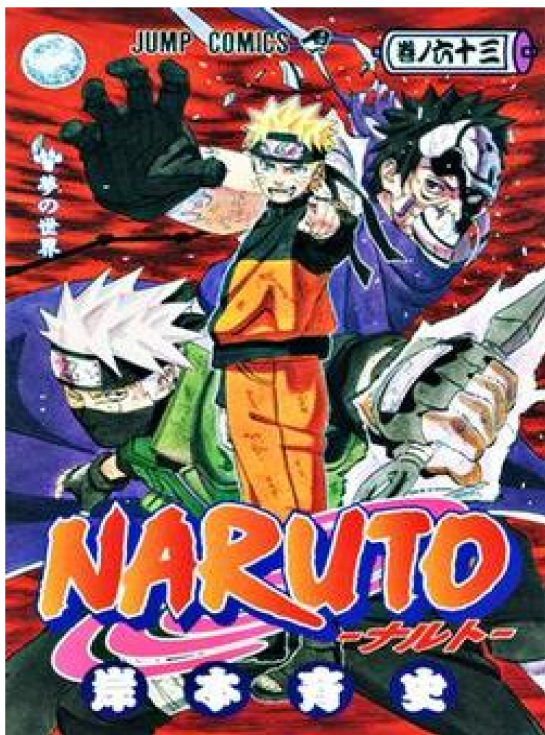


Figura 22 – Shounen Mangá *Naruto*,

Figura 23 – Shoujo mangá *Sakura Card*

pela *Shonen Jump*

Captors, pela *Kodansha*

Fontes 22 – 29: <http://comipedia.com/> (acesso em 08/05/2013);

<http://www.kodansha.co.jp/> (acesso em 08/05/2013)

<http://www.shonenjump.com/e/> (acesso em 08/05/2013)

Os pontos de venda inusitados do mangá seriam outras características marcantes, que fazem com que sua produção alcance com eficiência essa proliferação do produto no Japão. Luyten (2000 p.44) disserta que a venda é feita “nas estações de trens ou metrô, em quiosques com cigarros, chocolates, jornais e refrigerantes, em livrarias ou então em máquinas (como as que vendem cigarros, cerveja, saquê, etc)”. Seu custo é reduzido e não passa do valor de uma passagem de transporte urbano japonês.



Figura 24 – Gekigá mangá *Vagabond*, editora Morning Kodansha



Figura 25 – Seinen mangá *Ghost in the Shell*, editora Kodansha



Figura 26 – Josei mangá *Pink Light*,
editora Daito Comics



Figura 27 – Hentai *Kyoen*, pela
editora Kyoto Kawabata



Figura 28 – Yuri mangá *Blue Friends 2*,
editora Kodansha



Figura 29 – Yaoi mangá *Chitose Piyoko*,
editora KKM

A quantidade de tiragem também é de surpreender. Segundo Gravett, a tiragem de uma edição de Shounen Jump é em torno de 3 milhões de cópias. O autor ainda descreve o Japão como o maior público leitor e produtor de histórias em quadrinhos do mundo. Desde pesquisas feitas em 2002 pelo Instituto de Publicações do Japão, 38,1% das publicações totais do país correspondem a mangá. Nas palavras do autor:

Cerca de um sexto da receita industrial de revistas japonesas – 250 bilhões de ienens (cerca de 3 bilhões de dólares) – vem das revistas e mangás. Graças a seu potencial de gerar lucros, o ramo dos quadrinhos é o mais competitivo da indústria editorial do país. (GRAVETT 2006, p.18)

2.3 Hibridização Cultural do Meio

Segundo Canclíni (2006, p.339) As histórias em quadrinhos seriam um componente central da cultura contemporânea, considerada pelo autor um “gênero impuro”, nascido da hibridização composta na aliança entre a cultura icônica e a literária.

Poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para demonstrar potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas (...) sua “linguagem heteróclita” e a atração que suscita em públicos de várias classes, em todos os membros da família. (CANCLINI, 2006 p.339)

Em se tratando do mangá, temos um sentido muito mais amplo quando falamos da hibridização cultural de seu meio. Como relatado anteriormente neste trabalho, as histórias em quadrinhos japonesas nasceram a partir de referências da mistura de diversas expressões de arte da cultura oriental antiga com a cultura ocidental trazida inicialmente pelo inglês Wirgman e, posteriormente, ao mangá no formato que o conhecemos, pela influência Disney que inspirou Osamu Tesuka para a construção da estética visual e textual de suas narrativas. A arte do mangá é conhecida pela importação de diversos elementos de outros países e os adaptar e inovar através de suas interpretações dessas técnicas. Tal importação é denominada, por eles, como *wakon yosai*, ou “aprendizado ocidental, espírito japonês”, termo nascido para

as produções japonesas que se apropriavam de técnicas ocidentais para a construção de produtos em diversas áreas japonesas após a segunda guerra mundial (KOIZUME, 2002, p.29). E, como observado por Canclini:

(...) Entendo por hibridação processos culturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas. Cabe esclarecer que as estruturas chamadas discretas foram resultado de hibridações, razão pela qual não podem ser consideradas fontes puras. (CANCLINI, 2006, p.19)

A própria fusão de práticas e técnicas, segundo Canclini, altera o conceito das estruturas e práticas, em hibridação.

Como a hibridação funde estruturas ou práticas sociais discretas para gerar novas estruturas e novas práticas? Às vezes, isso ocorre de modo não planejado ou é resultado imprevisto de processos migratórios, turísticos e de intercâmbio econômico ou comunicacional. Mas, frequentemente, a hibridação surge da criatividade individual e coletiva. Não só nas artes, mas também na vida cotidiana e no desenvolvimento tecnológico. Busca reconverter um patrimônio (uma fábrica, uma capacitação profissional, um conjunto de saberes e técnicas) para inseri-lo em novas condições de produção e mercado. (CANCLINI, 2006. p.22)

A partir dessas técnicas de apropriação, da maneira como o mangá é produzido, veiculado e recebido, o Japão desenvolveu a identidade da mídia cultural mangá, seu estilo dinâmico, aberto, fluido e de histórias segmentadas, em grandes publicações, com histórias que retratam o cotidiano, a cultura e a história japonesa, abertas a novas influências e inovações.

Quando se define uma identidade mediante um processo de abstração de traços (língua, tradições, condutas estereotipadas), frequentemente se tende a desvincular essas práticas da história de misturas em que se formaram. (...) Em um mundo tão fluidamente interconectado, as sedimentações identitárias organizadas em conjuntos histórias mais ou menos estáveis (etnias, nações, classes) se reestruturam em meio a conjuntos interétnicos, transclassistas e

transnacionais. As diversas formas em que os membros de cada grupo se aproximam dos repertórios heterogêneos de bens e mensagens disponíveis nos circuitos transnacionais geram novos modos de segmentação (CANCLINI, 2006, p. 23)

Uma vez firmada a identidade do mangá, quando falamos da hibridização presente em sua estrutura, citamos uma mediação quanto a hibridização e convergência se faz necessária para completa compreensão de poder de influência cultural do meio. Henry Jenkins apresenta que o conceito de convergência:

(...) não deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos (JENKINS, 2009. p.29-30)

Em tese, a convergência leva os consumidores a buscarem mais informações sobre o objeto e a fazerem conexões de conteúdos de mídias distintas. Como falamos a respeito de uma mídia – histórias em quadrinhos japonesas – a hibridização do meio cultural nos remete à explicação de que a Cultura da Convergência é um subproduto da Cultura da Mídia. Segundo Kellner:

(...) a expressão “cultura da mídia” tem a vantagem de designar tanto a natureza quanto a forma das produções da indústria cultural (ou seja, a cultura) e seu modo de produção e distribuição (ou seja, tecnologias e indústrias da mídia). Com isso, evitam-se termos ideológicos como “cultura de massa” e “cultura popular” e se chama a atenção para o circuito de produção, distribuição e recepção por meio do qual a cultura da mídia é produzida, distribuída e consumida. (KELLNER, 2001, p.52)

Portanto, quando falamos da cultura da mídia mangá, inevitavelmente falamos de como esta é distribuída e recebida, não somente enquanto histórias em quadrinhos, mas também em suas adaptações, as convergências midiáticas. A própria Cultura da Mídia torna-se fragmentada, uma vez que a informação não é entregue completa através de um único meio de

comunicação, ou é entregue em mais de um meio.



Figura 30 – Arte de Osamu Tezuka: influências Disney

Fonte: <http://perdidoemriscos.blogspot.com.br/2011/05/osamu-tezuka-o-pai-do-manga.html>

(acesso em 04/05/2013)

2.4 Influências Culturais Japonesas

Tema de diversos estudos, a cultura popular japonesa comentada a partir deste texto se foca especificamente na construção da identidade do mangá e de mídias convergentes mais imediatas, sob o ponto de vista do estudo das narrativas presentes no meio.

Conforme citado no primeiro ponto do capítulo, as primeiras influências do mangá nasceram da arte medievalesca do período do *xogunato* (ditadura feudal japonesa), entre gravuras e peças de teatro. Essas artes tencionavam relatar um pouco da realidade japonesa do período, com a separação de Kyoto e o começo do contato japonês com outras culturas.

Com o enfraquecimento do *xogunato*, no século XIX, período conhecido por Edo, o Japão oficialmente abriu seus portos ao mundo, iniciando sua modernização, a qual passaria a ser chamada Era Meiji, entre os anos de 1862 a 1912. (DIXON, 2008).

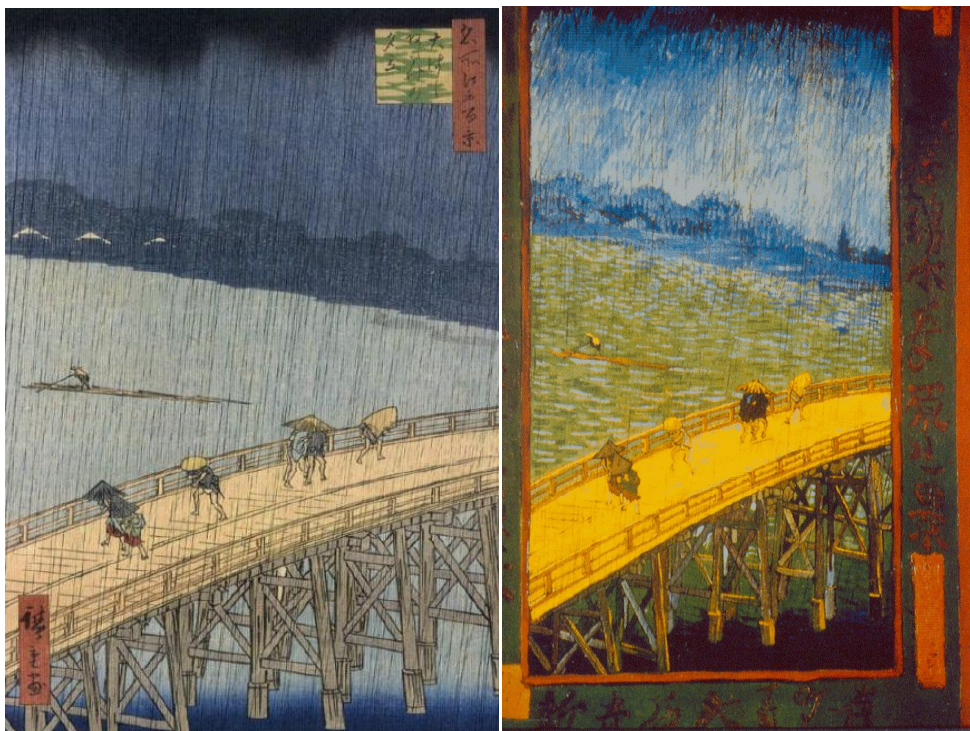
Como relatado no primeiro tópico do capítulo, uma das artes mais influentes no Japão no período era a xilogravura e, com a abertura dos portos japoneses, essa arte conquistou a Europa. A conquista se deve às exposições realizadas em Londres (1862) e Paris (1867), segundo Schlombs (2010, p.97–99), em especial a França. O impacto junto aos franceses, segundo Dixon, que resultou em um movimento estético francês de nome Japonisme. Katsushira Hokusai era, no período, o nome mais influente em produção de xilogravuras, com a famosa peça *A Grande Onda*. Nas palavras de Dixon:

A partir de 1814 Hokusai desenhou dez volumes de Mangás como uma obra de referência para desenhos. Eram 900 páginas de figuras humanas, animais, pássaros, flores, insetos, peixes e objetos. Eram tão populares que foram impressos até 1870 (DIXON, 2008 p.338)

Outro artista a fazer sucesso foi Andô Hiroshige, responsável por estampas paisagísticas que revolucionaram a pintura europeia. Artistas europeus, influenciados pelo japonisme, passaram a empregar novos métodos para expressar sua visão da realidade. Um dos nomes influenciados pelo japonisme foi o artista holandês Van Gogh (Schlombs, 2009, p.83-86). Assim como ele, famosos artistas iniciaram um movimento artístico cujas obras fazem parte do chamado pós-impressionismo.



Figuras 31 e 32 – Comparativo de arte de Andô Hiroshige e Van Gogh, nas peças à esquerda, *Plum State*, Hiroshige, seguida *Japonaiseri*, Van Gogh



Figuras 33 e 34 – Novamente, Hiroshige, *Great Bridge, sudden Shower, in Atake*, seguida de *A grande Ponte*, de Van Gogh.

Fonte: http://www.hiroshige.org.uk/hiroshige/100_views_edo/100_views_edo.htm

(acesso: 13/05/2013)

Vincent Van Gogh, holandez, produziu mais de mil pinturas entre o período de dez anos, nos quais desenvolveu seu próprio estilo e exerceu considerável influência sobre a arte moderna, como aponta Andrades (2012, p.29). Sob a influência do Impressionismo e das gravuras japonesas, Van Gogh alterou suas pinturas para telas coloridas e vibrantes, de pinceladas expressivas. O artista produziu cópias a partir de xilogravuras do japonês Andô Hiroshige, em uma exposição de nome japonaiserie. Segundo Walther (2007, p.27),

(...) De Van Gogh conhecem-se “A Ameixoeira em Flor”, da mesma maneira que a “A ponte debaixo da chuva”. Xilogravuras japonesas do séc. XIX mostram já pontos de contato com a arte ocidental, elas eram, pois, apropriadas para serem aceites. Mesmo tentando imitar, as versões de Van Gogh ficam, no entanto, longe dos modelos. (...) Em resumo Van Gogh europeizou os modelos, adaptou-os tanto à sua própria linguagem pictórica, que corresponderam à tendência da época. (WALTHER 2007, p.27).

Várias outras obras de Van Gogh, como *O retrato de Perè Tanguy*, *Os Girassóis*, *O Quarto*, *a Cortesã*, *A orelha enfaixada* (ou atada) – esta baseada, segundo Andrades (2012, p.31-34) no artista japonês Kesai Eisen – e *Noite Estrelada*, são obras citadas de influência direta do japonisme francês.

Assim como Van Gogh, Paul Cézanne (MALORNY, 2007, p.51), Paul Gauguin (WALTHER, 2007, p.21), Henri de Toulouse Lautrec (WALTHER, 2009, p.69) seriam artistas inspirados no movimento e também membros do pós-impressionismo.

Luyten (2000, p.68) apresentará que as primeiras charges de crítica social japonesas do final do século XIX influenciaram diretamente o surgimento do mangá como o conhecemos. Embora o termo atual seja associado à história em quadrinhos japonesa do período de 1912 em diante, o termo mangá (man = humor, gá = desenho, imagens) serviu para denominar caricaturas, charges e artes como as citadas na primeira parte deste capítulo. O nome se popularizou a partir do século XX, ao englobar as histórias em quadrinhos, caricaturas, cartuns e até desenhos animados.

Com o pano de fundo sobretudo nos efeitos da segunda guerra mundial, o mangá evolui a partir de Osamu Tezuka, autor a usar as referências ancestrais da arte de teatro Takarezuca, entre os já citados anteriormente nesta pesquisa. As obras de Tezuka influenciaram as produções japonesas da década seguinte entre histórias em quadrinhos, animações e filmes *live-action* (filmagem com atores).

Um importante traço cultural japonês está em sua própria linguagem. O idioma japonês utiliza de ideogramas, de origem chinesa, nascida a partir de desenhos que foram evoluindo ao longo dos anos e que modificaram os próprios significados de ideogramas antigos do kanji. A escrita japonesa, portanto, se baseia completamente no visual, que reflete suas influências no campo artístico como observado por Luyten (2000). Essa mesma herança visual fez com que a caligrafia se elevasse como arte entre os japoneses, com o nome *shodo*. O próprio Osamu Tezuka diz:

As histórias em quadrinhos são como um tipo de hieróglifos e que na verdade, o ato de desenhar não é só um processo de fazer figuras, mas uma maneira de escrever uma história com um tipo singular de símbolo. E, como vivemos numa sociedade extremamente visual, a ilustração é o esperanto da aldeia global (in: LUYTEN, 2000, p.41)

O pós-guerra alterou as fundações japonesas. Com o fim da guerra, o país se viu invadido pela ajuda estadunidense para com sua reconstrução. Benedict (1972) explica que esse foi o começo da convivência diária entre japoneses e a “benevolência” ocidental. Numa mescla cultural. Uma assimilação do American way of life ou estilo de vida americano difundido pelos estadunidenses era aceito, segundo Benedict, pela capacidade japonesa em seu traço cultural de se adaptar à hierarquias. Para os japoneses, segundo Benedict, “depois de dar tudo de si e falhar na linha de conduta assumida, envereda-se naturalmente por outra” (p.42), reforçando a posição de que assumiam então a linha de pensamento estadunidense para a reestruturação de sua hierarquia, sem o sentimento antes recluso de humilhação ou irritação.

Benedict descreve, sobre a ocupação japonesa:

(...) parece-nos inacreditável que venha acompanhando de tal cordialidade para com o conquistador. Quase imediatamente tornou-se claro que o povo japonês aceitava a derrota e todas as suas consequências com extrema boa vontade. Os americanos foram recebidos com mensuras e sorrisos, com acenos e brados de saudação. Aquele povo não estava triste nem indignado. (...) Estão reagindo conforme a índole. A citação de ânimo a eles condizente vai do esforço intenso a uma lassitude que é puro ganhar tempo. No presente momento os japoneses antes de mais nada tencionam defender a boa reputação na derrota e acham que lhes é possível fazê-lo sendo amistosos. Como consequência, para muitos a maneira mais segura de consegui-lo é sendo dependente. (BENEDICT, 1972, p.145)

O Japão passou pelas transformações em passiva observação e adaptação de costumes e de meios e essas mudanças refletiram em suas obras culturais, principalmente nos mangás.

Um ponto a se observar no novo modelo de mangá estabelecido por Tezuka com relação ao período histórico japonês e sua cultura são as temáticas das séries produzidas no período de reformulação do mangá, o pós-guerra.

Anmitsu Hime (Princesa Anmitsu) foi uma das publicações que colaboraram para a consolidação do mangá no Japão. Obra de Shosuke Kurakane, foi publicada originalmente entre 1949 e 1955 e se passava numa versão fantasiosa do Japão Feudal. Nas palavras de Nagado (NAGADO, MATSUDA, GOES, 2011), a história narra

(...) as aventuras da Princesa Anmitsu, cujo nome significa doce de feijão com mel. Teimosa e rebelde, Anmitsu leva seus pais e professores à loucura com suas travessuras, já que se recusa terminantemente a comportar-se de maneira devida a alguém de sua posição. Tudo é levado em tom humorístico, sempre tendo como cenário o castelo de Amakara. Um lugar repleto de alegria cheio de festas com (principalmente) muita comida. Mesmo após seu cancelamento, a série permaneceu com seu espaço conquistado no coração dos japoneses. Tanto que, de lá até os dias de hoje, já foram realizados dois filmes, três novelas e uma série de animações com as aventuras da princesinha. Houve até mesmo um remake do mangá, feito em 1986, por Izumi Takemoto. Sem dúvida, Anmitsu Hime foi o perfeito retrato dos sonhos de uma época muito dura. (NAGADO, MATSUDA, GOES, p.14)

Como o texto deixa a entender, o próprio Japão se recuperava durante o pós-guerra, com problemas causados pelo seu desfecho. Miséria, pouca comida e recursos imediatos escassos. O mangá servia como entretenimento e escape cultural, sem questionar as tradições de seu povo de origem.

Uma segunda obra a conquistar destaque pela temática foi *Ashita No Joe*, escrito pelo roteirista Asao Takamore – pseudônimo do artista Ikki Kajiwara – e pelo desenhista Tetsuya Chiba. A história, um *shonen* (quadrinho de aventura) publicado entre 1968 e 1973, contava a história de Joe Yabuki (NAGADO, MATSUDA, GOES, p.15). Joe era um delinquente juvenil revoltado e encenqueiro que deixava suas origens humildes para trás transformando-se em um dos boxeadores mais famosos do mundo, passando por diversos sofrimentos possíveis e imagináveis. A série criava identificação com o sofrimento de muitos dos jovens de classes menos favorecidas no Japão, que passaram, segundo Nagado, Goes e Matsuda, a adota-lo “como um ídolo e modelo de esperança, tratando-o quase como uma pessoa real”. O personagem até hoje é considerado no folclore Japonês um sinônimo de superação. O sucesso da série rendeu-lhe um filme lançado em 2011, após sua republicação, em 2009, em reflexo ao abalo da crise econômica de 2008.



