

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA
MESTRADO EM SOCIOLOGIA**

**DESVENDANDO O MANGÁ NACIONAL:
REPRODUÇÃO OU HIBRIDIZAÇÃO ?
Uma Abordagem Sociológica Sobre o Fenômeno
das Histórias em Quadrinhos Japonesas no Brasil**

AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR

RECIFE, FEVEREIRO DE 2005

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA
MESTRADO EM SOCIOLOGIA

**DESVENDANDO O MANGÁ NACIONAL:
REPRODUÇÃO OU HIBRIDIZAÇÃO ?**

**Uma Abordagem Sociológica Sobre o Fenômeno
das Histórias em Quadrinhos Japonesas no Brasil**

Dissertação apresentada por **Amaro Xavier Braga Júnior**, ao Programa de Pós-graduação em Sociologia do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Orientação:

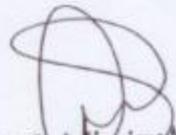
Prof.^a Dr.^a Lilia Maria Junqueira

RECIFE, FEVEREIRO DE 2005

Ata da Sessão de Defesa de Dissertação de Mestrado de AMARO XAVIER BRAGA JÚNIOR, do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Pernambuco.

Aos vinte e oito dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e cinco, reuniram-se na Sala de Seminários do 12º andar do prédio do Centro de Filosofia e Ciências Humanas, os membros da Comissão designada para o **Exame da Dissertação de Mestrado AMARO XAVIER BRAGA JÚNIOR**, sob o título: **“DESVENDANDO O MANGÁ NACIONAL: REPRODUÇÃO OU HIBRIDAÇÃO? Uma abordagem Sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos Japonesas no Brasil”**. A Comissão foi composta pelos Professores: **Dra. Lilia Maria Junqueira - presidente/orientadora; Dr. Remo Mutzenberg -Titular Interno – PPGS; Dr. Henrique Paiva Magalhães - Titular Externo – UFPB.** Dando início aos trabalhos a **Dra.Lilia Maria Junqueira**, explicou aos presentes o objetivo da reunião, dando-lhes ciência da regulamentação pertinente. Em seguida passou a palavra ao autor da Dissertação, para que apresentasse o seu trabalho. Após essa apresentação, cada membro da Comissão fez sua arguição, seguindo-se a defesa do candidato. Ao final da defesa, a Comissão Examinadora retirou-se, para em secreto deliberar sobre o trabalho apresentado. Ao retornarem a **Dra. Lilia Maria Junqueira** presidente da mesa e orientadora do candidato, solicitou que fosse feita a leitura da presente Ata, com a decisão da Comissão **aprovando a Dissertação por unanimidade**. E nada mais havendo a tratar, foi lavrada a presente Ata, que vai assinada pelos membros da Comissão Examinadora e pelo candidato. Recife, 28 de fevereiro de 2005.

Lilia Maria Junqueira
Lilia M. Junqueira
Henrique Magalhães
Remo Mutzenberg
Amaro Xavier Braga Júnior


Prof. Dr. Paulo Henrique Martins
Coordenador do Programa de
Pós-Graduação em Sociologia
UFPE



AGRADECIMENTOS

O *CNPq* e o *Programa de Pós-graduação em Sociologia da UFPE* merecem um agradecimento especial, por terem financiado esta pesquisa e permitido que ela acontecesse.

À professora *Lilia Junqueira* pelo incentivo, ainda na graduação, para o desenvolvimento desta pesquisa; à professora *Tânia Kaufman* pelo apoio incondicional, mesmo não estando sob sua orientação;

Aos colegas da turma de mestrado, em especial ao grupo de estudos de “*Hermenêutica Etflica Avançada*”: *Guida*, cujo parentesco (minha prima!) só nos foi revelado no fim do primeiro ano, *Lidiane*, *Luis*, *Cynthia*, *Marcelo*, *Rafaella*, *Arylson*, *Rui*, *Mauricio* e *André*.

Aos meus amigos: *Reginaldo Borges* e *Vilma Sabino*, pela eterna companhia em nossos percursos culturais e alimentares; *Claudia Gouveia* – em especial pela leitura comentada, *Daniel Breda*, *Juliana Brainer*, *Priscila Silva*, pela companhia constante na resolução de problemas, em especial aqueles “*americanos*”. Em especial, ao *Ivan Linares* por ter me cedido sua vasta coleção de mangás e ter me apresentado os primeiros exemplares de *Holy Avenger*; *Roberta Cirne*, por ter emprestado os números que faltavam na coleção; *Erica Awano* pela receptividade e pronto-atendimento.

À *Nanquim*, associação dos colecionadores de quadrinhos do Recife, que me abriu a porta do conhecimento dos quadrinhos enquanto algo a mais que mero entretenimento; ao *CDICHQ*, Centro de Desenvolvimento e Incentivo Cultural as Histórias em Quadrinhos, por tê-lo aprofundado.

Ao *Grupo N.A.V.I.* e a *Deus Sobrinho*, pela experiência adquirida e apoio no estudo dos quadrinhos; A minha tia-avó *Edna Lopes de Moraes (Elmoraís)*, por sempre ter me apoiado, em tudo e o tempo todo.

A minha querida *Danielle* pela compreensão neste período turbulento; Aos meus filhos *Adrian* e *Sol* por não terem dado tanto trabalho.

A todos aqueles que de forma direta ou indireta contribuíram para a realização deste trabalho, minha profunda gratidão.



RESUMO

Este trabalho pretende alterar as recentes produções de quadrinhos nacionais que se identificam como *Mangá Nacional*, concentrando suas considerações acerca de uma produção de quadrinho independente de maior sucesso editorial até então: a revista Holy Avenger. Desenvolvemos nossa questão na tentativa de identificar se esta produção seria uma *reprodução* do produto japonês no Brasil com base no sucesso dos mangás japoneses no ocidente, ou fruto de um fenômeno de *hibridização* cultural no qual estão inseridas as sociedades na contemporaneidade, no contexto da cultura global. Através de uma análise semiológica acerca das onomatopéias e das seqüências temporais utilizadas na revista, entre outros componentes, procuramos identificar quais elementos seriam oriundos dos mangás japoneses e quais adviriam de uma estética nacional.

Palavras-chaves: Histórias em quadrinhos; Hibridismo; Identidade; Mangá

漫画

ABSTRACT

This work aims to discuss the recent productions of national comics that identify itself as National Mangá, concentrating its ponderation concerning in an independent production of comic of biggest publishing success until then: the comic Holy Avenger. We develop our question in the attempt to identify if this production would be a reproduction of the japonese product in Brazil, on the basis of the success of mangás Japanese in ocident or fruit of a phenomenon of cultural hibridization where the contemporary societies are inserted, in the context of the global culture. Through a semiological analyzis concerning the onomatopoeia and the used timing sequences in the magazine, among other components, we look for to identify which elements would be deriving of Japanese mangás and which would happen from a national aesthetic.

Keys-word: Comics; Hybridism; Identity; Mangá

Tanoshinde kudasai!!!

LISTA DE FIGURAS

Descrição das Figuras	Localização
Figura I – Detalhe da história “Belzebu” de Gian Danton	p. 23
Figura II – Detalhe da história “A queda de Murdock” , da revista Super Aventuras Marvel	p. 23
Figura III – Detalhe da história “Companheiros do Crepúsculo” de Bourgeon	p. 24
Figura IV – Detalhe da história “Mundus Novus” de Danielle Jaimes	p. 24
Figura V – Seqüência de 4 páginas do mangá Rouronin Kenshim (Samurai X)	p. 87
Figura VI – Página de Aviso de Leitura correta do mangá Rouronin Kenshim (Samurai X)	p. 87
Figura VII – Seqüência de 2 páginas do mangá Clover	p. 92
Figura VIII – As duas primeiras páginas e a página final da revista Holy Avenger	p. 104
Figura IX – Detalhe da Revista Holy Avenger	p. 109
Figura X – Detalhe da Revista Holy Avenger	p. 110
Figura XI – Detalhe da Revista Holy Avenger	p. 111
Figura XII – Seqüência de duas páginas de Holy Avenger	p. 112
Figura XIII – Detalhe da Revista Holy Avenger	p. 113
Figura XIV – Detalhe da Revista Holy Avenger	p. 115
Figura XV – Detalhe da Revista Holy Avenger	p. 115
Figura XVI – Detalhe da Revista Holy Avenger	p. 115
Figura XVII – Capa e duas páginas da Revista Holy Avenger	p. 117



SUMÁRIO

	<i>Pág.</i>
INTRODUÇÃO	11
<i>Capítulo 1</i>	
DES VENDANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	16
1. As Histórias em Quadrinhos: Conceito, História e Elementos	17
1.1. Para uma Conceituação: o que é História em Quadrinhos?	17
1.2. Do Surgimento e seu Desenvolvimento	18
2. As Histórias em Quadrinhos como Produto Sócio-Cultural	20
3. A Indústria dos Quadrinhos	27
3.1. A Indústria Americana	30
3.2. A Indústria Japonesa	32
4. História em Quadrinhos: uma Perspectiva Metodológica	35
<i>Capítulo 2</i>	
IDENTIFICANDO NOS QUADRINHOS O PROBLEMA DA IDENTIDADE CULTURAL	39
1. A Questão da Identidade Cultural nas Histórias em Quadrinhos	40
2. Da Influência da Linguagem na Questão da Identidade: a Onomatopéia	42
3. Uma Breve Consideração sobre o Tempo e seu Papel Identitário	44
<i>Capítulo 3</i>	
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DA INDÚSTRIA CULTURAL AO HIBRIDISMO	46
1. Cultura de Massa vs. Indústria Cultural e o Papel dos Quadrinhos	47
2. Hibridismo Cultural, Cultura de Massa e as Histórias em Quadrinhos	61
<i>Capítulo 4</i>	
CONSIDERAÇÕES SOBRE O MERCADO DE QUADRINHOS NO BRASIL	71
1. A Crise dos Super-heróis e a Ascensão de um Novo Gênero	72
2. As Editoras de Mangá no Brasil	74
2.1. A Japan Brazil Communication	75
2.2. A Conrad Editora	76
3. O Mercado Atual de Quadrinhos no Brasil e suas Relações Paralelas	77
<i>Capítulo 5</i>	
DES VENDANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS JAPONESAS	82
1. As Origens das Histórias em Quadrinhos Japonesas	83
2. Características das Histórias em Quadrinhos Japonesas	85
2.1. A Estética do Desenho	85
2.2. O Layout e a Perspectiva Beligerante	86
2.3. A Narrativa Invertida e Leitura Gráfica	87
2.4. Estereótipos e Temas	88

	10
2.5. Metalinguagem Cômica	89
2.6. A Noção de Tempo e o Ritmo Narrativo	90
3. A Inserção do Mangá no Brasil	93
<i>Capítulo 6</i>	
DES VENDANDO O MANGÁ NACIONAL	97
1. Sobre os Mangás Nacionais	98
2. A Revista Holy Avenger e Seus Componentes	99
2.1. Da sua Criação	101
2.2. Da sua Estrutura	102
2.3. Das Personagens e Enredos	104
2.4. Dos Elementos de Quadrinização	106
3. A Linguagem de Holy Avenger	108
3.1. A Representação Pictográfica do Som: as Onomatopéias	108
3.2. Da Limpeza do Traço às Formas Rebuscadas: o Desenho Mangá	113
3.3. A Exacerbação dos Sentimentos e Expressões: Os Recursos Metalingüísticos	114
4. Holy Avenger: A Construção do Híbrido	116
4.1. Referências Diretas ao Mangá, Anime e ao RPG	116
4.2. Das Inter-relações entre o RPG, o Mangá, o Videogame e o Anime	119
<i>Capítulo 7</i>	
REPRODUÇÃO VS. HIBRIDIZAÇÃO	122
1. O Mangá Nacional como Fenômeno de Reprodução	123
2. O Mangá Nacional como Fenômeno de Hibridização	128
CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
BIBLIOGRAFIA	137
ANEXOS	142
1. Número de Onomatopéias Utilizadas por Edição	143
2. Distribuição e Classificação das Onomatopéias	144
3. Tabelas de Distribuição das Metalinguagens por Edição	146
4. As Personagens de Holy Avenger	147
5. As Referências aos Mangás/Animes nas Páginas de Holy Avenger	151
6. As Referências ao RPG nas Páginas de Holy Avenger	153
7. Matérias de Jornais	154
8. Gráficos de Avaliação de Sequências em Mangás Japoneses	160
9. Gráficos de Avaliação de Sequências em Comics Norte-americanos	161



INTRODUÇÃO

A história em quadrinhos tem sido, ao longo do século XX, um meio de comunicação bastante difundido e influente, principalmente entre as crianças e adolescentes que através das tirinhas de jornal, das revistas, fanzines e dos álbuns que colecionam trabalhos de autores consagrados, entram em contato com uma série de elementos significantes social e culturalmente. Os quadrinhos estabeleceram um espaço próprio entre as demais linguagens e veículos da cultura de massa, facilitando a compreensão e assimilação de uma série de objetos pedagógicos, mesmo quando tratam de obras clássicas da literatura e de trabalhos acadêmicos. Assim, em interação com a imprensa, o cinema, a publicidade, o rádio e, mais tarde, a televisão, a história em quadrinhos contribuiu para a formação da cultura de nosso século. (Bourdieu, 2001; Canclini, 1997; Barbero, 1996; Eco, 1979)

Uma seqüência de representações visuais interdependentes é a estrutura básica da linguagem dos quadrinhos; através dela constitui-se uma narrativa, um texto que pode ou não incluir a linguagem verbal. Esta, quando aparece, é incorporada ao espaço visual da página, através dos balões, das legendas e das representações gráficas de onomatopéias. Ao contrário do que pode parecer à primeira vista, a história em quadrinhos não é uma simples mistura de desenhos e palavras, mas sim uma linguagem artística específica que combina, entre outros elementos, estas duas expressões. Acima de tudo, as histórias em quadrinhos são um dos meios mais eficientes e estáveis de se passar ensinamentos e conhecimentos acerca da cultura e até de noções científicas e tecnológicas.

Os quadrinhos apresentam ainda variações diversas no modo em que são desenhados, narrados, pensados, comercializados e percebidos em cada grupo cultural em que são produzidos. São estas variações estéticas que assinalam toda uma carga de representatividade e identificação deste veículo entre as pessoas que o produzem e aquelas que o consomem. A partir destas especificações é que as histórias em quadrinhos foram ganhando denominações diversas que acabaram por especificar as particularidades de cada região em que eram produzidas. Assim, o *Mangá* se refere ao tipo de história em quadrinhos produzido no Japão, com uma série de particularidades que serão esclarecidas no decorrer deste trabalho. O *Mangá Nacional* caracteriza as produções brasileiras feitas ao estilo do mangá japonês.

O que observamos ao longo dos nossos estudos é a grande proliferação de produções de quadrinhos brasileiros inspirados nos mangás japoneses, em sua grande maioria, publicados através de fanzines ou revistas independentes, cujo desenvolvimento acompanhou (e ainda acompanha) a invasão da estética nipônica no ocidente, não só através do cinema e da literatura, mas dos desenhos animados (animês), dos jogos de videogame e, mais recentemente, dos quadrinhos (mangá).

A proposta deste trabalho é analisar, através de uma produção de mangá nacional, mais especificamente a revista *Holy Avenger* – uma produção recente, surgida em 1998/1999 que, ao contrário de outras produções independentes, conseguiu se manter no mercado por mais de 40 meses e cujo sucesso editorial, incentivou uma série de outras produções similares – a inserção das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil, de modo a perceber se o surgimento destes mangás nacionais se deve a um fenômeno de *reprodução* ou, de maneira mais complexa, um exemplo de *hibridização* cultural em que estão inseridas as sociedades contemporâneas.

No primeiro capítulo, direcionamos nossos esforços na análise sobre uma determinada produção cultural denominada, no contexto social em que se encontra, de *Histórias em Quadrinhos*, mas de forma generalizada, procurando visualizar seu desenvolvimento em continuidade com o seu papel social. O que são estes quadrinhos? Não são simplesmente revistas de entretenimento infanto-juvenil. Não são também manuais de interface pedagógica. Não são meramente veículos de comunicação em massa ou de propaganda política e ideológica ou de dominação cultural. Não são também puramente expressões artísticas ou de cultura popular. Os quadrinhos podem ser tudo isso ou nada disso. Os quadrinhos possuem uma função agregada que restringe esta determinação em ser uma coisa ou outra e por isso eles desempenham um papel muito importante na sociedade: representar o social. Da mesma forma procuramos mostrar a forte relação que os quadrinhos mantêm com a indústria de mercado e como ela se processa nos dois maiores mercados, dos Estados Unidos e Japão, e sua relação com o Brasil.

Nos deparamos também, devido às características descritas anteriormente, com a problemática metodológica: que recursos devem ser empregados na análise de um “produto” que interage em vários *campos sociais*? Uma produção híbrida em sua origem e formação precisaria, portanto, de uma abordagem também híbrida. Assim, fizemos uso de uma abordagem semiológica sobre as onomatopéias utilizadas na *Holy Avenger* e das seqüências de transição quadro a quadro na tentativa de visualizar a percepção do *tempo* na história.

No segundo capítulo, nos defrontamos com a primeira chave teórica do trabalho e desenvolvemos a questão da identidade cultural nos quadrinhos. Que elementos são estes cuja representação gráfica traz consigo uma miríade de informações culturais em sua relação genealógica? Assim elucidando dois aspectos principais: a linguagem das

onomatopéias e a noção de tempo. As onomatopéias vão nos fornecer indícios, frutos principalmente da linguagem idiomática, de suas raízes culturais. Da mesma forma, cada cultura percebe o tempo, e o representa graficamente, de uma forma diferente.

No terceiro capítulo, apresentamos um percurso histórico-teórico sobre as histórias em quadrinhos enquanto produção em massa e para as massas. Discute-se como os quadrinhos passam a ser considerados *cultura de massa*, depois produtos de uma indústria cultural, cuja visão restringia as aplicabilidades dos quadrinhos na sociedade, simplesmente como objeto de mercantilização, dominação ideológica e obtenção de lucro, até a retomada do conceito de cultura de massa nos estudos culturais, que quebram com a visão da Escola de Frankfurt, descaracterizando seu papel industrial e mercadológico e o elegendo como veículo de sobrevivência do popular na cultura contemporânea mediado pela tecnologia e pelo capital. Para tanto, utilizamos as considerações de Martin Barbero e Pierre Bourdieu sobre o folhetim e a ficção científica, respectivamente. A partir das considerações de Barbero, fizemos uma ponte com as questões da identidade na América Latina e chegamos na questão do hibridismo cultural, desenvolvendo o termo a partir das noções de Nestor Canclini.

No quarto capítulo, circunscrevendo os elementos da pesquisa, tecemos considerações sobre o mercado de quadrinhos no Brasil, mostrando numa perspectiva histórica recente, como se processou a inserção do mangá japonês e o crescimento das publicações de mangás e, por conseguinte, das editoras menores em meio a uma crise no mercado de quadrinhos de super-heróis, elemento fundamental para a consolidação dos mangás e, portanto, de sua estética.

No quinto capítulo, começamos a desvendar as histórias em quadrinhos japonesas, a partir das suas origens, passando pelas suas principais características, como uma estética diferenciada no desenho, a utilização de um layout e de uma perspectiva

beligerante, a narrativa invertida e o domínio da imagem, os temas e estereótipos diferenciados, a metalinguagem de tendência cômica, a noção de tempo e ritmo narrativo próprio, etc. Avaliamos a influência da questão da imigração japonesa para o Brasil e do desenvolvimento das colônias nipônicas nos primeiros movimentos de introdução dos mangás e animês no mercado nacional até a sua consolidação atual.

No sexto capítulo, adentramos nas produções denominadas de *Mangás Nacionais*, explicitando suas manifestações e especificamente a análise da Revista Holy Avenger. Procuramos avaliar seus componentes e sua estrutura, caracterizando sua linguagem e os elementos relacionados com os mangás japoneses. Ao mesmo tempo, apresentamos outros componentes da revista como a linguagem de RPG e as menções aos animês, como um outro indício de seu caráter híbrido.

No sétimo capítulo, apresentamos uma discussão sobre a questão principal da dissertação: os mangás nacionais são um fenômeno típico da reprodução e, portanto, exemplos de uma apropriação desigual dos bens simbólicos expressos na sociedade ou, ao contrário, manifestações da pós-modernidade, da sobrevivência das culturas num mundo transnacional e sem barreiras através da hibridização?

画漫

Capítulo 1

DESVENDANDO OS QUADRINHOS

1. Histórias em Quadrinhos: Conceito, História e Elementos

1.1. Para uma Conceituação: o que é História em Quadrinhos?

Apesar de só recentemente as histórias em quadrinhos terem sido reconhecidas como veículo de representação artística, foi seu papel como veículo de comunicação de massa que despertou a curiosidade de muitos pesquisadores, que se preocuparam, sobretudo, sobre sua trajetória histórica e sobre sua contextualização. Acima de quaisquer outras definições teóricas, as histórias em quadrinhos são uma narrativa iconográfica seqüencializada. Alguns autores destacam a função da impressão como determinante em identificar os quadrinhos (Santos, 2002; Moya,1977;1993) enquanto outros chegam a lhe atribuir um significado mais amplo (Cirne,1975; 2000; Eisner, 1992; Mccloud, 1995). Independente destas variações, discutidas exaustivamente em diversos trabalhos (Anselmo, 1975; Alves, 2003; Luyten, 1985) a definição utilizada aqui satisfaz ambos percursos teóricos sem haver necessidade de maiores prolongamentos tendo em vista o objeto desta pesquisa.

Podemos ainda, facilmente, discorrer sobre os elementos que compõe as histórias em quadrinhos e cuja presença concomitante de alguns destes fatores são suficientes para se desenvolver ou identificar uma história em quadrinhos.

Estes signos, muitas vezes convencionados a partir de sua utilização, são os seguintes: o requadro, o desenho, a narrativa, as onomatopéias, as metáforas visuais, a noção de tempo e o balão ou letreiramento (Acevedo, 1990; Eisner, 1992; Quela-guyot, 1990; Mccloud, 1995). A maioria destes elementos está presente nas mais variadas formas de fazer quadrinhos nas mais diversas culturas. É a intensidade e predominância de um em relação aos outros e as diferentes formas de executar cada um é que são responsáveis pelas diferenças estéticas e de linguagem, de região para região.

Desta forma, podemos identificar os quadrinhos japoneses e diferenciá-los dos demais, quanto aos seguintes fatores: variações no estilo dos desenhos, na narrativa, na noção de tempo e na intensidade de uso das onomatopéias e das metáforas visuais. Estas características ficarão mais claras no capítulo 5, quando serão descritas com maior intensidade. Por enquanto, é preciso nos ater a uma breve análise dos quadrinhos e sua trajetória histórica. Para assim termos subsídios para a análise sociológica.

1.2. Do Surgimento e seu Desenvolvimento

Com base na definição das histórias em quadrinhos apregoada no tópico anterior, podemos perceber a presença dos quadrinhos a partir das pinturas rupestres da Gruta Pech-Merle e Lascaux (30000 a.C.), passando pelos papiros e murais egípcios (3000 a.C.), os vasos e porcelanas grego-romanas (500 a.C.), as tapeçarias de Bayeux (1070), as representações do martírio na Idade Média, até as manifestações mais explícitas de histórias em quadrinhos na época moderna na Suíça em 1827¹ (Moya, 1977; 1993). Até então as histórias em quadrinhos possuíam uma relação intrínseca com a arte e a ilustração e não possuíam o caráter estético que apresentam hoje. As histórias em quadrinhos se popularizariam com o advento da gráfica de Gutenberg. A revolução de Gutenberg facilita o desenvolvimento de outra forma de narrativa: o romance ilustrado, essencialmente vinculado ao livro, que sem o advento da tipografia não poderia ter se difundido. Com a revolução industrial, o tempo se acelera ainda mais em função da produção e do consumo.

¹ Com “Monsieur Vieux-Bois” de Rudolph Topfler.

A sociedade, que outrora reunia seus membros em torno de atividades artesanais propiciando a prática da narrativa, se atomiza. Segundo Benjamin (1986), a origem deste tipo de romance é, justamente, o indivíduo isolado.

Com o surgimento da imprensa, tem lugar uma nova forma de comunicação, mais ágil do que o livro: a informação ilustrada, que aspira a uma verificação imediata, aonde os fatos, diferentemente do discurso narrativo, já vêm acompanhados de explicações e imagens, reduzindo, desta forma, a possibilidade das múltiplas interpretações que o livro propicia. É o primeiro passo para o desenvolvimento de uma literatura quadrinizada, através dos jornais, fruto desta necessidade, advinda da modernidade industrial, que se preocupa com a rapidez de apreensão da informação. É por isso que apesar de exercícios anteriores, na produção de quadrinhos, sobre os mais diversos temas e sobre os mais diversos formatos, é a *gag* da tira-em-quadrinhos, a piada rápida que se desenvolve de forma mais expressiva, dominando todo o mercado e exigindo para si, o marco inicial da linguagem em quadrinhos.

A velocidade se acelera mais e mais, e instaura a obsolescência nas sociedades de capitalismo avançado. Obsolescência dos objetos industriais, que na sociedade de consumo são lançados ao ostracismo de forma extraordinária. Obsolescência de idéias, de valores, de pedagogias, de paradigmas. A eternidade é substituída pela instantaneidade e a memória, a mais épica de todas as faculdades, segundo Benjamin (1992), perde o seu valor. As reflexões de Benjamin abrem a possibilidade de enxergarmos a leitura/escrita como prática cultural em uma perspectiva histórica. Neste sentido, se pensarmos na leitura e na escrita como produção cultural, devemos considerar que sejam práticas que se transformam historicamente.

Se pensarmos ainda na relação do homem com o tempo ao longo da história, não haveria motivos para nos surpreendermos com as alterações que se dão na relação que

temos hoje com o texto. Os próprios textos das histórias em quadrinhos adquirem uma forma não linear, fragmentária. Além disso, o papel da imagem parece estar muito ligado à maneira pela qual se lê o mundo na contemporaneidade, sem falar que a relação entre imagem e texto são essenciais na compreensão dos quadrinhos. Todavia, apesar de comumente ter se habituado a analisar os quadrinhos a partir desta dicotomia, entre imagem e texto (Silva, 2002; Acevedo, 1990; Anselmo, 1975), e realmente isso se faz necessário na análise dos quadrinhos ocidentais, não conseguimos a mesma aplicabilidade nos quadrinhos orientais, especificamente os japoneses, algo que ficará mais claro no capítulo 5.

Tendo em vista que as histórias em quadrinhos são uma das formas de expressão cultural de uma nação, como procuraremos mostrar isso mais adiante, elas assumem características culturais desta nação. Portanto as histórias em quadrinhos variam de forma e conteúdo. No Brasil este processo não é muito fácil de ser notado devido à comercialização exógena, ao histórico da reprodução e influência da indústria cultural, fatos que serão abordados posteriormente.

2. As Histórias em Quadrinhos como Produto Sócio-Cultural

Uma grande questão que incentivou o desenvolvimento deste estudo sobre as histórias em quadrinhos se refere, justamente, a uma particularidade, só recentemente atribuída aos quadrinhos, devido a sua posição no mercado enquanto produto de massa. Esta particularidade atribui às histórias em quadrinhos uma nova função: a de veículo de representação artística. Pois, mesmo antes de serem um veículo de comunicação de massa, com o objetivo de lazer e entretenimento, são uma forma de comunicação iconográfica, repleta de representações do social. Foi esta preocupação sobre a arte dos

quadrinhos e as histórias em quadrinhos enquanto arte, que orientou o processo de investigação, procurando identificar esta qualificação.

Então porque que as histórias em quadrinhos são arte?

Primeiramente devemos nos lembrar de como ela chegou a ser arte. Existe uma instituição internacional que cuida de todo o patrimônio artístico e cultural das sociedades, velando, incentivando e protegendo os produtos das culturas e das sociedades. Esta instituição, denominada UNESCO, elegeu de forma temporalmente hierarquizada, um *ranking* das artes², delimitadas no espaço tempo, ao passo que tais manifestações foram ocorrendo na humanidade. A última a entrar na lista, foram as histórias em quadrinhos, ocupando a nona posição. As *Artes Sequenciais* são reconhecidas, portanto, como uma manifestação artística, em forma de quadros, ou seqüências, que narram através de textos e/ou imagens, um conjunto de valores da época e local onde são produzidos.

Voltamos então àquela grande preocupação primeira: porque as histórias em quadrinhos são arte? Uma das respostas encontradas para explicar este fenômeno se refere a uma característica essencial presente em todas estas manifestações da expressão humana: elas nos representam. Elas representam nossa cultura, nossos costumes, nossas preocupações, nosso cotidiano, nossa ideologia e nossas vidas, como a percebemos na sociedade. Portanto, elas podem ser vistas como objeto de representação do real e do social:

“A relação das histórias em quadrinhos com a realidade é bem complexa. No todo, a história em quadrinhos é verdadeiramente uma testemunha do seu tempo e tudo pode ser encontrado nela (...). Na medida em que é uma arte (...) ela pode receber muito mais tradições e

² Assim, encontramos a seguinte lista enumerada: 1ª - As Artes Musicais; 2ª - As Artes Dançantes; 3ª - As Artes Plásticas; 4ª - As Artes Cênicas; 5ª - As Artes Literárias; 6ª - As Artes Arquitetônicas; 7ª - As Artes Cinematográficas; 8ª - As Artes Gráficas ou Televisivas ; e, 9ª - As Artes seqüenciais.

influências que as `artes oficiais” (Coupèrie, 1970 apud Anselmo, 1975:87)

Esta capacidade de representar o social pode se expressar de diversas formas, mas, sobretudo, tem uma função bem específica que é a de estruturar comunicação, conhecimento, comportamento e práticas culturais, de uma cultura de um grupo, para o conhecimento deles próprios.