Figura35–AnmitsuHime



Figura 36 – Ashita no Joe



Figura 37 – Sob a Chuva Negra



Figura 38 – Gen, Pés Descalços

Produzida em 1968 por Keiji Nakazawa, o mangá *Sob a Chuva Negra* descrevia recordações do holocausto de Hiroshima, como uma obra auto-biografada. O autor também produziu outras obras baseadas no holocausto. Em 1970, concebeu *De Repente, Um Dia*. Em 1972, *Eu Vi*. Finalmente, em 1973, *Gen, Pés Descalços: Uma História de Hiroshima*. Gen,

em língua japonesa, significa raízes ou fonte. O autor Nakazawa explica a escolha do nome Gen:

Batizei meu personagem principal de Gen na esperança de que ele se tornasse uma raiz ou fonte de força para uma nova geração da humanidade, aquela que consegue cravar os pés nus no solo de Hiroshima, sentir a terra debaixo de si e ter a energia para dizer não às armas nucleares... Eu mesmo gostaria de viver com a força de Gen, é o meu ideal, e eu continuarei buscando através de meu trabalho. (apud GLEASON, 2003, p.15. In: GONÇALVES, FRITZEN, 2008, p.10)

O mangá *Gen* atingiu um sucesso e repercussão tamanha que, em 1976, em Tóquio, surgiu o *Projeto Gen*, no qual japoneses e estrangeiros voluntários, subsidiados por doações, traduziram para os mais variados idiomas o mangá na esperança de transmitir sua mensagem ao mundo. (GONÇALVES, FRITZEN, 2008, p.10)

Assim como na Europa, a guerra fez com que as mulheres japonesas alcançassem um papel de destaque em sua sociedade e o reflexo dessa mudança também se deu na segmentação do *shojo* mangá. Como explicam os autores Nagado, Matsuda e Goes (p.17), o *shojo* era produzido quase unicamente por mulheres e para mulheres.

Em questão cultural, o mangá integrou-se além do entretenimento, alcançando um patamar de arte e de retrato cultural de seu povo, com diversas segmentações. Powers, a respeito da pesquisa sobre mangá e cultura pop japonesa feita nos Estados Unidos pelo pesquisador Ishiko Jun sobre a história do mangá e seus traços (1978, 1979, 1985, 1988) diz:

Embora o valor do trabalho de Ishiko junto à “academia” tenha sido questionado em anos recentes, seus escritos durante os anos de 1970 funcionaram como textos primários valiosos; eles permitem um vislumbre do momento na história quando o mangá transcedeu sua condição até eles unânime de entretenimento barato. (POWERS, 2009, p.14)

Em aliança a esse comentário, Luyten apresenta que o mangá se integra no ambiente de seu país de origem, seus eventos, festividades e aspectos culturais de sua sociedade, o ambientam suas narrativas em mundos fantásticos e eras míticas, explorando o folclore natal e a história nipônica. Um ponto importante nessa aliança a salientar é o uso dos mangás na

formação acadêmica japonesa para a alfabetização e como mecanismo de ensino de determinadas áreas.

Há para o público infantil revistas didáticas chamadas shogaku, que acompanham a criança no período escolar do primeiro grau, o qual, no Japão, vai do primeiro ao sexto nensei. Gaku quer dizer escola e nensei é série, abrangendo a faixa etária dos seis aos doze anos. Desse modo, os volumes se dividem conforme a idade e/ou o grau escolar. Apesar de as histórias principais não serem de assuntos ligados às matérias escolares, e as histórias em quadrinhos não-didáticas inseridas são um chamariz para os minileitores (LUYTEN, 2000, p.48-50)

Quanto ao conteúdo, há grande variedade de assuntos enfocados como história, língua vernácula, matemática, moda e conselhos úteis aos alunos, de diversas maneiras, por meio de contos com personagens históricos, fotografias, desenhos, etc. (LUYTEN, 2000, p.50)

Fatores contribuintes à popularização do mangá vieram da convergência junto ao baixo custo (conforme citado anteriormente) e à convergência midiática com animações e filmes *live-action*.

2.5 Interfaces do Mangá

Define-se por interface, no campo da comunicação, como o meio capaz de promover a comunicação ou interação entre dois ou mais grupos e, em geral, como conjunto de meios planejadamente dispostos, sejam eles físicos ou lógicos, com vista a fazer a adaptação entre dois sistemas. (SILVA, 2004).

Quando falamos em interfaces no mangá, portanto, discutimos acerca das convergências midiáticas feitas através de adaptações do mangá para outras mídias, interligadas e em interação. Um dos mais famosos é, indiscutivelmente, o animê.

Animê, ou animação japonesa, segundo Sharp (2009) deu-se origem em 1917, com uma animação de cinco minutos. Lopes (2008, p.2) explica que as primeiras animações até 1940 eram baseadas nas produções ocidentais, além de terem sido aplicadas para uso de campanha militar durante a segunda guerra mundial. O período da guerra, segundo a autora, teria restringido a produção de animações aos estúdios escolhidos pelo governo japonês.

Após a segunda guerra, o Japão se reconstruía e convivia com a entrada de material cultural ocidental. Como citado em tópicos anteriores, a animação japonesa também se baseou

nas produções ocidentais e, segundo Lopes (2008, p.3), o sucesso veio junto à Toei Animation Co., fundada em 1956. Na década seguinte, Osamu Tezuka adaptou a primeira animação para a televisão com a série *Princess Knight* (1967), iniciando a interação entre ambas as mídias. Segundo Lopes (2008, p.4) até o final da década de 1970, a TV nipônica produzia séries para todas as idades e conquistava o sucesso com a importação aos Estados Unidos e ocidente.

Esse sucesso alavancou a curiosidade em torno das séries, das personagens, proporcionando uma abertura de mercado que fez com que a indústria começasse a se basear no tripé animê-mangá-game, tornando quase que obrigatória a adaptação de qualquer obra para as três linguagens. (...) Surge um caminho obrigatório de adaptação de signos de uma linguagem para outra, um caminho que o espectador dessas obras terá que percorrer buscando não só similaridades, como também novos estímulos à revisitação da história agora em um novo formato. (LOPES, 2008, p.4)

O sucesso junto à interface entre as estruturas citadas foi comprovado em todo o ocidente, inclusive em nosso país, como relata Jenkins:

O fluxo de bens asiáticos no mercado ocidental foi moldado por duas forças concorrentes: a convergência corporativa, promovida pelas indústrias midiáticas, e a convergência alternativa, promovida por comunidades de fãs e populações de imigrantes (...) o espaço na prateleira dedicada a mangás superou o espaço dedicado a conteúdo de produção americana. (JENKIS, 2009 p. 153-154)

Interligado ao mangá e ao animê, o game inicia sua história em 1962 em um computador FDP-1 em um laboratório de pesquisas dos EUA (King 2002, p.13) e somente em 1971 é produzida a primeira máquina comercial por Nolan Bushnell, chamada *Computer Space*. Em 1972, é lançado o primeiro aparelho console original, *Odyssey 100*. Em 1974, o primeiro jogo significativo, *Space Invaders*. Em 1982, a Nintendo cria o console *Nintendo* no Japão, chamado Shigeru Miyamoto e o Japão entra no mercado dos games. Konami e Sega seguem como produtoras e diversas empresas menores são abertas no Japão para produção de jogos. (MACIEL, VENTURELLI, 2004, p.53). A inspiração inicial vem de adaptações de mangás, primeiro com traçados e características claramente inspiradas no estilo (p.55) para depois, adaptações. Entre adaptações iniciais, exemplos como a série de jogos, animê e mangá

Dragon Quest, também posteriormente adaptada no formato de um RPG de mesa.

O poder dos games é tamanho que, segundo Gomes (2005) “a simulação da realidade é utilizada como ferramenta narrativa e colocam o jogador no papel de um personagem que, de uma maneira ou de outra, inicia uma jornada pelo mundo espacial 3D do computador” (2006, p.8).

A convergência entre mangás, animês e games passou a trazer uma quarta característica da cultura pop japonesa, a música. Embora em um campo menor de influência, diversos artistas japoneses passaram a ser conhecidos no ocidente, com sucessos presentes em animações.



Figuras 39 a 43 – Adaptações de Dragon Quest para games, mangás, animês e livros de RPG de mesa, respectivamente.



J-Pop, como é conhecida a música japonesa desde 1980 (NAGADO, MATSUDA, GOES, 2008 p.177-178) é um misto de musica pop e rock nipônicos de forma geral. Embora fosse já importada desde a passagem dos Beatles pelo Japão e conhecida no Brasil desde 1963 pela música *Sukiyaki* do cantor Kyu Sakamoto, trilhas sonoras de games e de animês são

vendas separadamente e, com o sucesso de produções de grupos específicos de produtores, como o grupo de garotas Clamp (NAGADO, MATSUDA, GOES, 2008, p. 95-97), cantores e bandas passaram a ser sucesso pelo mundo. A abertura da internet apenas aumentou a segmentação em busca do J-Pop. Uma salientação sobre a interação fica por conta de Kazuo Koike, criador da série de mangá *Lobo Solitário* (*Kozure Okami*, 1970) foi também criador da letra de diversas músicas. O mesmo acontecia com Ichirou Mizuki, produtor de música japonesa e também de animesong, contribuindo para a interação das estruturas (NAGADO, MATSUDA, GOES, 2008, p.179-181).



Figuras 44 e 45 – Capa do vinil e vinil de Kyu Sakamoto, primeiro sucesso do J-Pop.

Uma quinta estrutura, o RPG ocidental, acolheu adaptações de games. Enquanto os jogos eletrônicos japoneses recebiam gêneros e produziam jogos de RPG eletrônicos para video-games e, posteriormente, computadores, o jogo de interpretação de papéis (tradução da sigla Role Playing Games) passou a ser parte da convergência midiática resultante das diversas interfaces do mangá. Criado nos Estados Unidos em 1973, consiste em um jogo de simulações, o que contribuiu para sua adaptação para o formato de games e também para inserir elementos de cenários de animês e mangás em suas dimensões. Marcato (1996, p.16) define o RPG sendo “um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso”. A adaptação do conceito posteriormente trouxe a criação de jogos *multiplayer* para videogames e computadores.

Embora não ligado diretamente ao mangá como as demais, com adaptações contínuas, segue o exemplo da música o *tokusatsu* ou “filmagem de efeitos especiais”, originária na década de 1950. O nome *tokusatsu* é uma abreviação da palavra *tokushuu kouka satsuei*. (NAGADO, MATSUDA, GOES, 2008 p.121). Produzido em formato de seriado com atores e

monstros de borracha, com sucessos como *Ultraman*, *Jaspion* e *Godzilla*, alguns de seus personagens, também licenciados pela Toei e Bandai (Bandai é outra grande empresa japonesa de produções midiáticas e adaptações) tiveram suas vidas úteis produzidas também para as mídias impressas e, posteriormente, animadas.

Com o advento da internet, o acesso à animações e mangás expandiu-se, permitindo o advento de uma sétima estrutura, o AMV ou Anime Music Video. Resume-se, a grosso, a uma montagem realizada com ferramentas de computador apropriando-se de imagens de animações japonesas e de músicas, mesclando-as para criar um novo clipe de duração da música, em uma colagem midiática.



Figura 46 – capa de apresentação de um AMV

Figura 47 – cena de um AMV



Figura 48 – foto do evento World Cosplay Summit

Finalmente, o Cosplay, uma das formas de entretenimento da cultura pop japonesa, ganhou espaço através dos Estados Unidos na década de 1970 e consiste em vestir-se e brincar de ser o personagem, o ídolo contido na mídia. Inicialmente, o evento lidava com personagens de Jornada nas Estrelas e, ao chegar no Japão, tornou-se evento nacional, conquistando, em 2003, um concurso com performances chamado *World Cosplay Summit*, com duplas de cosplayers de diversos países. O Brasil participou do evento e conquistou vitória em 2003 e 2008, através da editora JBC (NAGADO, MATSUDA, GOES, 2008, p.183-184).

A vasta gama de interações pode assumir formas além das citadas. A inter-relação midiática japonesa vai além do foco deste estudo. Nas palavras de Luyten:

(...) mangás e animês são encenados em peças de teatro e telenovelas, viram tema de músicas, alimentam leilões de edições raras e encontros e desfiles de cosplay, quando fãs encarnam os heróis de suas aventuras prediletas usando os trajes dos personagens (LUYTEN, 2004, p.51)

Interações maiores serão citadas em pesquisa futura.

3. O Mangá no Brasil

3.1 Histórico do Mangá no Brasil

Antes de qualquer tipo de discussão, precisamos de um momento reflexivo, no qual lidamos com questionamentos encontrados no âmbito dos estudos culturais. Quando falamos em um mangá nacional, ou seja, brasileiro, precisamos primeiro nos encontrar quanto ao que realmente seria tal produto. Um mangá, antes de tudo, é uma história em quadrinhos. O nome, como antes discutido, apenas é uma das maneiras como ele é utilizado pelos japoneses em seu idioma, como fruto de sua cultura.

O capítulo anterior nos permitiu uma extensa discussão sobre o mangá, apresentando suas características e também suas inspirações e origens culturais assim como a reflexão cultural de seu povo expressa em sua obra de comunicação.

Ora, se o mangá é na verdade uma forma de expressão cultural e artística japonesa, como então considerar um mangá “brasileiro”, uma vez que a própria palavra não deriva de nosso idioma?

Para entendermos essa resposta, precisamos primeiro entender qual a trajetória do mangá dentro de nosso território e, em seguida, quais foram as derivações que originaram essas publicações. Quais influências nos permitiram, de consumidores de produtos ocidentais, passar a comercializar o mangá com tamanha aceitação, quais seriam esses traços culturais preservados e quais inseridos junto ao produto em nossa sociedade. Uma vez que o mangá é apenas um tipo de histórias em quadrinhos, há um ponto de extrema importância no passado que deve ser refletido.

Em um breve resumo, a primeira história em quadrinhos oficial foi desenvolvida em Outubro de 1896 por Richard Felton Outcault, a famosa *The Yellow Kid*, ou O Menino Amarelo, criado com o título *Down on Hogan's Alley*, publicado nas páginas do jornal estadunidense *The New York Journal American*. Considerada como arte sequencial, apresentando falas interligadas como balões e contos breves, no que se consagraria posteriormente como modelo de tiras de jornal. (PATATI; BRAGA, 2006, p.16)

Entretanto, como observado por Bari (2008, p.39, 40) em sua pesquisa de doutorado, as obras de Ângelo Agostini possuíam o berço das histórias em quadrinhos. Produzidas inicialmente em São Paulo e depois no Rio de Janeiro, as obras do pintor traziam diversas características das histórias em quadrinhos primitivas. Há um destaque para a obra em formato de novela-folhetim *Nhô-Quim ou Impressões de uma viagem à Corte História* em

muitos capítulos, de 1869, considerada por muitos estudiosos a primeira história em quadrinhos do mundo. Antecedendo o Menino Amarelo em 27 anos.

Saliba (2002) explica que:

“No período Imperial chegaram a circular cerca de sessenta revistas ilustradas no Rio de Janeiro, que misturavam, de forma peculiar, a charge com uma espécie primitiva de histórias em quadrinhos, numa produção extremamente rica e fértil. Mas nestas publicações não existia nenhuma preocupação com a síntese gráfica, já que havia ainda o largo predomínio de uma extensa e prolixa linguagem verbal .“(SALIBA, 2002, p.38)

Como descrito pelos autores acima, o desenvolvimento das histórias em quadrinhos no Brasil acompanhou o começo do século e, em 1905, contrapondo as sátiras adultas, a primeira publicação oficial de histórias em quadrinhos nacional, *O Tico-Tico*, iniciou seu marco editorial. (VERGUEIRO, SANTOS, 2005)

A história das histórias em quadrinhos no Brasil seguiu amarrada com diversos de nossos momentos culturais e, segundo Bari (2008, p.47-48), se fortaleceram nos anos de 1950 e 1960, com autores como Maurício de Souza e Ziraldo e com importações Disney por Victor Civita pela Editora Abril, que se destacaram por iniciar a produção de histórias Disney produzidas no Brasil. O período do fim da década de 1960 e começo da década de 1970 marcam o começo, segundo Bari (p.51) de um período de quadrinhos nacionais underground e de terror.

É durante esse período, especificamente em 1964, que se iniciam as obras do artista Minami Keizi. Descendente de japoneses nascido no Brasil, desenvolve trabalhos para a Editora Pan Juvenil e para o jornal *Diário Popular*, onde cria o personagem *Tupanzinho*, o *Guri Atômico*, inspirado no personagem de Osamu Tesuka *Astro Boy*. (NAGADO; GOES; MATSUDA, 2011 p.20)

Descendente direto de japoneses, Minami Keizi foi o primeiro artista de histórias em quadrinhos a alcançar destaque sem a eliminação do estilo cultural japonês em suas produções. Um parâmetro importante se faz necessário neste ponto. Segundo Pacievitch (2008), o Brasil possui a maior colônia japonesa do mundo, em torno de 1,5 milhões de japoneses e descendentes morando em território nacional. Segundo a autora, a imigração japonesa no Brasil data de 1908, com altos índices entre 1917 a 1940, em valores registrados de 164 mil imigrantes, com exatos 75% se estabelecendo em São Paulo. Segundo a

pesquisadora, 85% desses imigrantes japoneses desejava enriquecer no Brasil e regressar ao Japão ao final dos períodos de guerra. Desde 1930, o Brasil possui a maior colônia japonesa do mundo.

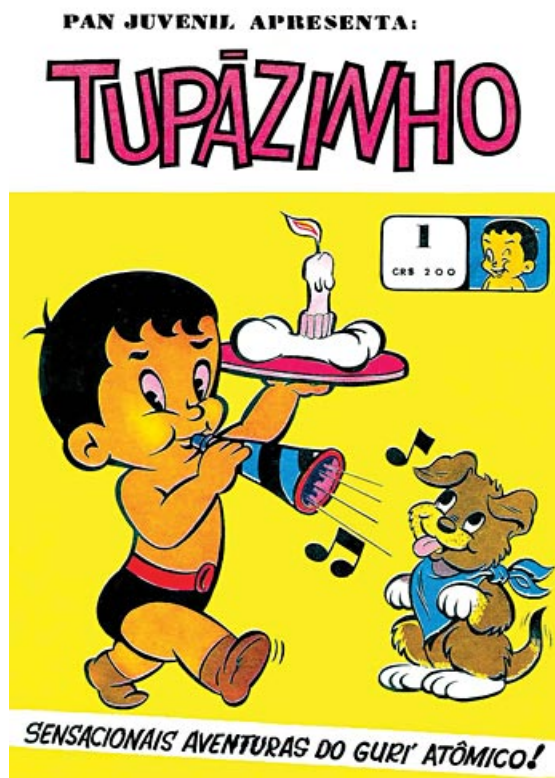


Figura 49 –

Tupãzinho

Fonte: http://www.lambiek.net/artists/k/keizi_minami.htm (acesso: 20/03/2012)

Kawamura (1994, p.12) apresenta o fluxo migratório japonês ao Brasil como evento determinado pelo governo nipônico, em concordância com a pesquisa de Pacievitch. A pobreza japonesa resultante da guerra e a abertura da cultura japonesa em partes foi incentivada pelo seu governo, para a expansão de território e evitar a superlotação das ilhas. Um termo definido por “*dekassegui*” é explicado por Kawamura, que significa “sair de casa para trabalhar fora”. Era aplicado a japoneses das regiões norte e sul não desenvolvidas do Japão, que partiam em busca de melhores empregos e condições.

Obviamente, as diferenças culturais causaram um choque, como observado por Oliveira:

Nem sempre a percepção de ser brasileiro se dá de forma tranquila, algumas vezes é dolorosa para o *dekassegui* que viveu a sua vida toda no Brasil acreditando ser um japonês. No Brasil, muitas famílias insistem em colocar a

posição de seus descendentes como japoneses também (isso conta mais para a geração dos filhos, que por sua vez, não pressionam os seus filhos – sansês – da mesma forma que foram pressionados pelos pais issês). A situação de “colônia” também contribui para esta classificação. (OLIVEIRA, 1998 p.812)

Existe, segundo Oliveira, a preocupação no coração do próprio imigrante japonês em se sentir japonês, ainda que saiba que não é mais japonês e que a relutância faz com que alguns também não sejam brasileiros. Esse isolamento, como citado, causam uma adaptação por vezes dolorosa.

Em sua pesquisa, Oliveira cita que:

Atualmente, a imensa maioria dos descendentes de japoneses possuem o português brasileiro como língua materna. Além deste fator da língua, que é essencial, outras formas de comportamento vivenciadas entram em choque com as noções japonesas. Os hábitos regrados causam uma sensação de aprisionamento e o ritmo de trabalho imposto, altamente disciplinado, gera muito desconforto. Nos detalhes mais inusitados do cotidiano, permanece sempre a sensação de ser “um peixe fora d’água”, pois os comportamentos culturais destas pessoas divergem substancialmente dos padrões japoneses. Nos aspectos mais básicos do dia a dia, seus hábitos são essencialmente brasileiros, fato que é facilmente notificado em contraste ao padrão cultural japonês. Alimentação, vestuário, higiene do corpo, regras de disciplina, relacionamentos pessoais, hábitos cotidianos os mais variados. Em todos estes aspectos, o que se percebe é a marca da presença brasileira (OLIVEIRA, 1998, p.810).

A presença japonesa vem fortalecida no país, em meio a de outros imigrantes. A presença de sua influência nas artes, especificamente nas histórias em quadrinhos brasileiras, se inicia a partir de Minami Keizi e seu personagem. O personagem Tupãzinho, um índio, desenhado em estilo mangá e com narrativas de origem oriental influenciando a obra nacional, é o primeiro personagem de mangá brasileiro. Através de suas obras, uma crescente demanda de artistas descendentes de japoneses iniciaram suas experimentações dentro do campo editorial das histórias em quadrinhos.

Posteriormente, os trabalhos produzidos para a Editora Pan Juvenil passaram para a

Editora Edrel, do próprio Minami. A editora desenvolveu vários outros trabalhos no estilo mangá, apresentando artistas como Paulo Fukue, Fernando Ikoma e Cláudio Seto. Seto, por sua vez, tornou-se notório e o maior produtor de mangás brasileiros durante quase duas décadas, com suas histórias de O Samurai. A maior publicação de Minami Keizi, em parceria com Fábio Júlio Dias foi o Álbum Encantado, que apresentava contos ilustrados no estilo mangá, ainda pela editora Pan Juvenil e seu sucesso tornou possível a publicação dos quadrinhos da Editora Edrel (NAGADO; GOES; MATSUDA, 2011 p.20-21).

As publicações da Edrel coincidem com o período das primeiras pesquisas de cunho acadêmico realizadas no país sobre mangá, como as de Luyten, submetidas para a USP, e as de Anselmo sobre as histórias em quadrinhos brasileiras. Entre os títulos publicados pela Edrel nesse período, encontravam-se *Ninja*, *o Samurai Mágico* e *O Ídolo Juvenil*. Segundo Sato,

Na década de 70, as editoras Bloch, Vecchi, Noblet, Ebal, Ondas e Grafipar passaram a publicar o quadrinho nacional, mas poucos nikkei se despontaram e esses não desenhavam no estilo mangá, com exceção dos veteranos Júlio Shimamoto, autor da revista Kiai e Cláudio Seto, que lançou Maria Erótica e outros personagens no estilo mangá. Desenhistas nikkei que surgiram na época tiveram influência do mangá, mas procuraram seguir um traço mais americano, como foi o caso de Roberto Kussumoto e Paulo Yokota (SATO, 1994, p. única)

Ainda assim, o estilo mangá em histórias em quadrinhos brasileiras veio a se fortalecer e solidificar a partir das décadas de 1980 – 2000. *Lobo Solitário* (1988) é considerado o primeiro mangá importado publicado no Brasil, seguido de *Akira*, em 1990. De acordo com Oka (2005),

(...) houve uma pausa de dez anos, período em que alguns títulos foram sendo lançados sem grande repercussão, como *Crying Freeman*, *Mai*, *a Garota Sensitiva*, *A Lenda de Kamui*, entre outros. A situação mudou entre 1999 e 2001, quando os animês *Pokémon*, *Samurai X*, *Dragon Ball Z* e *Sakura Card Captors* viraram mania na TV aberta. (p. 86)

Braga (2011, p.111-112) credita também parte do desenvolvimento das publicações e do sucesso delas a revistas especializadas em animês veiculando em solo nacional. Títulos

como *Herói* e *Animax* apresentavam informações sobre os desenhos animados e sobre os mangás de origem, desenvolvendo a expectativa de leitura. Diversos fanzines (histórias em quadrinhos amadoras produzidas por fãs) se desenvolveram no período, como a revista *Hypercomix*, que publicava material de vários outros artistas que ganharam renome dentro do mercado nacional anos depois. Nesse contexto também nasceu a primeira publicação de licenciamento oficial de mangá produzida no Brasil, a revista *Megaman*.



Figuras 50 a 52 – Álbum Encantado, Ninja o Samurai Mágico e O Ídolo Juvenil

Fonte: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod_tit=%C3%A1115901+&esp=&cod_edc=41983 (acesso: 14/04/2013)



Figuras 53 a 55 – Revistas Herói, Animax e Hypercomix

Fontes: <http://orgulho-nerd.blogspot.com.br/2013/02/revista-heroi-heroina-de-seu-tempo.html>.

<http://bkhighlander.blogspot.com.br/2012/07/revista-animax-n-01.html>

<http://gambiarrablog.blogspot.com.br/2011/03/acao-magazine-agora-vai-eu-espero.html>

(acessos em 08/05/2013)

A abertura com *Megaman* alavancou outras produções, como *Blue Fighters* de Alexandre Nagado pela Editora Trama, as séries *Street Fighter* e *Mortal Kombat* de Marcelo Cassaro, Eduardo Francisco e Érica Awano.

Conforme a revista *Henshim* (2001), entre o período de 2000 e 2001 haviam 30 animês e *tokussatus* exibidos nos canais brasileiros.

Durante o mesmo período de 1990, segundo Braga (2011, p.46-51), o Brasil esteve inserido em um consumo constante de histórias estadunidenses de super-heróis e humor infantil, desde a criação da Editora Abril, em meados de 1950 e, de posse dos direitos de publicação dos heróis, a partir do fim de 1970 e começo de 1980. Braga comenta que, nesse período, pouco se alterou do formato das histórias em quadrinhos nacionais, que eram baseados no formato de uma antiga publicação, *Gibi*, nome também pelo qual as histórias em quadrinhos ficaram conhecidas por anos no país.

Braga explica que, com a crise econômica de 1992, a Editora Abril mudou sua metodologia de distribuição e formatos e encareceu suas edições, unificando várias pequenas publicações em um encadernado com falhas na distribuição nacional, que acabava por entregar as edições em bancas afastadas do eixo Rio-São Paulo com cerca de dois meses de atraso do lançamento oficial anunciado. Essa manobra reduziu as opções dos leitores, que não compravam todos os títulos nem os encontravam em banca em algumas regiões nacionais. A quebra de ritmo da editora abriu espaço para editoras menores, com material mais barato e de qualidade. O período coincide com o de sucesso das animações japonesas e das publicações especializadas e abriu portas do mercado de histórias em quadrinhos nacionais para editoras iniciantes como a JBC (Japan Brazil Communication), fundada em 1992 com o objetivo de venda de mangás à descendentes nipônicos, e a Conrad Editora.

A importação de material original japonês passou a ocupar um espaço em número de publicações maior que o de seus antecessores estadunidenses. Segundo Carlos (2010, p.10),

Em setembro de 2007 foi possível encontrar 105 títulos de Mangás à venda nos sites das editoras: Conrad, JBC, Panini e NewPOP. Em março de 2009 esse número pulou para 135, ou seja, em 19 meses 30 novos títulos surgiram no mercado. Do total, 53 então em andamento em edições mensais,

quinzenais, bimestrais e quadrimestrais. Dos 82 títulos restantes, 20 correspondem a volumes únicos e, os outros, a séries que já chegaram ao fim, mas continuam à venda. A média de preço das revistas varia de R\$ 5,90 a R\$ 12,90, no caso dos livros, o mais caro é de R\$ 35,00.

Como indicado no capítulo inicial da dissertação, atualmente, o número de mangás beira os 200 títulos mensais em banca.

As mudanças iniciadas no consumo de histórias em quadrinhos no Brasil aumentou a procura de obras no estilo mangá. Diversos títulos de autores brasileiros tentaram se consolidar entre as vendas no período de 1990 e 2000. Nesse panorama, a Trama Editora publicou a série *Holy Avenger*, considerada maior série de mangá produzida no país. Uma série fechada, planejada para 40 edições, que recebeu alguns especiais e duas republicações. Sua numeração veio a ser superada recentemente pelas edições de Turma da Mônica Jovem.

No começo dos anos 2000, editoras como a JBC e Mythos entraram no mercado de comercialização de mangás importados e produções nacionais alavancadas por editoras como Brainstorm e Kingdom Comics. Destaques para a primeira encarnação impressa das histórias de Fábio Yabu, *Combo Rangers*.

Quadrinhos de completa reprodução de períodos e cultura oriental, antes existentes, ganham uma projeção maior, como acontece com a HQ *Sob o Ano do Tigre*, de Heitor Yuji Yamamoto, pela Editora Cartago.

A Editora Panini também ingressa em publicações de mangá e traz ao papel a segunda encarnação de *Combo Rangers*, entre diversas importações. Os Estúdios Seasons começam a publicar dois mangás, *Oiran* e *Sete Dias em Alesh*. Em 2005, Alexandre Nagado apresenta a publicação *Mangá Tropical*, trazendo coletâneas de contos produzidos de versões do folclore nacional em mangá.

Finalmente, em 2008, em uma parceria da Editora Panini e os Estúdios Maurício de Sousa, surge a versão em estilo mangá de *Turma da Mônica*, a *Turma da Mônica Jovem*, fenômeno de vendas e novo motor do mercado de quadrinhos produzidos no Brasil. Sua numeração ultrapassou a de *Holy Avenger* e a aceitação é digna de notoriedade mesmo fora do país.

Séries decorrentes ficam em *Luluzinha Teen*, *Didi e Lili* e a publicação *Ação Magazine*, de apenas três edições.



Figura 56 – Revista *Megaman*

Fonte: <http://animaxmagazine.blogspot.com.br/2012/12/megaman-01.html>



Figura 57 - *Holy Avenger*

Fonte: <http://diegodn.info/diegodn/blog/?p=8206>

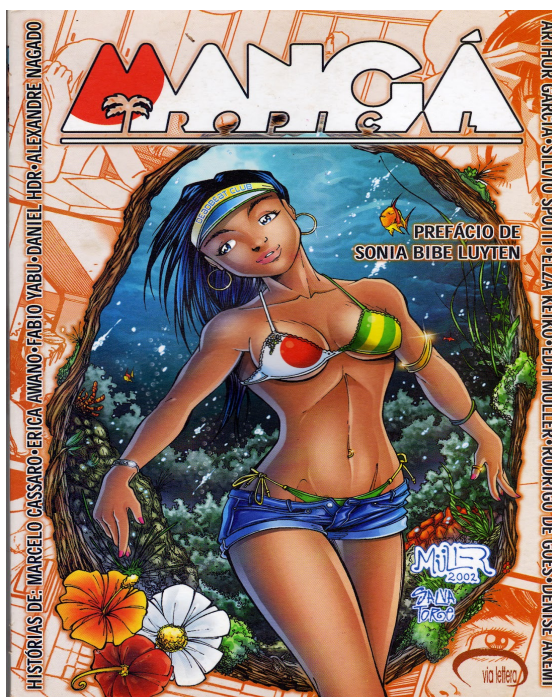


Figura 58 – *Mangá Tropical*

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/n22032003_05.cfm



Figura 59 - *Blue Fighter*

Fonte: <http://gambiarrablog.blogspot.com.br/2011/03/acao-magazine-agora-vai-eu->

(acessos: 15/04/2013)

espero.html

3.2 Técnicas Híbridas nas Histórias em Quadrinhos

Ao falarmos da criação dos mangás dentro do território nacional, denotamos para a publicação das histórias em quadrinhos no estilo artístico japonês como material cultural brasileiro. E, quando falamos da cultura de ambos os povos, podemos citar diversas diferenças já contextualizadas no decorrer dos capítulos anteriores.

Para termos uma base primária sobre como as manifestações artísticas influenciam nas obras nacionais, primeiramente precisamos compreender o conceito de histórias em quadrinhos brasileira. Para Anselmo,

Não existe no Brasil uma linha autenticamente nacional de desenvolvimento das histórias em quadrinhos, sendo a importação responsável pela introdução das histórias em quadrinhos neste país. (ANSELMO, 1975, p.64)

Mesmo após vinte e oito anos da pesquisa de Anselmo, poucas mudanças significativas existem nesse quadro. Dos títulos listados no primeiro capítulo, apenas um número risível de histórias em quadrinhos são produzidas no país. À exceção dos títulos de Maurício de Sousa, os produtos em quadrinhos de Turma da Mônica, poderíamos argumentar as criações desenvolvidas por outros estúdios, como a Editora Abril e os personagens Disney. Contudo, novamente Anselmo as analisa por:

Muitas HQ com personagens estrangeiros são totalmente produzidas no Brasil, em virtude de contratos ou autorizações obtidas junto aos detentores de seus direitos autorais. Assim, a Rio Gráfica Editora tem publicado HQ de heróis norte-americanos como Recruta Zero, o Fantasma e outras, com argumentos e desenhos totalmente feitos no Brasil. . (ANSELMO 1975, p.79)

O quadro de quais personagens e editoras preservam esse método alterou-se, mas seu sistema de produção prossegue o mesmo, inclusive sem a exibição dos créditos de seus autores, para que essas histórias preservem a aparência de importadas. As principais referências de arte e de histórias, conseqüentemente, são de origem cultural distintas, advindas das importações e adaptadas ao nosso cotidiano. Nosso estilo brasileiro de histórias em quadrinhos, portanto, é de origem externa.

Ao realizar análise sobre as histórias em quadrinhos brasileiras, César Silva apresenta a seguinte reflexão: uma história em quadrinhos nacional deveria se enquadrar no seguinte esquema de alternativas: seria a HQ nacional aquela (1) produzida por um membro do grupo cultural; (2) a HQ publicada dentro do território do grupo; (3) a HQ produzida e publicada por um membro do grupo e dentro do seu território; (4) a HQ produzida sobre a cultura do grupo; e (5) a HQ produzida para o público e “dialogando” com ele (SILVA, 2005, p.3).

Criticando estas alternativas, Silva (2005, p.19) afirma:

Não é a nacionalidade do autor que determina a origem cultural da HQ, também não é o país em que ela foi publicada, tampouco se ela contém elementos culturais mais ou menos explícitos, mas sim a intenção básica de falar ao leitor de uma cultura específica e dele obter respostas, desta forma influenciando na opinião pública e contribuindo para a formação cultural, política e social desse povo.

Em seu raciocínio, Silva prossegue dizendo que:

HQ brasileira é aquela que só o brasileiro pode fazer porque apenas a ele interessa fazê-la. Apenas a um brasileiro interessa influir na realidade nacional, apenas a ele importa contribuir com esta sociedade e apenas ele tem o domínio dos mais refinados protocolos de comunicação cultural locais. (SILVA 2005, p. 19-20)

Isso nos traz um questionamento acerca do que realmente possa ser classificado como história em quadrinhos nacional. Para levarmos em consideração que, segundo Silva, apenas uma história em quadrinhos será vista como brasileira, ela precise interessar e influir na realidade de nosso país, o que, complementado pela frase de que é necessário ser brasileiro para entender a realidade do Brasil, temos a confirmação também do primeiro modelo de César Silva.

Quando nos referimos à trabalhos explicitamente estilizados, como procedem nos mangás, devemos, antes de tudo, lembrar que nosso país, o Brasil, é um país de diversos imigrantes. A diversidade brasileira nos apresenta vários elementos que juntos formam nossa cultura. E, especificamente voltado ao mangá, a imigração japonesa citada nos apresenta o panorama de influência que, inevitavelmente, é exercida pela presença nipônica na cultura nacional.

Os estudos de Néstor Canclíni (1999) apontam que toda a cultura latino-americana é composta de culturas híbridas. Na própria definição do autor,

Os países latino-americanos são atualmente resultado da sedimentação, justaposição e entrecruzamento de tradições indígenas (especialmente nas áreas da Mesoamérica e Andina), de origem hispânica e colonial católica e das ações políticas, educativas e comunicacionais modernas. Apesar das tentativas para dar à cultura de elite um perfil moderno, recluindo o indígena e o colonial em setores populares, uma miscigenação interclassista tem gerado formações híbridas em todos os estratos sociais. (1999, p.71)

Uma vez que nossa sociedade se baseia nessa miscigenação, a influência japonesa dificilmente poderia ser ignorada. A popularização das animações, histórias em quadrinhos e demais produtos da cultura pop japonesa entre os brasileiros há duas décadas apenas contribuiu para uma mudança nos panoramas de produtos importados e expandiu as referências conhecidas pelos artistas nacionais, concedendo novas técnicas, linguagens e pontos de interesse dentro das narrativas e tramas a partir da observação e reprodução do estilo japonês do mangá. E, quando falamos a respeito da reprodução do mangá em território nacional, Braga apresenta um modelo baseado nos seguintes pontos estéticos:

(...) Entre as produções de mangá nacional, identifico três tipos: (1) O Moho-Mangá ou Mangá Mimético, que são aqueles que reproduzem totalmente os elementos do mangá original, temática e esteticamente, e são reconhecidos como nacionais apenas por serem feitos no Brasil ou por brasileiros. Sendo, portanto, cópia dos mangás. (2) O Kongo-Mangá ou Mangá-Híbrido que se apropria de determinados bens estéticos ou temáticos dos mangás, mas não reproduzem totalmente seus esquemas estilísticos, resultando em produtos híbridos. E ainda, se identifica um terceiro segmento, o (3) Nikkei-Mangá ou Mangá Nativo, onde os quadrinhos se produzem como elemento nacional, apesar de esteticamente ser reconhecido como um “mangá” japonês. (2011, p.17-18)

Os modelos propostos por Braga parcialmente solucionam a discussão sobre qual modelo de mangá nacional temos contato em nossas produções artísticas. As classificações nos permitem análises aprofundadas de cada tipo de história em quadrinhos separadamente,

encontrando traços de similaridade do mangá nas obras nacionais e verificando se o produto final se enquadra num hibridismo, numa obra completamente brasileira ou em um trabalho de total reprodução do formato, modelos e estilos orientais.

Uma vez determinadas as classificações possíveis para mangás e definido, por base, o que seria uma história em quadrinhos, o que seria um mangá e como classificar cada tipo de história chamada mangá dentre as produzidas no país, damos lugar à uma discussão mais objetiva, as técnicas utilizadas, especificamente, na produção de mangás.

As histórias em quadrinhos no Brasil tem sua tradição, como já conversado anteriormente. As primeiras publicações nacionais determinaram o formato de edição, impressão e número de páginas como um modelo a ser seguido.

O Brasil possui diversas maneiras de denominar manifestações artísticas da nona arte. Podemos considerar as nomenclaturas reconhecidas por seu público. Histórias em quadrinhos publicadas em jornal recebem o nome de tirinhas, pelo formato de tiras aplicado nas páginas da publicação, em linha reta horizontal. Histórias longas, compiladas e voltadas a públicos específicos, encadernadas e de aspecto de livro, recebem o nome de *Graphic Novels* (do inglês, Novelas Gráficas, termo mundialmente conhecido). Ainda, como observado por Cagnin (1975)

Vigoraram também o de historinhas, com muito de depreciativo, e o de gibi para as revistas de quadrinhos. (Este último nome veio da revista mensal “Gibi”, editada pela Globo, do Rio, nos anos 40 e relançada pela Rio Gráfica Editora S.A., em outubro de 1974). (CAGNIN, 1975, p.23)

A revista *Gibi* por diversos anos publicou diversos personagens e em diferentes formatos. Esses formatos fugiam dos anteriormente publicados em inspiração europeia, apresentando o modelo norte-americano de histórias em quadrinhos. Por anos a Editora Globo se utilizou do formato para suas publicações, passando também a padronizar os quadrinhos *Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa. A consolidação da Editora Abril, como citado no capítulo anterior, favoreceu para a popularização do formatinho, uma publicação cujas medidas exatas são 13 x 21 cm. Mesmo hoje, o modelo ainda vigora em algumas publicações.

O formato americano, como é conhecido aquele no qual as histórias em quadrinhos estadunidenses são publicadas, passou a se tornar comum entre as publicações nacionais a partir de meados da década de 1980 e 1990, consolidando-se padrão das principais publicações da Editora Panini e de editoras como Mythos, Devir e Pandora. Suas medidas são

de 17 x 26 cm. Uma vez que nosso foco é o mangá, especificamente o mangá shonen, Luyten (2005, p. 88) considero o formato de 22 x 31 cm que corresponde à maioria das publicações. As histórias em quadrinhos importadas do Japão encontraram diversos formatos em nossas bancas, firmando-se especificamente em dois: o formato de bolso (10,5 x 17,5 cm) e o formatinho, 13 x 21 cm.

Uma análise narrativa e de aspectos mais profundos seria uma abertura muito maior do que nosso objetivo, o mangá nacional. Mesmo entre os diversos mangás publicados, quando lidamos com o material nacional, falamos sobre publicações criadas por artistas nacionais. Portanto um aprofundamento se fará melhor explicado nas análises do capítulo a seguir. Antes, uma rápida visualização nos quadrinhos japoneses.

Até aqui, falamos sobre as influências de arte japonesas, sem no entanto citar as influências de técnicas não nascidas no Japão. Como explicado, Osamu Tezuka é considerado por grande maioria como o criador do modelo de mangá moderno. Em suas obras, sua maior influência de fora da cultura japonesa foram as animações dos estúdios Walt Disney.

Após o fim da segunda guerra mundial e a reconstrução do país, o Japão passou a incorporar em seu idioma palavras de origem no inglês, adaptadas pelo katakana para o idioma japonês.

Antes um desenho completamente cartunescos, aos poucos obras com traços que buscavam o realismo exagerado, nos moldes estadunidenses, surgiram no mercado japonês, como é o caso de *Kozure Okame* (no Brasil, *Lobo Solitário*), escrito por Kazuo Koike, com a arte de Goseki Kojima, nos anos de 1970 a 1976.



Figura 60 – capa de *Kozure Okame*

Fonte: <http://www.raw1st.org/2013/02/kozure-ookami.html> (acesso: 16/03/2013)

Kozure Okame apresenta personagens de anatomia melhor definidas e ligeiras

semelhanças com os comics estadunidenses em seu enquadramento. Muitas das características cômicas e caricatas do mangá, ângulos exuberantes e cenas inusitadas mesclam-se ao estilo oriental de contar histórias em quadrinhos.

Poucos trabalhos japoneses realmente apresentam modificação no estilo para se adequar a hibridismos. Exatamente por isso, o estilo mangá é tão diferenciado, reconhecido até mesmo em similaridades. Poucas influências puderam afetar além destes parâmetros que realmente alterem a obra original, que já é híbrida em seu contexto de concepção.

Braga (2011, p.63; 71-72) explica detalhadamente que o mangá na verdade passa por mais influências do cinema e do teatro japonês que de outras histórias em quadrinhos produzidas no mundo. Essa característica também apresentou aos mangás histórias de arcos completos e de séries com final programado.

Moliné (2004, p.27) afirma que uma das particularidades do mangá, já citada anteriormente, é a sua leitura em sentido inverso ao ocidente, da direita para a esquerda, de cima para baixo e da contra-capa para a capa principal. Segundo o autor, esse formato por diversas vezes obrigou que as editoras das primeiras publicações alterassem as matrizes originais de modo a inverter a arte para uma adaptação adequada no Brasil. Essa característica da leitura da direita para a esquerda e de cima para baixo foi a primeira característica marcante do mangá a ser eliminada de praticamente todas as obras produzidas por artistas nacionais.

A hibridização apontada por Braga pode ser melhor esclarecida por Luyten:

O *mangá* brasileiro tem características próprias, pois se aculturou, assim como os japoneses imigrantes se aculturaram à cultura brasileira. Eu chamo essa aculturação de hibridização de estilo. Foi o caso da '*Holy avenger*' e do livro '*Mangá tropical*' com enredos passados no Brasil. (2000, p.198)

Uma característica apontada por Marcelo Cassaro sobre o sucesso de *Holy Avenger*, que será analisada posteriormente, merece sua citação. Segundo o autor, em entrevista ao site *Sobrecarga*, um dos motivos do sucesso foi a respeitosa periodicidade nas bancas, pois os leitores brasileiros estão cansados de revistas que atrasam ou são canceladas.