As histórias em quadrinhos refletem muito bem este papel, pois,

“Se a história em quadrinhos mistura gêneros artísticos prévios, se consegue que interajam personagens representativas da parte mais estável do mundo – o folclore – com figuras literárias e dos meios massivos, se os introduz em épocas diversas, não faz mais que reproduzir o real (...)” (Canclíni, 1997:345)

Podemos então identificar este papel pedagógico dos quadrinhos, não só no sentido de aplicar-lhes as noções alfabéticas e do bê-á-bá, mas também, sendo as histórias em quadrinhos responsáveis pela compreensão das regras sociais e padrões culturais de um determinado grupo em que é produzida: “El espacio tal como lo desciframos em el comic es una proyección verosímil, es decir `recebida’, del espacio referencial que resulta de nuestra experiência y de nuestra cultura”. (Fresnault-Deruelle, 1971:137)

É pelo reconhecimento destas noções que podemos chamar de representações sociais, as idéias contidas nas histórias em quadrinhos. Além destes elementos, também as várias informações sobre a vida social, noções de classe, poder econômico e social, como podemos ver nesta página de Gian Danton, onde uma assistente social se depara com a realidade de sua profissão:



Figura I: Detalhe da história “Belzebu” de Gian Danton.

Aspectos tais como os relacionados a percepção do que é certo e do que é errado, aos comportamentos sociais e a noção de moral e ética, estão contidos nas histórias em quadrinhos, como nesta história da “A Queda de Murdock”, onde o antagonista “Rei do Crime”, sem nenhum escrúpulo, suborna o chefe de polícia para incriminar o herói da história, chamado “Demolidor”, como nos mostra a figura adiante:



Figura II: Detalhe da História “A Queda de Murdock”, da revista Super Aventuras Marvel.

E ainda, muito mais claramente as maneiras de expressar a linguagem, como também os padrões que a língua pode vir a assumir, numa determinada época, numa determinada região, característica mais que visível nas histórias em quadrinhos, através dos diálogos expressos nos balões como este exemplo abaixo (figura III) de um quadrinho de Bourgeon, onde num último quadro se lê: “*Vai-te, vai-te. Estás banido! Eu mesmo tocarei, mas fica-te bem ciente, que se um dia voltares ao castelo, é para lá seres enforcado!*”



Figura III: Detalhe da história “Companheiros do Crepúsculo” de Bourgeon

Através das histórias em quadrinhos podemos perceber como se manifestam as práticas, ritos e tradições específicas de cada cultura, como a caça do tatu de uma nação indígena do nordeste, no fragmento de uma história em quadrinhos de Danielle Jaimes abaixo:

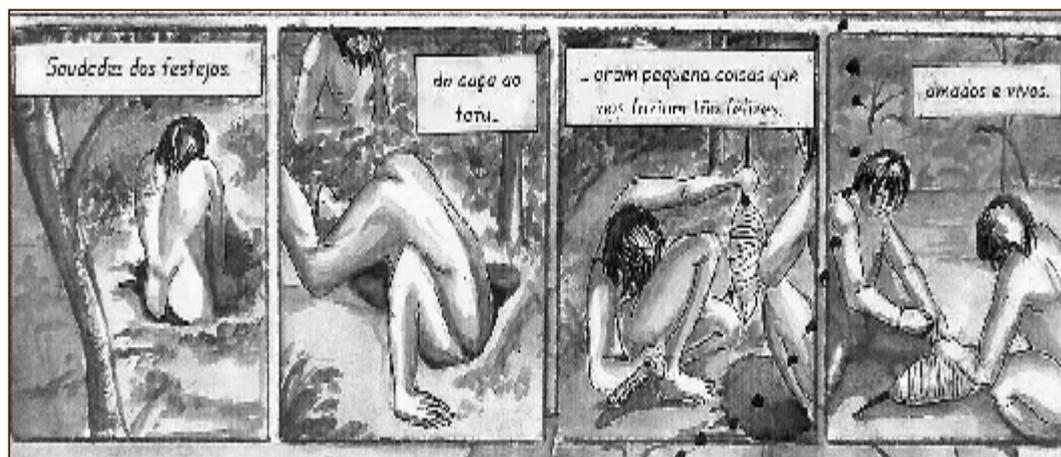


Figura IV: Detalhe da História “Mundus Novus”, onde é mostrada uma tradicional caçada ao tatu dos índios.

Além de uma das funções mais importantes que é a de regular as sanções e proibições na sociedade, que tem relação com a já citada discussão sobre as noções do que é certo e errado em cada sociedade, ou seja, das normas morais.

Assim, através destes pequenos exemplos podemos perceber como as histórias em quadrinhos desempenham uma função que não é só a de simplesmente entreter, elas também são, portanto, o único repositório iconográfico seqüencial dos usos e costumes rurais e urbanos de uma sociedade. As histórias em quadrinhos vem nos apresentar, portanto: “uma incrível tecitura de observações lúcidas, de ilusões, de tradições – algumas das quais milenares – de influências, de relações...” (Coupèrie, 1970 apud Anselmo 1975:82) e ainda “Não se trata da vida real mas somente de uma representação dela.” (Barcus apud Anselmo, 1975:82). Afinal, quadrinhos como “Peneatus”, de Schutz, conhecido no Brasil como “Miduim” ou “Turma do Charlie Bronw”, retratando os problemas sociais e culturais dos pré-adolescentes norte-americanos, ou “Mafalda” de Quino, retratando os problemas políticos da Argentina e ainda uma dezenas de outros personagens criados e desenvolvidos na visão cultural e sobre os aspectos sociais e políticos do país no qual foi produzido. Um outro exemplo é “As aventuras de Nhô Quim” do ítalo-brasileiro, Ângelo Agostini, publicadas em 1869 e que contém aspectos históricos e sociais, como a situação geográfica da sociedade, questões políticas e sociais discutidas na época –como é o caso das invasões urbanas de “caipiras” no Rio de Janeiro e as confusões que estes causavam na sociedade. Assim, “cada detalhe de uma história em quadrinhos denota uma influência do social sobre ele. (...) (O) autor jamais seria capaz de se desvencilhar por completo dos valores e costumes de sua sociedade” (Cavalcanti, 2001:32). Os quadrinhos levam consigo todas estas informações e representações sociais tão importantes para a

formação do indivíduo e de sua civilização. Da mesma forma, este papel que a história em quadrinhos desempenha pode acarretar outras conseqüências:

“Marny (*da sociologia dos quadrinhos*) se refere ‘a hq em termos de uma linguagem universal por ser uma linguagem da imagem, espontaneamente, apercebida e facilmente decifrada, ‘não sendo travada nem por raças nem por civilizações diferentes’. Essa universalidade é, no entanto, uma espada de dois gumes, pois se por um lado aproxima as mentalidades num fundo comum de riso e bom humor, por outro lado pode espalhar e difundir as ideologias de seu país de origem.” (Anselmo, 1975:37)

E ainda, que “as histórias em quadrinhos, como qualquer outro meio de comunicação podem ser um instrumento para propaganda ideológica e colonialista cultural, crítica social e sátira política, e mesmo para fins didáticos.” (Cavalcanti, 2001:10). Este aspecto *negativo* das histórias em quadrinhos foi objeto de estudo de vários pesquisadores que denunciaram as tentativas de colonização, principalmente por parte dos americanos, como Dorfman (1977;1978) e Berndt (1996). O desenvolvimento deste trabalho procurará chamar a atenção para o fato de que encontramos nas histórias em quadrinhos:

“(…) tanto os assuntos abordados, quanto o modo com que são abordados, **quanto o estilo em que são desenhadas**, as histórias de ambos os personagens³ são reflexo do social, não apenas devido a menção de acontecimentos e idéias que permitem ao leitor identificar o espaço ou época em que se passam as histórias, mas principalmente porque, no caminho que a construção artística percorre entre a mente do artista e a obra acabada, fatores externos como o gosto popular, a tecnologia disponível ou a maior ou menor aceitação social de certas opiniões tomam parte no processo criativo.” (Cavalcanti, 2001:13) [grifo meu]

O objetivo aqui é justamente, o de chamar a atenção para este fato, elucidando seu papel significativo no estudo da sociedade, além de exemplificar tais mecanismos, com

³ Refere-se neste momento a “Capitão América” e “Mafalda”.

as resultantes mudanças provocadas pela inserção do mangá na Indústria Cultural brasileira e em seu público consumidor.

Qual a importância disso? Podemos nos perguntar. Porque na grande maioria das vezes, não percebemos estes fatos, e pior, não nos importamos com eles, que, por sua vez, desempenham um papel essencial na constituição da sociedade?

As histórias em quadrinhos exercem, portanto, uma expressiva função de representação social:

“(...) é apenas lógico inferir que também toda obra fruto da criatividade individual, em qualquer dos campos da criação humana, das artes plásticas a música, (...) encontra-se de algum modo restringida pelas regras sociais, pela opinião pública, pelo que a sociedade considera de ‘bom gosto’, (...) por aquelas idéias que a sociedade celebra e aquelas que condena. Estas restrições (...) estão presentes no comportamento do autor antes mesmo que o pincel risque a tela, que o autor suba ao palco ou que a caneta toque o papel.” (Cavalcanti, 2001:14)

Ora se as histórias em quadrinhos são, entre tantas outras coisas, responsáveis pela transmissão destas representações aos indivíduos e as mesmas são fruto de uma particular proximidade de sua representação cultural com a cultura em que é desenvolvida, o que acontece quando nos deparamos com histórias em quadrinhos de outros grupos culturais ou nações que nos transmitem as regras e costumes daquela cultura que não é a nossa?

3. A Indústria dos Quadrinhos

Como devemos compreender a situação das histórias em quadrinhos no Brasil? Sua situação é diferente dos outros locais de expressão dos quadrinhos e exige uma abordagem própria. Nos EUA os quadrinhos, ou melhor, “Comics”, são claramente uma expressão comercial. Um produto cultural. Tanto pelas editoras e distribuidoras

quanto pelo público consumidor. Nos EUA é comum encontrar listas de preços das edições para a revenda ou troca, onde qualquer diferencial pode inflar o valor de uma edição, tal como determinado roteirista ou desenhista famoso, edições limitadas, primeiras edições, original do autor sem cortes, etc. Estes guias de preço são tão importantes no mercado americano que existem dezenas de publicações mensais destinadas a esta situação de mercado e muitas das histórias são produzidas vinculadas a este procedimento. Assim são produzidas centenas de edições mensais com poucas páginas destinadas a um personagem (ou Grupo) específico, cuja ininterrupção é sua maior característica.

Na Europa a perspectiva mercadológica é menos central e os quadrinhos, ou Bédé⁴, são vistos como expressão artística de nível similar às chamadas artes tradicionais (como a pintura), onde a forma de impressão atinge o mesmo patamar das inovações temáticas ou estéticas da história em quadrinhos. De forma bem diferente do mercado de quadrinhos norte-americano, na Europa, os quadrinhos são publicados de dois a quatro álbuns por ano, em edições de luxo, com capa dura e papel de alta qualidade. E salvo algumas exceções⁵ são edições únicas não continuadas.

No Japão, as histórias em quadrinhos, ou mangá, não possuem estas duas visões de obra de arte e de objeto comercial. Apesar de ser uma indústria de produção de quadrinhos, muitas vezes incentivada pelo lucro, os quadrinhos no Japão são vistos como atividade de lazer e de identidade nacional⁶. Sua função social é elevada exponencialmente em relação a outros grupos culturais. O que o torna não só meramente um objeto de consumo descartável, mas, um objeto de consumo necessário,

⁴ Para simplificar, denominamos os quadrinhos europeus como são chamados na França, Bélgica e Holanda, de Bédé, forma abreviada de Bandé Dessiné; já em Portugal, são chamados de Banda Desenhada; Na Espanha, de Tebeo; Na Itália de Fumetti, entre outras denominações.

⁵ Aqueles mais conhecidos como Tintin e Asterix.

⁶ Algo semelhante ao papel desempenhado pelo Cinema nos Estados Unidos da América.

consumido por todas as faixas etárias da sociedade. Os quadrinhos no Japão são publicados em papel de baixa qualidade, preto-e-branco, ou impressos em uma única cor, com periodicidade semanal, chegando a volumes de 670 páginas. Que são descartados ao final da leitura nas lixeiras da cidade.

No Brasil, encontramos um pouco de cada mercado descrito acima de forma que possuímos um resultado completamente novo e diferente dos demais. Como no Japão, os quadrinhos são vistos como entretenimento e lazer, mas numa perspectiva bem inferior. Pois, são vistas como objeto de entretenimento infantil de simples distração, efêmero e descartável. A situação de mercado é inconsistente e instável, sendo regulada pelo material estrangeiro que é publicado. Por esta desconsideração, é que os quadrinhos passaram décadas sendo impressos em “formatinhos” com papel de baixa qualidade e com periodicidade irregular e sem se ater a uma estética ou linguagem própria.

Os quadrinhos no Brasil, salvo poucos momentos⁷, sempre estiveram voltados para o material estrangeiro. Desde as primeiras publicações de *Family-streper*, que motivaram o desenvolvimento das tiras brasileiras, até o domínio dos super-heróis americanos que até hoje influenciam as produções nacionais (Alves, 2003). Mais adiante trataremos mais especificamente a relação entre estes mercados e sua influência no Brasil.

⁷ Alguns momentos históricos de resgate, como o Boom dos Quadrinhos de Terror em Pernambuco na Década de 80; as produções ideológicas nas tiras diárias de jornal e a indústria de quadrinhos de Maurício de Souza.

3.1. A Indústria Americana

Os Estados Unidos foram os primeiros em transformar as histórias em quadrinhos em produto de mercado. Os direitos de publicação e detenção dos personagens foi algo exaustivamente debatido na justiça americana⁸, que logo soube defender seus interesses criando o primeiro sindicato de distribuição internacional de quadrinhos, o King Features Syndicate, que monopolizou a distribuição das tiras americanas por todo o mundo. Este processo desencadeado em 1912, tem seu grande ápice na década de 1930, com o surgimento dos super-heróis e o grande processo de exportação de quadrinhos americanos para o mundo todo, devido a propaganda política da 2ª Guerra Mundial. É com a crise do fim da Segunda Guerra, que começam a surgir os movimentos de valorização nacional que livram a Europa da influência mercadológica norte americana⁹. Neste período a produção de quadrinhos no Brasil está reduzida as traduções do material importado¹⁰ em todos os gêneros (Cirne, 1990; Silva, 2003). Fenômeno que só sofrerá mudanças mais marcantes na década de 1950, devido aos processos de censura nos EUA¹¹, e a retomada da publicação nacional com histórias de terror, mas que perdem espaço rápido para as publicações da Disney no Brasil pela

⁸ A Guerra entre o *New York Journal*, de William Randolph Hearst e o *Chicago Tribune* de Pulitzer pelo direito de publicação das tiras de *Yellow Kid*, iniciou todo um debate sobre direito autoral nos quadrinhos.

⁹ A França implementa um projeto de lei, proibindo a importação de histórias em quadrinhos estrangeiras, ao mesmo tempo em que surge na Bélgica, *Lucky Luke*, de 1946, de Maurice de Beville e René Goscinny. Mais tarde, Goscinny, juntamente com Albert Uderzo, cria *Asterix*, em 1959, símbolo da cultura Francesa. As revistas francesas *Pilote* e *Vailant*, juntamente com as belgas *Tintin* e *Spirou*, grandes responsáveis pelo renascimento das histórias em quadrinhos européias.

¹⁰ O responsável pela grande inserção do material americano no Brasil, foi Adolfo Aizen, baiano, que trabalhava nas revistas *O Malho* e o *Tico-tico*, e que em 1933, fecha contrato com o King Features Syndicates e começa a publicar o *Suplemento Juvenil* e posteriormente, em 1945, a Editora Brasil-América, conhecida como EBAL, responsável pelo grande número de publicações dos heróis americanos no Brasil.

¹¹ É com o período Macarthista, de 1950 a 1954, que surge a censura aos comics americanos, submetidos a um Código de Ética, que proíbe, entre outras coisas, sexo, drogas, terror e violência, que

Editora Abril¹². A influência e a permanência dos comics americanos no Brasil resultaram em vários efeitos notados até hoje no mercado de quadrinhos, com diversos trabalhos analisando este processo (Alves, 2003; Cirne, 1990; Moya, 1977; Anselmo, 1975)

Aos poucos começamos a perceber uma retomada neste processo histórico. O papel desempenhado pelos comics americanos nas décadas de 1930 a 1980, começam a se repetir com o surgimento de outra grande indústria dos quadrinhos: a japonesa.

Esta indústria dos quadrinhos foi desenvolvida inicialmente pelos americanos, com sua política de distribuição internacional e apropriação dos direitos da obra para “merchandising”, “franchising” e “properties”, que adicionaram aos quadrinhos algumas casas decimais nos lucros das empresas detentoras dos direitos destes materiais. As marcas desenvolvidas com os personagens de quadrinhos, frutos iniciais da verticalização das indústrias de comunicações americanas, modificaram bastante o panorama dos quadrinhos ditando, como todo mercado, os temas e moldes que a produção da mercadoria deve seguir. E é esta a grande questão: as histórias em quadrinhos são vistas como mercadoria de um mercado globalizante, nunca como produto específico de um mercado também específico, ligado, sumariamente, a seu grupo e sua cultura. Devemos ter em mente o que nos afirma Coupèrie: “As hq são, a um só tempo, a arte e o Meio de Comunicação de Massa...” (1970 apud Anselmo, 1975:37)

Esta indústria de quadrinhos funciona da seguinte forma: são criadas as histórias em quadrinhos, impressos em papel, como normalmente se processa nas revistas e logo

causa várias crises nas editoras americanas. Influenciados pela publicação do “A Sedução dos Inocentes”

¹² Consolidação do pacto dos EUA, através da Disney, com o governo de Getúlio Vargas, da chamada “Política da Boa Vizinhança” e da pseudo-inocente criação do “Zé Carioca”.

são acompanhados, quando fazem sucesso nas tiragens, de desenhos animados ou mini-séries com atores reais e uma série de produtos como bolsas, livros, cadernos, bonecos, álbuns de figurinhas, etc.¹³ Este modelo, americano, é seguido pela maioria dos mercados da indústria cultural pelo mundo, possuindo pequenas variações. Todavia, uma diferença estrutural se aplica a indústria cultural japonesa e que é o grande sucesso da alteração dos mangás.

Dentre o universo de aproximadamente 50 editoras, três se destacam como gigantes do mercado: a Marvel Comics, líder do mercado; a DC Comics, detentoras dos mais populares personagens de quadrinhos (Batman e Superman) e a não tão expressiva, Image Comics. O mercado de quadrinhos nos Estados Unidos é feito de centenas de publicações mensais de 25 páginas destinadas a um personagem ou a um grupo, cujas tiragens são mecanicamente controladas. Em grande parte, são feitas tiragens exatas para um público fiel ou uma cadeia de *Comic Shops*, através de contratos prévios, o que garante a inexistência de edições encalhadas. Normalmente, as revistas possuem uma vida curta e irregular, pois se a vendagem cair, os títulos são cancelados, substituídos ou se mesclam com outros.

3.2. A Indústria Japonesa

Só existe outra grande empresa tão influente quanto à americana, a japonesa. Nenhum país soube explorar melhor a indústria de entretenimento que o Japão. Lá o marketing integrado e a indústria de verticalização são predominantemente usuais. O mundo dos

¹³ Um exemplo de como funciona este tipo de empreendimento, ocorre com o personagem Batman, que devido à aceitação e o sucesso histórico, tem uma série de produtos correlacionados. Ele é personagem propriedade da DC Comics, que publica os quadrinhos, cujo maior acionário é a Waner Bros., que faz os desenhos animados, os filmes e as séries para TV e que fazem parte do consórcio Time-Waner/Turner que realiza a distribuição de todos os outros produtos como cadernos, adesivos, colantes, etc.

quadrinhos é assustador, não se compara em escala ao mercado ocidental, nem em produção, nem em consumo. Existem pouco mais de 130 editoras de quadrinhos com cerca de 300 publicações semanais e periódicas, o que corresponde a 40% do mercado editorial do país (Moliné, 2004). Da mesma forma que nos Estados Unidos, existem três grandes editoras que monopolizam o mercado de quadrinhos: a *Kodansha*¹⁴, responsável pelas revistas de maior circulação do Japão e pioneira na edição de quadrinhos para meninos (shonen manga); a outra grande concorrente é a *Shueisha*¹⁵, de material mais diversificado, foi responsável pela introdução dos chamados mangás para meninas (shojo manga). A terceira editora, que consegue se destacar entre estas duas, citadas anteriormente, é a *Shogakukan*, que se especializou em quadrinhos educativos e foi a primeira a se aventurar fora do Japão.

A produção assustadora de quadrinhos no Japão não encontra paralelo em outros locais. As edições de quadrinhos além do número descomunal de páginas, possuem tiragens que chegam a 6,5 milhões de exemplares por semana¹⁶. São mais de 3.000 desenhistas de quadrinhos japoneses (conhecidos como mangakas) oficiais, isto é, regularizados. Sem contar com os Fanzineiros, conhecidos como *Otakus*, e os amadores, denominados *Amateurs* (Moliné, 2004). Só em relação aos desenhos animados, mercado paralelo diretamente ligado aos quadrinhos, são produzidos 100 desenhos inéditos por mês. Desenhos estes, originários dos mangás e que ainda estão presentes nos mais diversos produtos mercadológicos, entre eles, o que vai ser um grande diferencial nipônico: a indústria do videogame.

¹⁴ Palavra criada a partir de “Kodan”, que quer dizer “narração” e “Sha” que significa “sociedade Comercial”, é uma das maiores do planeta e material publicado.

¹⁵ A palavra em Japonês significa “acumulo de conhecimento”.

¹⁶ A Revista “Shonen Jump”, atingiu esta tiragem na década de 1990.

A grande maioria das histórias em quadrinhos são transformadas em desenhos animados, videogames e séries para TV e vice-versa. Sem necessariamente esperar pelo sucesso em um ou outro meio midiático, pois, são produzidos quase que ao mesmo tempo.

Duas particularidades corroboram para o fenômeno do mangá em todo o planeta: 1º, o excesso de material produzido pelos japoneses e 2º, o alto custo de produção deste material no ocidente, tendo em vista que o público ao qual se destina tais mercadorias, são crianças e adolescentes no ocidente, enquanto no oriente são toda a população em massa. Isso ocorre, porque o preço de uma mangá é muito baixo em comparação com os quadrinhos americanos e brasileiros, por exemplo. Uma revista como a Shonen Jump, com mais de 400 páginas semanais, sai por cinco reais e quarenta centavos (R\$ 5,40)¹⁷, uma Comic Book Americano, de 32 páginas, por seis reais e setenta e cinco centavos (R\$ 6,75)¹⁸ e uma revista brasileira de 100 páginas por seis reais e cinquenta centavos (R\$ 6,50). Isto quer dizer que no Japão se paga 0,0135 centavos de real por página de revista, enquanto nos EUA o equivalente a 0,31 centavos de real e no Brasil, 0,065 centavos em média. Isto quer dizer que é muito barato consumir quadrinhos no Japão, já que no Brasil custa seis vezes mais e nos Estados Unidos trinta vezes mais. Estes dois fatores trabalhados anteriormente, excesso de material e baixo custo, fizeram com que a partir da década de 1990 começasse uma expansão do mercado nipônico para o ocidente, principalmente aos mercados americanos e latinos.

¹⁷ Aproximadamente dois dólares (2\$00) ou 220 Ienes.

¹⁸ Aproximadamente 2,50 dólares

4. Histórias em Quadrinhos: Uma Perspectiva Metodológica

Ao trabalhar com as histórias em quadrinhos, nos deparamos com diversos fatores, positivos e negativos. Primeiramente não encontramos dificuldades em explicar o que são as histórias em quadrinhos, já que possuem uma percepção abrangente de sua função e funcionamento. Também por serem um veículo extremamente rico de informações, das mais diversas, e acerca dos mais variados temas e formatos. O que nos garante uma fonte de dados praticamente inesgotável. Por outro lado, as histórias em quadrinhos por serem amplamente conhecidas têm suas funções e propósitos circunscritos àqueles conhecidos pelo senso comum o que dificulta perceber seu significado e seus elementos. Além de que, ainda não dispomos de nenhuma teoria geral das histórias em quadrinhos que possa abranger sua diversidade e permitir sua interpretação. O que fazemos é uma “bricolagem intelectual” (Groenstee apud Quella-Guyot, 1994) que permeia outras expressões como a literatura, a televisão e o cinema, por exemplo, apesar de nenhum deles ter o alcance social que as histórias em quadrinhos têm sem qualquer distinção. Mas numa perspectiva sociológica, à qual se pretende constituir este trabalho, além das premissas teóricas logicamente instituídas para a análise de um meio de comunicação, fez-se necessário, acima de tudo fazer recurso à semiologia, que nos forneceu os subsídios necessários para analisar a revista Holy Avenger, percebendo seus códigos e linguagens propostas, de maneira a explicitar sua natureza e sua relação com o social.

Uma grande problemática nos símbolos presentes nas histórias em quadrinhos se deve ao seu fator de representação cultural, nada mais que retransmitir os signos compartilhados pelo grupo produtor do veículo. As relações entre significado e significante vão, portanto, mediar a transmissão destas informações vitais, para a

compreensão da mensagem. Apesar dos quadrinhos possuírem uma relação entre linguagem e imagem, de profunda complementaridade, como nos afirma Barthes (1997), esta “ancoragem” pode se apresentar de maneira polissêmica ou ambígua. Isso pode ocorrer porque, para entender o significado, é preciso conhecer o significante e conhecer também, o conjunto de elementos pré-sintagmáticos. Assim num primeiro nível de identificação, é necessário apenas conhecimento da ordem lingüística, mas num segundo momento, são exigidos outros conhecimentos culturais. São as convenções, especificadas no âmbito de cada cultura que nos fornecem os subsídios necessários para decifrar cada um destes signos. As histórias em quadrinhos oriundas de outras culturas traduzem, na grande maioria das vezes, apenas o textual, esquecendo de outros elementos ligados à linguagem gráfica, tais como sons (as onomatopéias) e outros ainda mais pictóricos, tais como as declamações das ações, fator notadamente presente no universo nipônico (devido ao contexto das artes marciais) e representado exaustivamente nos mangás. Estes são, por sua vez, re-significados nos mangás nacionais como símbolos da estética nipônica e de sua identificação com a mesma.

É devido a estes fatores, que houve uma preocupação em analisar a revista Holy Avenger, visando identificar seus símbolos, especificando as características de uma produção nipo-brasileira, na tentativa de perceber quais elementos seriam “nacionais” e quais se manteriam iguais ao original japonês. Como lembrado por outros autores (Silva, 2002; Quela-Guyot, 1994; Cirne, 2000) cada tipo de quadrinho, exige-nos uma abordagem específica e ao mesmo tempo fragmentada. Como exemplo da produção de “Mangá Nacional”, foi escolhida esta revista que, desenvolvida na linguagem acima mencionada, obteve índices extraordinários de vendagem, distribuição e aceitação por parte do público consumidor e profissionais especializados, pois chegou a receber o

prêmio “HQ Mix”¹⁹ de “Melhor HQ Nacional”, prêmio este, instituído pela Associação dos Cartunistas do Brasil e pelo Instituto do Museu de Artes Gráficas do Brasil. Esta revista em quadrinhos foi apresentada ao público em 40 edições mensais de 23 páginas, totalizando uma história completa de 920 páginas. A análise se preocupou em avaliar todas as edições, identificando não só os personagens que compuseram as histórias, mas também aspectos específicos da linguagem dos quadrinhos, como os tipos de quadros utilizados, as vinhetas, as onomatopéias e recursos metalingüísticos. Preocupou-se em investigar que elementos eram oriundos do mangá e quais apresentavam uma proximidade com a produção brasileira, com o objetivo de tornar explícitos os conhecimentos culturais necessários para a compreensão e identificação do produto. Este trabalho se compõe portanto, de uma tentativa de exemplificar as resultantes conseqüências da inserção do mangá no Brasil, para a produção de quadrinhos e do surgimento de um quadrinho nacional baseado nesta inserção. O que isso pode vir a acarretar? Ou ainda, como se manifesta a produção do mangá nacional? Assim nos deparamos com a grande questão desta pesquisa: o mangá nacional representaria uma *reprodução* da linguagem das histórias em quadrinhos estrangeira no Brasil, ou uma manifestação da globalização da modernidade num processo de *hibridização* cultural entre elementos nacionais, japoneses e americanos?