Nagado explica que isso ocorre no Brasil por uma falta de estrutura e investimento das editoras para criar e manter revistas que paguem ao autor o mínimo para subsistência e continuação do aperfeiçoamento da obra. Essa falta de apoio ao quadrinista fez com que, não

só em mangás, mas vários artistas, migrassem para áreas distintas como a publicidade ou para mídias alternativas como a internet. A abertura do espaço online apresentou aos artistas um meio de publicar suas histórias, independentes quanto às condições editoriais oferecidas, e Fábio Yabu, que despretensiosamente desenvolveu as aventuras de *Combo Rangers*, conquistou seu espaço e publicações.

Que os quadrinhos são originários de hibridação, como vimos nos capítulos anteriores, disto não temos dúvidas. Contudo, quando falamos em técnicas de produções, devemos agora apontar um comparativo das técnicas originais japonesas com o material disponível em banca nacional de produções brasileiras.

As técnicas aqui citadas serão analisadas nos objetos de estudo escolhidos no próximo capítulo, onde nos aprofundaremos nelas à medida que a análise dessas histórias em quadrinhos progride.

Entre os elementos de narrativa e técnica escolhidos, avaliaremos a estrutura do mito heróico japonês. Como apontado por Cassaro (in: NAGADO, 2001 p.7-8), os heróis japoneses, em diferenciação dos heróis ocidentais, não nascem com suas habilidades, mas as desenvolvem ao longo do tempo, passando por desafios, disciplina e provações, um reflexo da sociedade japonesa, que se baseia nos conceitos de honra e de disciplina para o desenvolvimento, esforço, força de vontade e de um crescimento pessoal centrado na experiência adquirida.

Discutido no capítulo anterior como características do mangá, técnicas de arte como caricaturas de olhos gigantescos, recursos cômicos e de traços de linha de ação e movimento, diagramação de páginas, retículas, presença/ausência de cores, grossura e periodicidade das publicações, elementos de transição e de controle de tempo e espaço serão revistos pelos exemplos obtidos nos objetos a serem analisados.

Parte dos parâmetros para o desenvolvimento das análises também se foca na observação das primeiras obras nacionais, em quais técnicas foram utilizadas e quais permaneceram ativas ou foram renovadas, também indicando quais são suas inovações encontradas.

A comparação com as demais histórias em quadrinhos produzidas no Brasil, sejam no segmento do humor ou em áreas temáticas específicas como os gêneros de super-heróis ou horror, são de fato, inevitáveis, uma vez que a produção de histórias em quadrinhos nacionais por anos se baseia na representação e reprodução de elementos de histórias importadas e de referências de arte anteriores, das quais dificilmente poderemos ignorar. Isso implica também numa análise mais específica quanto ao formato, em detrimento do original.

4. Inovações no Mangá Nacional

4.1 Conceitos de Inovação.

Os capítulos anteriores desta pesquisa nos apresentaram o universo das histórias em quadrinhos produzidas no Brasil com a estética de mangá, ou arte japonesa de produção da nona arte. Foram abordados formatos, periodicidade, estilos, temáticas e nomes de publicações utilizadas e períodos históricos nos quais esteve mais presente em nossa sociedade. Falamos sobre fatores culturais que trouxeram a disseminação do mangá como história em quadrinhos consumida e também as influências externas e internas, tanto na produção dos mangás nacionais como dos mangás japoneses. Agora, a partir das análises contidas neste capítulo, a proposta é encontrarmos e apontarmos as inovações que as obras de histórias em quadrinhos em estilo mangá receberam através do período de ascensão do formato como um dos preferidos dos leitores brasileiros, como apontado no primeiro capítulo (LUYTEN 2000, p.6).

Uma pontuação importante a ser discutida antes de começarmos a falar das análises se deve ao ponto do que seria então considerado inovador. Freeman (1988, p.9; p.119), em seus estudos sobre tecnologia e inovações japonesas, conceituou, para o âmbito industrial, dois tipos de inovação: a radical e a incremental. A inovação radical seria o desenvolvimento e a introdução de um novo produto, processo ou forma de organização de produção inteiramente novo, que pode apresentar uma ruptura com os padrões que o antecedem e originar novas indústrias, setores e mercados. Igualmente, ele produz uma redução nos custos e aumento da qualidade dos produtos já existentes, mediante competição. Nos exemplos do autor, mesmo a revolução da máquina a vapor é um dos grandes impactantes para que todo o paradigma social se altere.

Já o segundo ponto apresentado por Freeman, seriam as inovações de caráter incremental e referem-se a qualquer tipo de melhorias em um produto, processo ou organização dentro de um ambiente, sem alterar a sua estrutura.

Lemos (2002, p.125) se aprofunda nas discussões apresentando que,

(..) quando se aceita a existência de uma estrutura complexa de interação entre o ambiente econômico e as direções das mudanças tecnológicas, deixa-se de compreender o processo de inovação como um processo que evolui de ciência para o mercado, ou como seu oposto, que o mercado é a fonte das

mudanças. Os diferentes aspectos da inovação a tornam um processo complexo, interativo e não-linear. Combinados, tanto os conhecimentos adquiridos com os avanços na pesquisa científica, quanto as necessidades oriundas do mercado levam a inovações em produtos e processos e a mudanças na base tecnológica e organizacional de uma empresa, setor ou país, que podem se dar tanto de forma radical como incremental.

Ainda, segundo Lemos (2002, p.126) a definição de inovação que mais vem sendo utilizada comumente caracteriza-se, portanto, como a busca, descoberta, experimentação, desenvolvimento, imitação e adoção de novos produtos, processos e novas técnicas organizacionais. Diz ainda que “o importante foi o entendimento de que cada uma das fontes, domésticas ou estrangeiras, usadas na implementação de geração de inovações, sejam baseadas na ciência, ou na experiência cotidiana de produção, design, gestão, comercialização e marketing dos produtos, pode ter maior relevância e impacto distinto para o processo, dependendo da estrutura e tipo de empresa, dos setores e dos países em questão” e os relaciona à natureza dessas inovações, se radicais ou incrementais.

Em maior ou menor grau, cada uma das fontes de inovação, sejam radicais ou incrementais, são presentes e relacionadas a conhecimentos adquiridos pelas empresas e produtores. E, no âmbito das artes, aos referenciais e trabalhos anteriores dos artistas, tanto predecessores quanto os próprios a apresentarem as inovações, construindo uma maturidade acerca do período do produto. Essas experiências, como cita Freeman (1988 p.9), se tornam mais e mais importantes para gerar aperfeiçoamentos e obter inovações incrementais. Ainda, são resultado de aprendizado contínuo, esforço e desenvolvimento de capacidades contínuas junto a uma busca incessante de novas soluções e técnicas.

É importante ressaltar que, no campo das inovações radicais, há então uma quebra de paradigmas. Para entendermos a quebra de paradigmas, cabe uma definição do que eles significam. Segundo Khun:

Paradigma pretende sugerir que "certos exemplos da prática científica atual - tanto na teoria quanto na aplicação - estão ligados a modelos conceituais de mundo dos quais surgem certas tradições de pesquisa". Em outras palavras, uma visão de realidade atrelada a uma estrutura teórica a priori, aceita, estabelece uma forma de compreender e interpretar intelectualmente o mundo segundo os princípios constantes do paradigma em vigor. (KHUN, 1996, p.121)

Assim, entende-se que as inovações radicais alteram uma visão da realidade, enquanto as inovações incrementais prosseguem, como seu nome denota, a incrementar técnicas pré-existentes.

A partir do conhecimento quanto a inovações, pode-se passar então para uma visão sobre as inovações encontradas nas histórias em quadrinhos de estilo mangá a partir de sua fase de renovação, entre a década de 1990, em um recorte para os dois objetos de estudo propostos no começo desta pesquisa.

Como observado por Luyten, é durante essa década que o público brasileiro entra em contato com os produtos midiáticos japoneses com maior intensidade.

Nos anos 90, o ocidente passa a ter um contato mais próximo com essa comunicação midiática poderosíssima no Japão. O meio impresso, o mangá (...) começa a ser conhecido por um contingente maior de pessoas por meio do animê que chega aos canais de TV de todo o mundo e às telas de cinema apoiado numa poderosa máquina de divulgação. Os mangás começam a ser mais traduzidos, principalmente para o inglês e o francês e, a partir daí, para outras línguas ocidentais. (LUYTEN, 2000, p.225).

Essas transformações no âmbito de consumo também têm seus impactos culturais, dentre os quais esta dissertação se foca às inovações contidas especificamente nas produções de histórias em quadrinhos do período, revelando novas técnicas e construções referentes à nona arte no Brasil.

4.2 Inovações em *Holy Avenger*.

Escrita por Marcelo Cassaro e desenhada por Erica Awano, *Holy Avenger*, como explicada anteriormente, foi a primeira série nacional a alcançar o marco de 30.000 tiragens mensais de exemplares, com vendagem superior a 50% (BRAGA, 2011, p.124, 125) em território nacional.

Marcelo Cassaro até a publicação de *Holy Avenger* possuiu trabalhos publicados em histórias em quadrinhos desde a adolescência, com produções para *Turma da Mônica*, quadrinhos de adaptação de personagens como *Os Trapalhões*, trabalhos pequenos para

editoras alternativas como *O Pequeno Ninja*, histórias para a Editora Abril junto a personagens Disney e até um título cedido, chamado *Agente Cãofidencional*, de sua autoria, vendido no começo da década de 1990. Igualmente, o autor realizou trabalhos editoriais e de textos junto à editora Trama, posteriormente chamada de Talismã, com temas voltados a revistas especializadas em RPG, revistas voltadas a jogos de videogame, revistas sobre animações japonesas e artes marciais e minisséries em quadrinhos, algumas adaptando personagens de jogos de videogame consagrados, como *Street Fighter* e *Mortal Kombat* e outras temáticas em proto-histórias baseadas em matérias produzidas nas demais revistas da editora, principalmente a especializada em RPG *Dragão Brasil*, como as histórias em quadrinhos de super-heróis (*UFO Team*) e a premiada minissérie *Lua dos Dragões*, sobre o cenários de RPG. Também colaborou com a elaboração de livros para a Editora Trama e para a Editora Daemon, sobre RPG.

Holy Avenger foi uma proto-história, uma das muitas tramas oferecidas como ideia de jogo escritas para a revista *Dragão Brasil*, em companhia dos profissionais J.M. Trevisan e Rogério Saladino. Seu sucesso apontou o potencial da produção com outra roupagem, no formato de histórias em quadrinhos, também produzidas pelo artista. A obra foi a primeira proto-história nacional a ser convertida em história convencional e a primeira vez que uma história em quadrinhos nacional nasce de uma mídia diferente de revista sobre quadrinhos ou jornal.

Erica Awano é conhecida por desenhos de histórias em quadrinhos no estilo mangá, tendo participado de trabalhos com fanzines em várias convenções temáticas e em histórias curtas de própria autoria, para depois, pela editora Trama, em adaptações de personagens de jogos de videogame para histórias em quadrinhos no estilo mangá, conquistando certa atenção aos fãs do gênero em circuitos fechados e eventos.

Conforme discorrido anteriormente, o lançamento da edição número um de *Holy Avenger* coincidiu com o impactante retorno das animações japonesas aos canais televisivos do Brasil e às importações de mangás, também com a crise que alterou os padrões das publicações e distribuições da Editora Abril e encerrando seu monopólio nacional. A revista preservou o tema baseado em jogos de interpretação de personagens, jogos de videogame e animações japonesas e completou-se na concepção dos autores como uma das primeiras publicações a adaptar o estilo de narração e narrativa visual japonesa em uma linguagem nacional.

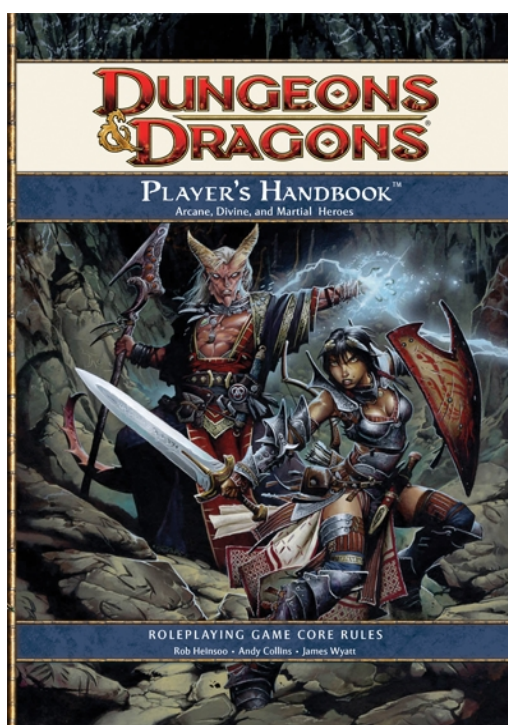


Figura 61 – *Holy Avenger* número 01



Figura 62 - *Dragão Brasil* número 44

Fonte: Revista Dragão Brasil; Revista Holy Avenger



Figuras 63 e 64 – Capas jogo Dungeons & Dragons

Fonte: <http://www.wizards.com/dnd/>

(acesso: 18/02/2013)

A publicação atingiu os exatos quarenta números anunciados e prometidos, contando com minisséries curtas com os mesmos personagens e edições especiais, alavancou novas vendas e séries similares por parte da editora, recebeu duas republicações de boa vendagem, uma série continuada de vinte edições denominada *Holy Avenger V2*, dois livros de RPG, um CD de áudio, estatuetas de resina, concursos, objetos de promoção, personagens como linha de produtos juvenil, uma proto-animação e um jogo online produzido por brasileiros, em constante desenvolvimento. Foi premiada consecutivamente no Brasil e no Japão. Dada a sua dimensão de área e resultados, para uma melhor análise, nos concentramos em observar os pontos em comum de todas as edições e depois afunilar a análise mais detalhada para as edições 01, 10, 20, 30 e 40, respectivamente.

De um modo geral, esteticamente falando, todas as edições de *Holy Avenger* foram publicadas em um formato variante do convencional conhecido por “Formato Americano” (que possui por medidas 17 x 26 cm), com as medidas 15 x 21 cm, contendo trinta páginas, das quais vinte e três são dedicadas à história em quadrinhos desenhada, quatro a capa, contra-capas e seus versos, onde, nos versos, localizam-se as sessões de publicidade, a sessão de cartas com duas páginas e uma área informativa dentro da revista com material correspondente à história apresentada, em sua maioria composto somente por texto, dedicado exclusivamente ao RPG.

Salvo as edições de número 30, 35 (com duas páginas extras) e 39 (com quatro páginas extras), que contém páginas extras, a quantidade de páginas é mantida nas quarenta edições. A revista sempre apresenta uma segunda capa em sua terceira página, que seria a mesma capa da obra original, contudo, sem cores. Essa segunda capa acaba por tornar-se uma exclusividade das edições, similar ao material original japonês publicado em edições da *Shonen Jump*, em histórias juvenis para rapazes, com o mesmo formato.

Na próxima parte da revista, o verso da primeira página pós capa e a página seguinte, apresentam, em página dupla, um mapa onde se passam as aventuras da história. Ao longo das edições, esse mapa passa a apresentar um traçado que indica o caminho realizado pelos personagens durante sua viagem. Normalmente localizado no canto superior direito, encontramos a numeração da parte na qual a trama se encontra. Na lateral esquerda, todos os personagens são apresentados em uma sinopse sobre suas características e motivações que os movimentam dentro da narrativa. O elenco é apresentado com pequenas fotos de perfil contendo uma imagem, o nome do personagem e uma frase curta de sinopse relacionada tanto à personalidade quanto a traços importantes para a composição da história a ser apresentada

nas próximas páginas. Esse mesmo formato é comum em praticamente todas as publicações orientais, como podemos ver em exemplos de publicações de mangás, principalmente no formato Shonen, escolhido como base para a análise comparativa dos objetos. Seguindo o perfil, abaixo, um pequeno resumo de acontecimentos e da edição anterior servem como gancho de entendimento para a continuação da leitura e evitar leitores “perdidos” junto à trama contida na edição.

Essa inovação de re apresentar os personagens antes da trama passou a ser utilizada em várias outras publicações de histórias em quadrinhos dentro do Brasil. Nas traduções realizadas pela Editora Panini, seu uso é frequente, tanto da apresentação da capa da edição original no miolo das páginas como da apresentação do perfil dos personagens e do resumo.

O formato da publicação de *Holy Avenger*, levemente menor que o formato americano convencional, foi também adotado posteriormente em edições publicadas pela editora Panini, tanto para traduções de material oriental como de comics americanos em edições de curto prazo entre os anos de 2002 e 2005 e também por diversos fanzines nacionais. Seu formato também não corresponde ao mangá original, discutido no capítulo anterior.

As primeiras três páginas de *Holy Avenger* contém cores, enquanto que o miolo da edição preserva-se em preto e branco. Tal formato é o mesmo que o de diversas edições originais de mangás, onde as primeiras páginas ilustram uma introdução à trama proposta pela edição, usada principalmente em séries mais luxuosas. A mudança fez com que o formato da publicidade contida nas edições se concentrasse no verso das capas e em uma ou duas páginas contidas no final de algumas das edições, em cores. Novamente, esse formato foi reprisado posteriormente em traduções de diversos mangás para o nosso mercado de quadrinhos nacional.

Os mesmos formatos, quando comparados com publicações da antiga editora Edrel, demonstram a evolução na apresentação e cuidados com a construção inicial para a trama e ambientação. Embora também produzidos em formato mangá, as edições da Edrel não continuam a apresentação de personagens, resumos ou cores em páginas iniciais, nem sessões divididas em sua publicação.



This image is hosted at mangafox.com, we take no credit for the creation or editing of this image. All credit goes to the appropriate parties involved in the creation or editing of this image.

Figuras 65 e 66 – Capa e capa interna de *Holy Avenger* número 07

Fonte: http://www.guiadosquadrinhos.com/thumb.aspx?cod_tit=ho091100&esp=&total=42

(acesso: 05/07/2010)



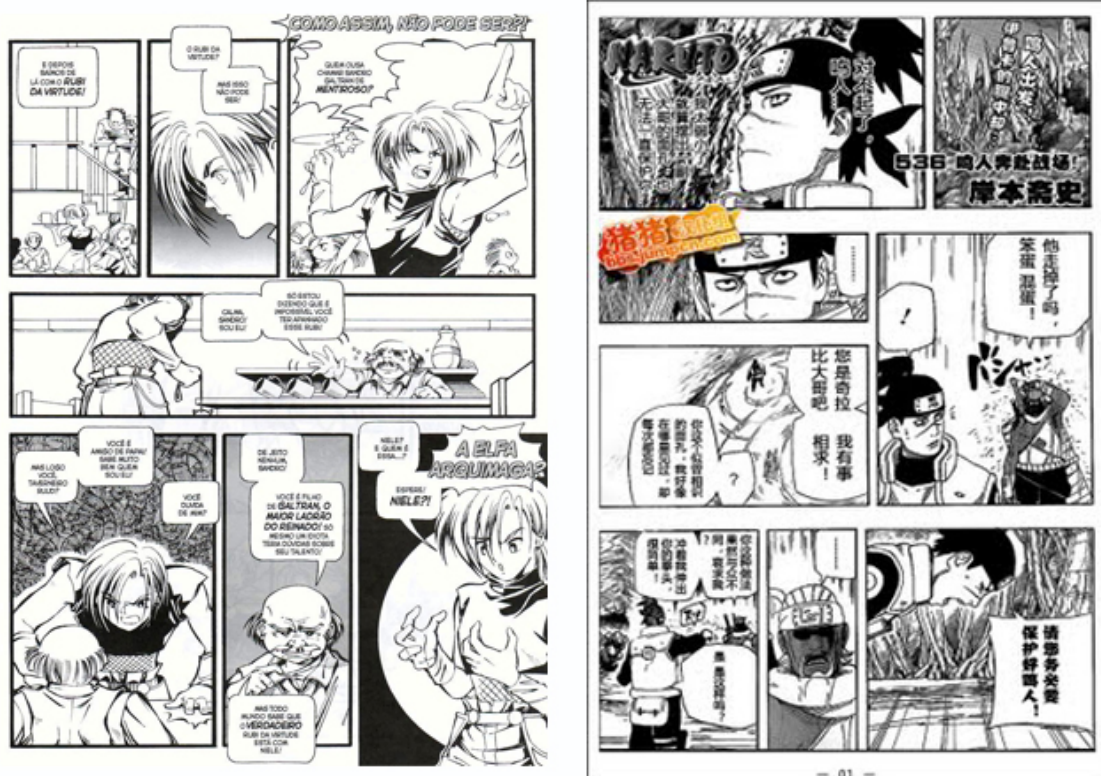
Figura 67 e 68 – Páginas introdutórias de *Holy Avenger* número 02

Fonte: revista *Holy Avenger* número 02



Figuras 69 a 71 – s primeiras páginas de *Holy Avenger*.

Fonte: Revista *Holy Avenger* número 02



Figuras 72 e 73 – comparação da arte e diagramação de *Holy Avenger* e *Naruto*

Fonte: Revista *Holy Avenger* número 02 e site Shonen Jump <http://www.shonenjump.com/>

e/ (acesso: 13/03/2013)

Desenhada completamente em um estilo mangá, *Holy Avenger* possui elementos visuais da fantasia medieval temática de suas histórias mesclados com características comuns aos de jogos de videogames e a diversas passagens onde, em algumas edições, encontramos a presença de elogios à personagens e tramas famosas de mangás e animes.

Tematicamente, *Holy Avenger* se concentra em uma narração sobre uma história de jovens envolvidos em uma busca, uma alusão comum às passagens da busca da adolescência e juventude que antecede a chegada da fase adulta, seja por mudanças ou por sonhos ou hedonismo ou pensamentos distintos. A alusão também é a mesma apresentada por Joseph Campbell (2003) na sua concepção da jornada do herói. Ao surgir um problema, seus personagens ingressam numa jornada de viagens em busca da solução. Essa trama usa como pano de fundo a fantasia medieval de um cenário nascido nas revistas sobre RPG publicadas pelos autores da história em quadrinhos anteriormente. O tema de fantasia medieval é uma decorrente constante no RPG desde sua criação, em 1973, nos Estados Unidos e prevalece como o mais difundido em todas as partes do mundo, incluindo o Japão. Entre as produções nipônicas, que preferem seus RPGs como jogos eletrônicos, a mistura de elementos fantásticos, medievais e cotidianos é frequente.

Uma vez que o próprio RPG é um jogo baseado na literatura e na estratégia, preservando hábitos de contar histórias, em detrimento ao que Walter Benjamin dizia quanto às relações do homem e da narrativa, na qual o autor afirma que “o homem de hoje não cultiva o que pode ser abreviado. Com efeito, o homem conseguiu abreviar até a narrativa” (1987, p.206), a prática do RPG preserva a mesma, como explicado por Marcato, que aponta ser “um exercício de diálogo, de decisão de grupo e consenso”, (1996, p.16), mantendo vivas as relações pessoais e a narrativa de modo que é construída por seus participantes. As aventuras criam simulações de ambientes onde os jogadores são personagens e suas decisões afetam os rumos das histórias. Essa frase explica porque a migração comum do RPG aos games eletrônicos por parte dos japoneses, pois, segundo Gomes (2006, p.8), a simulação da realidade é utilizada como ferramenta narrativa e colocam o jogador no papel de um personagem que, de uma maneira ou de outra, inicia uma jornada pelo mundo espacial 3D do computador.

Holy Avenger importa traços de ambos os meios citados, RPG e videogames, para suas páginas, em sua narrativa, ora demonstrando elementos comuns à construção de cenas ou de frases, ora buscando a identificação do leitor adolescente e juvenil tanto com situações presentes em jogos como em colocá-lo no papel de personagem, em uma jornada junto do

elenco de sua trama.

O recurso de utilizar temas de jogos em histórias em quadrinhos, em estilo fantasia medieval, pode ser encontrado em obras do mangá *Shonen* como *Escarflowe* e em outros tipos, mesmo em *Shojo*, como *Magic Knights of Hayearth*, ambos adaptados também a jogos e a animações, favorecendo a convergência midiática das obras nipônicas. O uso das técnicas expressivas do mangá e a valorização maior do lado psicológico do leitor procurado em ser alcançado pelo estilo leve da arte, como estudado por Luyten (2000), procuram construir uma identificação maior dos personagens com o leitor através da expressão artística do sentimento impresso na arte, de forma a gerar a imersão na leitura e, como na proto-história original, a sensação de vivência contida na interpretação de papéis do RPG.

Ao contrário do formato normalmente usado nas histórias publicadas no Brasil até então, *Holy Avenger* abre o hibridismo a partir do tamanho, nem uma HQ brasileira nos moldes da publicação *GIBI*, nem uma HQ nos moldes do formato americano, nem uma HQ com o formato mangá que fora apresentado posteriormente em traduções de editoras como JBC. Diferente também das edições de traduções de mangás presentes no período de sua publicação, *Holy Avenger* não possuía a característica lobada quadrada, nem teve o sentido da leitura alterado. As publicações que traduziam e adaptavam obras de mangá para o mercado brasileiro da época, pelas editoras Conrad e JBC, traziam a arte inalterada e, conseqüentemente, a leitura de trás para frente, no sentido oriental. *Holy Avenger* preservava o mesmo estilo estético sem a limitação, uma vez que produzido no próprio idioma nativo, mas sem a mescla artística presente nas publicações da Edrel, que aparentemente precisaram se adaptar aos moldes de mercado de seu período.

Em sua estrutura narrativa, *Holy Avenger* conta com uma linguagem rápida, cotidiana, de palavras simples e comuns. Sua diagramação de páginas segue perfeitamente o estilo oriental, sem se prender a exigências comuns das editoras que publicavam materiais no mercado nacional, lembrando muito uma obra independente. Suas páginas eram livres de texto escrito e os diálogos, ponto forte da publicação, são fluentes, críveis e trazem a personalidade dos personagens. Várias das falas contém gírias e expressionismo totalmente nacionais, refletindo nossa cultura, mesclados a elementos da cultura oriental e a referências à literatura europeia de fantasia medieval.

Durante toda a obra, o recurso de onomatopeias é usado em frequência, no melhor estilo mangá. Seu letreiramento parece feito como parte da arte original, exatamente como seu paralelo japonês. Falas destacadas com as letras artísticas e balões de fala menos arredondados, puxando para os utilizados nos *Shonen* recentes, são características presentes

em *Holy Avenger*.

A mistura de elementos não impede que a obra lide com questionamentos juvenis de nossa realidade nacional, com pequenas alusões e ilustrações que remetem aos nossos jovens. Preocupações comuns como a preservação do meio ambiente, a procura por mudanças e melhorias, as paixões adolescentes e o crescimento são partes decorrentes de suas histórias.

Bari (2012, p.251-256) realiza uma comparação completa e constante com os temas expostos em *Holy Avenger* com a psicologia Freudiana, na qual podemos encontrar os elementos sociais da luta constante de Eros e Thanatos refletida nas narrativas da série. A autora destaca as aproximações da trama com o jovem brasileiro. Em suas palavras,

Tivemos no Brasil uma população mestiça, composta em uma situação inicial de grande confusão e sofrimento, onde degradados, escravos e populações denominadas buscavam ressignificar o seu cotidiano, dar sentido a suas vidas, posicionando-as de forma resistente ou integrativa ao movimento civilizatório hegemônico europeu. Como vestígio inicial de concepção da civilização brasileira, paira sobre nós um sentimento cultural de perda da felicidade, promovido pela própria instauração da civilização. O público adolescente de leitores, tendo seu cotidiano agravado pelas próprias mudanças biológicas e pela contingência de novas funções no universo adulto, tem enraizadas funções de mal estar da civilização, num país onde imperam as injustiças sociais e existe um movimento civilizatório predador dos recursos naturais, última beleza a ser desfrutada como maior tesouro dos trópicos. Captando este sentimento em nuances, Marcelo Cassaro compõe uma obra perfeitamente engajada na cultura adolescente brasileira. (BARI, 2012, p.247)

Como apontado pela autora, cada personagem presente na trama acaba por simbolizar um núcleo adolescente brasileiro e sua jornada, baseada no modelo clássico das pesquisas de Campbell, os apresenta inseridos num mundo de fantasia que na verdade é próximo de nossas preocupações.

Diferente da maioria das publicações nacionais com a temática até *Holy Avenger*, sua história não se baseia nem em pessoas comuns em situações cotidianas, nem em personagens históricos ou fantásticos japoneses, como os personagens e tramas da Edrel discutidos anteriormente. Ainda assim, conforme aponta Bari, a nacionalidade dos temas frente à realidade do leitor brasileiro que a narrativa busca cativar é preservada e transposta para a

nova mídia, em uma linguagem solta, característica do mangá. E, em uma alusão, à semelhança da distância que temos entre a fantasia e o real, entre culturas tão distantes, encontramos na mistura de arte de dois continentes distantes uma obra que consegue transmitir uma unidade que preserva traços culturais de ambos os povos, Brasil e Japão.

Enquanto a história é apresentada a cada edição, uma construção de relações entre os personagens remetem a diversas das batalhas e conquistas do adolescente e do jovem brasileiro de seu período, expressando além de apenas uma história em quadrinhos, os elementos que, no questionamento de Braga quanto à nacionalidade das histórias, uma verdadeira obra nacional de qualidade.

Os personagens principais de *Holy Avenger* são definidos como estereótipos e tem suas funções definidas logo ao começo de suas aparições, sendo bem desenvolvidos durante toda a série. Tal qual nos jogos de RPG que o precedem em proto-história, cada personagem representa inicialmente uma classe de personagens de RPGs de fantasia medieval *Dungeons & Dragons*, representa um aspecto da juventude brasileira e cumpre determinado papel durante toda a narração. São eles: Sandro Galtran, um garoto que quer seguir a fama do pai, conhecido como maior ladrão (onde é interessante citar que, em jogos de fantasia medieval, o ladrão não seria um assaltante, mas um herói especializado em invadir espaços fechados, encontrar armadilhas e evitar que o grupo seja surpreendido enquanto rastejam no covil dos monstros e inimigos) do mundo de Arthon, onde se passa a história, que decide acompanhar a busca apresentada na trama por uma paixão juvenil pela personagem Lisandra, a principal personagem da trama, que é a que faz com que os demais participantes se envolvam nas buscas e conseqüentemente desenvolva os ganchos. Uma jovem druida (tipo de personagem ligado diretamente à natureza e divindades primitivas e primais, que se assemelha com os sacerdotes celtas), Lisandra vive em uma região selvagem que ilustra claramente a preservação natural que temos em nosso país com a Amazônia, Pantanal e tantos recursos. Ela extrai seu poder da natureza e manifesta vínculos com a mesma. Ainda assim, Lisandra não é apresentada como bárbara real ou selvagem, mas como uma amante da natureza envolta em outra busca de paixão, por um herói caído e aparentemente morto, o Paladino.

Em jogos de RPG, o Paladino expressa o mais valoroso herói, um campeão de uma divindade. Aqui, seu papel se inicia como símbolo de heroísmo e de uma paixão mórbida por parte de Lisandra, em um misto de admiração e demais sentimentos juvenis, para evoluir a um inimigo final composto da negação de sua falha e da ambição contida no orgulho em preservar sua grandeza após sua falha. Falhas e pecados, aliás, acabam sendo bem ilustrados desde o início da trama, pois a busca é por vinte e um rubis que simbolizam vinte e uma

virtudes existentes, que também são representadas por divindades no cenário de Arthon, que se assemelham a cultos míticos como os gregos, nórdicos, africanos e indígenas, com representações físicas de elementos abstratos.

Niele, a maga do grupo, na verdade é uma garota que finge ser mais do que é, à semelhança de muitas jovens que, com sua conversa, acaba convencendo que seu potencial supera o esperado, enquanto inicia a trama em uma busca constante por satisfação, dinheiro, realizações, fama e prazeres, tornando-se inclusive indesejada em determinados momentos da trama por sua impulsividade e instabilidade emocional. A personagem expressa uma libido e uma alegria juvenil durante toda sua trajetória na trama, até alcançar a morte e encontrar uma vocação na qual consegue ser ela mesma e auxiliar seus amigos. Finalmente, o personagem Tork, um lagarto humanóide baixinho, da raça “troglodita anão”, que expressa sensação de rejeição pela sociedade, aceitação pela aparência, revolta pessoal em um comportamento violento, moroso e antipático, bem como a dificuldade de relacionamento de muitos jovens que acabam por se considerarem párias por pequenos traços físicos.

Durante a trama, encontros são realizados que referenciam aos elementos e mitos contidos nos jogos de RPG e nas histórias de fantasia como as narradas pelos irmãos Grimm, com os mesmos tipos de lições de moral, mas desta vez, aplicadas a um contexto e moralidade sociais brasileiras. Mesmo as divindades, que representam as virtudes, indiferente de serem postas como aliadas ou inimigas, acabam por interagir na trama, que termina com uma espécie de catarse para cada personagem, onde encontram um final possível para a busca de suas aventuras, tal qual a juventude encontra na maturidade seu ponto de mudança e crescimento para continuar a viver. Nesse ponto, os autores da obra Holy Avenger acaba por dimensionar a jornada de Campbell para um rumo humanista e de raízes brasileiras, com um estilo oriental para aproximar o leitor da significação e do sentimento contido.

A própria composição de aparência e de traços dos personagens, tal qual no mangá original seguem um mínimo de traços e uma valorização maior no expressionismo contido nos olhos, falas e rostos dos personagens, nos seus movimentos e em suas roupas, como caricaturas refletidas de cada elemento que os autores buscam transmitir através deles.

Em suas técnicas usadas para ilustrar a narrativa em conversas, imagens e também na passagem do tempo, focada em traços de personalidade e de envolvimento com o leitor, a escolha da estética mangá ainda se encontra com combinações evidentes para a construção do sucesso da publicação. As frases, de sua maioria curtas, são comuns à nossa realidade e faz os personagens parecerem familiares, como pessoas com as quais convivemos, não heróis a serem admirados. O recurso de mesclar piadas, romance e tragédia aumenta a sensação que

temos da ironia, da sátira e também dos sentimentos de crítica que recheiam a trama de maneira sutil, sobre nossa realidade brasileira.

A medição de ritmo e passagem de tempo se assemelha a do mangá. O tempo todo, a grande maioria das páginas é composta por um número de quatro a oito quadros, mantendo um formato de leitura que se preserva tanto oriental como ocidental, mas com a posição dos balões de fala idênticas às usadas pelos *mangakás*. Alguns exemplos de páginas mostram claramente a maneira como os quadros são posicionados, de modo a causar ritmo da passagem da trama.

Um elemento também comum nos mangás presente em *Holy Avenger* é a significação e a significância, onde vários símbolos são usados para garantir a ligação de uma página a outra e, em alguns momentos, índices nos apresentam a ligação para com o pré-andamento da narrativa de maneira simples e que dispensa os textos de uma narração invisível e interpessoal. O mesmo acaba por acontecer na representação de figuras icônicas do universo dos mangás, animes, videogames e RPG.

Diversas vezes, o formato e dimensão dos quadros se altera na narrativa, preservando o ritmo que tenta, inevitavelmente, aproximar o leitor não somente ao tempo passado pela história, mas ao seu sentimento com relação aos personagens. A valorização das formas nos quadros para simbolizar determinados momentos é valorizada e expressa como parte da arte, com alguns apresentando sangrias e outros, formatos exóticos ou mesmo ausência de quadros para o bom andamento e entendimento da cena.

Em diversos momentos, o recurso das hachuras e linhas de ação e movimento tão presentes no mangá fazem com que não apenas os personagens pareçam em constante movimento como também o som, como algumas imagens nos mostram. A boa utilização das linhas acabam por servir de índices de movimento durante toda a trama e facilitando para que o leitor imerse em sua representação, conquistando maior identificação com o movimento e com o andamento da velocidade com a qual a história é apresentada.

Embora produzidos anteriormente no Brasil, o recurso dessas linhas era limitado, assim como as onomatopeias e metalinguagem recebiam menor impacto e atenção.

O hibridismo se representa inclusive na metalinguagem usada para reforçar elementos da narrativa, que tanto são importados do mangá original como são de origem e aspecto completamente brasileiros, construindo informações intensificadas na expressão constante, na repetição, na inserção de figuras icônicas do mangá japonês e na alusão de representações de espaços, figuras, lugares e temas que, indiretamente, refletem-se nos temas nacionais.

Em sua concepção de produção, *Holy Avenger* acaba por ser uma obra que difere

completamente dos moldes de produção de um mangá, onde o autor é artista, finalizador, letrista e retificador, em algumas vezes, contando com uma equipe de apoio que o auxilia em cada passagem do processo de produção. No caso de *Holy Avenger*, a edição segue em partes o molde das comics americanas, onde há um roteirista, um desenhista e um colorista. Contudo, os roteiros de *Holy Avenger* foram compostos pela experiência de Marcelo Cassaro que utiliza-se na verdade de pequenos esboços da história, método usado desde a década de 1950 por Maurício de Sousa e suas produções, que são nacionais. A mescla de ambos os estilos acaba por tornar inclassificável a produção de *Holy Avenger*, que cede novos modelos de processos para a construção de uma história em quadrinhos brasileira.

Um novo destaque inovador na construção das páginas de *Holy Avenger* se deve às onomatopeias, o som contido nas histórias em quadrinhos. Diferente da maioria das histórias anteriores, Braga reforça que a série possui um número de referências muito maior do que as obras anteriores feitas no estilo ocidental.

(...) As onomatopeias são utilizadas constantemente em todos os quadrinhos, mas os que mais utilizam nas histórias são os japoneses. Só para ter uma ideia, um comic americano tradicional como Vingadores, apresentar uma história de 15 páginas com apenas 05 (cinco) onomatopeias e um mangá como Yu-Gi-Oh, numa história também de 15 páginas apresentarem 33 (trinta e três) onomatopeias. (BRAGA JR, 2011, p.134-135)

Esteticamente, essas onomatopeias presentes seguem recursos do estilo mangá, com formatos de letras, destaques, sons pequenos inseridos e em frases que ou remetem a sons em nosso idioma, ou em sons mistos, tanto na representação comum dos comics traduzidos, ou sons sem um idioma definido, ou sons importados de outras linguagens que são familiares à nossa realidade. Essa mistura novamente remete à hibridação cultural nacional e também ao estilo escolhido pelos autores. Algumas dessas onomatopeias são apresentadas pela primeira em português, outras são inteiramente inventadas para a trama. Assim como nos mangás, as onomatopeias são desenhadas junto com o restante da arte, dando-as contexto e uma visibilidade muito maior. A dimensão, formato e tamanho variam desde frases menores que as contidas nos balões a até sangrias inteiras de páginas que dão significados e dimensão ao som propagado.

Conforme citado pela pesquisa de Braga Jr:

A grande predominância das onomatopeias americanas, típicas dos comics na *Holy Avenger*, pode ser explicada pela histórica aceitação nacional destas, em detrimento de versões nacionais. Dos tipos de onomatopeias utilizadas, a grande maioria de 39% são onomatopeias cuja classificação não pode ser circunscrita a um tipo de quadrinhos, por exemplo. Mas em segundo lugar estão as convencionadas nos comics americanos com 37,1% de utilizações, enquanto os ruídos que foram “aportuguesados” foram utilizados apenas 18,2%, e, aqueles característicos do universo do mangá aparecem 5,7% das utilizações. Através destas utilizações de onomatopeias pode-se inferir que a *Holy Avenger* ainda apresenta uma ligação muito forte com a linguagem dos comics, apesar de que no quesito referente à utilização das onomatopeias, procura reproduzir o mangá japonês. (BRAGA JR, 2011, p.141)

Os resultados obtidos pelo pesquisador reforçam que as inovações técnicas inclusive se referem à alteração de linguagem, idioma e também na presença de elementos que, embora falemos de mangá nacional, acima de tudo, é uma história em quadrinhos nacional, apresentando seu conteúdo em nosso idioma.

Um recurso presente e forte está na metalinguagem. Seja no formato de gotas, de veias saltantes, de conversas com os autores aparecendo nas páginas das histórias, caretas cômicas, tombos, recursos como miniaturas dos personagens ou pontos de interrogação e de exclamação, a metalinguagem visual está impregnada na arte e nas histórias. Esses recursos acabam dando comicidade à arte e leveza ao roteiro, reforçam as mensagens, como podemos ver nas imagens.

Além deles, podemos destacar a presença de intertextualidade junto a obras que também servem para reafirmar a imagem de “ser mangá” em *Holy Avenger*.

Durante algumas edições, a personagem Niele aparece cantando músicas de animes consagrados. Como analisado por Braga:

O desenho da capa da edição 13 no qual duas personagens, Niele e Lisandra, estão trajando as roupas de duas famosas personagens de mangá/anime: Marine de Guerreiras Mágicas de Rayearth e Rei Ayanami de Neo Genesis Evangelion, respectivamente. Outras referências são feitas no desenho da capa a diversos personagens: Lina Inverse de *Slayers*, devido a uma ombreira e uma capa a ela pertencentes; Chun Li de *Street Fighter*, com um

bracelete que lhe é típico; A tiara que a personagem Niele segura pertence a Serena do mangá Sailor Moon; e a varinha mágica presente na cena, é utensílio utilizado pelas bruxas de Mahou Tsukai Tai. As menções que mais se repetem fazem referência aos personagens de Pokemon, Guerreiras Mágicas de Rayearth e Ynu Yasha. Isso se repete dentro da história com os personagens da revista usando roupas características de outros personagens, repetindo ações e expressões de outros personagens de outros mangás. Estas referências ou homenagens, como normalmente os autores se referem, quando realizam tais inserções, são mais um veículo de aproximação com o público leitor, no sentido de ampliar a identificação com o material produzido e criar um vínculo com o mangá original. Entretanto, não é só isso. Tal comportamento, incomum nas produções ocidentais, é algo utilizado com frequência pelos autores japoneses. Todas as obras de grande sucesso são citadas em outros trabalhos. (BRAGA JR, 2011, p.149)

As referências de metalinguagem de *Holy Avenger* não cessam somente nas citações de personagens de mangás e animes, mas se cercam também de sucessos do videogame e de várias passagens com elementos do próprio RPG, que serve como base para a construção da trama. É comum encontrarmos mapas, nomes de criadores do jogo, de pessoas voltadas a sua administração de livros estadunidenses, cenas que relembrem um jogo, citações a dados e a elementos de sorte ou de composição de ficha e de interpretação de personagem, das características de cada um como planilha de dados.

Várias subtramas que são apresentadas no decorrer de *Holy Avenger* são temáticas de aventuras menores publicadas dentro da revista *Dragão Brasil*, ou remetem a algumas delas em elementos reprisados. A cada arco de edições, somos apresentados a situações que lembram o modelo criado na série animada estadunidense que adapta o jogo *Dungeons & Dragons* para a mídia televisiva, *Caverna do Dragão*. Viagens a cidades diferentes, com raças que simbolizam uma mensagem e que normalmente fazem parte de uma missão que os heróis presentes vivenciam e solucionam com alusões a resoluções da vida real frente a desafios da adolescência. Questionamentos são apresentados de forma leve, quase sutil. Cada rubi da virtude parece vinculado a uma expressão que demonstre uma das vinte e uma virtudes temáticas que os autores selecionam como principais.

Sob o conceito de inovação apresentados no começo deste capítulo, podemos vislumbrar uma evolução das técnicas de incremento na produção dos mangás enquanto arte, roteiro e aceitação.

Cabe aqui um adendo do próprio Marcelo Cassaro:

Ná época, depois de algumas minisséries bem sucedidas na antiga Editora Trama, recebi sinal verde para uma série longa. Holy Avenger tinha o traço de Erica Awano, em estilo indiscutivelmente japonês (muito embora minha narrativa não fosse assim tão próxima dos mangás originais). A conselho dela, nunca usei o termo “mangá” para tratar de Holy. Você pode procurar: nenhum texto, nenhum anúncio, nenhuma propaganda jamais disse que Holy Avenger era um mangá.