Na tentativa de responder a estas questões é que avaliamos a revista Holy Avenger, resultante direta desta inserção de histórias em quadrinhos estrangeiras, exógenas a cultura que a consome e que a produziu. Nenhum exemplo mais claro que o fenômeno do Mangá, que se apresenta não só no Brasil, como em todas as grandes metrópoles,

¹⁹ De acordo com o site da instituição o Troféu HQ MIX , já em sua 16 edição, foi criado no ano de 1988 pelo editor Gualberto Costa e pelo cartunista JAL, dentro do programa TV MIX na TV Gazeta de São Paulo, com o apadrinhamento do comunicador Serginho Groisman, com a intenção de divulgar, valorizar e premiar a produção de quadrinhos, humor gráfico, animação e assemelhados.

ser uma grande influência, tão notória quanto foi a dos quadrinhos americanos na década de 1940 e 1950.

Encontrar o ponto de abordagem teórico-metodológico, para analisar os quadrinhos e este fenômeno mangá que acomete o Brasil, não é fácil. Ao mesmo tempo em que buscávamos desenvolver uma abordagem sociológica sobre as histórias em quadrinhos no Brasil, nos preocupávamos em demonstrar sua importância para a sociologia, como *fato social*, na tentativa de poder disponibilizar para outros pesquisadores a gama de informações que podem advir desta arte sequencial. Interessava-nos também, o rascunho de uma nova abordagem teórico-metodológica sobre as histórias em quadrinhos. A literatura disponível tem realizado esta abordagem, tendo em vista a presença nos quadrinhos de componentes relacionados à imagem e ao texto, predominantemente sobre o texto, de sua mensagem, de sua construção. Nossa intenção, no entanto, foi propor uma visão de análise mais voltada para a imagem, que da mesma forma que o texto, nos propiciaria as informações que buscávamos.

As relações de proximidade entre o mangá japonês e o mangá nacional foram, sobretudo, observadas em função da imagem. Portanto, foi preciso desenvolver nossos esforços em torno deste ideal. A questão da imagem, aqui diretamente ligada às histórias em quadrinhos, tem uma crescente importância na sociedade contemporânea e nos delega novas abordagens em meio a sua predominância, assim como as análises baseadas em categorias clássicas não satisfazem mais sua compreensão, por isso a necessidade de adaptar nossa abordagem.

画漫

Capítulo 2

**IDENTIFICANDO NOS QUADRINHOS
O PROBLEMA DA IDENTIDADE CULTURAL**

1. A Questão da Identidade Cultural nas Histórias em Quadrinhos

Como a cultura é um processo de constantes transformações e portanto, passível de uma certa mobilidade, Canclini (1997) desenvolve o conceito de “relativismo cultural”, no qual admite às culturas, uma forma própria de organização na qual se possibilita o desenvolvimento de características próprias. Da mesma forma, Canclini (1997) nos alerta para os valores de significação dos objetos, principalmente aqueles relacionados com os meios de comunicação. Sabemos que as histórias em quadrinhos, como outros veículos de comunicação e outras expressões artísticas, desenvolvem uma importante função cultural e social. Esta função também se relaciona na determinação das expressões da identidade de uma nação, no sentido de que se responsabilizam por apresentar a estrutura da língua, os vícios de linguagem, os comportamentos sociais, os tabus, proibições, sanções, etc. Estes elementos nascem e se constituem do próprio processo de civilização da nação: “Quando pensamos a(s) língua(s) como os limites concretos dos símbolos sociais herdados, uma atitude quase que natural é utilizar imagens espaciais para facilitar a compreensão das afirmações, (...) pois os símbolos (...)têm uma função (...)representacional.” (Malerba, 2000:207) e determinadas mudanças neste veículo, podem vir a causar mudanças nas representações sociais dos seus consumidores (tendo em vista, entre outros fatores, a faixa etária a qual se destinam):

“(Os símbolos) Representam objetos de comunicação no interior de uma comunidade lingüística, pela simples razão de que a natureza humana prepara a criança em desenvolvimento para uma impregnação com uma língua coletiva, e de que a tradição social transformou os padrões sonoros específicos em representantes de objetos de comunicação específicos.” (Elias, 1994:207)

Somos cientes que a identidade cultural na pós-modernidade é uma construção que advém do trânsito das mais variadas expressões culturais da sociedade (sejam elas

relacionadas ao popular, às massas ou a alta cultura, por exemplo) e as interações entre seus veículos mediadores (dos meios de comunicação aos processos tecnológicos por exemplo). O período em que vivemos caracteriza-se pela eterna busca por valores identitários na qual se insere uma nova lógica de relação social, conforme nos apresenta Giddens (1991) ao discorrer sobre a ordenação da vida social ao longo do tempo e do espaço. O processo resultante desta lógica apresenta uma dispersão da noção moderna de identidade, principalmente quando relacionada ao nacional, conforme nos alerta Hall (2001).

Sabemos também que a identidade é uma construção oriunda da relação entre o homem e seu tempo, como afirma Bourdieu (2000), e podemos acrescentar a esta idéia, em conformidade com as afirmações de Giddens (1991) que se trata, mais propriamente, de uma relação entre homem, espaço e tempo.

Ora, podemos perceber como este fenômeno se processa através da inserção do mangá no Brasil. O quadrinho de origem japonesa (mangá), como todo quadrinho, acompanha os elementos oriundos da cultura na qual foi gerado. Isto é, o mangá, apresenta as características da cultura japonesa. Da linguagem, das expressões idiomáticas (fala), dos comportamentos sociais, da própria estrutura social, da noção de tempo, etc. Quanto maior é a distância geográfica entre as nações, maiores são suas diferenças culturais. Os processos de aculturação, transculturação e inculturação, são processos que, inevitavelmente, (principalmente no mundo moderno, com a globalização) ocorrem, na maioria das vezes, sutilmente e em longo prazo. Além disso, possuem uma certa dinâmica descendente. Todavia, a introdução deste mangá no Brasil, *in natura*, i.é, sem modificações na sua estrutura, que preserva a direção da leitura, da direita para a esquerda, com seus elementos sinópticos e suas onomatopéias

características, ocasionou uma mudança nas representações da sociedade que as histórias em quadrinhos estavam desenvolvendo até então.

Por que estes fenômenos são tão importantes? Devido a seu caráter simbólico é claro. “Eles (*os seres humanos*) localizam os objetos de comunicação de acordo não apenas com sua posição no tempo e no espaço, mas tal como eles são indicados simbolicamente pelo padrão sonoro que os representa na língua dos locutores” (Elias, 1994:206). Isto pode parecer um pouco desconexo, num primeiro momento, mas precisamos ter em mente, que as histórias em quadrinhos são uma manifestação escrita e imagética da fala. Por esta razão torna-se importante estudar o padrão lingüístico e simbólico presente nas histórias em quadrinhos. Dentro deste objetivo, um elemento fundamental que precisa ser compreendido: as onomatopéias e sua representação gráfica, ou seja, as onomatopéias enquanto “imagem” nas histórias em quadrinhos.

2. Da Influência da Linguagem na Questão da Identidade: o Papel da Onomatopéia

A onomatopéia é a imitação ou transcrição de um determinado som, através de um vocábulo. É, portanto, uma formação lingüística, constituída por fonemas na língua na qual é produzido. Na dominação exercida ao longo das últimas décadas pelos quadrinhos americanos no Brasil, temos um exemplo da mudança ocorrida nas representações sociais que foram impostas (e sobrepostas) em seus quadrinhos, que resultaram na assimilação das onomatopéias em língua inglesa. Os cartunistas norte-americanos, que faziam aquelas tirinhas de jornais (Comic Strip) que até hoje são publicadas no Brasil, impuseram as onomatopéias em seu idioma e pelo passar dos anos, simplesmente repetimo-las, como se não conseguíssemos expressar tais sons no

nosso. E as editoras passaram anos sem se preocupar com este simples fato. Hoje, para nós, `crack`, é som de quebrar. Mas esta representação foi desenvolvida, porque em inglês “to crack”, significa rachar, quebrar. Entre outros²⁰.

Desta forma os quadrinhos americanos puderam implantar seus conteúdos específicos e sobrepor suas formas lingüísticas. Nos mangás, ao contrario dos quadrinhos ocidentais, as onomatopéias são completamente integradas ao desenho²¹ formando “um conjunto visual harmônico” (Luyten, 2000:174) e sua tradução dificilmente consegue apreender seu sentido, causando “ (...) rupturas, não só no fluxo visual do desenho como também na estética das páginas em que se encontram.” (Luyten, 2000:174)

Da mesma forma que os comics americanos, a inserção dos mangás japoneses no Brasil, ocasiona o mesmo tipo de processo: perda e desvio de significado e imposição lingüística destas onomatopéias²². Pois, como afirmam Bourdieu (2001) e Elias (1994), a linguagem é um meio de comunicação e orientação, e além disso, uma maneira distinta de apreender o mundo, acima de tudo, uma expressão íntima de uma cultura.

²⁰ O som de beijo, é representado como `smack`, do verbo to smack, beijar em inglês, como vários outros verbos: to click, to crash, to sniff, to splash, cuja compreensão sonora advem ou parte da compreensão lingüística.

²¹ A escrita japonesa se constitui de ideogramas silábicos que num contexto muitas vezes simbólico, dão sentido as ações e palavras. As onomatopéias japonesas são escritas no silabário katakana e hiragana e sua constituição se aproxima muito mais de uma imagem que de uma representação escrita aos moldes ocidentais.

²² Como é o caso da interjeição e onomatopéia “oro” que é muito utilizada no mangá Rouroni Kenshin (Samurai X) e começa a aparecer em algumas produções nacionais, como é o caso da Holy Avenger.

3. *Uma Breve Consideração sobre o Tempo e seu Papel Identitário*

O Tempo, ou a percepção dele, é algo muito importante nos quadrinhos, pois é com ele, e através dele, que se cria a seqüencialidade, elemento *si ne qua non* dos quadrinhos. Desta forma, “o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu sentimento, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade ele comunica o tempo.” (Eisner, 1992:28) Assim, esta questão da percepção do tempo é algo essencial nos quadrinhos, já que a sua definição é cultural e socialmente construída e permanece totalmente refletida nos quadrinhos. Aproveitando um procedimento teórico desenvolvido por Norbert Elias e que, de certa forma, podemos associar com a discussão sobre este *tempo*, podemos afirmar que sua noção e compreensão, são percebidas pelo grupo. Elias afirma o seguinte:

"O conceito de tempo e o vocábulo que o designa constituem, juntos, um exemplo do símbolo comunicativo. Um certo motivo fonético, passível de diferir de uma sociedade para outra (...), associa-se em todos os membros individuais dessas sociedades a um motivo mnêmico aprendido, muitas vezes chamado também de sentido." (Elias, 1998:30).

A noção de tempo desenvolvida em cada cultura vai ser um instrumento de orientação, ou ainda, "de regulação da conduta e da sensibilidade humanas" (Elias, 1998:30). O tempo construído nos quadrinhos no Brasil segue o modelo americano. Isto se dá de forma tão explícita que os quadrinhólogos quando se referem a esse elemento, chamam-no de *time*. O tempo nestas histórias "americanizadas" é um tempo imediato, rápido, *frame to frame*, como no cinema, as seqüências se desenrolam imediatamente. Cada quadro representa frações de segundo, quando isso não acontece, os textos narrativos se ocupam de explicar *quanto do tempo* foi decorrido. Há nestes quadrinhos de influência americana, uma necessidade de quantificar o tempo. Nos quadrinhos japoneses, o tempo é bem diferente. Neles, o tempo não é

imediatos, é transcendental. Segundos numa história, podem durar dezenas de páginas. O quadrinho japonês é marcado pela ação psicológica e não pela ação física. O tempo cronológico é desmerecido em relação ao psicológico.

McCloud (1995), ao tratar das questões de utilização do tempo e do movimento nos quadrinhos, encontra seis tipos de transição temporal quadro-a-quadro: a primeira é denominada de “momento-a-momento”, onde as cenas são desenvolvidas numa câmera lenta ou no desenvolvimento de aproximações e distanciamentos; a segunda, apresenta um determinado tema em progressão que é chamado “ação-para-ação”, sendo o tema mais comum na relação tempo-movimento entre os quadros; a terceira, é denominada “tema-para-tema”, onde as transições são interpostas acerca de uma determinada idéia na seqüência dos quadros; a quarta, designada “cena-a-cena” refere-se as “distâncias significativas de tempo e espaço” (McCloud, 1995:71) de uma cena para a outra; a quinta transição congela as cenas no tempo e dispensam os movimentos e por isso são denominadas de “aspecto-para-aspecto”. Neste tipo, bem característicos dos mangás, vários elementos do ambiente são mostrados ao mesmo tempo; a última transição, engloba as seqüências que não apresentam uma decorrência espacial não-temporal e por isso denominada de “non-sequitur” e se constitui de interposições não esquemáticas na seqüência lógica da narrativa.

McCloud, com base nestas distribuições da percepção do tempo nos quadrinhos, desenvolve um gráfico onde avalia a quantidade de utilizações destas seqüências e sua relação com os tipos de quadrinhos, desenvolvendo assim um mapa da percepção do tempo em cada produção. Estas noções variam tanto de cultura para cultura, que são importantes de se perceber, principalmente quando elas advêm de expressivos meios de comunicação de massa. Retornaremos estas questões no capítulo 5, em seu tópico 2, quando serão especialmente relacionadas ao mangá.

画漫

Capítulo 3

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
DA INDÚSTRIA CULTURAL AO HIBRIDISMO**

1. Cultura de Massa vs. Indústria Cultural e o Papel dos Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são, como é de conhecimento geral, um veículo de comunicação de massa e por isso suscetíveis a toda uma estrutura de mercado voltado para as relações de consumo. Entretanto, sua alocação nestas nomenclaturas teóricas segue num patamar bem variado, que pretendemos analisar a seguir.

O conceito de “Cultura de Massa” seria a primeira definição desta expressão cultural surgida na sociedade industrial que se preocupava, acima de tudo, em reproduzir a cultura (ou suas expressões) em massa, para um número significativo de pessoas, independente de sua posição social, como sublinha Edgar Morin:

“Cultura de massa, isto é, produzida segundo as normas maciças da fabricação industrial; propagada pelas técnicas de difusão maciça (...); destinando-se a uma massa social, isto é, um aglomerado gigantesco de indivíduos compreendidos aquém e além das estruturas internas da sociedade.” (Morin, 1990:15)

Então esta nova forma de cultura de massa facilita primeiramente a expansão de seus veículos, devido a facilidade na reprodução e o contato com número significativo da população. Posteriormente, este procedimento de produção em massa para as massas, terá como resultante a exportação de cultura de um país para outro.

A literatura industrial, através do folhetim, prepararia a sociedade para um novo tipo de mercado cultural a se desenvolver. O conceito de Indústria Cultural surge para sustentar a crítica da Escola de Frankfurt ao termo “cultura de massa”, utilizado até então, segundo estes autores a perspectiva da “cultura para as massas”, atribuía um caráter positivo a dinâmica da reprodução na cultura apresentando o consumo cultural e alógica mercadológica como fatores de maior liberdade humana, através do acesso democrático aos bens culturais.

A teoria crítica, tal como se organizou, procurou apresentar os produtos culturais para as massas como bens culturais, se posicionando contra uma visão otimista da expansão do mercado de produtos culturais. A relação de produção e consumo destes bens passou então a ser denominada de Indústria Cultural, conforme perspectiva defendida pelos expoentes da Escola, Adorno e Horkheimer. Esta indústria cultural tem uma presença marcante na sociedade, determinando não só seu contato com os bens culturais, como também seu modo de consumo. Para estes teóricos, a Indústria Cultural funciona como uma fábrica de produtos culturais, onde se preza acima de tudo, a quantidade deste material que é distribuída e absorvida pela população.

Muitas vezes considerada como expressão da aliança e da dominação burguesa, o conceito de indústria cultural serviu para analisar o momento em que a sociedade passaria a mercantilizar a cultura, transformando-a num bem de produção, um produto onde o lucro e a comercialização, por conseguinte, estivesse suprimindo a própria expressão da arte, ou no caso mais específico, “a aura” como definiria mais tarde Benjamin (1986), um dos expoentes teóricos da escola.

“As mercadorias culturais da indústria se orientam, como dissertam Brecht e Suhrkamp há já trinta anos, segundo o princípio de sua comercialização e não segundo o seu próprio conteúdo e sua figuração adequada. Toda a práxis da indústria cultural transfere, sem mais, a motivação do lucro às criações espirituais. (...) As produções do espírito no estilo da indústria cultural não são mais também mercadorias, mas o são integralmente. (Adorno, 1987:289)

Esta Indústria Cultural é responsável então, por produzir um tipo de padronização que serve aos seus princípios de produção e distribuição, a partir do qual reproduz um determinado pensamento que afeta diretamente a prática do consumo cultural, dominado-a. Este “pensamento dominante” que se forma, é a lógica do mercado e da produção industrial que penetra na esfera do tempo livre e do lazer.

Além disso, a grande maioria dos meios de comunicação de massa e entre eles, as histórias em quadrinhos, possuem uma via unilateral na transmissão não só das informações a que se prestam, mas também as mensagens ideológicas que transmitem. É a detenção do poder de produção que coordena estes veículos limitando a ação "feedback" do público-receptor: "A indústria cultural não cessa de lograr seus consumidores quanto àquilo que está continuamente a lhes prometer" (Adorno & Horkheimer, 1985:130). Afinal, a mídia fabrica metodicamente as noções de tempo, espaço, cotidiano e realidade, que são absorvidas pela esfera social e retornam ao mercado cultural determinando o consumo e reativando todo o processo. Este modelo não é livre de falhas, o retorno do público muitas vezes afeta a produção, no seu sentido, direcionamento e através das vendas. Assim se avalia o nível de aceitação de um determinado material e a produção de novos:

“Há uma espécie de circuito circular, uma dupla convergência em relação ao produto, já que o público tenderá a escolher o produto que melhor se adequa às suas necessidades e o produtor procurará adequar seus produtos aqueles que procurará atingir.” (Silva, 2002:33)

A Indústria Cultural passa então a afetar a si mesma, já que é suscetível às próprias variações do mercado e do consumo. Fato que leva os autores a considerar não só este novo processo de produção, por assim dizer, mas também os efeitos decorridos deste processo, entre eles, o que Benjamin chama de des-espiritualização da arte e o desenvolvimento de um novo gênero de arte voltado para o consumo. Os últimos refletem adequadamente a situação dos quadrinhos, como sendo não só um meio de comunicação, mas também uma expressão artística voltada e regulada pelo consumo, estando no centro deste vórtice mercadológico. A produção da revista *Holy Avenger* serve como exemplo deste processo. Seu sucesso editorial motivou todo um processo de desenvolvimento de materiais similares e que por sua vez, teve o sucesso garantido

devido às sucessivas injeções temáticas no mercado e em outros veículos de massa do seu perfil editorial.

As histórias em quadrinhos se caracterizarão por serem justamente uma forma de arte baseada na imitação e na reprodução que se preocupa em oferecer seus préstimos ao máximo de pessoas possíveis. O que encontramos na sociedade contemporânea é uma tentativa na qual os produtos culturais tendem a agradar os mais variados grupos culturais existentes e suas tribos específicas não só com materiais circunscritos ao grupo, como também uma produção ‘massificada’, isto é, que prevê uma homogeneidade na heterogeneidade do grupo. A *Holy Avenger*, foi uma revista produzida a princípio, para um determinado grupo social, cada vez mais específico: leitores de quadrinhos, fãs de mangá e jogadores de RPG. Todavia, sua produção baseada num gênero maleável, obteve grande aceitação por parte de outros grupos leitores de quadrinhos, não exclusivamente de mangá. O público-alvo, objeto dos meios de comunicação de massa, atende portanto esta tentativa de “homogeneidade social” (Silva, 2002), não no sentido de impor as suas necessidades de consumo, mas antes de tudo, de determinar a moda do consumo.

Estas transformações impostas pelo mercado aos produtos *para as massas*, reguladas pela Indústria Cultural, não afetam só a situação econômica, voltada para o lucro (ou sendo ele efeito direto da enorme produção destes bens culturais voltados para o consumo), mas também na estética de produção destes bens culturais. Assim, veículos tais quais as histórias em quadrinhos, podem apresentar limitações temáticas devido as prerrogativas acima descritas. O sucesso (ou por outro lado, a contínua inserção) dos comics americanos no Brasil infligiu sérios danos à estética dos quadrinhos

brasileiros.²³ Sua continuada e excessiva exposição elegeram a supremacia dos heróis, da *Strip-Comic* (tira de quadrinhos) e das seqüências intermináveis na produção nacional. Algo só modificado recentemente com a inserção de outra grande indústria de quadrinhos, com o mangá.

As questões relacionadas à estética e à arte suscitam muitas discussões. Adorno coloca que estas mudanças na estrutura da arte vão de encontro à sua função real de distanciamento e que sua integridade estaria diretamente relacionada à sua não participação nos veículos de comunicação (1987). Benjamin, de certa forma, visualiza tais transformações estéticas como experimentações da ordem da própria cultura (1986). Benjamin, ainda, diferencia os mecanismos de entendimento que se apresentam diferentes para a cultura popular e a erudita (ou culta). A obra tão importante para a expressão cultural da cultura culta, não apresenta a mesma função para a cultura popular, que, visa mais especificamente seu uso e o modo que é percebida. Benjamin vê na morte da “aura” da obra de arte e no surgimento de novas tecnologias, expressões desta relação na qual a distinção e as relações hierárquicas entre as formas de expressão cultural, são abolidas. Benjamin, portanto, visualiza nestas novas tecnologias e nas expressões voltadas para as massas, um modo de libertação da arte. Adorno, ao contrário, visualiza tão somente um instrumento de alienação das massas, através da qual a produção artística é manipulada. A arte estaria então num embaraço entre suas funções culturais, religiosas, morais e econômicas. Onde sua mercantilização (através da Indústria Cultural) serviria entre outras coisas à dominação ideológica (Dorfman & Jofré, 1978).

²³ Para maiores detalhes, vide o trabalho de Alves (2003) na Bibliografia.

Seria a crise definitiva da dominação burguesa sobre a arte, como nos mostra Adorno e Horkheimer (1985), mas também o início da reprodução de um pensamento dominante, ou melhor, de uma classe dominante. Afinal, a indústria cultural produz uma estandardização da produção cultural ao mesmo tempo em que conserva suas formas individuais de produção (Adorno, 1987).

A história em quadrinhos pode ser melhor entendida se não resumirmos sua manifestação ao seu caráter de produto industrial que visa obtenção de lucro, mas sim como, mesmo mantendo esta característica, permite também a expressão do imaginário popular de grupos urbanos de consumidores culturais na sociedade contemporânea. Nesse sentido adotamos o conceito de cultura de massa tal como ele é definido pelos autores dos estudos culturais, tendo em vista esta sobrevivência da cultura popular, mediada pela tecnologia e pelo capital.

A relação dos quadrinhos com a indústria cultural da forma como conhecemos hoje, surgiu a partir dos meados do século XIX, com o advento da chamada "literatura Industrial", material surgido num contexto social pós-revolução industrial, que modificaria o mercado de produção e consumo de informação (e por outro lado, do que chamamos hoje, de bens culturais), iniciando assim, uma expansão dos gêneros de cultura de massa. Mattelart observa esta expansão através do surgimento do folhetim:

"As leis do Gênero encontram-se na encruzilhada das tradições da literatura popular das culturas tão diferentes com as da Inglaterra e Espanha. Primeira fórmula de exportação de uma cultura destinada ao grande público, o folhetim torna-se o vetor de uma verdadeira 'internacional do sentido'. traduzido em várias línguas, seu original é adaptado à mentalidade dos leitores dos países onde é publicado. A Cristalização do Gênero está ligada à história da imprensa, pois ele nasce de seu seio como meio de elevar as tiragens (...). (Mattelart, 2000:52-53)

O folhetim, como nos explica Barbero (2003), era um espaço destinado aos elementos que não eram admitidos no corpo do jornal e que tratavam das mais diversas áreas de

entretenimento e de gêneros menores. Barbero nos apresenta alguns grandes fatores relacionados ao surgimento das expressões de cultura voltados para as massas, o primeiro seria as revoluções tecnológicas: melhorias do maquinário, sistema de distribuição, colorização etc, que facilitariam a melhoria do desenvolvimento de tais mecanismos de comunicação e a velocidade em que eram produzidos. E, em segundo, o barateamento dos custos e aumento do lucro. Um volume maior ampliava os percentuais de lucro e diminuía os preços das matérias primas. O terceiro, a competição entre os produtores destas expressões na disputa do público consumidor, oferecendo cada vez mais elementos neste conturbado volume de material, disponibilizando e ampliando as possibilidades de consumo, fosse por oferecer o material a preços mais em conta, fosse pela variedade e inovação nos tipos de materiais oferecidos. Desta forma Barbero nos mostra como o folhetim acompanhou os movimentos e evolução da sociedade.

Barbero nos alerta ainda para a intrínseca relação que existe entre escritura e leitura e de como este processo na direção contrária influencia seus autores a direcionar cada vez mais o produto para atender determinadas ideologias. O processo no qual Barbero se refere, é a influência recíproca do consumo sobre a produção, no qual o mercado se mobiliza em torno de características que incidem sobre um determinado objeto, cujo consumo tem sido elevado e procuram repeti-lo e/ou ampliá-lo na tentativa de desenvolver ainda mais a demanda. Esta demanda por sua vez, é orientada pela quantidade de material que é produzida, e se inicia novamente o ciclo de produção e consumo. Assim, esta dialética mostra como o “mundo do leitor é incorporado ao processo de escritura e nela penetra deixando seus traços no texto” (Barbero, 2003:191)

Barbero identifica quatro níveis derivados desta interação a partir da exemplificação do folhetim: o primeiro seria sua organização material, que no caso específico são os “dispositivos de composição tipográfica”, onde a constituição das letras direciona a um determinado tipo de leitor; o segundo se refere aos “dispositivos de fragmentação da leitura”, onde encontramos a constituição das frases, parágrafos, capítulos e subcapítulos até a própria narrativa episódica, que desenvolve a prática da leitura contínua intervalada num público que não tem esse hábito; o terceiro, identificado como “mecanismos de sedução”, tem uma relação proximal com o anterior devido ao processo de duração, motivado pelos intervalos, conseguindo assim “confundir-se com a vida”, acrescentando em todo processo o suspense que no geral desenvolve um processo no qual a narrativa fica “instável, indefinível e interminável” (Barbero, 2003:194); o quarto e último nível identificado por Barbero se refere aos “dispositivos de reconhecimento”. Este reconhecimento é a identificação com o material publicado, não só no sentido da compreensão, mas também, na constituição dos personagens e enredo: “(...) ao mesmo tempo, o folhetim se dirige às mesmas pessoas sobre as quais discorre”. (Barbero, 2003:196) Da mesma forma que estes níveis interagem no folhetim, podemos encontrar funções semelhantes nas histórias em quadrinhos e mais especificamente na revista objeto deste estudo: a Holy Avenger. De que forma isso acontece? Ora, a partir das inovações estéticas introduzidas pelo folhetim, conseguimos traçar um paralelo com os quadrinhos. O folhetim é responsável por introduzir um tempo narrativo diferente, daquele antes habitual, disposto em capítulos no qual são introduzidas novas unidades na relação palavra versus espaço. É nesta tentativa de se comunicar rapidamente e desenvolver condições de expectativas, que se desenvolve a utilização da imagem.

Esta demanda por informações rápidas e de fácil compreensão levou os jornais a utilizarem ilustrações que descreviam a notícia, elucidavam as palavras do texto. Os ilustradores foram aos poucos substituídos depois pelos fotógrafos, mas ainda mantinham a mesma relação de proximidade, sobre sua função no jornal.

Paralelamente ao advento da fotografia/ilustração, se começou a utilizar a caricatura, que se tratava, e se mantém até hoje, como uma leitura crítica e satírica, sobre um determinado fato ou pessoa. As conotações cômicas das caricaturas desenvolveram o que chamamos hoje de charge ou Cartum, que não é nada mais, nada menos, que uma piada ilustrada (em forma de imagem). Muitas vezes estes cartuns vinham acompanhados de textos ou diálogos essenciais na sua compreensão. Estas composições do Cartum levaram por sua vez, ao surgimento das tiras, que assim como o folhetim, em relação à literatura, instituíram um novo tempo narrativo. Assim, as tiras, destrincharam a piada ilustrada (caricatura e/ou cartum) em três ou quatro quadros desenhados, inaugurando um novo tempo narrativo. Foram às condições sociais da época entre elas “(...) a alienação do indivíduo, a metamorfose da informação em mercadoria, o avanço da ciência, a nova consciência da realidade” (Klawns e Cohen, 1977:110), responsáveis por estas mudanças na ordem da produção da informação. Enfim, o estabelecimento do que chamamos de *sociedade de consumo em massa*, foi essencial no desenvolvimento não só dos quadrinhos, como o conhecemos hoje, como nos outros veículos de comunicação como o jornal e o cinema, por exemplo. Estas transformações na forma e linguagem dos quadrinhos fizeram com que fossem considerados uma nova forma de linguagem. Desta forma, por se desenvolver no jornal, as histórias em quadrinhos seguiram inicialmente, os mesmos esquemas atribuídos ao folhetim. Assim sendo, podemos aplicar às histórias em quadrinhos um esquema semelhante àquele aplicado ao folhetim por Barbero. E como

as histórias em quadrinhos analisadas neste trabalho, fazem referência a revista Holy Avenger, a abordagem seria da seguinte maneira: a organização material da revista possui uma composição, não só tipográfica, mas também estética que chama a atenção do leitor e é construída desta maneira, satisfazendo uma necessidade específica de um determinado grupo (fãs de mangá e anime); os mecanismos de fragmentação da leitura e sedução são óbvios devido a própria essência dos quadrinhos, intervalares e agrupados em forma de histórias mensais. Na Holy Avenger essa particularidade se acentua devido as suas próprias quarenta e seis edições mensais, seis destas, edições especiais. O dispositivo de reconhecimento se constrói em decorrência da constituição fantástica da história e seus personagens, presentes nas maiorias dos jogos de RPG (Role Playing Game) cujo consumo paralelo é usual aos leitores de quadrinhos e mais ainda aos de mangá. Houve portanto, uma preocupação em torno da temática das produções, com o objetivo de gerar uma identificação com o público consumidor.