Por que? Se os mangás eram sucesso comercial, por que não associar Holy Avenger a eles? Decidimos assim porque sempre houve muita polêmica sobre o que deveria ser considerado um “mangá verdadeiro”. Mangá é a palavra japonesa para história em quadrinhos – então, a rigor, toda HQ é um mangá? Ou talvez sejam apenas histórias dentro de certo estilo, com olhos grandes e speedylines (linhas de velocidade)? Ou ainda, somente histórias feitas no Japão, por e para japoneses?

Por tudo isso, nunca chamamos Holy Avenger de mangá. O mesmo respeito e cautela podem ser vistos hoje na Turma da Mônica Jovem, não um mangá, mas uma revista “em estilo mangá”.

Mais tarde, em 2007, o Ministério dos Assuntos Estrangeiros do Japão criou o Concurso Internacional de Mangás, para premiar trabalhos nesse estilo feitos em outros países. Das centenas de trabalhos inscritos, Holy Avenger foi o único finalista brasileiro. Eu e Erica Awano recebemos, em mãos, certificados do então Ministro Taro Aso (mais tarde ele se tornaria Primeiro Ministro do Japão). E ali diz que Holy Avenger é um mangá.

Se o governo japonês diz que é, quem sou eu para discordar? (CASSARO, Marcelo. In GOES, NAGADO, MATSUDA, 2011, p.7)

Diversas outras derivações nasceram de *Holy Avenger*, assim como projetos levando o nome e o cenário de Arthon, onde se passam suas aventuras. Esses trabalhos e produtos serão analisados em pesquisas futuras.



Figuras 78 e 79 – Exemplos de homenagem e metalinguagem em *Holy Avenger*

Fonte: *Holy Avenger* número 13

4.3 Inovações em *Combo Rangers*.

Produzida na internet por Fábio Yabu, *Combo Rangers* foi uma das primeiras e mais duradouras séries de histórias em quadrinhos conhecidas como *webcomics*. Sua veiculação começa nos anos de 1990 como uma das primeiras *webcomics*, por experimentação.

Pensando simplesmente no desenvolvimento e na projeção de sua arte pela internet, Fábio Yabu começou *Combo Rangers* em um blog desprezioso em 1998, partindo em 2004 para o lançamento da coleção de livros infantis *As Princesas do Mar*, adaptado a animação e exibido em mais de cinquenta países, para, em 2011, lançar seu primeiro livro juvenil, *A Última Princesa*.

Inspirado pelas histórias de *tokussatus* e pela grande importação e aceitação de material da cultura oriental, Yabu compôs, em um traçado simples, completamente caricato e colorido, a série *Combo Rangers*.

Para determinarmos melhor sobre a série, seria importante separar o estudo entre suas cinco fases de existência, distintas e de características específicas, que nem sempre são correlativas e que possuem sua própria história, dentro e fora das páginas.

Em sua primeira fase, *Combo Rangers* nasceu, como citado acima, em um blog da internet. Aproveitando-se dos recursos de colorização na época inexistentes nas páginas impressas, da migração de leitores para o computador e da curiosidade de profissionais por artistas virtuais, Yabu iniciou a série com um misto de expressionismo e quadros de diversos tamanhos e proporções, em uma estética claramente oriental e falas leves, fluentes e cotidianas.

O blog era atualizado diariamente, recebendo uma página por dia, o que acabava por atrair a atenção de novos leitores e exigia um curto período de tempo para que as tramas fossem acompanhadas. A atualização de uma página diária acabava por remeter mais a um estilo de publicação como as *stripcomics* ou tiras de jornal, principalmente algumas tiras estadunidenses, onde os personagens recebem uma página inteira em suplementos dominicais.

Na segunda encarnação do blog, pela UOL, as histórias foram novamente disponibilizadas, mas sem o formato página livre. *Combo Rangers*, aproveitando-se do começo da era da banda larga no Brasil, distribuiu desde a primeira fase até a série *Revolutions*, em seu final, em formato Flash, fechado, com recursos inéditos em uma história em quadrinhos brasileira.

A exemplo de *mangakás*, Fábio Yabu era responsável por toda a produção, desde a ideia da história, seu roteiro, a quadrinização, a finalização, letreiramento e colorização. O

ritmo claramente demonstra que, em algumas edições, a arte fica mais ou menos caricata, conforme as experimentações e o possível tempo do autor. Ainda assim, em nada isso prejudica a arte, o conteúdo ou o andamento das tramas, sempre como histórias de arcos fechados e contínuos.

Esta primeira fase contava com muita colagem de ideias, paródias, sátiras e traços de humor, mesclados a uma trama que se vincula novamente ao mito do herói de Campbell, mas em uma narração irregular, com aspectos únicos, devido aos formatos de quadros e novos recursos à disposição do autor.

A construção base da trama era elaborada a partir de referências midiáticas de séries *tokussatus* como *Changeman*, *Flashman* e sua contraparte criada nos Estados Unidos e Canadá em parceria para a série televisiva *Power Rangers*. As duas primeiras séries, de origem japonesa, tinham por trama central, como na grande maioria dos *tokussatus*, cinco jovens aliados que recebem poderes para combater um império de monstros alienígenas que esperam dominar a Terra a partir de Tokyo. No decorrer da série, onde cada episódio era fechado, cada monstro recebia uma pequena lição de moral como propósito para que o episódio fosse filmado e essa mensagem era concretizada no climax da narração. Em determinado momento da série, um sexto membro aparece e auxilia o grupo, se unindo a eles e cedendo novos recursos. Nos últimos episódios, eles enfrentam a queda do império e finalmente a derrota de seu líder, retornando às suas vidas cotidianas.

No terceiro exemplo, *Power Rangers*, contudo, a série segue um modelo mais ocidental, com uma imensa colagem de cenas de *tokussatus* e séries de monstros e heróis japonesas, mescladas e utilizadas fora de sua ordem, como uma sequência de clipes. Seus episódios eram rápidos, repletos de humor e temas juvenis e apresentavam as aventuras de cinco jovens dentro de uma comunidade pequena e ribeirinha dos Estados Unidos chamada Alameda dos Anjos. A série conta com diversos elementos de intertextualidade e um tom descompromissado, que começa em 1993 nos Estados Unidos e em 1994 no Brasil pela Emissora Globo e Fox Kids, exibida até 2012 pela emissora Band e conta com 20 temporadas, em continuidade ainda nos Estados Unidos, no canal Nickelodeon.



Figura 80 – Super Sentai *Changeman*

Fonte: <http://cinezen cultural.com.br/site/2009/06/05/esquadrao-relampago-changeman/>

(acesso: 20/04/2013)



Figura 81 – *Power Rangers*

Fonte: <http://fanzinehouseeditora.blogspot.com.br/2012/05/especial-power-rangers-zeo.html>

.html (acesso: 20/04/2013)

Como a base de *Power Rangers* é a de recortar cenas de seriados japoneses, ao todo, *Power Rangers* utiliza-se das séries *Kyoryu Sentai Zyuranger*, *Gosei Sentai Dairanger*, *Ninja Sentai Kakuranger*, *Chouriki Sentai Ohranger*, *Gekisou Sentai Carranger*, *Denji Sentai Megaranger*, *Seijuu Sentai Gingaman*, *Kyukyuu Sentai GogoV*, *Mirai Sentai Timeranger*, *Hyakujuu Sentai Gaoranger*, *Ninpuu Sentai Hurricanger*, *Bakuryuu Sentai Abaranger*, *Tokusou Sentai Dekaranger*, *Mahou Sentai Magiranger*, *Juuken Sentai Gekiranger*, *Engine*

Sentai Geoonger, Samurai Sentai Shinkenger, Tensou Sentai Goseiger, Kaizoku Sentai Gokaizer, Tokumei Sentai Gobusters e Zyuden Sentai Kyoryuger. Todas de *tokussatsu*, no estilo *Super Sentai*, ou grupo de heróis.

Baseada nesses programas, *Combo Rangers* é uma história em quadrinhos que substitui Tokyo por City (Cidade em inglês, apenas) e apresenta os personagens Fox, Tati, Lisa, Kenji e Kiko que, jogando videogame, são convocados pelo Poderoso Combo, que invade a transmissão da televisão, para que defendam a Terra contra os Alienígenas do Império Deskarga, liderados pelo General Monte. Uma clara sátira aos seriados acima, com suas histórias inclusive seguindo o mesmo formato. Entre seus temas, questões infanto-juvenis, muito humor, paródias e uma história completamente descompromissada, a nível completo de experimentação. Os protagonistas da série são os cinco garotos citados, o Poderoso Combo, que acaba por ser conhecido por eles como Tio Combo. Os personagens possuem cores específicas, tal qual nos *Super Sentai*: Fox (vermelho), Tati (rosa), Lisa (amarela), Ken (azul), Kiko (verde) e, mais adiante, ainda nesta primeira fase, Luke (branco). Exatamente como nos moldes das séries de *Super Sentai* e de *Power Rangers*, em determinado momento, eles descobrem o companheiro Ranger branco. Eles possuem capacetes e robôs gigantes, que juntos formam o MegaComboTron, uma paródia explícita do Megazord de *Power Rangers*. Entre os personagens auxiliares que mais fazem aparições nesta fase, a professora de Geografia.

Tal qual *Power Rangers*, *Combo Rangers* acaba por se tornar um complexo jogo de intertextualidade. Toda a ideia da série é uma imensa paródia diante das obras anteriores. Em determinados momentos, um gigantesco pastiche, isto é, imitação, do modelo das mesmas histórias, sem necessariamente repeti-las. Em explicação maior sobre o pastiche...

a imitação de um estilo singular ou exclusivo, a utilização de uma máscara estilística, uma fala em língua morta: mas a sua prática desse mimetismo é neutra, sem as motivações ocultas da paródia, sem o impulso satírico, sem a graça, sem aquele sentimento ainda latente de que existe uma norma, em comparação com a qual aquilo que está sendo imitado é, sobretudo, cômico. O pastiche é paródia lacunar, paródia que perdeu seu senso de humor. (JAMESON 1985 p.18)

A presença do pastiche complementa-se com mais elementos da intertextualidade. Há a alusão presente nos nomes dos vilões e inimigos da série, referenciando a elementos nada

convencionais ou dignos de muita explicação; várias passagens, visuais de inimigos e frases contidas na série fazem uma menção ou citação indireta a elementos dos famosos *Super Sentai* exibidos no Brasil.

Igualmente, vários momentos metalinguísticos são demonstrados enquanto a obra imita, complementa e se adequa. Há uma conversação com os elementos das demais obras referenciadas e conseqüentemente um diálogo com as demais mídias, construindo um relacionamento cultural entre elas e as variações que surgem ao decorrer das fases da série.

Essa primeira encarnação de *Combo Rangers* possuía uma estética de arte experimental. Várias vezes o estilo da arte variava e mesmo as cores eram modificadas levemente, como mostram as imagens. Diferente de uma história em quadrinhos cotidiana, o fato das páginas estarem inseridas no computador causa uma diferente medição de tempo, provida pelo clique do mouse para a mudança de páginas e do tamanho da imagem referente ao da tela do aparelho monitor usado. Ainda assim, as seqüências possíveis de serem analisadas como quadros sequenciais permanecem presentes em uma mesma página em grande parte dessa primeira fase.

Devido ao uso de esboços constantes na quadrinização antes de receberem cores e de formas arredondadas que acabaram por definir o traço rápido dos desenhos, essa primeira fase de *Combo Rangers* também recebeu o apelido de “Fase Bolinha”.



Figuras 82 e 83 – Personagens de *Combo Rangers* durante a fase bolinha

Fonte: <http://comborangers.com.br/> (acesso: 18/03/2013)

Podemos observar as speedylines de ação e movimento presentes na arte de *Combo Rangers* e uma miríade de cores que concedem vida a elas. Diferente de uma página normal

de histórias em quadrinhos, o efeito das cores permite ao autor trabalhar com uma profundidade e detalhes distintos junto aos movimentos e cenários, que por diversas vezes se revelam inexistentes, recurso comum nos mangás originais.

Como acontece em *Holy Avenger*, as onomatopeias das histórias nessa primeira fase de *Combo Rangers* permanece como parte da arte e, em sua maioria, são de origem dos comics estadunidenses, mescladas com outras inventadas e poucas abraileiradas ou de origem realmente oriental. Os recursos de prestar homenagens e referenciar outras obras da cultura pop japonesa se faz presente, em comum acordo com a metalinguagem visual como gotas, nervos saltados, versões menores dos personagens e outras técnicas típicas do mangá.

Por se tratar de uma *webcomics*, diversas diferenças podem ser notadas nos critérios de uma análise para uma história em quadrinhos frente a uma história em quadrinhos produzida para a internet, das quais *Combo Rangers* é uma das primeiras nacionais a fazer parte da cultura virtual.

O fato das atualizações diferenciadas, da leitura rápida e possível pelo computador conquista o que Lemos descreve como parte da relação da interatividade, onde o contato com a obra ganha uma sensação de “tempo real”, de “imediatismo”, “livre” e abolida de espaço físico geográfico. (2003, p. 4).

Nas próprias palavras de Lemos, podemos encontrar a colagem realizada pelas diversas referências de Yabu como parte da cultura virtual, ou cibercultura.

A arte na cibercultura vai abusar da interatividade, das possibilidades hipertextuais, das colagens (sampling), de informações (bits), dos processos fractais e complexos, da não linearidade do discurso... A arte passa a reivindicar, mais do que antes, a ideia de rede, de conexão, transformando-se em uma arte de comunicação eletrônica. O objetivo é a navegação, a interatividade e a simulação para além da mera exposição/audição”. (LE MOS, 2003, p.19).

Levy também comenta (1999, p.146) que grande parte das obras da cibercultura cria uma “conexão com uma pós-presença de abertura material”. Ou seja, uma presença do autor após a conclusão e distribuição de sua obra, em constante contato com seu público. Essa conexão de presença do autor junto aos leitores como em um ambiente informal de fato ocorreu durante toda a trajetória de sucesso de *Combo Rangers*, uma tendência de se ler quadrinhos no computador unida ao modismo embalado pelo *Power Rangers* estadunidense e

com elementos similares ao sucesso *Turma da Mônica* de Maurício de Souza, o cotidiano brasileiro de adolescentes, descrito de maneira descontraída e caricata.

O cenário de *Combo Rangers* acabou ganhando um apelido chamado “Yabuverso”, uma referência a “Universo de Yabu”, onde os humanos de sua Terra tem apenas quatro dedos e o planeta é frequentemente atacado por aliens. Várias cenas das histórias se passam em salas de aula, com destaque a uma professora de Geografia.

A primeira fase dura de 1998 até 2000. A segunda fase é chamada *Combo Rangers Zero*. Nela, os personagens são alterados para um aspecto mais juvenil e perdem os capacetes por óculos escuros. Ainda feita na internet por um site da UOL, essa versão se consagrou a mais famosa do grupo. Diferente da predecessora, que continha experimentação, Yabu fixou seu estilo e passou a usar recursos que confirmou valerem a fama e os leitores.

Nessa versão, as histórias passaram a ganhar uma animação em Flash para as transformações, com uma música de fundo. Contava com algumas cenas animadas e recebeu uma animação real, curta-metragem.

Junto da produção destas animações, tanto na série *Combo Rangers Zero* como em sua próxima fase, *Combo Rangers Revolution*, o autor conta com a dublagem de Fábio Lucindo (Fox), Thiago Longo (Kiko), Angélica Santos (Kenji), Marli Bortoleto (Tati e Irmã Gêmea da Professora de Geografia), Fátima Noya (Lisa), Gabriel Noya (Luke), Marcelo Campos (Tio Combo), Gilberto Baroli (Cardman) e Márcio Araújo (Deck).

No começo da fase, a intertextualidade prossegue com força, principalmente sobre animes em sucesso no período, como *Pokémon* e *Dragon Ball Z*, abandonando o recurso aos poucos e transformando as histórias em algo mais inteligente, mas ainda para o público infante-juvenil.

Durante essa fase, uma das curiosidades também está nas cores. Cada personagem de *Combo Rangers* passa a receber, em várias das histórias, balões de fala com as cores de seu uniforme. Durante a metade da série, os personagens sofrem uma mudança de uniformes e recebem novos poderes, que se tornam o centro das histórias. Durante essa fase, a personagem infantil Maya é introduzida às histórias, ocupando a lacuna existente com o crescimento dos personagens principais. Ela passa a ser a ligação infantil com temas ainda leves, enquanto membro honorário do grupo. Tal qual as séries *Super Sentai*, novamente os modelos são seguidos e há a transformação de Luke de Ranger Branco para Ranger Negro, temporariamente, bem como a inserção da personagem irmã da Professora de Geografia.

A quadrinização recebe uma finalização mais aprimorada e mais artistas passam a auxiliar Yabu na animação e nas dublagens, rompendo com a produção solo e concedendo

mais vida ao material disponível pela internet.

A trama traz elementos de ficção e de animações como *Dragon Ball Z*, com viagens de personagens do futuro ao passado, a evolução dos uniformes e dos poderes, um envelhecimento dos personagens que passam a ter onze anos e uma reviravolta que faz o personagem Tio Combo, inserido na série original, ter seu lado maligno convertido em vilão e trazendo um dilema moral aos pequenos heróis, sem perder o clima de comédia e leveza da série.



Figura 84 – *Combo Rangers Zero*

Fonte: <http://comborangers.com.br/> (acesso: 18/03/2013)

Essa fase pouco difere da primeira em questão de veiculação. Esteticamente falando, ela recebe, como já citado, uma melhor elaboração de arte, deixando de ser experimental e firmando um estilo caricato, concedendo um carisma maior aos personagens e às histórias. Suas inovações técnicas são as animações, sons e o começo de diversos produtos derivados de *Combo Rangers Zero*, visual com o qual a série ficou melhor conhecida. Esses novos produtos midiáticos derivados de *Combo Rangers* serão pesquisados em trabalhos futuros.

A fase dura de 2000 até 2002. A terceira fase inicia-se na mídia impressa, primeiro com uma minissérie pela editora JBC em 2000, paralela à série *Zero*. A série *Combo Rangers Revolutions* preserva o mesmo estilo e estética, temáticas e roupagem, da série *Combo Rangers Zero*, mas em formato de história em quadrinhos tradicional. Diversos elementos presentes na *webcomics* não são transportados para a adaptação no papel. Igualmente, a arte de *Combo Rangers Revolution* não é total de autoria de Fábio Yabu. Outros profissionais de seu estúdio, que auxiliaram no desenvolvimento das animações, passaram a quadrinizar os roteiros do criador da série.

Ao fim da minissérie, a JBC inicia uma publicação mensal, que segue com a premissa das edições anteriores, trazendo doze edições publicadas, sendo que apenas os três primeiros capítulos foram produzidos e desenvolvidos nessas doze edições, que tiveram os capítulos

restantes desenvolvidos no formato de *webcomics* com os mesmos recursos de *Combo Rangers Zero*. A série não se conclui, dado o cancelamento das edições da JBC, em 2002.

Esteticamente, durante o período de publicações pela JBC, a arte recebe ainda um aspecto muito parecido com o produzido para a internet. Pouquíssima flexibilidade no estilo é dado para que haja a conversação de ambas as mídias. Igualmente, as cores não possuíam o mesmo tratamento que em sua versão na web.

Toda a vantagem do contato direto entre os autores e o público leitor é resumida às cartas e ao contato do blog, que acaba sendo o principal fornecedor das aventuras, com recursos impossíveis para as histórias impressas, que eram somente complementares.

A própria competição entre *webcomic* e história em quadrinhos padrão acaba por condenar a série impressa, que termina em detrimento do site, que prossegue com a apresentação das tramas dos personagens e diversos outros conteúdos expandidos, com arte e roteiros do próprio Fábio Yabu.



Figura 85 – Capas da minissérie publicada pela JBC

Fonte: http://www.guiadosquadrinhos.com/thumb.aspx?cod_tit=co049103&esp=&total=3

(acesso: 20/03/2013)

Em 2003, a Editora Panini inicia a quarta fase de *Combo Rangers*, também impressa. Ela seguia com histórias paralelas à saga *Combo Rangers Revolutions* continuada na internet, com tramas complementares e descompromissadas. Contudo, no mesmo ano, 2003, Yabu cancelou o prosseguimento na internet, mantendo-se somente com ideias sobre *Combo Rangers* para a editora Panini, até seu cancelamento, em 2004, na edição de número 10,

quando o autor decidiu parar com as publicações de histórias em quadrinhos para lançar seu primeiro livro infanto-juvenil, *Princesas do Mar*.

Essa fase, a quarta dos personagens, traz as melhores definições de arte, um trabalho mais maduro, coeso e que possui um direcionamento menos voltado aos elementos metalinguísticos ou homenagens e mais focado em tramas infanto-juvenis bem elaboradas, preservando as lições apresentadas pelos *tokussatus* e várias das tentativas de ilustrar as animações em Flash da internet para os quadrinhos de maneira elegante. A fase *Revolution* conta com temáticas menos focadas no humor e mais focadas nos personagens, seu desenvolvimento e na evolução da série em si.

Durante a fase trabalhada pela Panini, a aceitação de público alcançou bons rendimentos, diferente da tentativa impressa da JBC. Sem o seu paralelo na internet, essa acaba sendo a única fase tradicional da série. A troca de editora, segundo o site e-village (matéria em 10/12/2002) foi feita pela compra dos direitos dos personagens das mãos da JBC para a Panini. Segundo o site, a primeira série teria apenas seis edições de teste para verificação de sua aceitação pública. Devido ao bom recebimento, alcançou suas doze publicações, o contrato anual dos direitos autorais, sendo interrompida somente por vontade do próprio autor ao deixar os personagens.

Essa versão impressa recebe, em sua arte, um cuidado mais elaborado, com movimentação mais fluída e um traçado de melhor acabamento, cores exatamente como sua antiga contraparte da web e roteiros que conversam e complementam com os antes elaborados, continuando a saga dos *Combo Rangers* pela série *Revolutions*. A aproximação da diagramação com a arte japonesa nesta encarnação de *Combo Rangers* é ainda mais evidente, conseguindo resultados mais maduros que suas versões anteriores, com completa ausência de experimentações.