Talvez, como nos mostra Barbero, uma das chaves para entender o sucesso editorial da revista Holy Avenger, se deva a sua situação de gênero, pois, esta “chave” serve para entender, justamente, os gêneros populares em geral, no qual se incluem os quadrinhos. E este, se deve não apenas à “qualidade da narrativa, e sim (a) o mecanismo a partir do qual se obtém o reconhecimento – enquanto chave de leitura, de decifração do sentido, e enquanto reencontro com o ‘mundo’” (Barbero, 2003:211), isto é, seu funcionamento social, vivificando as experiências fruto do consumo de animes e dos jogos de RPG. Assim, a construção e desenvolvimento da revista (entenda-se como seus personagens e enredo como um todo) são derivados dos dispositivos que permitiram incorporar os elementos imaginários oriundos de um determinado grupo urbano – os leitores de quadrinhos. Portanto, podemos identificar nela o que Barbero chama, em suas explicações sobre o folhetim, de narrativa de

gênero. Esta não seria uma característica específica do folhetim ou das histórias em quadrinhos mas, uma tendência dos meios de comunicação, através do funcionamento da indústria cultural a criar produtos específicos para atingir um público-alvo, também específico. Na revista *Holy Avenger* temos notado que esta é uma forte estratégia extraterritorial e intercultural. Os quadrinhos são produzidos visando um determinado público fora do seu âmbito cultural original, portanto, feitos para exportação. Isto é um exemplo das transformações impostas pelo mangá, nas produções de mangás “nacionalizados”. Como há uma tendência, dentro do mangá, de produção de histórias “mudas”, sem texto, mangás produzidos no Brasil ou na Espanha, serão idênticos, e portanto, internacionais, ou ainda estarão fora de uma classificação identitária, como se apresentaram por muito tempo, os quadrinhos.

Em relação às considerações acima mencionadas, Barbero nos alerta para o que ele chama de mediações “institucionais com o mercado” (2003), que vão interferir nas condições de produções e edição do material, reorientando-as e rearticulando-as. A partir disso, passamos a visualizar a cultura como “produto” e como tal, a responder sobre duas grandes máximas: a produtividade e a rentabilidade. Elementos importantes na análise sobre a cultura *para as massas*.

Da mesma forma que conseguimos aplicar as considerações desenvolvidas por Barbero para o folhetim nos quadrinhos, também conseguimos desenvolver o mesmo raciocínio nas análises sobre a ficção científica desenvolvidas por Bourdieu. Vejamo-las:

Uma certa desvalorização social acomete os chamados gêneros menores, independente de sua real classificação²⁴, assim, “dizer que a ficção científica ou as histórias em quadrinhos são gêneros menores, ou seja, socialmente inferiores, é uma simples cons-

²⁴ Vimos no capítulo 1 que as histórias em quadrinhos são consideradas arte e portanto um gênero maior.

tatação” (Bourdieu, 2000: 47) isso acontece, muito devido ao fenômeno da reprodutibilidade técnica na modernidade e àquelas teorias sobre a formação da indústria cultural, que desclassificam (ou diminuem) o papel da arte. Bourdieu cita esta rejeição, quando trata da ficção científica, que juntamente com os quadrinhos, obtém este descrédito por terem suas produções comandadas pelo mercado:

“Na origem, e ainda hoje em suas formas comuns, no mais das vezes, é um produto criado para o mercado, (...) com frequência por encomenda. Grandes tiragens, baixos preços, produção em série, estão reunidas todas as componentes que fazem o descrédito dos gêneros menores.” (Bourdieu, 2000:84)

A maneira como se constituem os quadrinhos, pode colaborar para sua desclassificação como acontece por exemplo com a ficção científica, já que Bourdieu identifica os mesmos problemas tanto com as histórias em quadrinhos como para a ficção científica:

“Outro indício poderia ser o fato de podermos confessar sem nos envergonharmos que ignoramos tudo na ficção científica ou que lemos os seus livros ‘daquele jeito’, ocasionalmente, sem sermos capazes de citar nomes de autores ou sem termos a mínima idéia das filiações ou das escolas.” (Bourdieu, 2000:84)

Bourdieu, também comenta que a desclassificação destes gêneros tem a ver com o seu público. O campo no qual se destina o objeto de consumo: “um gênero é qualificado de modo muito forte pela qualidade social do seu público, a posição dos gêneros no campo de produção corresponde estreitamente a posição de seu público no espaço social.” (Bourdieu, 2000:85) O Campo social das histórias em quadrinhos é assim definido devido a sua ligação com seu espaço social, mais adiante, Bourdieu complementa esta relação hierarquizada dos gêneros:

“Os gêneros estruturalmente inferiores devem o essencial de suas propriedades a sua posição num espaço. E a literatura industrial, histórias em quadrinhos ou ficção científica, é definida por sua relação com o gênero dominante, que a exclui (...). Mas, a partir de um determinado momento, a ficção científica (como as histórias em

quadrinhos, o cinema, a fotografia) começa a se definir como um espaço relativamente autônomo, com suas leis próprias de funcionamento, seus teóricos, suas revistas, que se gabam de selecionar a ‘verdadeira’ ficção científica” (Bourdieu, 2000:86)

Isto é, o aparecimento deste campo para as histórias em quadrinhos e posteriormente sua constituição como gênero culto – e mais ainda como expressão artística – se dá devido, como diz Bourdieu, aos “fenômenos de auto-referência”, os “índices de intelectualização” e de “ambição literária” (Bourdieu, 2000:87).

Mas, é a partir do momento que as histórias em quadrinhos são reconhecidas como produto dos meios de comunicação de massa, que podemos acrescentar ainda mais expressão a este seu papel cultural, pois, “os meios de comunicação de massa se tornam instrumentos fundamentais na produção da nova coesão social, porque lidam com a fabricação, reprodução e disseminação de representações sociais numa escala planetária” (Junqueira, 1999:16). Seja pelo lado artístico, seja por ser uma comunicação de massa, seja por introduzir os hábitos da linguagem, as histórias em quadrinhos são parte dessa “instituição básica da moderna vivência humana da cultura” (Junqueira, 1999:17) que são os meios de comunicação de massa.

Os meios de comunicação de massa, através de todas as características nas quais nos detivemos anteriormente, será responsável, portanto, por desenvolver um processo de interação entre as diversas culturas, e esta troca seria infligida pela própria essência da comunicação:

“(…) A comunicação representa o próprio motor da configuração do simbolismo que marca o fenômeno cultural. É através da comunicação que as gerações mais velhas transmitem às gerações mais novas o seu acervo de experiências, os símbolos, as normas, os mitos acumulados. É através da comunicação que os indivíduos de uma mesma geração transmitem aos demais as suas descobertas, as inovações que vão adaptando um determinada cultura às condições e as exigências da sociedade em sua marcha evolutiva” (Melo, 1998:187)

Por isso, este seria o caráter fundamental da cultura de massa neste processo. No qual este trânsito entre as culturas e suas expressões (ocasionado pela sociedade capitalista e industrializada), é o responsável pelo surgimento de elementos híbridos de diferentes culturas nacionais, produzidos pela Indústria Cultural. São as produções tais como a revista Holy Avenger que, reunindo elementos culturais japoneses e ocidentais, reflete acima de tudo, uma esfera sócio-político-cultural, tal como se expressa, segundo

Quela-Guyot:

”(...) cada universo criado secreta seu próprio sistema de valores, refletindo, naturalmente, o de seus criadores e da sociedade de que estes são parte. De fato o que as histórias em quadrinhos revelam são visões de mundo particulares de uma época e que se tornam, enquanto tais, testemunhos insubstituíveis.” (Quela-Guyot, 1994:73)

Foi escolhida a revista, objeto deste estudo, Holy Avenger, justamente por este motivo: primeiro, por apresentar o testemunho de seu tempo, isto é, do tempo em que foram produzidas numa expressão do fenômeno da globalização e da mundialização cultural. Segundo, por representar um campo específico no sentido de Bourdieu, que é uma seção do gênero, segundo Barbero.

Então, assim como Barbero propõe ao folhetim uma expressão de “Fato Cultural”, propomos aqui admitir às histórias em quadrinhos, o mesmo patamar. Esta seria portanto, uma nova abordagem sociológica sobre a relação de movimento do (e no) social. Foi o tipo de experiência cultural adquirido pelas histórias em quadrinhos que nos forneceu os subsídios para admitir tal fato (ou ação). E, foi a análise desta estrutura (das histórias em quadrinhos) que nos guiou neste impasse teórico.

2. *Hibridismo Cultural e as Histórias em Quadrinhos*

A proposta de trabalhar com a noção de hibridismo, tem a ver com a questão da própria identidade, ou melhor, de como esta identidade é construída e como se apresenta em relação às demais. Ter uma identidade equivale a fazer parte de uma nação onde os elementos são compartilhados e se diferenciam dos demais de outras regiões. A produção e expressão artística seja ela midiática ou não, tem uma profunda relação identitária na qual o próprio processo de produção se encarrega de transmitir estes elementos e dar forma a esta significação.

Existe uma perspectiva sobre o “nacional-cosmopolita” que, concomitantemente, levanta a bandeira do primeiro (nacional), elegendo como linguagem o segundo (cosmopolita). Isso ocorre como nos avisa Canclini, para um deslocamento do que ele chama “nossa identidade” para um “multiculturalismo global” (1997:123). Este tipo de produção *massificante* é, por exemplo, fácil de identificar nas produções japonesas, que apesar de elegerem uma temática nacional (como os quadrinhos históricos), desenvolve-os numa estética universal capaz de ser compreendida por qualquer um. Elucidaremos este fato, mais adiante, no capítulo 5.

É a existência da diversidade, no sentido da diferença, no mundo globalizado, pós-industrial, multicultural e pós-moderno que problematiza os estudos envolvidos desta questão. Compreender a diversidade em meio à idéia de identidade ou vice-versa, nos coloca no centro de confronto destas idéias.

Sabemos que no âmbito das ações em torno da questão da identidade, existem dois grandes movimentos, que podemos chamar de básicos, o primeiro, tende a ratificar a noção de identidade, relacioná-lo com a essência de um determinado grupo, de um

determinado local, de uma determinada idéia. O segundo, ao contrário, procura desestabilizar a noção de identidade, ao passo em que procurar tornar tudo universal, homogêneo, trans-social, o que alguns autores chamam de subversão da identidade (Silva, 2000). Esta última ação optativa corrobora com a idéia de movimento do social, no qual a dinâmica sócio-cultural para a determinar os fundamentos da identidade, se processa através de uma identidade móvel, interterritorial, massificante (Benjamim, 1992). É sobre esta perspectiva que é gerada a idéia do hibridismo, que se relaciona com o próprio processo de produção da identidade, muito mais incisivamente, aqueles relacionados à identidade nacional, como citado anteriormente. O hibridismo, portanto, concebe a cultura, e por seguinte, a sociedade, como resultante da mistura e inter-relação entre as produções dos mais variados agrupamentos humanos. Numa certa perspectiva, a idéia de hibridismo vai de encontro à de identidade nacional, pois esta, muitas vezes, vem acompanhada da idéia de pureza e do não-contato. A identidade que se forma em meio ao hibridismo é um construto de outras identidades e esta por sua vez não é nem a primeira, nem a segunda e sim uma terceira com aspectos de ambas.

O que, entretanto, algumas perspectivas dos estudos culturais têm nos mostrado, é que a hibridização tem ocorrido entre culturas numa situação, muitas vezes, de dominação e de maneira forçada. E, também, que há uma forte ligação com os deslocamentos e migrações de grupos culturais. Talvez pudéssemos denominar estes movimentos de hibridização, de um ponto de vista histórico, de “primários”, onde este tipo de contato “físico” é necessário para que haja o processo híbrido.

Com a modernidade vemos surgir uma nova manifestação de hibridização que toma uma característica maior de *movimento* ou *tendência* que é mais destacada por

Barbero (2003), por exemplo, devido aos processos inerentes da globalização das culturas.

Para compreendermos este processo de hibridização do mundo contemporâneo, precisamos refletir sobre a “situação global” (Roberson apud Featherstone, 1998) em que ele está inserido, cujo objetivo é transformar o mundo num único bloco de vias intermediárias, homogêneo, de padronizações e uno. Desta forma, a globalização detém um papel importante nas considerações desenvolvidas sobre a questão da identidade nacional. Associar esta última, ao nível global, entretanto, nos remete aqueles movimentos de cristalização e fortalecimento, debatidos anteriormente.

Os fluxos globais²⁵ (Appadurai, 1998) são típicos da modernidade, devido aos instrumentos de homogeneização da globalização que cada vez mais direcionam a ocorrência de uma inter-relação entre estes fluxos e a cultura global. “A desterritorialização é uma das forças básicas do mundo moderno” (Appadurai, 1998:318) e esta desterritorialização é chave de identificação dos grupos fora de seus países de origem e assim se constituem os midiapanoramas (Appadurai, 1998) que vão juntamente com os ideopanoramas formar as bases do que vários outros autores denominaram de hibridização, que em momentos anteriores podem ser confundidos com conflitos culturais entre diversos grupos étnicos numa mesma região. Estas disjunções, difundidas pela mídia (no midiapanorama) vão constituir as imagens difundidas pelo grupo: “proporcionam (...) vastos e complexos repertórios de imagens, de narrativas e de etnopanoramas para os espectadores do mundo inteiro (...)” (Appadurai, 1998:315).

²⁵ Estes fluxos globais idealizados por Appadurai, referem-se a uma estrutura elementar para a análise das disjunções na cultura global, são eles: etnopanoramas, midiapanoramas, tecnopanoramas, finançopanoramas e ideopanoramas. Vide Appadurai, 1998: 312ss.

Este movimento transnacional que se desenvolve através destes fluxos são exemplos de como as tradições culturais são reformuladas num determinado seio cultural devido a esta *apropriação*, dando lugar a novas expressões culturais muitas vezes consolidadas, através da divulgação de tais elementos, pelo cinema e pelos quadrinhos, por exemplo, de forma a uniformizá-las de modo a relacionar as imagens destes elementos às aspirações da comunidade.

Deste modo a expressão cultural de um país seria: “(...) um processo de montagem multinacional, uma articulação flexível de partes, uma colagem de traços que qualquer cidadão de qualquer país, religião e ideologia pode ler e utilizar.” (Canclini, 1995:17). É esta a tendência da sociedade contemporânea, uma tendência de internacionalização. E sobre este ponto que se encontra nossa questão. Em meio a este processo de transnacionalização perseveram as diferenças nacionais que são modificadas pela ideologia de mercado, baseada na obtenção do lucro na produção e consumo destes bens culturais em desigualdades, como esclarece Canclini (1995:20) e, portanto, *reproduções* com base nestas fruições sobre o lucro. Com o tempo, todavia, estas reproduções passam a contribuir como *apropriações* dos modelos e bens selecionados para o primeiro fim, e serão mais tarde combinados com as práticas sociais e culturais que darão sentido ao pertencimento dentro da sociedade. Esta é a base do processo de hibridização pelo qual as sociedades são expostas, tendo em vista a consolidação de um novo cenário sociocultural onde ocorre um redimensionamento das instituições, uma reestruturação das interações sociais dentro da cidade, uma nova conceitualização da propriedade e da noção de pertencimento desfigurada espacialmente, e, por último, a re-inserção do cidadão com individuo opinante. Sabemos que muitas destas alterações se iniciaram a partir dos processos de industrialização do fim do século XIX, mas que vieram a se consolidar agora, na contemporaneidade.

A partir das considerações de Canclini (1995), percebemos que estes movimentos na estrutura cultural da sociedade ou no que Appadurai chama de “fluxos globais” (1998), ocasionam mudanças significativas na estrutura social. Podemos citar duas destas mudanças, bem significativas: a primeira, a re-configuração da questão da identidade individual em meio aos agrupamentos heterogêneos e ao choque de suas cargas culturais individuais (de cada grupo); a segunda, uma redistribuição das relações culturais entre aquilo que é culto e o que é popular em meio a invasão dos meios de comunicação de massa e de entretenimento.

É esta inserção dos meios de comunicação, através de seus veículos (tais como o cinema, o rádio e as histórias em quadrinhos) um dos responsáveis por estas grandes mudanças na estrutura social e num segundo momento na reorganização da questão da identidade (Barbero, 2003; Canclini, 1995; 1997). Esta situação desencadeada a partir da década de 1980, contribuiu para o desenvolvimento e tendência das nações ao hibridismo:

“A abertura da economia de cada país aos mercados globais e a processos de integração regional foi reduzindo o papel das culturas nacionais. A transnacionalização das tecnologias e da comercialização de bens culturais diminuiu a importância dos referentes tradicionais de identidade. Nas redes globalizadas de produção e circulação simbólica se estabelecem as tendências e os estilos das artes, das linhas editoriais, da publicidade e da moda. Grande parte do que se produz e se vê nos países periféricos é projetada e decidida nas galerias de arte e nas cadeias de televisão, nas editoras e nas agências de notícias dos Estados Unidos e Europa”.(Canclini, 1997:140-141)

Desta forma a tendência à hibridização é algo inerente a todas as sociedades que partilham dos artifícios da globalização: “Os processos de globalização cultural e integração econômica regional mostram a necessidade das economias e das culturas nacionais enfraquecerem as fronteiras que as separam (...)” (Canclini, 1997:149)

O que podemos concluir com tudo isso? O hibridismo cultural tem uma profunda relação com a pós-modernidade, com o relaxamento das fronteiras culturais, econômicas e políticas entre as nações que vem ocorrendo a partir do século XX. O aumento do fluxo de população entre os países, com a constituição de bairros de imigrantes, por exemplo, também seria uma causa do surgimento dos comportamentos culturais híbridos.

Este conflito entre modernidade e pós-modernidade se relaciona também com a própria estrutura de colonização da América Latina, que segundo Canclini, são “resultado da sedimentação, justaposição e entrecruzamento de tradições indígenas (...), do hispanismo colonial católico e das ações políticas educativas e comunicacionais modernas”.(1997:73) Apesar de se referir especificamente aos países latinos de língua espanhola, podemos aplicar estas considerações também ao Brasil. Assim, “uma mestiçagem interclassista gerou formações híbridas em todos os estratos sociais” (Canclini, 1997:73-74), isto é, não só aplicado a nossa formação social, mas também as nossas produções culturais.

Retomando esta questão da significação da identidade, Canclini nos alerta para uma característica importante das expressões culturais “latino-americanas”, cujo pensamento fixou fundamentos que atribuem à sua produção cultural um “caráter polifônico, imaginário e híbrido” (1997:123) Desta forma, nos deparamos com uma questão importante neste trabalho: “(...) entender como as indústrias culturais e a massificação urbana se articulam para preservar culturas locais e, ao mesmo tempo, fomentar uma maior abertura e transnacionalização dessas culturas (...)” (Canclini, 1997:123-124) Esta idéia é essencial para entender como se processa o desenvolvimento do mangá nacional no mercado brasileiro. Retornaremos a esta idéia no capítulo 7.

A identidade na América Latina, assim como suas expressões culturais, é vista como tardia e deficiente, tendo em vista os mais variados estudos sobre o tema que seguem considerações diversas que vão de uma perspectiva sobre uma homogeneização da cultura no terceiro mundo (ou dos países colonizados), passando pela teoria da dependência, até a relação casual entre nível econômico e produção artística. A relação entre a cultura da América Latina e a formação da cultura híbrida é muito intensa e usual, como afirma Canclini: “esse modo de adotar idéias alheias com um sentido impróprio está na base de grande parte da nossa literatura e de nossa arte”.(1997:77) e da mesma forma, encontramos esta prática nos quadrinhos. Esta apropriação, principalmente relacionada a estética, é historicamente vivenciada e somos cientes que a adoção desta estética estrangeira, em todas as esferas da sociedade, não se dá de forma mimética, nem inócua, para tanto lembremos-nos dos trabalhos de Alves (2003) e Santos (2002), só para citar alguns, que demonstram em seus respectivos universos de pesquisa as variações de cada apropriação (dos comics de super-heróis e dos comics infantis, ambos sobre os quadrinhos nacionais), mas tomando cuidado para não simplificá-las, pois estes movimentos se enraizaram e transformaram significativamente a produção cultural.

É em todo este bojo de idéias que surge a grande questão: onde está a identidade nacional? Nossa história nos mostra a herança do colonizador e como colônia, o país passou a desenvolver uma eterna (?) busca pela identidade nacional, como prerrogativa para sua libertação político-social-econômica. É então que o problema se forma, especificar uma identidade nacional em meio à diversidade da formação cultural e herança colonial. Então, nossa herança na formação do povo de forma híbrida, passa então a influenciar, através das trocas culturais entre os povos (ou grupos étnicos) que participaram desta formação, a produção artístico-cultural.

De outra forma, existem as relações de troca macro-estruturadas entre as culturas e os países, onde os de maior expressão econômica ou poder político, impelem seus bens e valores culturais aos outros não tão bem favorecidos.

Esta é a saída encontrada pelos produtores, copiar, imitar e tentar neste processo produzir algo de novo, que possa vir a ter uma ligação com o nacional, num processo de tentativa e erro característico da história da arte brasileira. Assim surge o único artifício viável, no longo processo de dominação cultural da estética estrangeira em que o Brasil esteve imerso: “a estratégia agora é hibridizar, no melhor estilo canibal da antropofagia andradiana, devorando o quadrinho estrangeiro no que ele tem de melhor e no processo digestivo misturar com o melhor do quadrinho nacional”(Alves, 2003:21) e assim vão surgindo as produções como Holy Avenger que na tentativa de desenvolver um quadrinho nacional, admitem em seu processo de formação e produção uma linguagem estrangeira que esteja dominante e “em moda”.

Mas, além deste fator notadamente híbrido da formação, os quadrinhos possuem outras formas de ligação com esta noção. Nos ateremos a elas mais adiante.

A proximidade das histórias em quadrinhos com as ciências da comunicação, se torna evidente e necessária, entretanto, tendo em vista que as mesmas refletem a hibridação das culturas, como afirma Canclíni (1997), e por isso são constituídas de elementos em separado, como o texto, a imagem, a leitura, onde se expressam seus sentidos, é necessário partir de cada um desses elementos em sua análise.

Este hibridismo cultural que Canclíni destaca, se manifesta de duas formas: uma macro – com a representação social dos quadrinhos na sociedade: “...eles (*os quadrinhos*) não fazem mais que pôr em evidencia uma sociedade na qual as fronteiras podem estar em qualquer parte.” (1997:345), e outra micro, que seria a própria imbricação de linguagens e elementos distintos próprios dos quadrinhos, já que

apresentam em um único veículo, imagem, texto, cenários, narrativa, etc., essencialmente os quadrinhos seriam uma expressão híbrida por natureza. A revista objeto deste estudo, corrobora ainda mais neste sentido, primeiramente por ser uma revista de quadrinhos, tendo portanto, seu caráter híbrido sobre a constituição de sua linguagem, segundo, por apresentar uma constituição temática e estética também híbrida, afinal, como poderemos perceber melhor nos capítulos 5 e 6, mais especificamente neste último, onde apresentaremos os níveis de hibridização da Holy Avenger com seus outros elementos constituintes, onde o hibridismo cultural é explícito: é um conjunto modificado dos padrões culturais nipônicos (mangá) e brasileiros (desenho estilizado), acompanhados de elementos dos jogos de RPG, de videogame e de desenhos animados.

No espaço do cotidiano, as representações sociais traduziriam um conhecimento prático e popular sobre as informações fornecidas pela vida social, fazendo com que haja uma materialidade da realidade expressada nas ações dos sujeitos, das diversas formas de expressão: política, social, cultural, etc. Desta forma, as histórias em quadrinhos reproduzem e contextualizam estes elementos, principalmente no caso do mangá:

“Mesmo a maioria das histórias do mangá feminino e masculino exprime tudo aquilo que vai ao encontro das necessidades e dos anseios bem específicos do povo. Sua popularidade está em função direta da sua *niponidade* ou então, da representação de um momento de importância política, social ou econômica. Os heróis ou heroínas partem da realidade nipônica, ou então justamente do seu oposto; em ambos os casos, o que conta é a vida das pessoas no Japão. Educando, divertindo, acusando ou alienando, o elo com o leitor ou leitora é bastante evidente. Dessa maneira os mitos, os ideais e os sonhos japoneses são sempre muitos bem retratados, e *não* os de outras sociedades. Além disso, as histórias estão repletas de elementos simbólicos e de grande variedade de convenções, todas expressas não-verbalmente; estabelecem uma comunicação muito íntima entre o artista e o leitor japonês. São códigos de imagens já convencionados ao longo dos anos dentro da cultura japonesa (...) desconhecendo-se as chaves dessa linguagem, perde-se parte do conteúdo expresso.”(Luyten, 2000:172)

Assim, percebemos a grande importância que tem as representações sociais nestes veículos artísticos e de comunicação no que diz respeito a reprodução dos usos e costumes culturais nas sociedades. E da problemática do crescimento do mangá no Brasil, tendo em vista todos estes elementos específicos da cultura japonesa apresentarem uma aceitabilidade fora de seu contexto cultural.

画漫

| Capítulo 4

**CONSIDERAÇÕES SOBRE O MERCADO
DE QUADRINHOS NO BRASIL**

1. A Crise dos Super-heróis e a Ascensão de um Novo Gênero

O Brasil foi o segundo país do mundo a produzir quadrinhos de distribuição em massa, com “As Cobranças” de Ângelo Agostini, em 1867. A partir de então, sempre esteve entre os maiores mercados consumidores de quadrinhos, todavia sua produção, sempre esteve pulsando no mercado sem conseguir se deter por muito tempo. Depois que Adolfo Aizen, começou a política de publicação dos enlatados americanos, o mercado de quadrinhos sempre começou a ficar dependente da política dos super-heróis, advindos dos Estados Unidos. Eles por sua vez, desenvolveram um reinado extenso e massificante, cujo maior representante desta política foi a Editora Abril. A Editora Abril passou 50 anos monopolizando o mercado de quadrinhos no Brasil, principalmente no que tange a temática dos super-heróis americanos. É importante ressaltar que ela detinha os direitos das duas maiores editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, a Marvel Comics (responsáveis por personagens como Homem-aranha e X-men, seus maiores sucessos) e a DC Comics (responsável pelo Batman e Super-homem, suas âncoras). Estas editoras são historicamente rivais e aqui no Brasil, possuíam uma política de paz e tranquilidade, devido a este monopólio exercido pela Editora Abril. Deste período de monopólio, foram quase 25 anos sem mudanças bruscas na estrutura das publicações. No Brasil se consolidou o que passou a se chamar “formatinho”, revistas de 13,5 x 19 cm, com 80 páginas, tamanho bem inferior ao que chamamos de “formato americano”, de 17 x 26 cm²⁶, com 28 páginas. Os quadrinhos são um veículo extremamente ligado às questões econômicas do mercado, qualquer distúrbio no sistema financeiro do país afeta a produção de quadrinhos, foi assim na queda da bolsa de 1930 e no período da segunda guerra mundial. Fenômenos

²⁶ Oficialmente, a dimensão é de 16,8 x 25,9 cm.

como recessão, crise financeira e salários apertados, também afetam os quadrinhos e decretam a vida útil das revistas e personagens. Os primeiros sinais visíveis de crise começaram no Brasil em 1992, com o cancelamento de diversas revistas, inclusive estrangeiras e dedicadas ao público infantil.

A Editora Abril, devido a uma destas crises financeiras, e desejosa de uma nova posposta editorial, inicia uma reviravolta na estrutura das revistas em quadrinhos modificando não só o padrão dos projetos gráficos, mais também a distribuição das revistas²⁷. Neste momento o Brasil já estava no quinto lugar no ranking de mercado de quadrinhos, portanto, um mercado gigantesco dominado por uma única empresa²⁸. A Abril resolve, sem consultar os consumidores²⁹, alterar de uma ora para outra as revistas. Entre vários títulos cancelados, a Abril aglutinou todas as revistas em cinco edições, duas da DC e três da Marvel. Estas revistas passaram a ter formato americano com 160 páginas e papel de luxo, miolo em couchê e capa cartonada, denominadas de 'Super-heróis Premium'. Num primeiro momento parecia um avanço na qualidade das revistas, e foi, mais não foi só isso. As revistinhas que antes tinham 80 páginas e custavam R\$ 2,50, passaram a custar R\$ 9,90. Antes da reforma havia 14 edições mensais, afora as edições especiais, depois das mudanças, passaram a ser apenas cinco. O que a Abril não levou em consideração, foi que poucas pessoas compravam todas as revistas, a maioria dos leitores comprava duas ou três, daqueles personagens que mais gostavam e liam os outros títulos esporadicamente. A obrigatoriedade de adquirir uma edição de R\$ 9,90, levou muitos estudantes à impossibilidade de continuar a comprar

²⁷ Vide anexo 7.

²⁸ Existiam outras editoras mais que pegavam nichos do mercado, como as revistas de Cowboy, as revistas infantis de programas televisivos, como Trapalhões, Angélica e Xuxa, editados pela Editora Globo e é claro as da Turma da Mônica, pelos Estúdios Maurício de Souza.

²⁹ Historicamente sempre houve uma reclamação por parte dos leitores sobre o formatinho, exigindo que o formato fosse maior, imitando o americano, dizendo que o formatinho perdia qualidade devido ao seu tamanho, e a Abril sempre alegava os altos custos neste processo de transformação.

as revistas, fato que a Abril só descobriu quando já era tarde demais. Mais isso não foi tudo. Ao mesmo tempo em que aplicava estas mudanças, a Abril inovou na distribuição seletiva, que consistia do seguinte mecanismo: primeiro, as revistas eram lançadas no sul e sudeste e dois meses depois, iam para as outras regiões do país. Isto é, as sobras das vendas das primeiras regiões circulavam nas outras. Assim a Editora Abril podia trabalhar com uma tiragem menor e controlar o número de edições “encalhadas”. E por um período de dois meses não só o nordeste, como o norte e o centro-oeste deixaram de receber as edições principais das revistas, razão pela qual se prolongou por um período de 18 meses a presença nas bancas das revistas da série ‘Super-heróis Premium’. A Abril não sabia, mas, com estas duas ações, ao quadruplicar os preços das revistas e distribuir desigualmente as revistas no país, tinha aberto uma porta por onde entraram as editoras independentes e seus grandes vilões: os mangás.

2. As Editoras de Mangá no Brasil

Se a ação da Editora Abril colocou em jogo seu domínio no mercado de quadrinhos, prejudicando sua atuação, inspirou as outras editoras menores a uma melhor atuação no mercado. Estas editoras pequenas possuíam, na grande maioria das vezes, distribuição local, centrada em duas ou três cidades. A perspectiva da Abril de distribuição setorizada e temporalmente segmentada, parecia não ocorrer a elas até que foi executada pela Abril. Elas começaram a distribuir suas revistas já nestes moldes, primeiramente nos estados de São Paulo e Rio de Janeiro e posteriormente em blocos

para outros estados, região sul e centro-oeste e no fim norte e nordeste. Mas existe uma diferença grande no sistema destas revistas. Elas eram quinzenais e não mensais o que possibilitava uma dinâmica mais rápida de trocas entre os estados e o grande diferencial para as revistas da Abril: o preço. Não deixando de lado outro fator importante: a retomada do “formatinho”. A publicação de materiais inovadores de linguagem, já conhecidos do público, através dos anime, e, o mais importante, baratos. Fator preponderante para o desempenho destas novas editoras de quadrinhos no Brasil e o crescimento de um mercado propício para o que viria depois: o mangá nacional.

2.1.A Japan Brazil Communication

A JBC, como ficou conhecida a Japan Brazil Communication, foi fundada em 1992, com o objetivo de lançar edições voltadas ao público de descendentes nipônicos. Foi pioneira na publicação de mangás na sua estrutura original, com a leitura invertida, que começaram a ser publicados a partir de 2001. De início foram quatro mangás, três deles já conhecidos pelo público que entraram em contato com eles através de outra mídia: os desenhos animados. As primeiras revistas foram: “As Guerreiras Mágicas de Rayearth”, “Sakura Card Captors”, ambos desenhos animados de grande sucesso no Brasil, exibidos nos canais SBT e Globo, respectivamente. O terceiro foi conhecido previamente também como anime, “Samurai X: Rurouni Kenshim”, cujo anime fora exibido no canal Cartoon Network, da TV a cabo, e posteriormente na TV Globo, e que viria a se tornar o seu primeiro grande sucesso editorial; e o inédito, até então, “Vídeo Girl Ai”.

Estas revistas chegaram com uma série de inovações, que pouco a pouco foram despertando o interesse do público de quadrinhos. Os mangás custavam apenas R\$

2,90. As revistinhas apresentavam uma versão um pouco menor do formatinho, de 11,5 x 17,5 cm, em papel jornal e com 112 páginas. As próprias temáticas e enredos das histórias que apresentam muitas vezes personagens sem nenhum dom especial (como Vídeo Girl AI) e uma forma totalmente inovadora: a leitura invertida. Esta ação foi definitiva para garantir a publicação dos mangás no Brasil. Sua veiculação não havia se inserido ainda, muito devido aos custos de editoração do mangá. Era necessário recortar cada quadro e remontá-los na leitura ocidental, da esquerda para a direita. Publicá-los no formato original reduziu os custos do mangá em 60%, possibilitando assim sua veiculação e tornando a JBC a maior editora de mangás no Brasil, com 12 títulos por mês. Maiores dados acerca destas características serão esclarecidas nos tópicos a seguir.

2.2.A Conrad Editora

A Conrad Editora foi fundada por um jovem grupo de jornalistas, em 1993, cujo foco principal eram as revistas para jovens, principalmente as sobre videogame e quadrinhos. No início só se dedicavam ao universo dos games, mas com o sucesso dos mangás da JBC, logo trataram de comprar os direitos de outros mangás famosos e lançá-los no Brasil. Os primeiros foram *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *One Piece* e *Fushigi Yugi*. Depois emplacou grandes sucessos como *Evangelion*, *Vagabond* e *Blade*. Os lançamentos da Conrad também se apoiaram em sucessos de desenhos animados como *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodiaco* e em outras obras consagradas como *Vagabond*, baseada no Bester-Seller “Musashi”. A Conrad também vem se dedicando a publicação de vários livros de referência sobre a

cultura pop japonesa. Da mesma forma que a JBC, a Conrad editou os mangás no formato original (leitura invertida) e vêm enxertando no mercado todos os mangás cujos animes estejam sendo exibidos no Brasil. Mas suas atenções ainda estão mais voltadas para a área de videogame, que na maioria das vezes possui intersecções com o mangá.

3. O Mercado Atual de Quadrinhos no Brasil e suas Relações Paralelas

A situação do mercado de quadrinhos, depois da falência da Abril jovem, ficou bem mais distribuído e diversificado. As pequenas editoras cresceram e conseguiram se manter no mercado. Atualmente existem 16 editoras trabalhando com quadrinhos, destas, 11 possuem as histórias em quadrinhos como carro-chefe de suas publicações. São elas: Editora Abril, Brainstore, Conrad, Devir, Escala, Meribérica, Mythos, Nona Arte, Opera Graphica, Pandora Books, Via Lettera, Tendência, JBC, Panini, Trama e a Globo. Excetuando a Abril, a Globo e a Devir, as outras são novas no mercado a maioria surgiu ou se desenvolveu entre 1999 e 2000. A Abril, depois que perdeu os direitos sobre a *Marvel Comics* e a *DC Comics*, está publicando apenas as revistas da Disney; A Globo continua com a Turma da Mônica e outras revistinhas infantis de “persoanlidades”; A Conrad e a JBC se dedicam quase que exclusivamente aos mangás; a Tendência publica alguns fumettis; a Panini, detém a maioria dos personagens da Marvel e da DC, dividindo alguns com a Mythos, e a Brainstore, cujo carro-chefe são as revistas *underground* americanas; A Devir, é a grande editora de RPG e publica alguns quadrinhos nacionais e importados; A Nona Arte publica exclusivamente quadrinhos nacionais e é a que mais se desenvolve na Internet como

editora virtual; A Escala aposta em autores iniciantes e no mangá nacional; A Trama publica mangá nacional e também se dedica ao RPG; A Meribérica publica álbuns europeus de luxo e as outras publicam quadrinhos diversos em forma de pequenos álbuns de tiragens também pequenas.

É interessante notar que a grande maioria destas editoras se dedica a lançar seus produtos não só em bancas mais principalmente em livrarias, já que o número de lojas especializadas em quadrinhos no Brasil é bem reduzido. Destas editoras que fazem o mercado de quadrinhos brasileiro, são lançados por mês aproximadamente, 100 títulos bem diversificados³⁰.

Entre os lançamentos do ano de 2004, podemos destacar a seguinte distribuição, por mês: 28% foram títulos de comics americanos de super-heróis; 22% de mangás japoneses traduzidos com a leitura original; 12% são comics americanos infantis (Disney); 11% foram publicações quadrinhos infantis nacionais (Turma da Mônica); 10% foram fumettis (quadrinhos de faroeste e mistérios); 07% foram quadrinhos infantis nacionais de vários autores; 03% foram mangás nacionais; e, 07% foram de quadrinhos autorais regionais e estrangeiros. É importante ressaltar que estes percentuais se referem ao número de edições lançadas mensalmente em banca de revista, i.é, aquilo que está disponível todo mês. Os números de vendagem não acompanham esta distribuição, pois, apesar dos mangás nacionais corresponderem apenas 03% dos lançamentos mensais, o índice de vendagem foi maior que as publicações da Panini (com 28%) por exemplo.

Para entendermos como se estruturou este mercado e o papel da Abril na publicação dos mangás, precisamos comparar estes dados recentes com algumas observações

relativas ao mercado em anos anteriores que nos mostram o crescimento do mangá e o praticamente congelamento dos comics americanos. Num período de sete anos, o mercado de quadrinhos duplicou em números de edições mensais em banca de revista e em publicações nas livrarias. O mercado de quadrinhos para autores nacionais também é bem diferente, atualmente o número de editoras que se dedicam ao material nacional é bem expressivo. E o interessante de se notar é que das revistas mais vendidas em 1997, no caso os comics de super-herói, as revistinhas da Disney e da Turma da Mônica, não tiveram crescimento significativo, mantendo praticamente o mesmo número de publicações mensalmente em banca durante estes sete anos.

Para analisarmos melhor estes números vejamos a tabela abaixo:

Tipo de Quadrinho	Nº de lançamentos mensais em 1997	Percentual do mercado total (%)	Nº de lançamentos mensais em 2004	Percentual do mercado total (%)
Comic Americano de Super-herói	23	44,23	28	28
Quadrinho Nacional de Super-herói	02	3,84	01	01
Comic Americano Infantil (Disney)	10	19,23	12	12
Fumetti (Faroeste e Aventura)	03	5,76	10	10
Mangá Japonês	01	1,92	22	22
Mangá Nacional	-	-	03	03
Quadrinho Infantil Nacional (Turma da Mônica)	09	17,30	11	11
Quadrinhos Autorais Nacional	03	5,76	07	07
Outros Quadrinhos Diversos	01	1,92	06	06
Total	52	100	100	100

Fonte: Dados de 1997 retirados de <http://www.alanmooreseinhordocaos.hpg.ig.com.br> e os dados de 2004 foram colhidos em bancas de revista, no mês de dezembro de 2004, na cidade de Recife - PE.

³⁰ Este não é um número exato porque o tempo de lançamento das edições de revistas em quadrinhos varia de editora para editora, podendo ser quinzenais como os mangás da JBC e Conrad, mensais como as maiorias das revistas publicadas em banca ou bimensais como alguns álbuns especiais.

Neste período de sete anos (1997-2004), podemos visualizar como se processou a diminuição do mercado de quadrinhos de super-heróis e a inserção dos quadrinhos japoneses. Enquanto que o primeiro diminuiu sua participação no mercado em 16%, os mangás conquistaram 20% do espaço em banca, conseguindo quase o mesmo número de publicações que os quadrinhos de super-heróis detinham no início, sem contar que a vendagem é em dobro em relação aos comics, devido às tiragens quinzenais. No mesmo período é possível percebermos o nível de crescimento dos quadrinhos nacionais que de 14 publicações no mercado de quadrinhos em 1997, passou a dispor de 22 publicações em banca. Ao mesmo tempo percebemos como o número de publicações de mangás nacionais já está superando, por exemplo, os quadrinhos nacionais de super-heróis, já são três edições de tiragem mensal contínua e com uma vendagem também significativa.

O segredo do sucesso destas editoras está na produção de pequenas tiragens e no desenvolvimento de outros espaços para os quadrinhos: a livraria. Grande parte das editoras não coloca como meta a presença em banca e aproveitam os espaços menos turbulento das livrarias para estender seus produtos, lançando pequenos álbuns de quadrinhos de tiragens limitadas e de diversos autores. Outra estratégia é associar a vendagem de quadrinhos com outros produtos correlatos, como no mais recorrente: o RPG. Role Playing Game, é um jogo de interpretação, guiado por manuais volumosos e figurativos nos quais estão descritos realidades específicas e toda uma gama de personagens componentes destas realidades.

Entre os diversos ambientes utilizados como pano de fundo das aventuras, estão aqueles onde existem Vampiros, feiticeiros e dragões. As pessoas que jogam este tipo de jogo são indivíduos comumente relacionados com os quadrinhos. Primeiramente pelos próprios elementos constitutivos dos quais ambos são feitos, e segundo, pela

proximidade de faixa etária dos consumidores de ambos, RPG e Quadrinhos, terceiro, normalmente onde se vende material de um, se encontra exposto o outro. Não há como negar esta relação proximal.

Apesar desta relação tão próxima, poucas foram às incursões de uma sobre a outra no mercado brasileiro. Entretanto, no mercado de quadrinhos do Japão, existe uma incessante troca entre estas duas estruturas, a ponto de RPG's serem transformados em quadrinhos e personagens de quadrinhos serem adaptados para os jogos de RPG. Estas trocas e inter-relações serão novamente abordadas no capítulo 6, nos tópicos 4.2 e 4.3, ao tratarmos da Revista Holy Avenger, que aos moldes dos mangás, mescla estes dois elementos: RPG e Quadrinhos.

画漫

Capítulo 5

**DESVENDANDO AS HISTÓRIAS
EM QUADRINHOS JAPONESAS**

1. As Origens das Histórias em Quadrinhos Japonesas

A forma de histórias em quadrinhos que foi desenvolvida no Japão, hoje é conhecida como Mangá. Mas esta atribuição é recente. É muito difícil falar sobre a origem mangá, porque se confunde com a história do próprio Japão, uma resultante, sobretudo, da tradicional produção de ilustrações, aliada às influências dos comics americanos do pós-guerra. Todavia, esta tradição iconográfica se inicia com as gravuras ideográficas em 400-500 a.C. As primeiras atribuições aos quadrinhos nipônicos são instituídas pelos monges no século XI, com umas caricaturas zoomórficas denominadas *Chôjûgigai*³¹. Tratava-se de um compêndio com cenas humorísticas feitas com pequenos animais desenhadas por um monge chamado Toba em superfícies de madeira e depois estampados em papiros³² e que passariam depois a ser denominados de *E-Makimono*. As denominações desta arte seqüencial 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 na madeira. Mas a primeira denominação de “mangá” surge justamente com um artista de ukiyo-e, chamado Katsushita Hokusai, que em 1814 lança uma edição do que ele chamou de *Hokusai Manga*, algo como “Desenhos (ga) Involuntários (man) de Hokusai”.³³ Mangá passou então a denominar não a arte seqüencial, mas também caricatura, e todo o tipo de humor gráfico, assim como aos mais variados tipos de ilustrações.

Daí pra frente, essa nova forma de arte só evoluiu sofrendo influências de diversos artistas, sendo Osamu Tezuka o mais importante criador do estilo moderno do mangá,

³¹ Literalmente algo como “imagens humorísticas de animais”

³² O mesmo princípio da xilogravura.

que se implantaria no Japão a partir das duas primeiras décadas do século XX, com o advento dos *Kamishibai*, os chamados “teatro de papel”, que consistia na apresentação de historinhas desenhadas em lençóis e apresentadas nas ruas. As diferenças estéticas do mangá, são todavia, extremamente recentes e foram instituídas por Tezuka, inspirado nos desenhos da Disney, no fim da década de 1940.

O mangá é muito diferente das histórias em quadrinhos produzidas até então no Brasil e em todo o ocidente. Ele tem formas próprias, a começar pelas páginas em duas cores e o formato original invertido, que mantém o modo de leitura japonês. Mas a principal diferença, para os quadrinhos ocidentais, leia-se americanos, é que os quadrinhos japoneses têm finais definitivos. Ou seja, quando uma série termina, é costume seus personagens nunca mais aparecerem em nenhuma outra história. i.é, cada história é única, sem continuidade, o que é o grande marco que a distingue das histórias em quadrinhos americanas, famosas pela eterna continuidade. É muito importante também notar a diagramação desses quadrinhos, o uso de grandes onomatopéias e linhas de fundo para dar noção de velocidade, e a chamada linguagem cinematográfica, com perspectivas que exploram a ação e o sentimento dos personagens. Atualmente, mais de 1 bilhão de revistas são consumidas no Japão por ano³⁴. Os mangás parecem-se com verdadeiras listas telefônicas, impressas em papel jornal, chegando até mais de 600 páginas de publicação semanal.

Mesmo com estas grandes diferenças, o mangá vem ganhando cada vez mais adeptos no Brasil, modificando o padrão de consumo e produção das histórias. Elementos que

³³ Os ideogramas que formam a palavra mangá estão dispostos nas aberturas de cada capítulo desta dissertação.

³⁴ Para se ter uma idéia destas cifras, as revistas em quadrinhos que mais vendem no Brasil, são as de Maurício de Souza, no caso *Mônica*, *Cebolinha*, *Cascão*, *Chico Bento* e os vários almanaques especiais, vendem juntas por mês, 2,5 milhões de exemplares. **Uma** só revista japonesa, como exemplo, a *Shonen Jump*, vende por semana, 6,5 milhões de exemplares. Fonte: Luyten, 2000:42.; Moliné, 2004:34.

orientam uma representatividade cultural. Um exemplo disso são as substituições recentes dos quadrinhos americanos pelos mangás traduzidos.

2. Características das Histórias em Quadrinhos Japonesas

O Mangá apresenta algumas características que o diferem da maioria das histórias em quadrinhos produzidas no ocidente, as apresentaremos a seguir na tentativa de estabelecer um parâmetro na análise dos mangás nacionais. Característica do Mangá que diferenciam das histórias em quadrinhos ocidentais:

2.1.A Estética do Desenho

Cada cultura produz ou desenvolve uma estética quanto a sua representação. O modo que se vê, gordos, magros, velhos, jovens, bravos, pacíficos, baixos, altos, etc.

Por exemplo: há uma certa tendência a musculização dos personagens na América; um perfil esguio na Europa, onde os personagens são altos e magros; e, um perfil de magros e baixos no Japão, além do exagero: velhos, são muito velhos, por exemplo. Estas considerações não são algo em absoluto, e sim uma tendência a desenvolver personagens nestas características.

O desenho japonês segue um traço limpo, sem muitas ranhuras ou sombreados, de forma a contornar o desenho. As sombras e texturas não são atribuídas no desenho e sim na arte-finalização com o auxílio de retículas. Os personagens tendem a apresentar traços simples, cuja definição seja atribuída em poucas linhas. Há uma preocupação com as expressões faciais e corporais, assim como o cabelo, interferindo na própria constituição dos personagens. Cortes, formas, volumes, tamanhos são executados ao

extremo. Existe, portanto, uma grande preocupação com a cabeça dos personagens e suas vestes que sempre são bem trabalhadas, nos mínimos detalhes. Já outros elementos como estrutura do corpo, detalhes dos membros, compleição física e proporções reais são deixadas de lado. Cenários são muitas vezes dispensados, os personagens são desenhados em fundos brancos ou acompanhados de linhas de ação. Os desenhos tendem a uma caricatura e ao estereótipo. Ou os rostos são extremamente perfeitos e equilibrados do ponto de vista estético ou apresentam características peculiares que são levadas ao extremo, deformando as feições, por exemplo.

2.2.O Layout e a Perspectiva Beligerante

Os Japoneses conseguiram em pouco tempo fugir da estética tradicional dos quadrinhos, com nove quadros por página e três por linha e desenvolveram um layout totalmente irregular e dinâmico na construção das histórias. Aliados a um conjunto de perspectivas mais ousadas e originais, jogo de visões variados de cima, de baixo e transversalmente, os quadrinhos japoneses conseguem atribuir a narrativa, uma cinética completamente diferente dos quadrinhos ocidentais. Sem falar que a horizontalidade das cenas nos quadrinhos ocidentais são substituídos por uma verticalização, muitas vezes sobrepostos, dispensando os espaços em brancos que separam os quadros. E, incrivelmente, por mais diferente que seja este layout, eles mantêm uma limpidez teligível.

As quatro páginas dispostas a seguir (Figura V) demonstram bem a questão da verticalização e dos ângulos oblíquos utilizados nos mangás. Há também uma preponderância do domínio pelo primeiro plano, do close, da imagem primaria e objetiva, dos detalhes de cada ação. Acompanhados de linhas de expressão, cuja

função é introduzir o movimento e a sinestesia. A visão do espectador na cena desenhada pode partir de qualquer lugar, inimaginável e impossível de se estar na realidade. Enquanto no ocidente os quadrinhos tendem a acompanhar a linha do horizonte e perspectivas tradicionais como de frente, de costas e de lado, os mangás partem de ângulos difusos e beligerantes e em diversos pontos focais distintos, é o que eles chamam de perspectiva intuitiva, onde não há pontos de fuga definidos e assim se constroem os mais variados ângulos.



Figura V: Quatro páginas do Mangá Rouronin Kenshim (Samurai X), onde fica claro os elementos de verticalização, o uso das onomatopéias, sentido da leitura e a noção de tempo.

2.3. Narrativa Invertida e a Leitura Gráfica

Como grande parte dos grupos étnico-culturais do oriente, o Japão possui uma leitura da direita para a esquerda, i.é, invertida em relação ao ocidente. E também, produzem a linguagem verticalmente e não horizontalmente, como no ocidente.

Nas imagens anteriores (figura V), retiradas de um mangá japonês, traduzido para o português e editadas no sentido original, percebe-se com é



Figura VI: Página de aviso do mangá Samurai X, demonstrando o sentido correto de leitura.

este processo. Tanto o guia de leitura (figura VI) que foi idealizado pela editora, na tentativa de orientar os leitores no modo correto de ler a história, quanto nas quatro páginas da batalha podemos sentir como se processa esta leitura invertida. Aliado a um idioma silábico e ideográfico, o dialeto japonês é essencialmente gráfico contribuindo para uma perfeita simbiose com a produção dos quadrinhos. Devido à própria extensão do alfabeto japonês e da contínua aprendizagem dos ideogramas, os quadrinhos japoneses, foram com o tempo sendo idealizados na tentativa de depender o menos possível dos textos para a compreensão da história³⁵. Com o tempo as histórias foram sendo estritamente visuais, dispensando a utilização dos textos ou narrativas descritivas.

Isto também contribuiu para que um elemento se destaque na constituição destas histórias: as onomatopéias. Lembremos-nos novamente das imagens dispostas anteriormente e poderemos perceber o nível de integração das onomatopéias utilizadas com a constituição das cenas. Estas representações sonoras ganham um destaque especial devido à própria essência dos caracteres japoneses. A simbiose entre os desenhos e as onomatopéias é tão intensa, que mesmo sem saber japonês, pode-se compreender uma história sem tradução, já que as histórias são construídas em função da imagem e não da narração textual.

2.4. Estereótipos e Temas

Uma outra característica do mangá é a diversidade temática. Existem grandes temas recorrentes, mas nenhuma se sobressai aos demais. Este fator pode ser decorrente da grande distribuição social dos mangás para as mais variadas classes etárias e sociais.

³⁵ Autores tradicionais como Tezuka, procuram utilizar bastante informação escrita nas histórias em que desenha.

Isto é, os quadrinhos são feitos pensando na satisfação de um público em função de sua idade, sexo, e classe social. A ficção científica, a fantasia medieval e os esportes são os de maior predominância. Entre estes encontramos também os de gênero policial, na maioria baseados nas ações da Yakusa; os voltados para situações históricas, denominados *Jidaimono*; Os com o tema de trabalho e hobbies; os de humor Escatológico, denominados *Unko Mangá*; os antibélicos; os de conteúdo erótico, chamados *Hentai*; e, os de instrução, denominados *Jôhō Mangá* (Moliné, 2004).

Também se destaca nesta relação, em macro escala, os mangás para meninos (Shonen) e meninas (Shojo). Os Shojo Mangá, abarcam temas específicos das relações e descobertas consideradas do mundo das meninas.

Os personagens dos mangás possuem um lado psicológico muito forte. Seus defeitos são atenuados e independente de seu modo de agir, ou do tipo de história, podem rir, chorar e extenuar os mais diversos sentimentos. Os personagens nascem, crescem, se casam e morrem. Poucos são as histórias que se mantêm inalteradas ao longo das publicações.

E o mais interessante desta relação que o mangá tem com a diversidade temática é a simbiose de todas elas: podemos, 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.

2.5. Metalinguagem de Tendência Cômica

Um dos componentes mais específicos dos mangás são os recursos metalingüísticos, i.é, manipulações exageradas de elementos cuja representação simbólica intensificam um determinado sentimento ou emoção. Os recursos metalingüísticos foram muito

utilizados nas primeiras manifestações de quadrinhos, com as célebres menções ao surgimento das idéias, com uma lâmpada sobre a cabeça ou o temperamento enraivecido com uma nuvem tempestuosa, etc. Inspirados pelas metalinguagens americanas da Disney, as metalinguagens japonesas tendencionaram-se a ampliar situações em que estão envolvidos os personagens através de expressões e sentimentos mais variados, todos com uma visão cômica.

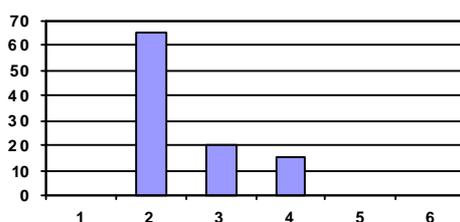
As caretas presentes em todo o tipo de história, por mais séria que seja; As gotas de lágrima, e de secreção nasal, ampliadas, muitas vezes maiores que os rostos dos personagens; Os socos, pontapés e cascudos físicos, assim como as quedas “de-pernas-para-o-alto” e as miniaturas de personagens que a segunda metalinguagem mais característica do mangá. Estas miniaturas são utilizadas para enfatizar uma situação com base num sentimento primário, típico da infância, como medo e alegria. Estas metalinguagens são utilizadas na tentativa de enfatizar os diálogos, e que normalmente são ações que visam simplesmente uma representação simbólica das expressões e dos diálogos textuais;

2.6.A Noção de Tempo e o Ritmo Narrativo

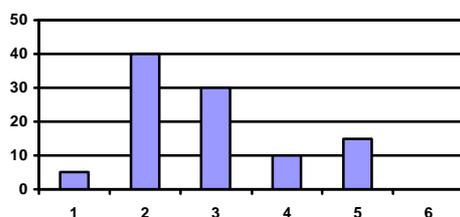
Ao mesmo tempo em que o mangá se caracteriza pela utilização das linhas sinópticas de velocidade, também se caracteriza pelas cenas congeladas e pela disfunção do tempo. Espaço e tempo são vetores trabalhados extensamente pelos japoneses. A percepção de como o tempo é decorrido, é vital para se compreender não só a produção do mangá, mas toda a expressão cultural do Japão. Esta talvez seja a particularidade mais distinta dos quadrinhos japoneses para os quadrinhos ocidentais, no qual predomina um tempo rápido, linear, mas que ao mesmo tempo, na construção

das cenas em quadrinhos, é intervalar, impondo ao leitor o desenvolvimento das cenas sucumbidas neste intervalo. Nos mangás, este intervalo é dissecado, desmembrado e esgotado sobre diversos pontos de vista. Como esta noção de tempo é construída? Vários autores mostram como se processa, de cultura para cultura, a noção de tempo, particularmente Nobeit Elias, e McCloud que desenvolve uma abordagem diretamente relacionada aos quadrinhos, como desenvolvido no capítulo 2, tópico 3, em que define seis tipos de seqüências temporais utilizadas nos quadrinhos: (1) “momento-a-momento”; (2) “ação-pra-ação”; (3) “tema-pra-tema”; (4) “cena-a-cena”; (5) “aspecto-pra-aspecto”; e, (6) “non-sequitur”.

Desta forma, se retornarmos estas noções desenvolvidas por McCloud (1995), poderemos traçar um gráfico da utilização do tempo nos mangás. Para termos um parâmetro que nos permita identificar as diferenças instituídas pelo mangá, apresentaremos a percepção do tempo nos comics americanos, segundo este autor, que encontra a seguinte distribuição percentual³⁶ relacionada aos seis tipos de categorias descritas anteriormente:



Já ao analisar os tipos de seqüência que aparecem nos mangás, McCloud encontra uma distribuição diferente³⁷:



³⁶ Com base no trabalho de Jack Kirby cujas técnicas foram copiadas pela maioria dos comics americanos. Fonte: McCloud, 1995, p.74.

³⁷ Com base no trabalho de Osamu Tezuka, pai do mangá moderno. Fonte: McCloud, 1995, p.74.

Na maioria das distribuições de seqüências em outros comics americanos analisados por McCloud não se apresentam os tipos 5 e 6, e o tipo 1 também não é muito recorrente. Já em suas análises sobre os mangás, encontra uma grande recorrência dos tipos 1 e 5, além de uma maior distribuição horizontal dos valores, enquanto que na análise dos comics, ocorre uma maior verticalização dos valores, que se concentram nos tipos 2, 3 e 4.³⁸ É o tipo 5, “aspecto-para-aspecto” o grande diferencial dos mangas, raramente utilizado no ocidente, que através deste “sentido de lugar” desenvolve combinações silenciosas onde o tempo e sua duração ganham um ar contemplativo.