Os temas das histórias evoluem para assuntos mais juvenis e o humor dá espaço também para elementos de aventura e ficção científica, que referenciam a diversas outras obras de mangás e animes consagradas no Japão. Há uma redução de paródias e humor e a série alcança seu status com roteiros inteligentes, que rendem ao autor o prêmio HQ Mix de melhor roteirista, desenhista e história em quadrinhos nacional.

Há a presença da evolução real dos personagens nessa série, apresentando mudanças decorrentes entre a fase da infância para a fase adulta e transformando os personagens de *Combo Rangers* em jovens cada vez mais próximos da realidade brasileira. Algumas alusões antes humorísticas passam a lidar com elementos mais concretos e sociais. Dentre temas abordados, ainda nos modelos de *Super Sentai*, uma das personagens iniciais, Tati, abandona

o grupo para seguir sua vida normal, sendo substituída por Sara, a nova Ranger Rosa. Elementos como a necessidade da cura e questionamentos, ainda que leves, sobre a telepatia, são inseridos nos roteiros desta fase impressa.

Em questão de inovações, a série recebe uma abertura animada e tem uma narração em áudio, explicando cada trecho e passagem, bem como trilha sonora e possibilidade de pausas, retornos, expansões de tela, hiperlinks e até um jogo interno no site, que permitia somar a diversão da leitura com a dos jogos. Um novo grupo de heróis suporte aos *Combo Rangers*, os *Go Go Rangers*, fazem parte da série.

Ainda assim, devido a seus projetos pessoais, a série *Revolutions* não é terminada, contando com quatorze de quinze capítulos apresentados. O último capítulo da série nunca foi apresentado pelo autor, que partiu para os



Figura 86 – Página de *Combo Rangers* pela Panini

Fonte: *Combo Rangers Revolution* número 06



trabalhos literários de *Princesas do Mar*.

Figura 87 – Cena de *Combo Rangers Revolution* na internet. Fonte: <http://comborangers.com.br/> (acesso: 20/03/2013)

A última fase, iniciada agora, em fevereiro de 2013, corresponde um projeto de financiamento conjunto, para que Fábio Yabu, que aceitou, publique álbuns fechados de *Combo Rangers*. Segundo o autor, essas graphics serão anuais e de um bom volume de páginas, contendo material inédito. Esses álbuns serão publicados pela Editora JBC

novamente. Nenhum desses materiais foi ainda publicado.

4.4 Resultados Obtidos

Ambas as histórias escolhidas como objeto de estudos provam suas influências na importância das histórias em quadrinhos brasileiras e nas produções de mangá. Elas desvinculam as obras dos descendentes e oferecem novos rumos e temáticas completamente brasileiras. Para uma rápida visualização, podemos ver esses elementos em exemplos comparados de obras atuais, que não serão aqui analisadas ou revisadas, mas apenas citaremos pontuações sobre os elementos que foram verificados em cada uma de duas das principais publicações ativas no presente ano nas bancas, *Turma da Mônica Jovem* e *Ação Magazine*. Análises maiores, detalhes e pontuações serão futuramente melhor analisados e aprofundados. Elas neste momento nos servem apenas como confirmação do conteúdo observado em toda a análise.

Várias das inovações temáticas são preservadas até os dias de hoje, seja na forma de histórias como as aplicadas em *Turma da Mônica Jovem*, com o uso de homenagens, histórias em salas de aula e traçados de personalidade juvenil a cada personagem, a exemplo de *Combo Rangers* e de *Holy Avenger*, fugindo das características originais da série e também de modelos mais *Shojo Mangá* (ou mangá para mulheres). Fogem também dos temas mais sexuais e adultos que são visíveis em muitos mangás e em *Holy Avenger*, apresentando-se como produto familiar.

A variação de temas oferecida pelos mangás que serviram de objeto de estudos permitiram que várias das atuais publicações tenham histórias sobre diversos estilos, como aventura, ação, comédia, romance, fantasia, ficção e fábula, todos contados à sua própria maneira. Novas alusões foram preservadas, no melhor molde de *Holy Avenger*, com a criação de elementos e cenários que refletem o Brasil e personagens que representem a cultura jovem brasileira. Novas portas para referências de mangás, animes, músicas japonesas e outros traços orientais se mesclam com elementos como folclore, futebol, trânsito, vida campestre e com elementos de outras fontes, como literatura, cinema, televisão, quadrinhos de outros países e culturas, sem perder o foco de apresentar histórias que, significativamente, são de personagens brasileiros. De contos nacionais, representando os jovens e adolescentes do Brasil.

Elementos que demonstram a evolução dos personagens, das fases de vida e da valorização de características em estereótipos carismáticos preserva-se em ambas as publicações, com um pouco de inovações e adaptações próprias, mas pequenas, que não

fogem aos trabalhos realizados nestas duas séries analisadas.

De diagramação, diversos ângulos similares ao japonês foram preservados em obras posteriores até a recente revista *Ação Magazine*, que lida com mangás sem periodicidade regular e tem como material publicado histórias de contexto brasileiro, como jogos de futebol, cultura de fábulas nacionais, histórias de racha de carros de venda no mercado brasileiro e lugares conhecidos, frases e situações de nosso país.

Na estética de produção, *Ação Magazine* preserva o modelo apresentado em *Holy Avenger*, com páginas iniciais coloridas e miolo preto e branco, com a troca de papel. Diferente das anteriores, essa publicação ainda consegue ter sua lombada quadrada a exemplo dos mangás originais. Como em *Holy Avenger*, há vários autores unidos em papéis distintos como nas produções ocidentais em sua maioria de páginas. Revisões de elenco, pequenas sinopses de personagens e histórias, mapas e elementos de arte limpa são padrões em suas páginas.

A capa extra e uma arte reprisando a capa preserva-se em *Turma da Mônica Jovem* e apresentada para dividir as histórias presentes também na publicação *Ação Magazine*.

A presença de elementos extraídos das animações e de recursos da internet, herança das publicações de *Combo Rangers*, podem ser vistas como comuns tanto em pequena escala nas páginas de *Turma da Mônica Jovem* quanto em histórias da revista *Ação Magazine*, algumas aprimoradas e aplicadas junto à arte.

Uma mudança completa nas onomatopeias é seguida por ambas as revistas atuais de mangá citadas, preservando os resultados e apresentando novos pontos que nos fazem valorizar o começo da fase moderna dos mangás nacionais.

Há ainda diálogos pontuados. Sempre considerado ponto forte nas histórias de *Turma da Mônica*, a versão *Jovem* reforça esses textos rápidos e nacionais, de fácil leitura e compreensão. A simbologia para as variações narrativas de tempo e espaço nas páginas é preservada nas histórias da revista *Ação Magazine*, usada de maneira mais sutil e, em algumas histórias, mais trabalhada.

A associação de cores persiste também em *Turma da Mônica Jovem*, de modo mais sutil, usando as roupas que, embora variem a cada momento das histórias, preservam as cores dos personagens principais, que, de escala menor, trabalharam com o tema.

Finalmente, todas as novas publicações nacionais assumiram a responsabilidade iniciada com *Holy Avenger*, de se denominarem histórias em quadrinhos brasileiras em estilo mangá, não necessariamente mangás.

Uma vez que o método utilizado para se desenvolver essa análise abriga outros

elementos analisados parcialmente por autores no decorrer dos estudos de obras de histórias em quadrinhos no estilo mangá, utilizamos uma sistematização que compara as obras e nos traz os resultados comentados. Para isso, apresentamos abaixo uma tabela que nos permite visualizar exatamente quais foram as categorias analisadas tanto física como tematicamente e que inovações podemos atestar através delas.

Tabela de Resultados comparados:

Categorias	Mangá Original - Shonen	Mangá Brasileiro Anterior	<i>Holy Avenger</i>	<i>Combo Rangers</i>
Cenários	Japão, inventados, locais públicos	Japão, locais públicos japoneses.	Inventado sob alusão ao Brasil	Inventado sob alusão ao Brasil
Estilo de desenho	Traçado limpo, estética mangá	Traçado híbrido com os comics estadunidenses e estética mangá	Traçado limpo, estética mangá	Traçado experimental, estética mangá
Estilo de passagem de tempo	Focado nos sentimentos transmitidos	Focado no sequenciamento narrativo	Focado nos sentimentos transmitidos	Focado no sequenciamento narrativo
Público	Juvenil - rapazes	Juvenil - rapazes	Juvenil - todos	Infanto-juvenil
Onomatopeias	Muito frequentes	incomuns	Muito frequentes	Poucas, com substituição por ruídos nas produções online
Diagramação	De três a nove quadros, raramente variando para menos ou mais, leitura da direita para a esquerda, cima para baixo, quadrinhos como figuras geométricas triangulares e trapézios	Quantidade alta de quadros na maioria das páginas, leitura no formato ocidental, quadrinhos em formatos quadrados tradicionais	De três a nove quadros, raramente variando para menos ou mais, leitura ocidental com referências à leitura oriental, quadrinhos como figuras geométricas triangulares e trapézios	Quadros mais dinâmicos, de dois a sete quadros, variando para menos ou mais, leitura ocidental, quadros únicos e quadrinhos em formatos quadrados tradicionais
Formato de publicação	Lombada quadrada, vários formatos entre encadernados semanais, tamanho padrão e formato livro de bolso	Formato dos comics americanos e do Gibi brasileiro	Formato próprio adaptado dos comics americanos	Formato usado por Holy Avenger e animações em Flash, disponibilizadas em site online

Mídia utilizada	impressa	impressa	impressa	Impressa e online
Diálogos	Rápidos, ausência de narrador, poucos diálogos	Entre rápidos e longos, presença de narrador	Rápidos, ausência de narrador	Rápidos, pouca presença de narrador
Cores	Nas primeiras páginas com cores, miolo em preto-e-branco	Algumas em preto-e-branco, algumas completamente coloridas	Nas primeiras páginas com cores, miolo em preto-e-branco	Totalmente em cores em todas as versões
Relação imagem-texto e tema	Junção com bases cinematográficas, boa sinergia	Exageros nos textos presentes às falas, pouca sinergia	Junção entre as bases orientais e dos quadrinhos de humor nacionais, boa sinergia	Junção com bases cinematográficas, boa sinergia
Metalinguagem	Presente	Ausente	Presente	Presente
Homenagens	Presente	Ausente	Presente	Presente
Gêneros narrativos	Diversos, predominâncias em ação, aventura, ficção e pequenas doses de drama, romance e humor	Históricos, aventura, ação e pequenas doses de drama, romance e humor	Ficção e aventura, com pequenas doses de outros gêneros	Humor, ação e aventura, com doses de ficção, drama e romance.
Estética dos balões	Quadrados de bordas arredondadas e ausência de balões em alguns quadros	Redondos como nos comics, ausência de balões em alguns quadros, alguns quadrados para narração	Quadrados de bordas arredondadas e ausência de balões em alguns quadros	Redondos como nos comics, alguns quadrados para narração
Linhas de ação e movimento	Constantes	Medianamente usadas	Constantes	Constantes
Material da Cultura Pop Japonesa como inspiração	É cultura pop japonesa	Mangás, elementos históricos e novelas com atores (doraimas)	Mangás, animes, rpg, games, músicas	Tokussatus, animes, games



Figura 88 – Turma da Mônica Jovem
 Fonte: *Turma da Mônica Jovem* número 01



Figura 89 – Ação Magazine
 Fonte: *Ação Magazine* número 01

Considerações Finais:

As inovações do mangá nacional moderno são evidentes quando devidamente classificadas e, em seu papel distinto, cada uma delas pode auxiliar na construção de peças completamente nacionais, dona de conteúdo específico.

Embora o mangá seja um produto cultural, de extrema simbologia japonesa, a inserção de colônias nipônicas no país deu a seus descendentes uma visão completamente diferente, que integra tanto questionamentos originais do Japão como também de nosso Brasil.

Ao propagar e inserir o mangá como produto de mercado brasileiro, artistas como Minami Keizi, Claudio Seta e Julio Shimamoto abriram um novo produto em estilo artístico diferenciado, cujo conteúdo inicial remeteu completamente ao povo japonês, mas que, com as mudanças ocorridas durante a abertura comercial japonesa nos anos 80 e a invasão de importações de animes, mangás e demais produtos da cultura pop japonesa, se integraram mais à realidade brasileira e permitiram aos poucos obras e adaptações que evoluíram até quadrinhos totalmente nacionais, cujos temas conversam com o público adolescente de nosso país. Logo, passaram a carregar os traços culturais brasileiros em suas páginas, em seus diálogos, em suas alusões à realidade conhecida pelo brasileiro.

O conhecimento moderno de que o mangá na verdade não é um tipo de história em quadrinhos, mas sim um estilo artístico, acaba por abrir a diferenciação adequada para uma visão mais ampla do que é o mangá nacional. Não basta simplesmente chamar de mangá ou considerar que seja mangá, se mangá é apenas como os japoneses chamam todas as histórias em quadrinhos, da mesma maneira que não podemos chamar uma história em quadrinhos de comics ou striptiras ou banda desenhada.

Referenciar uma arte a partir de outra não significa assumir os traços culturais de outros povos. Essa assimilação por indicação e apenas a dominação das técnicas e estilos serve somente como ferramenta de evolução às histórias em quadrinhos em geral. Portanto, ao invés de ser um mangá, ela é na verdade uma história em quadrinhos em estilo mangá, que seria o estilo japonês de contar as suas histórias por meio dos quadrinhos.

Assim como uma história de heróis não é exclusivamente estadunidense, ou uma história de humor não tem pátria, senão conversa com o público para o qual é destinada, as histórias em quadrinhos que adaptavam os mangás aos poucos evoluíram para histórias em quadrinhos nacionais, brasileiras, que se apresentam dentro das técnicas de narração do mangá.

No melhor exemplo, *Holy Avenger*, embora seja completamente em estilo mangá, traz,

como visto na análise do capítulo anterior, uma temática juvenil focada na realidade do jovem brasileiro, com referências diretas à seus questionamentos mais comuns, a seus comportamentos e falas, a lugares criados para simbolizar elementos comuns da vida dentro do Brasil e com cada vez mais elementos que a aproximam de uma uniformidade para o idioma, predominando o som abrigado até mesmo em suas onomatopeias.

Ainda, diversas soluções aplicadas na publicação são avanços para a produção de histórias em quadrinhos como um todo. O respeito ao idioma, as técnicas de leitura por meio da significação de objetos e simbolismo para com detalhes reais, o respeito junto ao leitor de o localizar a cada nova edição em resumos e detalhes dos personagens, a arte de uma segunda capa, os balões que distribuem as letras com mais espaços, o controle diferenciado do tempo que se solta das amarras dos quadros quadrados, o descompromisso em reproduzir imagens com estilos realísticos pra que seja uma história bem aceita pelo público infanto-juvenil, os novos formatos do tamanho da própria publicação. Todos esses elementos são valores e diferenciais que não somente ao mangá, mas a todas as produções brasileiras, servem de inovação. São técnicas de histórias em quadrinhos.

Em se tratando de adaptar o estilo, podemos verificar o mesmo respeito, em que, ao citar ser somente em estilo mangá, preserva-se a cultura na qual a obra foi produzida, que é a cultura do brasileiro, escrita por autores brasileiros para ser lida por adolescentes e jovens brasileiros, transformando o estilo oriental apenas em uma de muitas técnicas incorporadas à produção, não às mensagens transmitidas.

Como observado por Canclini desde o começo em sua pesquisa, todos os países da América Latina são produtos de hibridação. A hibridação gera uma nova faceta cultural, uma vez que incorpora os novos elementos à sua própria cultura, gerando novos hábitos, costumes e valores.

Ora, se a cultura é mutável e prossegue em sua constante evolução, a presença de elementos novos e de influências novas é somente parte do processo que faz com que a cultura prossiga em suas mudanças. A construção de quais elementos são apanhados por nós é muito mais sadia em uma obra que se apropria de técnicas do que de uma tradução propriamente dita, cujo público original da mensagem era outro.

Questionar a nacionalidade da obra seria o mesmo que questionar sua mensagem, o que levou a análise até os limites de quais mensagens são transmitidas e qual o conteúdo inspirador de cada uma delas.

Notamos que, por mais que as obras sejam baseadas em produtos da cultura pop japonesa, suas mensagens são brasileiras, seu humor, suas falas, seus personagens, são como

jovens e adolescentes brasileiros, possuem seus mesmos questionamentos, sentimentos e similaridades principalmente no campo de decisões. As lições transmitidas nas mensagens de cada uma das obras analisadas se concentra no público brasileiro e referencia a momentos do cotidiano nacional.

É possível perceber, pela análise, que há uma preocupação junto ao mangá nacional moderno em ilustrar não o Japão, mas sim lugares que simbolizem ou que realmente sejam no Brasil. Essa tendência segue com todas as demais obras produzidas posteriormente a *Holy Avenger* e *Combo Rangers*, demonstrando que o valor conquistado com as técnicas do estilo e narrativa, sem por sua vez conter uma mensagem ao público japonês, mas ao público brasileiro, que dá aos autores a necessidade de ilustrar obras de sua realidade conhecida, de onde estão inseridos e para um público que reconheça e identifique-se na obra.

O traçado limpo favorece o desenvolvimento de estilos pessoais e também uma valorização nos sentimentos transmitidos pela mensagem. *Combo Rangers*, principalmente, demonstra o valor do estilo na experimentação, que de fato, serve de embrião para produtos de recente sucesso, como *Turma da Monica Jovem* e *Didi e Lili*, ambas com caricaturas de personagens conhecidos, preservam os traços que remetem aos personagens clássicos conhecidos de Maurício de Sousa e ao humorista Renato Aragão, com os mesmos traços anteriores às publicações em estilo mangá, mas que recebem um novo tratamento, nova roupagem e novo nível de envolvimento do leitor.

Desvincular o tempo narrativo de textos que indicam um narrador onisciente por técnicas que valorizem os sentimentos dos personagens e o andamento da trama segundo a velocidade com que os fatos são compreendidos abrem novos espaços para que histórias completamente inovadoras sejam elaboradas. A maneira distinta de contar a história não gera estranheza, devido às técnicas orientais de transpassar os sentimentos através da arte.

A própria reprodução do som em maior escala é uma valorização às imagens e uma ferramenta para situar o leitor dentro da cena proposta, fazendo com que ele sinta os eventos e os imagine com maior facilidade.

Assim como ocorre com o emprego do tempo, os formatos de quadros distintos desvinculam as artes do espaço e formato tradicional de folhas de papel, permitindo que a produção das histórias em quadrinhos possa ser feita sob praticamente qualquer estilo de medidas, além de poder moldar os quadros segundo a necessidade da trama, da simbologia das cenas, e não necessariamente como em uma tira de jornal, presa ao formato quadrado.

E, uma vez que falamos em formato, podemos ver que a inovação no tamanho proposto por *Holy Avenger* se confirma também com as novidades de *Combo Rangers* e com

as atuais publicações não somente em estilo mangá, mas em várias minisséries traduzidas e publicadas no país, devido à facilidade com que tais tamanhos podem ser transportados, adequados a bolsas, mochilas, pastas, sem a necessidade de retornar ao formato mais convencional brasileiro, o do *Gibi*, que acabava por limitar a valorização da arte pelo seu tamanho quando impresso.

Em um período onde a internet se propaga velozmente e é possível acessar a rede por vários dispositivos móveis, a aplicação das histórias em quadrinhos pela internet, com recursos cada vez mais inovadores, tem evoluído devagar em relação às técnicas impressas importadas do mangá. O fato faz com que *Combo Rangers* se revele atual e repleta de inovações possíveis a serem aplicadas nas *webcomics*, sem perder o valor ao nacional. O contato direto junto ao autor, em tempo real, como acontece em *Combo Rangers*, oferece um feedback inovador, que permite ao autor da série reconhecer pontos de interesse de seu público, expectativas quanto às tramas e um review maior de seu conteúdo, conforme o acesso ao site.

Outra consideração positiva vem dos diálogos. Ambas as obras analisadas trabalham os diálogos como ponto forte de suas publicações. O resumo para falas rápidas, que expressem momentos cotidianos aumentam as chances de identificação e poluem menos as páginas, permitindo um uso melhor das imagens e do espaço das publicações, além de evitar extensos trechos narrativos, alguns dos quais, óbvios. Eles acabam por transformar a leitura em um conteúdo leve, de fácil compreensão e associação para com as imagens da própria história.

Em se tratando dos custos, tal qual o mangá original, as páginas em preto e branco barateiam para autores de produções independentes e para produções inteiramente feitas dentro de solo brasileiro. A técnica permite que o traçado seja tão importante quanto a escrita e faz das cores um detalhe adicional à arte. A utilização de apenas poucas páginas em cores e de uma nova capa reforçam a história dentro dos trechos colorizados e dão vida ao ritmo que a aventura assume. Seria semelhante a ver um trailer de abertura e os primeiros minutos de um filme que antecedem sua apresentação, para depois sermos inseridos na trama, que está em preto e branco. Ela cria uma linguagem adicional aos quadrinhos, quando bem utilizada. Seu contrário, cores vibrantes com detalhes que parecem saltar das páginas, são encantadores principalmente ao público infanto-juvenil.

Ainda sobre a semelhança com o cinema, que o próprio mangá original retém e evolui constantemente, os recursos de narrativa lembrando uma obra completamente visual, quando bem aplicados, se provam, em ambos os objetos de estudo, positivos para criar chamarizes e

manter ritmo indiferente da presença da passagem de tempo padrão das histórias em quadrinhos convencionais em estilo baseado nas tiras de jornal. Essas técnicas de aproximação dos recursos são ainda mais encantadoras quando produzidas para *webcomics*, que podem realmente apresentar, como Combo Rangers, animações entre seu conteúdo, incorporando-as como recursos à narração da trama.

Cada vez mais presente não apenas nas histórias em quadrinhos, mas em praticamente todas as mídias, a metalinguagem sempre foi e é uma das melhores ferramentas literárias existentes. Embora pouco usada antes dos anos 1990, ela aos poucos vem sendo presente em todas as comunicações midiáticas desta geração.