Se pudéssemos estereotipar, diríamos que nos mangás, os personagens pensam mais do que falam, nos comics, ao contrário, se fala mais do que se pensa. São afirmações exageradas, mas com reflexos da realidade.

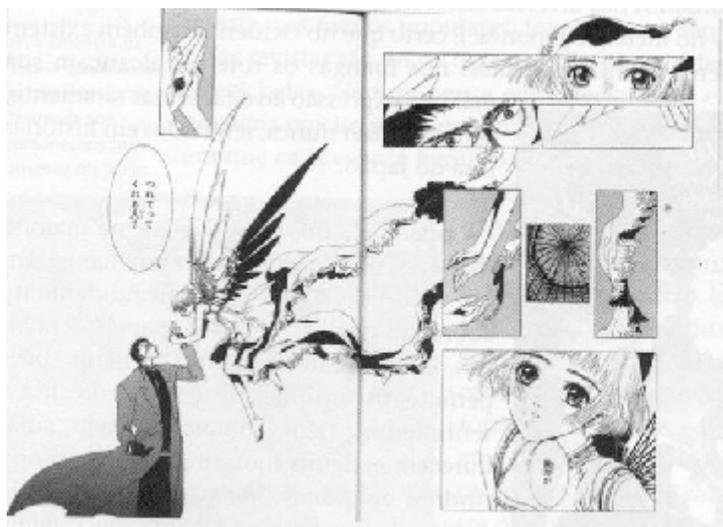


Figura VII: Seqüência do mangá “Clover”, exemplificando a noção de tempo e ritmo narrativo do mangá.

Se utilizarmos a classificação sugerida por McCloud (1995), para as conexões utilizadas nas histórias em quadrinhos, os mangás apresentariam, portanto, uma predominância das conexões “momento-a-momento” e “aspecto-para-aspecto”. Se

³⁸ Para maiores detalhes vide anexos 8 e 9.

considerarmos a imagem da figura VII poderemos perceber como funciona esta prerrogativa: em duas páginas, uma cena de acontecimento breve é destrinchada em várias visões o que aumenta a intensidade da mensagem. Estes tipos de conexões são usados discretamente por outras produções quadrinhísticas ocidentais que se utilizam mais das conexões “cena a cena”. Este ritmo, característico do mangá propicia uma maior duração das cenas, fazendo com que a relação entre texto descritivo e a imagem representativa se organizem de forma inversamente proporcional.

Este ritmo narrativo é, portanto, fruto de uma construção sócio-cultural específica na cultura japonesa, e demonstram também, como o contexto cultural é importante na produção dos quadrinhos pois, como explicita Luyten:

“Tanto na língua falada quanto na escrita, há usualmente longos preliminares até se chegar ao assunto principal. Qualquer tópico pode ser o início: tempo, amenidades ou comentários sem importância. A conversação japonesa atinge seu objetivo por rodeios de palavras, de maneira bastante descritiva. É justamente a repetição da descrição, de forma monótona e enfadonha, que sugere a importância da mensagem.”
(Luyten, 2000:174)

Desta forma, a produção dos quadrinhos segue o mesmo princípio de transposição de tempo, desenvolvendo assim um quadrinho de ação contemplativa. É indispensável, portanto, ponderar quanto à estrutura da língua japonesa, para se compreender o mangá.

3. A Inserção do Mangá no Brasil

A ligação do Brasil com o Japão é muito próxima. No Brasil, a partir de 1908, chegava no Porto de Santos o navio “Kasato Maru”, com a primeira grande leva de imigrantes, tornando o Brasil a maior colônia de descendentes japoneses fora do Japão, com uma

população de 1,5 milhão de descendentes. Esta “escolha” pelo Brasil não foi ao acaso: “Proibida a entrada na Austrália, discriminados nos Estados Unidos, perseguidos no Canadá e agora limitados também no Hawai e Ilhas do Pacífico, os nossos colonos trabalhadores encontraram no Estado de São Paulo uma rara felicidade e um verdadeiro paraíso”.³⁹

O mangá esteve presente desde o início deste processo de imigração e nas formações destas comunidades devido a sua função pedagógica de manter nas crianças o hábito da leitura do japonês. Da mesma forma esta comunidade que se formou foi responsável por introduzir várias gerações de desenhistas cujas linguagens se aproximavam do mangá.⁴⁰

Todavia, o mangá até então não chegava às bancas de todo o Brasil, sendo circunscrito as comunidades, da mesma forma, apesar do expressivo número de desenhistas descendentes de japoneses, não havia uma tendência por parte deles em desenhar no estilo mangá. Muitos desenvolveram técnicas próprias⁴¹ ou produziram seus desenhos nas *indústrias de quadrinhos*⁴². A inserção do mangá no Brasil de forma mais expressiva, com publicações diversas, ocorre paralelamente a um outro fenômeno que foi uma crise no mercado de quadrinhos de super-heróis monopolizados pela Editora Abril Jovem e uma rápida, porém, determinante, quebra no sistema de distribuição de revistas no país, que ocasionou uma ausência de várias revistas em algumas regiões, fazendo com que a outras editoras nacionais conseguissem disponibilizar seus

³⁹ Um recorte de um relatório enviado ao Japão, em 1905 pelo seu Ministro plenipotenciário no Brasil, Sr. Suguimura, nos dá claramente as circunstâncias que favoreceram a imigração japonesa e o crescimento da comunidade no Brasil. Fonte: Museu Histórico da Imigração Japonesa, versão on-line.

⁴⁰ A partir do pioneiro Shiyozo Tokutake, o originalíssimo Júlio Shimamoto, passando pelas primeiras gerações com Paulo e Roberto Fukue, Fernando Ikona, Cláudio Seto, Keize Minami, Kimio Shimizu, Paulo Hamazaki, Francisco Noriyuhi, Roberto Kussumoto, Cláudio Nakaito, Jorge Yasama, Henrique Taiyo Sagawa, as desenhistas: Júlia Takeda, Neide Nakazato e Uri Maeda, até os mais recentes como Nelson Yoshimura e Wiliam Kobata. Fonte: Luyten, 2000; Moya, 2003.

⁴¹ Como Júlio Shimamoto.

materiais e fisgar um público órfão, antes consumidores de quadrinhos de super-heróis, como falamos no capítulo 3.

Apesar de o mangá ter surgido no Brasil nas comunidades nipônicas no sul e sudeste do país e alguns materiais já terem sido publicados e traduzidos como foi com o “*Lobo Solitário*”, o fenômeno do mangá não havia conseguido sucesso, nem despertado tanto interesse da população brasileira que não fosse de origem nipônica. Em contraponto, outros veículos da cultura pop japonesa alavacaram muito sucesso, como os Anime (o desenho animado) e os Tokusatsu⁴³ e Sentai⁴⁴ (também chamados Live-Action), que vem fazendo sucesso no Brasil há mais de 40 anos. Os mangás só começaram mesmo a emplacar depois da febre de animes na televisão devido ao grande sucesso de um desenho animado em particular. Em 1994, chegava ao Brasil⁴⁵ a série *Cavaleiros do Zodíaco*⁴⁶, desenho animado da Toei Animation e da Shueisha, desenvolvido por Massami Kurumada para a revista Shonen Jump, totalizando 114 episódios para a TV, que estourou no Brasil. Nunca um público infantil esteve tão unido sobre um tema, quanto foi com os Cavaleiros. O ibope dos episódios fez surgir uma revista chamada *Herói*, que entre outros assuntos sobre quadrinhos e desenhos animados japoneses, era dedicada ao tema, todas as capas vinham com as figuras dos cavaleiros. Tanto a revista

⁴² As empresas de Mauricio de Souza e as traduções dos produtos da Disney.

⁴³ Tokusatsu, é um gênero de séries criados no Japão pós-guerra, no qual super-heróis lutam contra organizações criminosas, na maioria das vezes alienígenas, na defesa dos cidadãos comuns. O nome vem de "ação real" e por isso, o inglês, “Live-action”, deriva disso pelo fato dos protagonistas serem atores reais, ao invés de desenhos animados. São séries feitas primeiramente para a TV. Há vários sub-tipos com diversas denominações.

⁴⁴ Sentai, são os Tokusatsu em que os personagens principais formam um grupo de cinco. Exemplo: Changeman, Flashman, Maskman, etc.

⁴⁵ As cópias que aqui chegaram foram as que vieram da Argentina e que por sua vez foram as originalmente enviadas para o México.

⁴⁶ Os Cavaleiros do Zodíaco, originalmente, *Saint Seiya*, eram garotos que vestiam armaduras inspiradas nos signos e constelações astrais e na mitologia grega e que tinham a missão de proteger a Terra e Athena, a personificação da Deusa na Terra dos perigos e conspirações que advinham. Os cinco personagens principais eram: Seiya, da constelação de Pégassus; Shiryu, da de Dragão; Hyoga, da de Cisnes; Ikki, da de Fênix; e, Shun de Adrômeda. Os episódios tiveram três grandes sagas: “Santuário”, “Guerreiros Deuses de Asgard” e “Poseidon”, além de quatro especiais para TV, no Japão, denominados OVA’s.

Herói, de tiragens dignas de mangá, juntamente com o Desenho dos Cavaleiros, foram fenômenos jamais vistos no mercado infantil nacional. Como falado anteriormente, este foi um processo que veio se desencadeando, primeiramente com os tokusatsu, seguido pelos animes e, o essencial para seu sucesso, a publicação dos mangás no original (com a leitura invertida).

O sucesso do desenho animado dos cavaleiros trouxe consigo outros animês de sucessos nos Estados Unidos⁴⁷ como Dragon Ball, Street Fighter e Sailor Moon⁴⁸. É interessante notar que os japoneses ao produzirem estes materiais já os preparavam para o mercado estrangeiro, desenvolvendo paralelamente ao nome japonês uma “versão ocidental”, em inglês, da série. Como é o caso de todos estes desenhos e mangás citados anteriormente. Mais o sucesso destes desenhos não fez com que seus respectivos mangás fossem publicados, mais começou a incentivar todo um consumo da linguagem mangá nos veículos paralelos. O que teria então provocado ou incentivado estas publicações?

⁴⁷ Tendo em vista que Cavaleiros do Zodíaco, fora proibido nos EUA, devido a quantidade de cenas violentas e em que aparece sangue, característica marcante dos *Shonen Mangá* ou mangá para meninos..

⁴⁸ Megasucesso no Japão, este mangá para meninas, foi responsável por desbancar, produções de empresas consagradas como Rei Leão e Jussaric Park, em relação ao Merchandising.

画漫 | Capítulo 6

DESVENDANDO O MANGÁ NACIONAL

1. Sobre os Mangás Nacionais

Como Anselmo afirma em seu trabalho: “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” (1975:64). Apesar de termos em 1967, 12 empresas envolvidas com a publicação de quadrinhos e um pouco mais de 90 revistas de quadrinhos publicadas por mês, encontramos apenas 6 revistas de personagens nacionais. Leia-se este “nacional” como desenhado por brasileiros, em território nacional e com personagens brasileiros. O material que não era importado era traduzido e fabricado aqui pelos desenhistas brasileiros, (Anselmo, 1975; Cirne, 1990) com o simples papel de reproduzir o material estrangeiro em tema, estilo e linguagem, sem deixar de recolher os respectivos copyrights⁴⁹:

“Muitas HQ com personagens estrangeiros são totalmente produzidos 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, 1975:79)

Esta tradição de copiar o material estrangeiro, foi algo que se desenvolveu no imaginário dos desenhistas e principalmente nos editores de quadrinhos que viam nesta atitude a única saída pra um suposto “mercado Nacional”⁵⁰.

Com base nestas características, podemos perceber como se processa esta inserção do material estrangeiro nas produções nacionais, de forma a desenvolver quadrinhos que apresentem uma variação desta influencia do mangá. Dentre as produções de mangá

⁴⁹ Exemplos: “Buster Brown”, traduzido no Brasil como “Chiquinho”, publicado na revista Tico-tico em 1905 que era desenhado por GosthDrawers brasileiros.

⁵⁰ Exemplos disso foram as duradouras exigências das editoras nacionais pelo estilo de super-heróis como nos mostra a dissertação de Alves (2003) e as produções da Fábrica da Disney no Brasil com o personagem Zé Carioca e outros, produzidas no país.

nacional, podemos citar três bem características: a revista “Oiran”, a revista “Holy Avenger” e a revista “Mangá Tropical”, todas editadas em São Paulo. Estas revistas apresentam desde uma aculturação total com o mangá, como é o caso das histórias do Studio Season de São Paulo, *Oiran*, que desenvolve uma produção que copia *Ipsa Litem* as produções japonesas, sendo uma reprodução fiel do mangá do Japão, tanto pelo desenho, de qualidade muito próxima a um mangá original, quanto pela história que retrata um período histórico onde ocorrem intrigas em Kyoto antes do *Bakumatsu*⁵¹; Passando por uma aculturação parcial, como o caso da Holy Avenger, que se utilizou da linguagem mangá para retratar histórias atemporais próximas do RPG⁵² e com enredos ligados a fantasia medieval e a prática da magia; Podendo chegar numa apropriação parcial, que como o próprio nome diz, seria uma produção que se apropria de alguns mecanismos da linguagem, como a estética do desenho, apenas para retratar elementos do grupo cultural ao qual pertence, como utilizar os cenários da região e do cotidiano do Brasil, como é o Mangá Tropical⁵³, apesar de este ser um caso isolado.

2. A Revista Holy Avenger e seus Componentes

As revistas em quadrinhos produzidas no Brasil, nunca tiveram muito sucesso editorial⁵⁴, normalmente reduzidas a edições especiais ou com no máximo sete edições mensais. A “Holy Avenger”, que adapta a linguagem nipônica ao estilo brasileiro, revoluciona o mercado editorial nacional, que antes carente, sobrevivendo apenas de edições especiais e mini-series de no máximo sete edições, se espanta com os 40

⁵¹ O fim do Xogunato.

⁵² Rolling Playing Game, um jogo de simulação de personagens desenvolvido nos EUA e de grande sucesso nas tribos de jovens urbanas.

⁵³ Lançado em 23 de abril de 2003

⁵⁴ Exceto o Tico-tico e as revistas da turma da Mônica.

números mensais da revista. Publicada por uma editora nova e sem muita expressão no mercado dos quadrinhos, inicialmente chamada “Trama” e depois denominada “Talismã”, que sobrevivia se aproveitando do mercado de RPG (Role Playing Game). Aproveitando para construir seus quadrinhos também nesta temática, a Holy Avenger, consegue publicar suas edições com tiragens de 30.000 exemplares e com vendas superiores a 50%⁵⁵, ambas ações impressionantes para o mercado de quadrinhos independente no país.

A Holy Avenger, é uma mistura do estilo Mangá de forma mais simplificada. Este estilo “abrasileirado” vem revolucionando o mercado, chegando a sua quadragésima edição ininterrupta, sem contar as edições especiais.

O lançamento desta revista, marcando seu estilo adaptado do mangá ocasionou um exame de outros títulos semelhantes no mercado. O padrão de consumo de histórias em quadrinhos modificou-se. A ética americana está sendo deixada de lado, sendo substituída pela ética cultural nipônica. Sendo as histórias em quadrinhos um veículo inicial de contato com elementos de sociabilidade, onde as noções culturais e as práticas sociais são assimiladas, defendidas e exaltadas, preocupa do ponto de vista sociológico e até antropológico, esta explosão de consumo do quadrinho nipônico. Compreender o papel desempenhado pela Holy Avenger neste processo é de grande importância, pois verificar se o mangá nacional representa simplesmente uma reprodução da cultura japonesa ou, de forma mais complexa, é um processo de hibridização entre a cultura brasileira, a japonesa e a americana, é a principal meta desta pesquisa, pois, a troca deste padrão de consumo afeta as representações culturais e sociais estipuladas até então.

⁵⁵ Dados colhidos a partir de entrevistas preliminares com os editores.

Este mangá nacional originou novos determinantes sociais, modificando as exigências dos leitores de quadrinhos quanto ao que é produzido no Brasil. Um novo padrão, que modifica a forma de desenhar, o estilo das histórias, a criação dos personagens, a forma de leitura (que é invertida), e os valores éticos inseridos nos comportamentos sócio-culturais dos personagens e das histórias. Trata-se, portanto, de uma revolução na expressão cultural desta forma de comunicação de massa, que inserida sutilmente nas nossas relações de consumo, modifica alguns de nossos padrões culturais.

2.1. Da sua Criação

A Revista Holy Avenger surge de uma proto-história⁵⁶, com título homônimo ao da revista, publicada em 1998, em três capítulos nas edições 44 a 46 da revista Dragão Brasil⁵⁷, em que fazia referência a um *universo*⁵⁸ de RPG nacional denominado “Tormenta”. Esta história fez enorme sucesso na revista, sendo considerada a história mais comentada na sessão de cartas. O que chamou a atenção do idealizador da história, Marcelo Cassaro e da editora Trama, que publica a Dragão Brasil e publicou todas as edições de Holy Avenger. Cassaro já havia obtido certa aceitação na publicação de outros quadrinhos tais como Godless, UFO Team e o premiadíssimo Lua de Dragões, todos mini-séries de seis, sete edições⁵⁹.

⁵⁶ História produzida por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan.

⁵⁷ Revista mensal informativa sobre RPG.

⁵⁸ Como se denominam todos os elementos que fazem parte de um jogo de RPG, tais como tipos de personagens, cenários, poderes, etc.

⁵⁹ Godless e UFO Team foram produzidos no estilo Comic Americano, sem muito sucesso entre os leitores. Já Lua de Dragões foi produzida num estilo único, até então descaracterizado e em uma técnica de pintura também especial o que lhe rendeu uma premiação de melhor mini-série nacional no prêmio Ângelo Agostini de Quadrinhos, o chamado “Oscar” dos quadrinhos nacionais, entregue anualmente em 20 de janeiro.

Cassaro, o então roteirista da série, convida uma *mangaka*⁶⁰ desconhecida, cujo contato foi realizado numa feira de quadrinhos para desenhar a série que então era denominada “Holy Avenger”, devido ao sucesso da proto-história, homônima, publicada na Dragão Brasil. Curiosamente, o título desta história se refere diretamente ao RPG, pois, “Holy Avenger” é o nome de uma espada que os personagens da categoria “Paladino” usam no RPG D&D. A desenhista, Érica Awano, foi uma das duas grandes chaves do sucesso da Holy Avenger, por desenhar no estilo mangá e, a segunda, por produzir histórias baseadas no RPG. A Holy Avenger foi a primeira revista produzida por brasileiros, desenhada no estilo mangá e com a temática relacionada ao RPG a ter uma circulação nacional⁶¹.

2.2. Da sua Estrutura

A Revista Holy Avenger segue o mesmo ritmo do seu primeiro número até o último. Sem grandes mudanças editoriais, de formatação, número de páginas, extensão, diagramação, etc. Excetuando-se pequenas mudanças na sessão de cartas, que passa a ter duas páginas a partir da edição de número 08 e mais duas páginas adicionais nas edições 30 e 35 e quatro páginas na edição 39. O layout da revista se manteve inalterado em suas 40 edições mensais. Consistia numa revista de 32 páginas, mais as capas, mas que só continham 23 páginas de histórias desenhadas, as outras páginas eram destinadas à sessão de cartas e a um material informativo sobre os jogos de RPG, relacionados ou não às personagens, salvo na última edição que teve todas as páginas

⁶⁰ Como se chamam os desenhistas de mangá.

⁶¹ Vários autores já produziram histórias desenhadas em estilo mangá e/ou sobre RPG, mas em publicações simples e de distribuição local. Estas “revistas” são mais conhecidas como fanzines, cuja temática mangá e/ou RPG é bem desenvolvida, inclusive nos chamados “fanfics”, fanzines dedicados a personagens específicos cujos desenhistas são fãs.

destinadas à história. Assim, a revista possuía quatro sessões bem definidas: a primeira, destinada às propagandas, sendo localizada nas capas da revista; a segunda, corresponderia à parte desenhada da história ocupando as 23 páginas seguintes e centrais; a terceira, denominada “Mensagens Sagradas”, corresponde à sessão de cartas, com média de duas páginas; e, a quarta, uma sessão, na maioria das vezes textual, dedicada ao Role Playing Game.

A Revista foi editada num formato que se convencionou chamar de “Formato Americano”, correspondendo as seguintes dimensões: 15 cm de largura por 21 cm de altura. Produzida em papel simples, possuía as páginas iniciais e finais coloridas e o miolo em preto-e-branco, fato que se mostrará bem interessante mais adiante quando discutiremos suas relações com o mangá original.

Outras características chamam nossa atenção: a presença de uma falsa-capla na primeira página da revista que apresentava o desenho utilizado na capa sem as tipografias do nome e outros elementos tais como número, preço, código de barras, etc. outro elemento característico dos mangás originais. As páginas dois e três também foram dedicadas a elementos fixos: o primeiro denominado “O Elenco” no qual apresentava os personagens contidos naquela história/revista da seguinte forma: um quadro desenhado em *close up*, isto é, uma grande aproximação do rosto das personagens seguidas de seus nomes e um pequeno texto, que variava de edição para edição, comentando as mais diversas características da personagem.

A segunda sessão destas páginas iniciais se denominava “Até Agora...” e resumia o enredo da história desde o início até a última edição. A terceira sessão consta de um grande mapa geográfico da região onde se passa a história/aventura, que ao passar das edições vai ganhando um tracejado que marca o deslocamento do grupo de

aventureiros e as cidades por qual passaram. Logo em baixo deste, segue o nome da história a que se destina a edição, como nos mostra a figura VIII, a seguir:

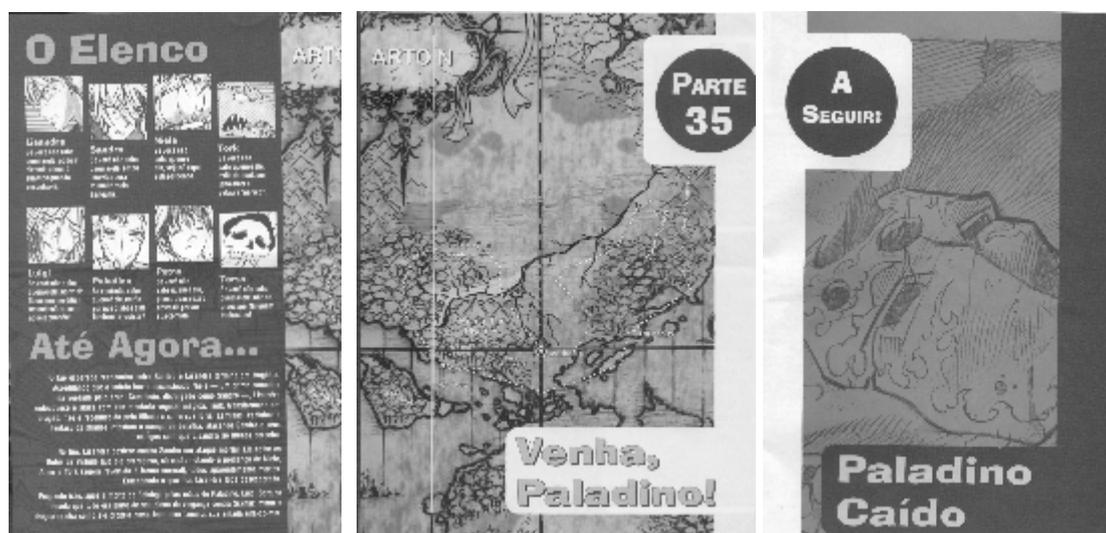


Figura VIII: As duas primeiras páginas da Revista Holy Avenger, são sempre dedicadas ao título, às sessões denominadas “o elenco” e “até agora...”, seguidas pela página 24, denominada de “a seguir:”

A página 24 da revista é denominada de “A Seguir:” e mostra a capa da próxima edição numa única cor com seu respectivo título. Estes três elementos que estão antes e depois do miolo desenhado são componentes característicos dos mangás

2.3.As Personagens e o Enredo

O universo de Holy Avenger é um universo típico dos jogos de RPG, desde seus personagens até o desenvolvimento da história, são expressões dos jogos de RPG e não propriamente de um mangá. Basicamente as personagens formam um grupo heterogêneo com diferentes habilidades, mas que se completam exercendo funções específicas num mundo de ares medievais. Estes personagens apresentam uma célebre formação do primeiro jogo de RPG, denominado “Dungeons&Dragons” ou simplesmente D&D, no qual aparecem um feiticeiro ou bruxo, acompanhado de um ladrão, um sacerdote, um guerreiro e um ser de uma outra raça (anão e/ou elfo). Este

seria uma formação básica, nucleada para estender uma campanha, isto é, jogo ou aventura. A Holy Avenger constrói seus personagens seguindo esta fórmula. Este fato é facilmente explicado pela própria localização editorial da revista: uma editora de RPG denominada “Dragão Brasil”. E também pela história piloto da revista ter surgido numa edição de uma revista sobre RPG de mesmo nome da editora.

Os personagens principais da trama da revista são os seguintes: Lisandra, “uma jovem druida, capaz de criar uma armadura e armas mágicas de madeira e espinhos” (Holy Avenger (2):01); Sandro, “filho de um grande ladrão aventureiro, que tenta seguir os passos do pai sem muito sucesso” (Holy Avenger (2):01); Niele, uma maga elfa semi-nua e atrapalhada; Tork, um lagarto humanóide e anão, violento e encrenqueiro; e, o Paladino, um guerreiro considerado o “maior herói de Arton”. Estes são os personagens principais num meio de um grande turbilhão de outros personagens com as mais diversas características presentes nos jogos de RPG⁶².

A trama da história se compõe da seguinte forma: Lisandra, é uma sacerdotisa druida, ligada à natureza e criada por Tork, o lagarto humanóide e anão. Ela começa a ter uma série de sonhos estranhos com a figura de um guerreiro morto pedindo sua ajuda e resolve partir em seu auxílio. Nestes sonhos, ele lhe pede que resgate 21 esferas-rubis que encaixam na sua armadura para que assim ele possa voltar à vida e vingar-se de seu algoz. No meio do caminho ela encontra Sandro e Niele que acabam ajudando-a em sua tentativa de reunir as esferas-rubi. O que o desenrolar da história nos revela é que tudo não passa de uma trama entre os deuses daquele universo para que um deus expulso retorne ao panteão; e, que todos os personagens foram manipulados por este último. Tematicamente a Holy Avenger não escapa de uma típica Aventura de RPG

⁶² Todos os personagens da história estão descritos no Anexo 04.

quadrinizada, mas o que nos interessa aqui é a forma pelo qual isto foi feito, isto é, que linguagem foi utilizada nesta tentativa.

2.4. Dos Elementos de Quadrinização

A Holy Avenger é uma História em quadrinhos, isto é, uma narrativa iconográfica seqüencializada e assim, possui algumas características que a determinam como tal. Esta narrativa para ser considerada como quadrinhos, precisa possuir elementos básicos, como os quadros desenhados que sugiram uma seqüência de fatos, entre outros opcionais, tais como o texto, narrando os fatos ou diálogos existentes na sucessão das cenas, circunscritos ou não num balão, expressões gráficas de ações sonoras, denominadas onomatopéias, juntamente com uma série de componentes metalingüísticos que servem para intensificar uma determinada informação necessária a ação desenvolvida na história, tais como linhas, enquadramentos, angulações, pictogramas etc. A maneira com que se utilizam estes diversos elementos na construção da história e o estilo em que são desenhadas é que nos demonstram de onde vieram e onde foram produzidas assim como especificam a *escola*⁶³ a que pertencem, estilisticamente falando. Assim, faremos adiante, um levantamento de como estes elementos se apresentam na revista Holy Avenger, fazendo considerações concentradas nas onomatopéias, nos desenhos e nos recursos metalingüísticos existentes.

E, este é um dos pontos no qual a Holy Avenger se destaca, na sua produção quadrinhística. Para se ter uma idéia, os mangás são produzidos, em vias gerais, por

⁶³ As Escolas mais expressivas são a americana, denominada “comics”, a japonesa denominada “mangá”, a italiana, denominada “fumetti” e a belga-francesa, denominada “européia”.

um autor que executa todas as funções. Ele escreve a história, desenha e arte-finaliza. Alguns autores mais consagrados escrevem e desenharam, e são assessorados por uma equipe de desenhistas para terminar ou acrescentar determinados elementos e arte-finalizar. Nos Comics a regra geral é uma pessoa para cada ação: um escreve, outro desenha e um terceiro arte-finaliza. Também são seguidos determinados passos estruturais: primeiro se escreve a história, depois se desenha, se arte-finaliza, colocam-se as cores e/ou letras. A *Holy Avenger*, segue um caminho diferente. De um lado, guia-se pelo estilo americano, cada um faz uma coisa. E, por outro, a constituição das páginas é bem diferente: a primeira fase é o argumento, onde o roteirista dispõe as idéias e ações por página, sem ser um roteiro propriamente dito. Depois, são criados os diálogos e requadros e onomatopéias, já na página onde vão ficar os desenhos. O roteirista então, com as páginas impressas com o texto, elabora uma série de esboços do desenho e só então é que segue para a mão do desenhista, que as elabora num determinado tamanho de papel. Nos Estados Unidos, são feitos sobre tamanho “A3”⁶⁴, já no Japão, usa-se o “B4”⁶⁵. A Érica Awano, desenhista da *Holy Avenger*, usa o tamanho A3, mas deixando concentrado o desenho no centro do papel, deixando grandes bordas na página o que aproximaria do tamanho de trabalho do “B4”. No Brasil, costuma-se usar o tamanho “A4”, isto é metade do “A3”, por se considerar mais econômico e pular a fase da redução para o formatinho. Algo interessante neste processo, é que o sistema de “roteiro ilustrado” pelo roteirista é uma prática comum dos estúdios Maurício de Souza e como o Marcelo Cassaro, roteirista da série, trabalhou por um bom período para o estúdio, é bem provável que tenha assimilado de lá este procedimento. Depois desta fase, são aplicadas nas histórias, cores, retículas e

⁶⁴ Mais ou menos 30 x 40 cm.

⁶⁵ Exatamente 25,7 x 36,3 cm.

efeitos especiais. O último passo que a equipe da Holy Avenger desenvolve são os que eles chamam de “extras”: os textos que apresentam os personagens no “Elenco” e “Até agora...”, a sessão de cartas e as matérias sobre mangá, RPG e outros temas que vem no fim da revista.

3. A Linguagem de Holy Avenger

3.1. A Representação Pictográfica do Som: as Onomatopéias

Como descrito no capítulo 2, tópico 2, as onomatopéias são importantes veículos de representação e por isso significantes neste processo de análise do mangá nacional. A Holy Avenger utiliza tanta onomatopéia quanto os mangás japoneses. As onomatopéias são utilizadas constantemente em todos os quadrinhos, mas os que mais utilizam nas histórias são os japoneses. Só para se ter uma idéia, um comic americano tradicional como *Vingadores*⁶⁶, apresentar uma história de 15 páginas com apenas 05 (cinco) onomatopéias e um mangá como *Yu-Gi-Oh*⁶⁷, numa história também de 15 páginas apresentar 33 (trinta e três) onomatopéias. A Holy Avenger se aproxima esteticamente do mangá quando apresenta um número significativo de onomatopéias em suas histórias. Assim como no mangá original, cuja voltagem onomatopéica é de grande intensidade, apresentando muitas vezes 12 (doze) ruídos por página, as onomatopéias tendem ainda a assumir uma função além daquela destinada originalmente. Pois, no mangá japonês, devido à própria natureza do idioma e seu caráter pictórico-ideográfico, agem como elementos complementares a todo processo significativo. Determinadas palavras, desassociadas do contexto literário, são empregadas com uma imagem ou uma onomatopéia.

⁶⁶ “Dois Lados” história publicada na revista Superalmanaque Marvel, n.7, Ago. 1992. p. 73-87.

⁶⁷ “Weekly Jump”, n. 45, 1998.

Podemos encontrar na Holy Avenger exemplos claros de uma hibridação intercultural ao analisarmos as onomatopéias utilizadas na revista. Aparecem representações típicas do estilo “comic americano”, como “Flash”, “Skull”, “Crash” e “Pow”, que já são consolidadas na produção nacional⁶⁸, entre onomatopéias desenvolvidas com a sonoridade do português, como “Coça”, “Tadaa”, “Rasg” e “Risc”, e outras típicas da produção nipônica como frases repetidas e aglomeradas, que se transformam em ruídos de função onomatopéica, do tipo “elevaimematareleivaimematareleivaimematar...”, que são largamente utilizadas nos mangás, e aparecem na Holy Avenger, como nos mostra a figura abaixo:



Figura IX: A utilização de “onomatopéias literais”, típicas dos mangás, na Revista Holy Avenger.

No mangá também é comum a presença de ruídos “inventados” que buscam reproduzir ou se aproximar dos sons naturais e os mais variados acontecimentos tais como tremores, objetos em alta velocidade, agarrões, quedas, etc. Na Holy Avenger foram utilizadas 574 onomatopéias de 159 tipos diferentes⁶⁹, algo próximo de 1,5 ruídos por página desenhada, num universo de 808 páginas. Um índice assustadoramente alto para as produções ocidentais que muitas vezes dispensam sua utilização. A que

⁶⁸ Como explicado no capítulo 2, tópico 2

⁶⁹ Para mais detalhes vide Anexo 1 e 2 .

apresentou maior frequência foi a onomatopéia de riso “Hah!” com 64 utilizações⁷⁰, seguida pela onomatopéia de aplausos “Clap!” que apesar de ter aparecido numa única página foi repetida 50 vezes. É a onomatopéia de encaixe “Clic!”⁷¹ que mais foi utilizada na história com 32 utilizações, seguidas pelas onomatopéias de velocidade “Vum!”, com 29 utilizações; a relativa a ação de cortar “Tchac!”⁷², com 28 aplicações; o rugido do personagem “Tork”, “Hunc!” e a onomatopéia de tremor “Bbbrrlllmmm”, ambas com 26; a relativa a tilintar ou digladiar, “Clang!” com 25; a de estrondo “Graahh”, com 24; e a de grito de dor, “Argh!”, e a de surgimento ou aparição “Ziuf!”, ambas com 23. Cirne (1972) desenvolvendo uma pesquisa semelhante, encontra entre os dez ruídos mais utilizados nas revistas “Zum”⁷³ e “Clic!”, em quarto e quinto lugares, respectivamente, no levantamento realizado na revista Holy Avenger eles aparecem, novamente entre os dez mais utilizados, em terceiro (Clic!) e quarto (Vum!) lugares.

Estes ruídos são expressões da herança norte-americana, através da continuada presença dos comics na nossa sociedade. Ao mesmo tempo em que ainda encontramos estes casos de dominação, como nos alertaria Dorfam (1977;1978), encontramos as tentativas de inserir um ruído de forte contato cultural-filológico nacional:

⁷⁰ Valor alto devido a necessidade gráfica de ilustrar um riso com no mínimo três “hah!”.

⁷¹ E suas variações como “Klic!” ou “Clik!”

⁷² Ou “Tchak!”

⁷³ “Zum” e “Vum”, são ruídos similares utilizados para indicar velocidade ou vôo.



Figura X: No desenvolvimento das onomatopéias, começa a aparecer versões “aportuguesadas” como “coça” descrita acima no centro do quadro.

O exemplo da imagem VIII nos mostra a utilização do ruído “coça”, para indicar a necessidade do personagem em se coçar. Na atribuição do ruído desta ação, em material nacional, já se utilizou muito “Scrach!”, herdado dos comics, mas podemos perceber no caso acima como sua substituição não prejudica em nada o entendimento da ação.

Ao mesmo tempo, encontramos expresso nas páginas de Holy Avenger uma forma diferente de ruído: o ruído de sentido literal. Nos mangás é comum se dispensar o balão ou requadro, que engloba os textos, em determinadas frases de impacto. Estas frases mudam de forma e ultrapassam os limites do desenho, se assemelhando, pictoricamente, às intenções do pronunciante. A imagem a seguir exemplifica mais claramente esta ação:



Figura XI: A utilização de onomatopéias de sentido literal: “Burro” no primeiro quadro e “Repita o que disse!” e “Yes” no segundo.

As frases podem aumentar ou diminuir, estenderem-se ou retrair-se conforme a situação empática do momento. As frases, na maioria das vezes, apenas palavras, são

dispensadas do balão e saem dos quadros, assumindo formas diferentes e enfatizando a cena. Sua função, portanto, muda, ganhando conotações de onomatopéia. E o uso deste tipo de onomatopéia é tão intenso que chega a dispensar a utilização de diálogos ou narrações na descrição e compreensão de uma cena na história:



Figura XII: A dependência das onomatopéias na estética japonesa é tão grande que chega a dispensar os textos. Acima vemos duas páginas da Holy avenger que acompanham este procedimento

A seqüência de imagens acima descreve bem a dependência que a Holy Avenger tem da onomatopéia na dinâmica da ação em suas histórias. Estas seqüências de até três páginas, sem texto e só com onomatopéias, repetem-se constantemente na Holy Avenger e são facilmente encontradas nos mangás.

A grande predominância das onomatopéias americanas, típicas dos comics na Holy Avenger, pode se explicada pela histórica aceitação nacional destas, em detrimento de versões nacionais. Dos tipos de onomatopéias utilizadas, a grande maioria de 39% são onomatopéias cuja classificação não pode ser circunscrita a um tipo de quadinhos, 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 apareceram em 5,7% das utilizações⁷⁴. Através destas utilizações de onomatopéias podemos 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 onomatopéias, procura reproduzir o mangá japonês.

3.2. Da Limpeza do Traço às Formas Rebuscadas: o Desenho Mangá

A Holy Avenger procurou desenvolver sua história através da estética mangá. Como seria isso? Os desenhos seguiram uma linha, denominada de traço limpo. Ao mesmo tempo em que é delicado, no sentido de usar poucas linhas, também é expressivo manipulando por completo os escorços e, por conseguinte, as mais variadas personificações de sentimento. Retomemos por exemplo à figura VII, utilizada no capítulo anterior e poderemos perceber como se processa esta idéia. Ao corpo humano é delegado formas simples e retas, sem sombreados, riscados ou manchas.

Na figura XI, está desenhado o “Paladino”, o guerreiro mais bravo do Reino, todavia sua constituição física é simples e sem nenhum nuance em especial, apesar da história enaltecer sua força e vigor.

Todos os elementos dispostos na estética do desenho mangá foram utilizados na produção da Holy Avenger. Não só na constituição dos personagens, mas na definição dos cenários, muitas vezes inexistentes, como podemos perceber na própria figura XI,



Figura XIII: O Desenho mangá simplifica a constituição física, por exemplo.

⁷⁴ Para mais esclarecimentos vide anexo 2.

não há nenhum cenário desenhado. Este foi o chamariz da Holy Avenger, pois, além de propiciar uma maior rapidez na construção dos desenhos, devido a sua simplificação, também permite a manipulação das expressões para a inserção da *gag*, o aspecto cômico.

3.3.A Exacerbação dos Sentimentos e Expressões: Os Recursos Metalingüísticos

A metalinguagem é a propriedade que a língua tem de voltar-se para si mesma, todavia, seu significado hoje em dia é bem mais amplo, principalmente quando aplicado aos quadrinhos. Este tipo de recurso tem sido cada vez mais utilizado, não só nos quadrinhos, mas em diversas mídias tais como o cinema e a publicidade, na tentativa de chamar a atenção do expectador e retê-la. Nos mangás, entretanto, este objetivo é elevado em último grau. Logo, se os personagens choram, eles literalmente, se acabam em lágrimas, se estão desconfortáveis com alguma coisa, esperneiam e gritam, sacudindo os membros e assim por diante.

É partindo do desenho estilístico do mangá, que se observa a predominância e a integração com os recursos metalingüísticos. Através dos traços simples, as expressões são facilmente modificadas, exageradas para amplificar a mensagem. Como esclarecido no capítulo 5, tópico 2.5, os recursos metalingüísticos são usados à exaustão nos mangás japoneses e tendem a serem cômicos, independente da seriedade das histórias.

Na revista Holy Avenger foram utilizados 704 recursos entre as 40 edições da revista, predominantemente surgiram 9 categorias de metalinguagem, entre as quais destacamos as “veias saltadas”, com 53 utilizações, as “gotas” com 54 utilizações, as “quedas-de-perna-para-o-alto” com 11 aparições, as famosas miniaturas mangá,

apareceram 42 vezes, excluindo-se deste total, as miniaturas referentes aos autores da revista que foram introduzidas na série 28 vezes.



Figura XIV: Recortes de páginas da holy avenger, onde aparecem as “quedas-de-perna-para-o-alto”, como nos mostra o quadro da esquerda e as miniaturas de personagem expressas no quadro da direita. .

Elemento também bem característico dos mangás, no qual o autor interage com seus personagens através da presença de sua miniatura na história. Outro aspecto bem essencial dos mangás, presente na Holy Avenger, são as “caras cômicas”, que são caretas feitas pelos personagens para enfatizar suas ações:



Figura XV: As Caretas são um recurso bem usual nos mangás japoneses e na revista Holy Avenger.

As caretas são de uma recorrência muito grande nas histórias, assim como as emoções relacionadas à frustração e a decepção, são instituídas através das “gotas” e das “quedas”, como podemos perceber nas figuras XV e XVI.



Figura XVI: Recorte de uma página da Holy Avenger, onde aparece a “gota” símbolo de decepção, vergonha, entre outros sentimentos, utilizados em qualquer personagem, como nos mostra a cena acima: independente da seriedade do “paladino” foi utilizada uma gota para expressar sua decepção com o fato ocorrido.

Entre estes recursos metalingüísticos característicos dos mangás, ainda encontramos as linhas cinéticas utilizadas na tentativa de produzir movimento e salientar as ações dos personagens. Na *Holy Avenger*, fizeram uso das linhas cinéticas 336 vezes, como podemos perceber em detalhe nas figuras XI, XIII e XV, onde aparecem as diversas variações de utilização das linhas cinéticas. Além disso, ainda contabilizamos a utilização de exclamações (!) e interrogações (?), em tamanhos alterados, bem grandes com o mesmo objetivo primário da metalinguagem, e também de diversos outros recursos, tais como caveiras, corações, e uma série de outros símbolos utilizados com o mesmo fim.

4. Holy Avenger: A Construção do Híbrido

4.1.Referências Diretas ao Mangá, o Anime e o RPG

A revista *Holy Avenger* além de apresentar elementos originalmente de linguagem japonesa na sua estrutura de formação, também faz uso de outras citações e menções ao universo dos personagens de mangá e de anime. Estas menções, conscientes por parte dos autores, não são só textuais, mas também detalhes desenhados nas histórias que vão desde a presença de personagens famosos nos enquadramentos e em terceiro plano até posições famosas de outros personagens de mangá/anime copiadas. Entre as 40 edições aparecem um pouco mais de 40 menções. Entre as menções⁷⁵, podemos citar as canções que a personagem “Niele” entoava, cujas letras sempre são de algum anime que passa no Brasil com a letra em português; 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 “Neon Gênesis Evangelion”, respectivamente. Outras referências são feitas no desenho da capa a diversos outros 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 um utensílio utilizado pelas bruxas de “Mahou Tsukai Tai”.



Figura XVII – Capa da edição 13 e página interna onde mostra as “homenagens” aos mangás, no qual as personagens da Holy avenger encontram-se vestindo roupas de outros personagens famosos; a última imagem faz referência a outros personagens aparecendo de fundo da cena.

As menções que mais se repetem fazem referência aos personagens de “Pokémon”, “Guerreiras Mágicas de Rayearth” e “Inu-Yasha”. Isto se repete dentro da história com os personagens da revista trajando as roupas características de outros personagens famosos, repetindo ações, e expressões também de outros personagens de outros mangás (originais). 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 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.

⁷⁵ Descritas integralmente no Anexo 5.

Todas as obras de grande sucesso são “citadas” em outros trabalhos. Da mesma forma que ocorre com a Holy Avenger, aparições, posições, falas típicas, etc. são continuamente utilizadas no sentido de “homenagear” os autores e seus personagens famosos.

Então ao mesmo tempo em que fazem referencia aos mangás na tentativa de se aproximar do público leitor, também repetem um costume típico dos mangakas japoneses. Seria este já um primeiro reflexo da inserção dom mangá no Brasil, através das versões traduzidas? Ou simplesmente uma tentativa de agradar ao mercado consumidor? Talvez seja tudo um reflexo destes dois fatores, tendo em vista a atuação de algo interessante de se notar é que as menções aos personagens de Anime/Mangá se concentram nas primeiras vinte edições.

As referências ao RPG, não foram tão constantes quanto aos mangás, aparecem mais intensamente nas últimas vinte edições e foram decididas na linguagem da Holy Avenger, a começar pelo titulo da revista, que faz referência a um tipo de espada utilizada nos jogos de RPG. Os próprios personagens da revista foram desenvolvidos com base em diversas categorias de criação de personagem de RPG, tais como “Ladrão”, “Necromante”, “Paladino”, “Mago”, “Elfo”, etc⁷⁶.

Outras menções como a utilização das regras relativas aos danos dos personagens, onde se soma a força do personagem, mais adicionais de acordo com a arma que segura, assim surgem menções tais como “+4 contra burros”, etc.

Outro tipo de menção usual é relativa a utilização dos dados que servem para definir as ações dos personagens nos jogos de RPG, na Holy Avenger, aparece menções como “Nimb não rolou bons dados para mim hoje...” que se referem as desventuras por eles sofridas.

4.2.Das Inter-relações na Holy Avenger: Mangá, RPG, Videogame e Anime

A Holy Avenger se desenvolve com base em dois grandes elementos: o RPG e o Mangá. O RPG significa “Role Playing Game”, um jogo de interpretação de personagem. Os mangás, como falado anteriormente, são as histórias em quadrinhos japonesas de estética diferenciada. Estas duas coisas têm algo em comum? A resposta é sim. E podemos defini-la numa única palavra-chave: Fantasia Medieval. Na gênese do RPG está presente este elemento com os confrontos armados e as lutas místicas de magia. O Dungeon&Dragon, o primeiro RPG é repleto disto: heróis aventureiros, terras medievais repletas de Dragões, necromantes e uma série de seres de outras criaturas fantásticas típicas do mundo de Tolkien⁷⁷. O mesmo clima de produção temática influenciou a criação dos jogos de RPG em videogames, cuja maior indústria de produção encontra-se em terras nipônicas. E não foi só nos jogos de videogame que houve este reflexo, também influenciaram as produções de mangá e anime, conquistando em definitivo o público consumidor destas duas manifestações da cultura japonesa.

Esta temática medieval presente no RPG clássico deslumbra os japoneses, a ponto de existirem dezenas de mangás (animes e jogos) com o mesmo princípio: um grupo de jovens de habilidades diferentes que estão envolvidos numa busca em um mundo de ares medievais⁷⁸. Algo que também é associado não só a esta temática da fantasia medieval, mas a todo o mangá de forma geral é a sátira/comédia. Independente da seriedade dos personagens e da história, sempre estão presentes piadas e cenas cômicas

⁷⁶ As categorias das personagens estão descritas no anexo 4.

⁷⁷ A Trilogia de J. R. Tolkien, o Senhor dos Anéis, é considerada a base da estrutura dos jogos de RPG.

⁷⁸ Exemplos: Records of Lodoss War, Guerreiras Mágicas de Rayearth, Fushigi Yuugi, The Vision of Evesham, El Hazard, Slayers, Those Who Hunt elves, the violinist of Hamelin etc.

envolvendo os personagens, através dos elementos metalingüísticos (descritos no capítulo 5, tópico 2.5)

Assim temos três grandes elementos cujos componentes se relacionam com o mangá: os jogos de videogame, os jogos de RPG e o anime. Os jogos de videogame são criados em função dos jogos de RPG, que viram mangá e passam a ser anime e mais uma série de combinações possíveis entre estes quatro elementos.

A Holy Avenger, acompanha esta dinâmica quando se desenvolve a partir da estética do RPG, através do estereotipo das personagens, do enredo e da própria linguagem, transformando-se em mangá nacional e expandindo posteriormente na abrangência do RPG, “Tormenta”, que foi desenvolvido com os cenários desta história. Algo que podemos acompanhar facilmente ao analisar a revista Holy Avenger. Como descrito no capítulo 6, tópico 2.2, todas as edições vieram acompanhadas de três páginas finais com textos alusivos ao jogo de RPG, que comentavam determinado sistema de jogo, ou introduzia os personagens da história em algum sistema. Esta inter-relação hibridizada seria a essência da Holy Avenger:

“Quando fiquei sabendo da novidade, uma história em quadrinhos sobre RPG, feita no estilo de mangá, sobre um mundo de aventuras que ainda estava engatinhando chamado Tormenta, pensei: Parece maluquice, só mesmo o Cassaro [*O Escritor da Série*] pra bolar um troço desses... mas tem tudo pra dar certo!” (Depoimento de Marcelo Del Debbio)⁷⁹

Seria então a Holy avenger uma representação mais que definida da manifestação contemporânea de uma cultura híbrida? Podemos responder positivamente esta questão ao percebemos dois aspectos desta relação na qual a Holy Avenger se insere. Primeiro, esta produção se compõe de uma revista de histórias em quadrinhos e como tal, já seria uma manifestação de cultura híbrida como nos afirma Canclini por desenvolver uma

⁷⁹ Autor dos jogos de RPG Arkanun e Trevas, lançados pela mesma editora de Holy Avenger. Depoimento retirado de “A Arte de Holy Avenger”, 2003, p. 02

aliança entre a “Cultura icônica e a literatura” (1997:339) no momento em que se manifesta através de desenhos, literatura, uma arquitetura cênica e uma poética e a própria mídia. Essa seria uma visão estrutural da própria construção das histórias em quadrinhos como objeto híbrido. Segundo, numa outra perspectiva, temos a questão temática. Ou o que poderíamos chamar de visão constitutiva, na qual se inserem as produções de quadrinhos e mais especificamente esta em que se concentra este trabalho: a Holy Avenger. Sua proposta primária, de ser um “mangá nacional”, já nos demonstra seu aspecto híbrido, por querer desenvolver numa linguagem, étnica, cultural e geograficamente determinada, fora dos ambientes propícios a sua criação (que seriam ‘ser` japonês e ‘viver` no Japão). Não satisfeita com isso a Holy Avenger vai mais além no momento que elege o RPG como elemento significativo no processo de desenvolvimento da Holy Avenger. Onde não encontramos só os tipos de personagens e enredo, a ele relacionados, mas também o próprio nome da Revista⁸⁰, as páginas finais dedicadas a debater o tema e também a constante menção ao RPG como as “fichas de personagem”⁸¹ dos personagens da revista para jogar diversos sistemas de RPG. Sem falar nas próprias menções diretas ao RPG nas falas, diálogos e momentos da história⁸². Ela seria, portanto, uma produção cultural híbrida por excelência, ao passo que tenta abarcar todos estes elementos de uma única vez. E com isso nos deparamos com outra grande questão importante: seria este um procedimento comum na manifestação de uma identidade nacional? Reflexos de uma manifestação híbrida culturalmente? Já que defendem a bandeira de “produto nacional” e “quadrinho nacional independente”? Estas são questões que pretendemos tratar mais adiante.

⁸⁰ Vide anexo 6.

⁸¹ São fichas de formatos variados onde através de pontuações e descrições de habilidades e conhecimentos, se descreve o personagem com o qual se joga.

⁸² Estas referências estão descritas no anexo 6.

画漫

Capítulo 7

REPRODUÇÃO VS. HIBRIDIZAÇÃO

1. O Mangá Nacional como Fenômeno de Reprodução

A inserção do mangá no Brasil tem uma consequência direta na produção de quadrinhos, passando pelas relações de mercado até as relações de produção. E como podemos constatar na análise da revista *Holy Avenger*, surge uma problemática em relação à produção de quadrinhos voltada neste sentido, a reproduzir não só a linguagem, mas toda a série de signos representativos de uma cultura exógena à nossa. A reprodução deste processo, da mesma forma que ocorreu com os quadrinhos americanos, na assimilação de seus códigos pelos quadrinhos brasileiros, é que nos é prejudicial, no sentido em que limita a ação e o desenvolvimento de uma linguagem nacional nas histórias em quadrinhos brasileiras, como nos mostra os trabalhos de Alves (2003) e Santos (2002).

Ao mesmo tempo em que nesta situação se insere uma provável facilidade na assimilação dos códigos presentes e produzidos pela indústria cultural, como exaustivamente apresentado no capítulo 3, como se manifesta então, a percepção dos códigos produzidos pelos mangás, se não possuímos os códigos necessários para sua codificação, tendo em vista que tais atribuições são oriundas da socialização da linguagem na escola, por exemplo? Se retomarmos a fala de Bourdieu quanto ao papel da comunicação de massa na disseminação das representações sociais, poderemos perceber como esse processo se instaura:

“É lícito falar de cultura média ou arte média para designar os produtos do sistema da indústria cultural pelo fato de que estas obras produzidas para seu público encontram-se inteiramente definidas por ele. Embora ambígua e imprecisa, a definição espontânea do ‘público médio’ ou do ‘espectador médio’ designa de modo bastante realista (tal cultura encontra-se submetida às sanções do mercado) o campo de ação potencial demarcado *explicitamente* pelos produtores deste tipo de arte e cultura, campo que comanda suas escolhas técnicas e estéticas.”(Bourdieu, 2001:136-137)

Portanto, é o mercado o grande regulador das relações de (re)produção e legitimação nas histórias em quadrinhos. Isto ocorre porque,

“(...) constitui o produto de um sistema de produção dominado pela procura da rentabilidade dos investimentos e, em consequência, da extensão máxima do público, o que não lhe permite contentar-se com a intensificação do consumo de uma determinada classe social, vendo-se assim, obrigado a orientar-se num sentido do crescimento da dispersão da composição social e cultural deste público, ou seja, para a produção de bens que, mesmo quando se dirigem a uma fração particular do público (...) devem representar uma espécie de maior denominador social possível.” (Bourdieu, 2001:137)

É interessante perceber, que no Japão, isto não ocorre. Mesmo com o objetivo de rentabilidade guiando as ações de produção, são produzidos em vista de um determinado público, bem específico, levando em conta, uma determinada faixa etária, situação profissional, social e política, como mulheres dona-de-casa, ou jovens meninos esportistas, etc. O que garante a estas histórias uma representatividade social muito grande. Outro problema que poderíamos identificar seria resultante do impacto causado na percepção por parte dos leitores brasileiros, ao lerem estas revistas, produzidas para um público tão específico e consumidas aqui de forma tão geral. Como foi o caso do mangá “Cavaleiros do Zodíaco”, um *Shonen Mangá*⁸³, que no Japão foi feito para meninos de 09 a 13 anos e apenas estes o consumiram, mas que no Brasil teve um público diversificado, sendo consumido, inclusive, por meninas.

Esta tendência de busca de rentabilidade imposta pelo mercado afeta as representações não só derivadas dos quadrinhos, mas também daqueles que o produzem. E estes, são muito importantes neste processo pois, “(...) para compreender uma obra cultural, devemos compreender o campo de produção e a posição de seu autor nesse espaço.” (Bourdieu, 2000:31). Ao percebemos a relação dos desenhistas e quadrinhistas acerca do processo no qual se inserem para produzirem suas histórias, sentimos sua

⁸³ O chamado quadrinhos para meninos.

“tendência para a autocensura engendrada pelas vastas organizações industriais e burocráticas” (Bourdieu, 2001:138). Este é um dos fenômenos mais visíveis da inserção do mangá no mercado editorial de quadrinhos no Brasil: os quadrinhistas estão, cada vez mais, parando de desenhar suas histórias e, por conseguinte, exprimir-se num estilo e numa estética nacional, para desenhar mangá. Bourdieu constata bem essa relação, quando afirma:

“Em todas as esferas da vida artística, constata-se a mesma oposição entre dois modos de produção, separados tanto pela natureza das obras produzidas, pelas ideologias políticas e teorias estéticas que as exprimem, como pela composição social dos diversos públicos aos quais tais obras são oferecidas.” (2001:138)

A organização deste campo, tal qual se encontra, gera uma estrutura na qual se constituirá um determinado *habitus*:

“Os manuscritos que um editor recebe constituem o produto de uma espécie de pré-seleção operada pelos próprios autores em função da representação que possuem do editor, da tendência literária que ele representa e que talvez tenha guiado sua produção, sendo que esta representação constitui ela própria função da relação objetiva entre as posições relativas dos autores no campo. Ademais, o ‘destino’ desses manuscritos também é afetado por uma série de determinações (...) que resultam quase que mecanicamente da relação entre a posição do autor no campo de produção (...) e a posição do editor no sistema de produção e circulação.” (Bourdieu, 2001:162)

Mesmo assim, e além disso, a multiplicação deste campo só ocorre devido as pessoas que compram as revistas que estes editores põem para vender. Isso ficou claro, no ultimo ano, quando a Editora Abril, que monopolizava a publicação dos quadrinhos americanos no Brasil, perdeu os direitos de publicação devido a queda das vendas das revistas. Isto ocorreu quando uma editora inexpressiva lançou alguns números de mangá, que logo se multiplicaram geometricamente, afetando assim a forma como as estruturas estavam organizadas.

Num outro patamar, que poderíamos propor a partir de uma tensão entre as reflexões de Adorno/Horkheimer e Benjamin sobre os movimentos culturais na modernidade parece oferecer um campo fecundo para o encaminhamento das questões que surgiram nesta pesquisa. Por um lado, temos a visão apocalíptica de Adorno/Horkheimer, na qual as produções culturais no mundo capitalista são consideradas produtos da indústria cultural através da qual a cultura é massificada, ficando a mercê da lógica de produção, transformando-se em mais um produto de consumo. Seguindo sua inspiração teórica, poderíamos concluir que as páginas de quadrinhos produzidas pelos desenhistas e roteiristas, mesmo que sejam histórias artísticas ou de cunho pedagógico, são uma espécie de banalização daquilo que seria a *cultura autêntica*. Porém, se tomarmos o horizonte teórico de Benjamin, estas mesmas práticas poderiam ser vistas como uma forma de *barbárie positiva*, através da qual a obra de arte liberta-se de seu valor de culto, de sua aura, e adquire valor de socialização, proporcionando o seu acesso a um número bem maior de leitores, e não apenas de uma "elite esclarecida". Mas creio que não se trata aqui de optar por uma perspectiva teórica ou por outra, mas antes, pensar a questão na tensão entre ambas. Outros autores enriquecem esta discussão. As reflexões de Bakhtin no campo da linguagem, estética e literatura, parecem extremamente interessantes diante desta tensão.