A inovação das homenagens, comuns nas obras japonesas, acaba por abrir uma porta da qual diversos autores nacionais pareciam querer explorar. Pseudo personagens famosos, com pequenas alterações nos nomes, são comuns nas produções nacionais, mesmo aquelas financiadas pela Disney. Se antes havia o temor por parte dos autores e editoras, por conta de direitos autorais, ambas as obras pesquisadas, *Holy Avenger* e *Combo Rangers*, mostraram maneiras inovadoras de se aplicar tais homenagens, sem que a trama perca sua identidade ou que o foco sejam as homenagens, mas sim a história, a mensagem proposta.

A transposição dos gêneros, de antes quadrinhos históricos para tramas mais elaboradas, que fogem completamente das origens orientais, acabam por mostrar a verdadeira hibridação que o meio passa através de tais inovações e revela mais do lado positivo de firmar somente o estilo. Elas permitem que adaptações como as recentes, de diversos conteúdos, possam ser vistas como algo normal, com seu valor estético.

A aplicação de estereótipos realizada em ambas as obras analisadas mostram uma visão de que é possível serem trabalhados em histórias em quadrinhos mais juvenis sem clichês ou uma amarração completa, misturando mais de um tipo de estereótipo a cada personagem e os inserindo em situações inusitadas, que permitem uma colocação do arquétipo em condições completamente distintas das apresentadas anteriormente.

As linhas de ação e movimento trouxeram uma roupagem nova e um recurso inovador às histórias em quadrinhos nacionais, que acabaram por adaptar mais a mecânica real de recursos possíveis.

Em um geral, a estética dos mangás se prova positiva, conquistando o mérito de inovar e oferecer recursos inéditos para a composição de histórias em quadrinhos. Técnicas que diferem do tradicional e permitem resultados melhores conforme o tipo de público e mensagem a ser transmitida. A estética mangá pode reforçar as expressões sentimentais e criar alternativas seguras para o ritmo das tramas, da ação, do movimento e do tempo. O trabalho

feito sobre estereótipos, mesclando vários deles a uma personalidade reconhecível, pode reafirmar personagens e lugares, com uma memorização de grande efeito, construindo obras de impacto duradouro.

As obras de histórias em quadrinhos em estilo mangá vieram para ficar, com um aumento progressivo de material publicado nos últimos vinte anos, tanto em volume de trabalhos traduzidos de importadoras quanto de obras inteiramente nacionais, que cada vez mais se caracterizam com temáticas de nossa cultura e hibridismos sutis de técnicas já consagradas, inseridas em comum acordo com a estética e influência oriental, alterando a própria cultura das histórias em quadrinhos no Brasil.

Essa crescente onda de produtos culturais orientais, de maioria da cultura pop japonesa, corresponde a um fenômeno em escala global, com características próprias, que, ao entrar em contato com nossa cultura brasileira, acostumada a adaptar, cria conseqüentemente resultados experimentais e inovadores tanto no ciberespaço e em fanzines quanto nas mídias tradicionais, difundida em um contato cultural que era impossível um século atrás.

A dificuldade com que as histórias em quadrinhos em estilo mangá encontraram em suas primeiras fases foram postas de lado com o começo da convergência midiática e amadurecem para o reconhecimento de apenas o estilo ser realmente mangá, alcançando mercados de vendas internas e externas ao país. Embora de origem em uma cultura completamente distinta, a convergência midiática apresenta pontos em comum, como estudado por Jenkis como referência da cultura de convergência:

(...) ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.
(JENKIS, 2008, p.27)

Esses novos fluxos nos exigem novas formas de pensar a comunicação, de analisar suas obras e de classificar seus avanços, ao pensar não somente no emissor, mas nos receptores da mensagem e de trabalhos realizados por eles, contatos e impacto nas produções nacionais que se referenciam neles.

A assimilação das técnicas orientais às histórias em quadrinhos nacionais é um processo gradativo, similar ao próprio processo que o Japão passou com suas produções artísticas no final do século XIX, se tornando uma nova forma de experimentação e firmando

as raízes dos bons resultados como ferramentas para a construção de novas formas de expressão e trabalhos que buscam qualidade, tanto no exterior como no Brasil.

Podemos, portanto, prever constantes transformações, em menor e maior escala, tanto nas obras em estilo mangá quanto nas produções de quadrinhos nacionais como um todo, que se favorecem das contribuições de obras como estas e passam a incorporar em suas produções, pequenas características que aos poucos passam a ser convencionais e, a longo prazo, se firmam como padrões coexistentes com os demais estilos consagrados, deixando de ser assim um produto de convergência cultural para ser um produto de origem expressiva do próprio coletivo cultural nacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros e Artigos

- ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- ANDRADE, Tais Janaina Chrisostomo De. **Influência da Arte Japonesa do Pós – Impressionismo ao Mangá**. 125 f. Dissertação (Mestrado) – ULBRA, Canoas, RS, 2012
- ANSELMO, Zilda A. **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- AZUMA, Luiz Eduardo; IKEDA, Ana Akemi. **Consumo de Desenhos Japoneses: Uma Pesquisa Exploratória**. 20 f Tese (Pesquisa Exploratória de Marketing e Comunicação) – São Paulo: Universidade de São Paulo, 2007.
- BALOGH, Anna Maria: **O discusso ficcional da TV**. São Paulo: EDUSP, 2002.
- BARI, Valéria Aparecida. **O Potencial das Histórias em Quadrinhos na Formação de Leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu**. Tese apresentada à Comissão de Pós-Graduação da Escola de Comunicações e Artes/ Universidade de São Paulo – ECA/USP – 2008 (tese de doutorado)
- BARRAL, Étienne. **Otaku: os filhos do virtual**. São Paulo: Senac, 2000.
- BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1976.
- BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- BELLAN, Marco. **A inovação do AMV: o Anime Music Video e suas relações com a pós-modernidade e a cibercultura**. 2012. 115f. Dissertação (Mestrado) - USCS, São Caetano do Sul, 2012
- BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada** – São Paulo: Perspectiva, 1972
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 3 ed. 1997.
- _____. **O Narrador**. In: **Magia e Técnica, Arte e Política - ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas, volume I, 2ª edição, São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BETTOCCHI, Eliane. **A Linguagem Visual no Role-Playing Game**. **Revista Estudos em Design**, v.8, n. 01 p.38-51. PUC -Rio, 2000.
- BORGES, Patrícia Maria. **Traços ideográficos na linguagem dos animês**. São Paulo: Via Lettera, 2008. 160 p.
- BRAGA, JR, A. X. **Desvendando o Mangá Nacional – Reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos**. Alagoas: Edufal, 2011

- _____, **A Identidade Cultural dos Quadrinhos Nipo-Brasileiros**. In: XI CISO Encontro Norte Nordeste de Ciências Sociais, 2003, Aracajú. Anais do XI CISO Encontro Norte Nordeste de Ciências Sociais, 2003. v.1 p.163-164 [2003a]
- BUARQUE DE HOLANDA FERREIRA, Aurélio. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**, Revista e atualizada do Aurélio Século XXI. 3ª Edição. Brasil: Editora Positivo. 2004
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. 1st edition, Bollingen Foundation, 1949. 2nd edition, Princeton University Press. 3rd edition, New World Library, 2008.
- _____. **The Hero With a Thousand Faces**. In **Search of the Modern Myth**, **Wildside Press**, August, 2003.
- CANCLINI, Nestor García. **Culturas Híbridas – estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 2006.
- CARLOS, Giovana Santana. **Mangá: O fenômeno comunicacional no Brasil**. Intercom – X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Blumenau – 28 a 30 de maio de 2009, 15 p.
- CASSARO, Marcelo. AWANO, Érica. **Holy Avenger**, n.01-40. set-dez. São Paulo: Trama Editora, 1999-2002. (Coleção Completa).
- CIRNE, M. **A Linguagem dos Quadrinhos: O Universo Extrutural de Ziraldo e Maurício de Souza**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- COÊLHO, Nilzabeth Leite. GALVÃO, Solange Calcagno e Olavo de Faria. Exercício de ritmo de leitura para aquisição de leitura proficiente em um adulto. **Revista Científica da UFPA** Vol. 4, 2004, 14 p.
- DIXON, Andrew Graham. **Arte: O guia visual definitivo da arte**. São Paulo: Fina Estampa Livros, 2008.
- D'ONOFRIO, Salvatore. **Teoria do Texto I, Prolegômenos e teoria narrativa**. São Paulo: Ática, 1995.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- ECO, Humberto. (1989), “A inovação no seriado”. In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120-135.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- _____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FARIA, Mônica. **Comunicação Pós Moderna nas Imagens do Mangá**. Porto Alegre: PUCRS. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Famicos, Pontpificia Universidade

Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

FEATHERSTONE, Mike. (org) **Cultura global: nacionalismo, globalização e modernidade**. Petrópolis: Vozes, 1994.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. O jovem e o consumo de mangá: reflexões sobre narrativa e contemporaneidade. Intercom, GT Educação e Comunicação n. 16 UERJ 14p

FOGAÇA, Adriana Galvão. **A Contribuição das Histórias em Quadrinhos na Formação de Leitores Competentes**. *Revista PEC Curitiba* V3, n.1 pg 121–131, Junho 2002 – Julho 2003.

FREEMAN, C., 1988. Japan: a new national innovation systems? In: Dosi, G., FREEMAN, C., NELSON, R.R., SILVERBERG, G., Soete, L. (Eds.), **Technical Change and Economic Theory**. Pinter, London.

GIROUX, Sakae Murakami. Zeami: **Cena e pensamento nô**. São Paulo: Perspectiva, 1991

GOMES, Renata. **O design da narrativa como simulação imersiva**. Trabalho apresentado ao GT 04 – Criação e poéticas digitais. XIV Encontro Anual da COMPÓS. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2005.

GONÇALVES, Ana Cristina; FRITZEN, Celdon. Narrativa Autobiográfica e Mangá: uma análise de Gen Pés Descalços. **Revista História, imagem e narrativas** No 6, ano 3, abril/2008, online. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br/>

GOTO, Marcel R. A história do mangá no Brasil. **Revista Herói**, São Paulo, 2003.

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

GUEDES, Roberto. **A saga dos super-heróis brasileiros**. Vinhedo: Editoractiva Produções Artísticas, 2005.

GUSMAN, Sidney. Mangás: Hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia M Bibe. **Cultura Pop Japonesa: Mangá e Anime**. São Paulo: Hedra, 2005.

GYRAX, Gary; ANERSON, Dave. *Dungeons & Dragons*. New York, USA: TSR. 1973

HALL, Stuart. Identidade cultural e diáspora. **Revista do Patrimônio Histórico**, n. 24, 1996.

_____. **Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 9. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2004. 102 p. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro.

HATCHER, Jordan S. Of Otakus and fansubs: a critical look at anime online in light of current issues in copyright law. **Script-ed**, Austin, v. 2, n.4, p. 514-542, 2005.

HINATA, N. **Dicionário Japonês – Português Romanizado**. Japão: Editora Kashiwashobo, 1992.

- HUESMANN, L.R.; Moise-Titus, J.; Podolski, C. e Eron, L.D. (2003). Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood: 1977–1992. **Developmental Psychol.**, 39 (2), 201-221.
- JAMESON, F. **Pós-modernidade e sociedade de consumo**. Novos Estudos, Cebrap, n. 12, p. 16-26, jun. 1985.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Alaph, 2009.
- KAWAMURA, L. K. O Processo educativo dos brasileiros no Japão. **Revista Pró-Posições**, Campinas, v. 6, n. 2, p. 17, jun. 1995.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: Edusc, 2001.
- _____. **Lendo Imagens Criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna**. In: TOMAZ, Tomaz T. (org.). **Alienígenas na Sala de Aula**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- KHUN, Thomas. **A Estrutura das Revoluções Científicas** 2ed. São Paulo: Perspectiva, 1978.
- KING, Lucien. **Game On: the history and culture of videogames**. London: Laurence King Publishing Ltd, 2002.
- KISHIMOTO, Masashi. **Som e ação, vivenciados através dos olhos**. Nippon-Japão: Quartel-General mundial dos mangás. Março, 2010. n.4.
- KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p.103-114.
- KOIZUMI, Kenkichiro. In Search of Wakon: The Cultural Dynamics of the Rise of Manufacturing Technology in Postwar Japan. **Revista Technology and Culture** n.1 vol.43 Janeiro de 2002 p. 29-49; Editora Johns Hopkins, University Press. Maryland USA: 2002.
- LEDOUX, Trish (editora). **Anime Interviews – The first five years of Animerica Anime & Manga Monthly (1992-97)**. San Francisco, California: Cadence Books, 1997.
- LEMOS, Andre; CUNHA, Paulo. (org) **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LEMOS, Andre. Ciber-Cultura-Remix. In: ARAUJO, Denize Correia. (org.). **Imagem (Ir) realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 2-65.
- LEMOS, Cristina. Inovação na Era do Conhecimento. In: LASTRES, Helena; ALBAGLI, Sarita. **Informação e globalização na era do conhecimento**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1999. p.122-144.
- LOPES, João Henrique. **Elementos do Estilo Mangá**. Belém: Edição do Autor, 2010.
- LUYTEN, Sonia. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.
- _____. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

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

_____. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. Belo Horizonte: XXVI Intercom 2003. 16 p.

_____. Onomatopeia e mimesis no mangá: a estética do som. **Revista USP**, São Paulo, n.52. p. 176-188. Dezembro - Fevereiro 2001-2002

MACIEL, Mario; VENTURELLI, Suzete. Gamearte: Uma poética de interação. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia** nº 23 Vol 1 Porto Alegre: Abril 2004

ALORNY, Ulrike Becks. **Cézanne**. Taschen, 2007.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: URFJ, 1997.

MATTELARD, Armand; MATTELARD, Michéle. **História das teorias da Comunicação**. Porto: Campo das Letras, 1997.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M Books do Brasil Editora LTDA, 2005.

_____. Understanding Manga. **Wizard Magazine**, p. 44-48, Abril 1996.

MENEZES, Philadelpho. **A crise do passado: modernidade, vanguarda, metamodernidade**. São Paulo: Experimento, 1994.

MÔLINE, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MONTE, Sandra. **A presença do animê na TV brasileira**. São Paulo: Editora Laços, 2010.

MOYA, Álvaro de. **História das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1996.

NAGADO, Alexandre. **Almanaque da cultura pop japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007.

NAGADO, Alexandre APUD CRUZ, Ricardo. Paixão por mangás inspira artistas brasileiros IN: G1, São Paulo, 18 de março de 2008. Artigo disponível em <http://g1.globo.com/Sites/Especiais/Noticias/0,,MUL354483-9980,00-PAIXAO+POR+MANGAS+INSPIRA+ARTISTAS+BRASILEIROS.html>. Acesso em 11.09.2011.

PAIXAO+POR+MANGAS+INSPIRA+ARTISTAS+BRASILEIROS.html. Acesso em 11.09.2011.

NAGADO, Alexandre, MATSUDA, Michel, GOES, Rodrigo de. **Cultura Pop Japonesa – História e curiosidades**. (org) março, 2011 JBC, São Paulo, 2011.

OKA, Arnaldo Massato. Mangás traduzidos no brasil. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 85-94.

- OLIVEIRA, Adriana Capuano de. Japoneses no Brasil ou Brasileiros no Japão? A trajetória de uma identidade em um contexto migratório. In: XI Encontro Nacional de Estudos Populacionais da ABEP – Associação Brasileira de Estudos Populares. 2007, Belo Horizonte – MG. Anais... Belo Horizonte: ABEP (org) 2007. p.799–818.
- PATATI, Carlos e Flavio Braga. **Almanaque dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999. p.17-31, 172-176.
- Powers, Natsu Onoda (2009), **God of Comics. Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga**, Jackson: University Press of Mississippi.
- RUBEN, G. R. **O que é nacionalidade?** 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Coleção Primeiros Passos, 120).
- SAITO, T. Brasileiros e Japoneses: Confronto de identidade. In: **Convenção Panamericana Nikkei**, 3, 1986, São Paulo. Anais... São Paulo: Massao Ohno Editor, 1986.
- SALIBA, Elias Thomé. **Raízes do Riso**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.
- _____. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SATO, Cristiane A. **JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: Nsp-hakkosha, 2007.
- SANTOS, José Luiz dos Santos. **O que é Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994, 16ª ed.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQ's**. São Paulo: Paulinas
- _____. **As teorias da comunicação: da fala à internet**. São Paulo: Paulinas. 2010, 3ª ed.
- SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro; CHINEN, Nobuyoshi. **Gibi – A revista sinônimo de quadrinhos**. São Paulo: VL. 2012.
- SHAPIRO, Meyer. **Impressionismo**. Cosac & Naify, 2002.
- SCHLOMBS, Adele. **Hiroshige**. [S.l.]: Taschen, Köln, 2010
- SCHODT, Frederik. **Dreamland Japan – Writings on modern manga**. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 1996.
- _____. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Tokyo: Kodansha International, 1983.
- SHARP, Jasper. "The First Frames of Anime." **The Roots of Japanese Anime**, official

booklet. NY: FLCL, 2009.

SILVA, Cesar. O que é História em Quadrinhos Brasileira? In GUIMARÃES, Edgard. (org) **O que é História em Quadrinhos Brasileira**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005. p.16-26.

SILVA, Juremir Machado da. Interfaces: Michel Maffesoli, teórico da Comunicação. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, Vol. 1, No 25, p.43-48. Porto Alegre: Dezembro, 2004.

TEIXEIRA, Coelho. **A cultura e seu contrato: cultura, arte e política pós 2001**. São Paulo: Iluminas. 2009.

THOMSON, Belinda. **Movimentos da Arte - Pós-impressionismo**. Cosac & Nayfy Edições, 1999.

TORIYAMA, Akira e Akira Sakuma. **Mangaka**. Conrad. Sao Paulo, 2002.

UETA, Taís Marie; GUSHIKEN, Yuji. Mangá: Do Japão ao Mundo, uma trajetória de hibridações. 15 pag. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste – Cuiabá – MT 8 a 10 de Junho de 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro de C.S. **Histórias em Quadrinhos: seu papel na indústria da comunicação de massa**. São Paulo: ECAS/USP, 1985. (Dissertação de Mestrado em Comunicação).

_____, **The Image of Brazilian Culture and Society in Brazilian Comics**. Apresentado na Popular Culture Association National Conference, California, USA, 1999. Disponível na internet no endereço: <http://www.sp.uconn.edu>. Acessado em 22 de Abril de 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro (org); SANTOS, Roberto Elísio dos (org) **O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

WALTHER, Ingo F. **Van Gogh**. Taschen, 2007.

WALTHER, Ingo F. **Paul Gauguin**. Taschen, 2007.

YOSHIOKA, R. **Por que migramos do e para o Japão – Os exemplos dos bairros das Alianças e dos atuais dekasseguis**. São Paulo: Massao Ohno Editor, 1995.

Sites Consultados:

(www.editorajbc.com)

(www.lojaconrad.com.br)

(www.paninicomics.com.br)

(<http://www.bleedingcool.com/2011/09/13/this-is-what-a-half-million-selling-american-comic-looks-like/>)

(<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>)

(<http://www.omelete.com.br/quadrinhos/fa-de-manga-perde-eleicao-no-japao-autor-brasileiro-de-hq-comenta/>)

(http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/n21052004_03.cfm)

(http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/n29102003_02.cfm)

(http://www.hqmix.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=58&Itemid=63)

(<http://princesasdomar.uol.com.br/>)

(<http://www.karagoz.net/>)

(<http://www.pandora.art.br/blog/2012/05/a--origem-do-manga/oricon-shohatsu/>)

(<http://fanzinemyaku.blogspot.com.br/2007/10/orgenes-del-manga-1-de-2.html>)

(<http://weepohlin.blogspot.com.br/2008/05/zenga.html>)

(<http://ukiyo-e.org/>)

(<http://www.tokyotopia.com/kabuki-theater.html>)

(<http://ukiyo-e.org/>)

(<http://www.nerdviking.com/2013/01/um-pouco-respeito-dos-mangas.html#sthash.8B9129gE.dpbs>)

(http://www.ghibliworld.com/news_test.html)

(<http://repositorio.uscs.edu.br/handle/123456789/254>)

(<http://comipedia.com/>)

(<http://www.kodansha.co.jp/>)

(<http://www.shonenjump.com/e/>)

(<http://perdidoemriscos.blogspot.com.br/2011/05/osamu-tezuka-o-pai-do-manga.html>)

(http://www.hiroshige.org.uk/hiroshige/100_views_edo/100_views_edo.htm)

(http://www.lambiek.net/artists/k/keizi_minami.htm)

(http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao.aspx?cod_tit=%C3%A1115901+&esp=&cod_edc=41983)

(<http://orgulho-nerd.blogspot.com.br/2013/02/revista-heroi-heroina-de-seu-tempo.Html>.)

(<http://bkhighlander.blogspot.com.br/2012/07/revista-animax-n-01.html>)

(<http://gambiarrablog.blogspot.com.br/2011/03/acao-magazine-agora-vai-eu-espero.html>)

(<http://animaxmagazine.blogspot.com.br/2012/12/megaman-01.html>)

(<http://diegodn.info/diegodn/blog/?p=8206>)

(http://www.universohq.com/quadrinhos/n22032003_05.cfm)

(<http://gambiarrablog.blogspot.com.br/2011/03/acao-magazine-agora-vai-eu-espero.html>)

(<http://www.raw1st.org/2013/02/kozure-ookami.html>)

(<http://www.wizards.com/dnd>)

(http://www.guiadosquadrinhos.com/thumb.aspx?cod_tit=ho091100&esp=&total=42)

(<http://cinezencultural.com.br/site/2009/06/05/esquadrao-relampago-changeman/>)

(<http://fanzinehouseeditora.blogspot.com.br/2012/05/especial-power-rangers-zeo.html>)

(<http://comborangers.com.br/>)

(http://www.guiadosquadrinhos.com/thumb.aspx?cod_tit=co049103&esp=&total=3)