Bakhtin (1998), assim como Adorno/Horkheimer, aponta para a questão do discurso único totalizante, porém, vai trabalhar esse assunto em consonância com o seu pensamento, dialogicamente. Para o autor, a palavra é arena de disputas de valores sociais e se constrói na interação verbal. Entretanto, reconhece que os poderes dos diversos grupos sociais (ou comunidades semióticas, segundo o autor) são bastante desiguais, de tal forma que a classe dominante tende a impor seus valores, seu sistema de significados a palavra. Isso se reflete inteiramente na produção quadrinhística, e

poderia ser ampliado na imposição não só de uma classe dominante, como de uma cultura globalizada dominante. Vários autores seguem esta mesma linha de raciocínio, na teorização sobre estes fenômenos, um deles, mais expressivo, principalmente ao tratar desta forma de domínio é Dorfman, que no livro “Super-Homem e seus amigos do peito”, diz:

“Um terceiro traço que se destaca na estrutura ideológica dos quadrinhos é a presença constante das relações verticais de domínio. O Pica-Pau domina Lasquita e Toquinho, seus sobrinhos; Zorro e Tonto (quer dizer, domina aos índios assimilados pelo sistema social dos brancos); Batman a Robin; Super-Mouse aos demais ratos; Bety a Fred Flinston; Margarida a Donald; Pernalonga a Hortelino Trocaletras. Os dominados podem ser inclusive animais, que por sua conduta exemplificam algum setor social: Super-Homem domina seu cachorro Kripto e Tarzan, a macaca Chita. As relações interpessoais nunca são igualitárias, horizontais, democráticas. Sempre há um indivíduo abaixo de outro: por sobre os milionários, está Patinhas; acima dos sortudos, Gastão; dos gênios, o professor Pardal; dos perdedores, Donald. Essas relações de domínio sempre legitimam relações de classe. A relação de domínio no plano social do amor chama-se machismo: o que Tarzan faz com Jane ou Super-Homem com Míriam Lane ou Don Gato com seus amigos.” (Dorfman, 1978:105)

Neste discurso ele tenta mostrar como se estruturam e se manifestam às formas de domínio no conteúdo das histórias de quadrinhos, querendo mostrar como a Indústria Cultural estabelece uma normalidade sobre estes aspectos. Se a indústria cultural se relaciona ou não com o advento do mangá em contraponto as especificações produzidas a partir das manifestações das representações culturais na construção do *habitus* de produção e consumo de quadrinhos no Brasil, é algo que não podemos concluir aqui nesta dissertação, mas um questionamento que nos acompanhará no desenvolvimento de trabalhos futuros.

Este fenômeno, da dominação do mercado pelo mangá, que está ocorrendo com a produção nacional, tem sérias conseqüências, entre elas um efeito periclitante, já conhecido em outros mercados, como nos alerta Luyten:

“O grande consumo de animês fez, contudo, os jovens desenhistas locais produzirem suas historietas no estilo dos mangás. (...) e uma vez que os mangás faziam sucesso em terras espanholas, os editores locais começaram a encorajar os jovens desenhistas a produzirem neste estilo. O que se vê hoje em dia na Espanha é um grande número de jovens que nunca foram ao Japão, não falam uma só palavra de japonês, têm um conhecimento da cultura nipônica extremamente limitado e, no entanto, desenharam e publicam histórias no estilo dos mangás, formando uma nova tendência no mercado europeu.” (Luyten, 2000:254)

O mangá não é simplesmente um estilo de produzir quadrinhos, é uma linguagem estética, com uma série de fatores étnico-culturais por traz, e, que podem deflagrar feridas prolongadas na produção de quadrinhos nacionais, leia-se numa estética nacional, não simplesmente “desenhada por brasileiros” ou “realizada no Brasil”. A produção de quadrinhos, como extensamente trabalhada no primeiro capítulo, é algo importante para a consolidação da identidade nacional, e de sua estética. Permitir que uma nova fase de dominação cultural se instalasse, assim como foi com os quadrinhos americanos, sem se ater a seus efeitos, é algo perigoso que requer a atenção de todos: dos leitores aos desenhistas, das editoras aos órgãos de políticas culturais, enfim de toda a sociedade.

2. O Mangá Nacional como Fenômeno de Hibridização

Estas considerações acima dispostas nos revelam que o fenômeno ocasionado pela inserção do mangá, não é simplesmente um fenômeno de reprodução, mas também um acontecimento resultante de um processo de hibridização em que estão inseridas todas as sociedades na pós-modernidade. Primeiramente, podemos levar em consideração que a produção da Holy Avenger, foi ocasionada simplesmente por uma tentativa de

desenvolver uma identificação com os leitores afeccionados por mangá, com o intuito de capturar um nicho de um mercado tematicamente já consolidado. Segundo, uma manifestação “andradiana” do modo de produção artística nacional (leia-se, da América Latina). Terceiro, uma expressão da sobrevivência cultural da sociedade, como nos mostra Canclini (1995; 1997)⁸⁴ ao identificar no cinema, processos de hibridização que resultam na formação de um “cinema-mundo”, que facilmente podemos também aplicar aos mangás: o desenvolvimento de uma tecnologia visual, expresso não só na estética dos desenhos, mas nos recursos utilizados, aliados a uma série de estratégias de marketing, através dos jogos de videogames e dos animês, são usualmente recorrentes na tentativa de se inserir no mercado em escala mundial.

Isto explicaria também a explosão tardia do mangá no Brasil, pois, apesar do Brasil apresentar situações sócio-históricas, tais como imigração e formação de colônias nipônicas fortes, que corroboram com o processo de hibridização cultural com o Japão, não conseguimos perceber porque esta relação inter-cultural não obteve uma maior integração em momentos anteriores. Um exemplo disso seria a influência do mangá sobre o quadrinho nacional não ter ocorrido com décadas de antecedência a sua real inserção.

O Japão, apesar da presença de destaque mundial, manteve uma relação cultural comedida em relação ao ocidente, o que não explicaria este contato exarcebado com as produções culturais nipônicas por parte do ocidente num processo inverso de apropriação. E foi este movimento que desencadeou os processos de assimilação da

⁸⁴ Vide capítulo 3, tópico 2.

cultura oriental, tais como aqueles relativos aos mitos⁸⁵, a alimentação⁸⁶ e mais recentemente os movimentos de animê e mangá.

Em todas estas afirmações o caráter híbrido de sua produção se sobressai. Mesmo sem se ater diretamente a sua função, enquanto processo intencional, podemos percebê-la como um produto em si, de forma a analisar sua estrutura híbrida: primeiro, as histórias e personagens⁸⁷ são híbridas entre influências japonesas, ancestrais e novas, e americanas com a medialização oriunda do RPG e dos estereótipos de jogos de videogame, de forma a desenvolver um produto que agrade não só o público de uma destas manifestações, mas agregar todos eles em um vínculo num fluxo de influências recíprocas.

Segundo, a linguagem gráfica também é híbrida, com base, principalmente, em nossa análise das onomatopéias presentes na Holy Avenger que são nacionais, americanas e japonesas. Embora as primeiras sejam em menor número, já nos dão indícios de um outro processo híbrido, em sua constituição. Como no item anterior o mesmo princípio se estabelece ao se procurar apresentar subsídios de identificação com vários grupos – neste caso, fãs de mangá e os leitores costumeiros de comics de super-heróis, por exemplo.

Isto também se aplica à questão do tempo. A partir das considerações de McCloud (1995)⁸⁸, podemos perceber que a utilização deste tempo, na Holy Avenger, já é nipônico como nos mangas, pois na análise das seqüências temporais encontramos a seguinte distribuição percentual com base nas categorias descritas pelo autor:

⁸⁵ A estética do “ninja” e do “samurai” que invadiu as produções de cinema norte-americano, por exemplo.

⁸⁶ A moda dos sushis e shashimis e proliferação dos shushi-bares, por exemplo.

⁸⁷ Vide anexo 4.

⁸⁸ Vide capítulo 2, tópico 3 e capítulo 5, tópico 2.6.

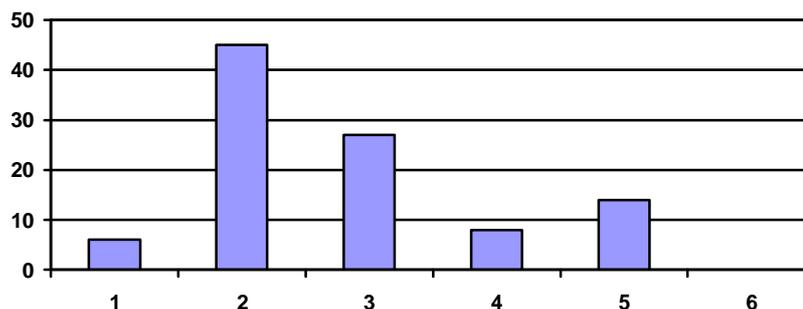


Gráfico de Referência: média percentual de tipos de seqüências (*Timing*) com base nas edições de número 1 e 40 da revista Holy Avenger

Este gráfico nos mostra como os tipos de transição temporal estão expressos na Holy Avenger. A maior distribuição entre os tipos de transição nos atesta que o *timing* da Holy Avenger é o mesmo dos mangás. A própria existência da coluna 5 e da coluna 1 já é um indício desta aproximação, não só da estética nipônica, mas da sua percepção do tempo. Se retornarmos ao segundo gráfico da página 91, e o compararmos com este acima, com base na Holy Avenger, poderemos perceber o nível da integração desta revista com os mangás já que a disposição das colunas é praticamente a mesma nos dois gráficos.

Por um lado isto pode nos fazer referência à inexistência de uma ligação com uma “identidade nacional” em certo sentido, já que se apropriaram da linguagem nipônica, na produção deste quadrinho. Por outro lado, independente desta reprodução do *timing*, a apreensão dos signos e significados da cultura japonesa se torna limitado devido a nossa própria carência na recepção dos mecanismos necessários para decifrar estes signos, já que eles são repassados em âmbitos sociais no qual não fazemos parte (como tratado nos capítulos 1, 2 e 5) e por isso na reprodução do mangá no Brasil, através destes mangás nacionais, alguns elementos não conseguem ser duplicados a ponto de serem substituídos pelos mecanismos usuais, outrora americanizados.

Assim sendo, se a identificação com a cultura nacional, ou sua representação, são construídas, como nos mostra Canclini (2000), através da produção de símbolos e

imagens geradas numa nação (ou sobre elas), que tem a função de nos propiciar o sentido de identificação e portanto, de identidade, o mangá nacional aparece neste processo como elemento desconexo.

Os três pontos, tratados anteriormente, podem nos indicar que o processo de hibridização entre os quadrinhos japoneses e brasileiros esteja no início. No momento atual os dados parecem mostrar que a hibridização com a cultura nacional ainda passa fortemente pela mediação com a cultura americana. Mas esse fato somente poderá ser comprovado dentro de uma perspectiva de longo prazo, o que envolve a relação com os leitores e a influência no habitus da leitura.

Além disso, vale a pena apontar para pontos nos quais as duas culturas podem evoluir no processo de aproximação e trocas, por via das histórias em quadrinhos: primeiro, que o gosto brasileiro pela sensibilidade japonesa presente tanto nas imagens e na expressão pelo desenho de mangá, como a constante relação com a natureza que os quadrinhos japoneses recuperam em suas histórias.

Segundo, as novidades apresentadas no conteúdo das histórias, que proporcionam uma opção real aos quadrinhos americanos. Terceiro, a questão da percepção do tempo nipônico, que, embora represente pouco espaço com relação ao tempo dos comics, inaugura no Brasil um ritmo que não havia antes, que pode se desenvolver e vir a aumentar, influenciando a produção de quadrinhos nacionais.

Tendo em vista, a já comentada influência cultural e social dos quadrinhos, e sua mais que expressiva função representativa, nos deparamos com o que Giddens chama de “desencaixe” (1991; 2002) onde os processos de identificação com o outro, e neste caso, este outro seria o mangá, ocorre independente das relações de tempo e espaço, principalmente. A produção de mangá nacional, portanto, ocasionaria o deslocamento das relações sociais e culturais nacionais, numa perspectiva inter-espacial e inter-

cultural, já que se apropriaram das linguagens, e por conseguinte, de todo um conjunto de valores de outro grupo social (e cultural).

O que podemos perceber, é que a produção de quadrinhos baseada nestas apropriações (do mangá ou do comic), cujas referências concernentes às paisagens culturais e sociais relativas as mais diversas relações sociais específicas do Brasil, por exemplo, podem vir a fragmentar o processo de *identificação* do indivíduo (leitores e produtores de quadrinhos), como nos adverte Hall (2001), sobre a necessidade de identificação do indivíduo num mundo no qual não há referências de significado identitário. E mostramos no capítulo 1, como os quadrinhos são importantes na transmissão destas referências. A maneira com a qual está se processando o mangá nacional, só vem a corroborar esta idéia.

É claro, que existem outras considerações, menos apocalípticas e mais integradas como nos apresenta Eco (1979) e que podemos nos fazer, uma delas de que “(...) o apetite pela produção recente dos países avançados muitas vezes tem como acesso o desinteresse pelo trabalho da geração anterior, e a descontinuidade da reflexão.” (Schwarz, 1987:30), ficamos relativamente livres da dominação cultural americana, mas não fomos capazes de desenvolver uma linguagem própria, apropriando-se de outra, mais em voga, no desenvolvimento de alguns de nossos produtos. E, assim, corroboramos com a idéia da cultura antropofágica, absorvendo a cultura estrangeira na tentativa de eliminar aquilo que não era nativo, mas simplesmente, se tornando “(...) o insolúvel problema que até hoje se discute e que solicita termos como macaqueação, arremedo ou pastiche.” (Schwarz, 1987:46) Ao mesmo tempo, nos deparamos com um problema: este tipo de comportamento é bem característico dos imperialismos culturais pré-modernos e não da pós-modernidade. Através desta pós-modernidade e da cultura global que a representa numa transnacionalização, estamos envoltos num contexto

miscelânico onde a cultura nacional estaria diretamente ligada a uma cultura global composta de *culturas* diversas oriundas dos meios e sistemas de comunicação global. Os quadrinhos, particularmente, os mangás nacionais, estariam então cumprindo com sua função neste sistema. Igualmente, podemos supor esta expressão atual da cultura é construída artificialmente na tentativa de sobreviver em meio à globalização, a hegemonia cultural, “uma unidade na diversidade” ou num mundo cosmopolita. Não devemos confundir com um processo de homogeneização, outrossim, uma assimilação da diversidade.

Este próprio processo de hibridização, foi um fenômeno que atingiu também o mangá em sua formação. Os mangás, como os conhecemos hoje, foram desenvolvidos conforme se dava à inserção e influência dos comics americanos em seu país. A caracterização dos “olhos grandes” foi uma “homenagem” (ao estilo japonês) aos desenhos da Disney⁸⁹, todavia, os japoneses conseguiram *hibridizar* a forma com que produziam quadrinhos anteriormente com àquela linguagem seqüencial com a qual eles entraram em contato. Até os comics infantis penetrarem na sociedade japonesa, os mangás não faziam muito uso dos recursos metalingüísticos, por exemplo, e conseguem mesmo assim, apreender a idéia e desenvolver novas abordagens, sem simplesmente reproduzir. Não podemos ainda afirmar que seja esta a trajetória que guiará os mangás nacionais, na constituição de uma forma nova, que venha no futuro a caracterizar a produção de quadrinhos brasileiros, mas este é o primeiro passo.

Desta forma, podemos considerar que o que está ocorrendo com os quadrinhos brasileiros, através dos mangás nacionais, é um processo de hibridização cultural, próprio do estado de inserção na cultura global no qual se encontra nossa sociedade.

⁸⁹ Desconsiderando é claro, as vertentes teóricas de abordagem psicanalítica que expressam outras razões e circunstâncias, para a introdução e desenvolvimento desta estética.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciarmos uma pesquisa sobre um determinado “produto”, no sentido de algo que é produzido por um determinado grupo, numa determinada sociedade, sempre nos questionamos ou procuramos nos deter sobre sua definição, seu desenvolvimento histórico, suas qualidades, malefícios e predisposições, que de forma inicial, nos guiará na construção de um pensamento, cientificamente e tematicamente circunscrito. Uma tentativa de perceber algo que outros não tenham percebido e, na maioria das vezes, mostrar novas aplicações e contestar outras antigas. Procuramos desbravar, *desvendar* aquele “produto” de forma que outros possam percebê-lo como um todo e ao mesmo tempo, como parte de um todo ainda mais complexo. Foram estas nossas intenções no desenvolvimento deste trabalho. Muitas questões surgiram e não puderam ser respondidas, por falta de tempo e das inerências propícias a uma dissertação de mestrado cujo tempo de execução é finito.

Uma destas questões, por exemplo, seria a impossibilidade de averiguar a questão do discurso dos autores da revista na defesa de sua obra como produto nacional que valoriza a produção de quadrinhos brasileiros⁹⁰. Contudo, os resultados nos levam a crer que não se chegou a um quadrinho que cause um processo de identificação nacional. Estamos cientes da real dificuldade de definir esta *identificação nacional*. Sim, a Holy Avenger é algo novo, sem dúvida, híbrido, mais ainda assim, não possui este papel representacional. Apesar da Holy Avenger não desenvolver um produto no qual estariam expressos estes mecanismos de identificação nacional, não

desmerecemos seu papel incentivador na produção de quadrinhos brasileiros, principalmente nas parcas, mas presentes, onomatopéias “nacionais” e também por desbravar o mercado para outras produções independentes.

O que podemos concluir é que o desenvolvimento da Holy Avenger é fruto de um processo em que se inserem as culturas na contemporaneidade. É resultante do fluxo de investida da cultura global em quebrar as barreiras que dividem as culturas, desenvolvendo um espaço de relação *híbrido*, cujas diferenças não são aculturadas, mas sim re-significadas em sua própria diferenciação.

A cultura global nos coloca no centro de uma batalha, onde o que está em jogo são as culturas nacionais, ou nossos processos de identificação cultural. Estas misturas culturais, típicas da cultura global, que chegam a permutar as expressões idiomáticas, juntamente com esta quebra de fronteiras entre as nações, num transnacionalismo, estão a ponto de desenvolver novas propostas de identificação cultural, desenraizadas, desterritorializadas, hegemônicas. Não que isso venha a implicar no apagamento de suas características culturais ou no seu desaparecimento, absolutamente, entretanto, ao que tudo indica, pode nos levar a uma diminuição de sua relevância enquanto situação cultural. Em seu poder cultural. Seu *Ethos*.

⁹⁰ Uma bandeira levantada não só por eles, mas por toda a comunidade relacionada aos quadrinhos – retomemos a questão do prêmio HQ Mix de melhor quadrinho nacional.

BIBLIOGRAFIA

- ACEVEDO, Juan. (1990). **Como Fazer Histórias em Quadrinhos**. São Paulo, Global.
- ADORNO, Theodor. (1987). “A Indústria Cultural” in Cohn, Gabriel, **Comunicação e Indústria Cultural**. São Paulo, T. Queiroz.
- ADORNO, T. & HORKHEIMER. (1985). “A Indústria Cultural: O Esclarecimento como Mistificação das Massas” in **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro, Zahar.
- ALMEIDA, Carol. (2002). “Heróis Perdem Superpoderes”. **Jornal do Commercio**. Caderno C, p.1, 26 jul 2002.
- ALVES, Bruno. (2003). **Superpoderes, Malandros e Heróis: O Discurso da Identidade Nacional nos Quadrinhos Brasileiros de Super-Heróis**. Recife, UFPE. (Dissertação de Mestrado em Comunicação)
- ANSELMO, Zilda A. (1975). **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis, Vozes.
- APPADURAI, Arjun. (1998). “Disjunção e Diferença na Economia Cultural Global” in FEATHERSTONE, Mike. (1990) (org.) **Cultura Global: Nacionalismo, globalização e Modernidade**. 2ª ed., Petrópolis, Vozes. pp. 311-328.
- ARTE DE HOLY AVENGER, A. (2003). São Paulo, Editora Trama.
- BARBERO, J. M. (2003). **Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia**. Rio de Janeiro, Ed. UFRJ.
- BARTHES, Roland. (1997). **Elementos de Semiologia**. 17ª ed. São Paulo, Cultrix.
- BARCUS, F. E. (1967). “The World of Sunday Comics”. In WHITE, D. M. ; ABEL, R. H. **The Funnies**. New York, The Free Press.
- BARROS, Benedito F. de. (1985). “O Pensamento Japonês”. In **O Estado de São Paulo**, 27-11-1985.
- BENJAMIM, Walter. (1986). “A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica” in **Obras Escolhidas – Magia, e Técnica, Arte e Política**. São Paulo, Brasiliense.
- BENJAMIM, Walter. (1987). “A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica” in **Obras Escolhidas II – Rua de Mão Única**. São Paulo, Brasiliense.
- BENJAMIM, Walter. (1992). “Sobre a Linguagem Geral e a Linguagem das Coisas” in **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política**. Lisboa, Relógio D’água.
- BERNDT, Jaqueline. (1996). **El Fenômeno Manga**. Barcelona, Ed. Martine Rosa.
- BOURDIEU, Pierre. (1989). **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil. Lisboa, Difel.
- BOURDIEU, Pierre. (2000). **O Campo Econômico: a Dimensão Simbólica da Dominação**. Campinas, Papirus.
- BOURDIEU, Pierre. (2001). **Economia das Trocas Simbólicas**. 5ª ed., São Paulo, Perspectiva.

- CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. (org.). (1997). **As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. São Paulo, Intercom-Unesp/Proex. (Coleção Gts da Intercom, vol.7)
- CANCLÍNI, Nestor Garcia. (1979). **A Produção Simbólica; Teoria e Metodologia em Sociologia da Arte**. Rio de Janeiro, Civilização.
- CANCLÍNI, Nestor Garcia. (1995). **Consumidores e Cidadãos; Conflitos Multiculturais da Globalização**. Rio de Janeiro, Ed. UFRJ.
- CANCLÍNI, Nestor Garcia. (1997). **Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade**. São Paulo, Edusp.
- CAVALCANTI, Bruno de Oliveira. (2001). **Quem Vigia os Vigilantes: as Histórias em Quadrinhos como uma Forma de Expressão Social**. Série Sociológica, n. 192, Brasília, UNB.
- CIRNE, Moacy. (2000). **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis, Vozes.
- CIRNE, Moacy. (1975). **Vanguarda: Um Projeto Semiológico**. Petrópolis, Vozes.
- CIRNE, Moacy. (1990). **História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros**. Rio de Janeiro, Ed. Europa/FUNARTE.
- COHN, Gabriel.(1973). **Sociologia da Comunicação**. São Paulo, Pioneira Editora.
- COHN, Gabriel.(1977). **Comunicação e Indústria Cultural**. São Paulo, Cia Editora Nacional.
- COUPÈRIE, P. Et al. (1970). **História em Quadrinhos e Comunicação de Massa**. São Paulo, MASP.
- DORFMAN, Ariel. (1977). **Para Ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo**. Rio de Janeiro, Paz e Terra.
- DORFMAN, Ariel & JOFRÉ, Manuel. (1978). **Super-Homem e seus Amigos do Peito**. Rio de Janeiro, Paz e Terra.
- DURKHEIM, E. (1994). **Sociologia e Filosofia**. São Paulo, Ícone.
- ECO, Umberto. (1976). **Tratado Geral de Semiótica**. São Paulo, Perspectiva.
- ECO, Umberto. (1979). **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo, Perspectiva.
- ECO, Umberto. (1991). **O Super-homem de Massa**. São Paulo, Perspectiva.
- EISNER, Will. (1992). **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo, Martins Fontes.
- ELIAS, Norbert. (1994). **A Sociedade dos Indivíduos**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar.
- ELIAS, Norbert.(1998). **Sobre o Tempo**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar.
- ELIAS, Norbert. (1998). **O Processo Civilizador: Formação do Estado e Civilização**. v. 2. Rio de Janeiro, Jorge Zahar.
- FABRE, Maurice. **História da Comunicação**. [s.l.p.] Ed. Moraes, [s.d.]
- FEATHERSTONE, Mike. (1998). “Cultura Global: Introdução” in FEATHERSTONE, Mike. (1998) (org.) **Cultura Global: Nacionalismo, globalização e Modernidade**. 2ª ed., Petrópolis, Vozes. pp. 07-22.

- FRESNAULT-DERUELLE, P. (1978). “El Espacio Interpessoal en los Comics” in HELBO, André. Et al. **Semiología de la Representación: Teatro, Televisión, Comic**. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, pp. 137-158.
- GARNHAN, Nicholas et al. (1987). **Media, Culture and Society: a Critical Reader**. Londres, Sage Publications.
- GERVEREAU, Laurent. (2000). **Voir, comprendre, analyser Les Images**. Paris, La Découvert.
- GIDDENS, Anthony. (1991). **As Conseqüências da Modernidade**. São Paulo, UNESP.
- GOTTLIEB, Liana. (1983). **Leitura Sociodramática de um meio de Comunicação: HQ, o Universo Educacional de Mafalda numa Leitura Correlata de Buber e Moreno**. São Bernardo do Campo, IMES. (Dissertação de Mestrado)
- GUIMARÃES, Célio Heitor. (1997). **Quadrinho Também é Cultura**. Curitiba, Edição do Autor.
- HALL, Stuart. (2001). **A Identidade Cultural na Pós-modernidade**. Rio de Janeiro, DP&A.
- HOLY AVENGER , n. 01-40, set-dez, São Paulo, Trama Editora, 1999-2002.
- ITO, Kinko. (2001) The World of Japanese Ladies’ Comics: From Romantic Fantasy to Lustful Perversion. **Journal of Popular Culture** pp. 68-85
- JUNQUEIRA, Lília. (1999). “Identidade, Representações e Mudança Social” in, CUNHA, Paulo C. (org.). **Identidade(s)**. Recife, Editora Universitária da UFPE, pp. 09-18
- KINSELLA, Sharon. (2001). **Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society**. Honolulu, University of Hawaii Press, 228p.
- KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. (1977). “Os Quadrinhos e a Comunicação de Massa”. In MOYA, Álvaro de (org.) (1977). **Shazam!**. 3.a. ed, São Paulo, Ed. Perspectiva.
- LITTLEJOHN, Stephen W. (1982). **Fundamentos Teóricos da Comunicação Humana**. Rio de Janeiro, Zahar.
- LOPES, Maria Immacolata Vassalo (1990). **Pesquisa em Comunicação**. São Paulo, Loyola.
- LOVRETO, José Alberto. (1993). “Quadrinhos: A Linguagem Completa”. In, **Comunicação e Educação**, São Paulo, n.2, p. 94-101.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe (org.). (1989). **Histórias em Quadrinhos – Leitura Crítica**. 3.a. Ed, São Paulo, Paulinas.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. (1976). “O Fantástico e Desconhecido Mundo das Histórias em Quadrinhos Japonesas”. **Quadreca**. São Paulo, ECA/USP.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. (1980). “Quadrinhos Estrangeiros no Mercado Nacional”. **Comunicação & Sociedade**. São Paulo, Cortez.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. (1985). **O que é Histórias em Quadrinhos?** São Paulo, Brasiliense.

- LUYTEN, Sônia M. Bibe. (1999). **Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japanese**. São Paulo, Achiamé.
- MALERBA, Jurandir. (2000). “Para uma Teoria Simbólica: Conexões entre Elias e Bourdieu”. In, CARDOSO, C. F. & MALERBA, J. (orgs.) **Representações – Contribuição a um Debate Transdisciplinar**. São Paulo, Papyrus, pp. 199-225.
- MAYFIELD, M.; MAYFIELD, J.; GENESTRE, Alan D. (2001). “Strategic Insights from the Internacional Comic Book Industry: A Comparison of France, Italy, Japan, Mexico, and the U.S.A.”. **American Business Review**. Junho, pp. 82-92
- MAYFIELD, M.; MAYFIELD, J.; GENESTRE, Alan D.; MARCU, Magda (2000). “Mangá and the Pirates: Unlikely Allies for Strategic Growth.”. **SAM Advanced Management Journal**, Forthcoming. Jan-Jul, pp. 35-40.
- MARCUSE, Herbert. (1973). **A Ideologia da Sociedade Industrial: o Homem Unidimensional**. Rio de Janeiro, Zahar.
- MARNY, Jacques. (2001). **Sociologia dos Quadrinhos**. São Paulo, Civilização Brasileira.
- MATTELART, Armand. (2000). **A Globalização da Comunicação**. São Paulo, EDUSC.
- McCLOUD, Scott. (1995). **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo, Makron Books.
- McLUHAN, Marshall. (1968). **The mechanical bride - Folklore of industrial man**. Boston, Beacon Press.
- McLUHAN, Marshall. (1979). **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo, Cultrix.
- MELO, José Marques de. (1977). **Comunicação Social, Teoria e Pesquisa**. 5ª ed., Petrópolis, Vozes.
- MELO, José Marques de. (1996). (org.). **Identidades Culturais Latino-americanas em Tempo de Comunicação Global**. São Paulo, Umesp.
- MELO, José Marques de. (1998). **Teoria da Comunicação: Paradigmas Latino-americanos**. São Paulo, Vozes.
- MINAYO, M. C. de Souza. (1995). “O Conceito de Representações Sociais dentro da Sociologia Clássica” in, GUARESCHI, P. A. & JOVCHELOVITCH, S. (orgs.). **Textos em Representações Sociais**. 2ª ed., Petrópolis, Vozes, pp-89-111.
- MOREIRA, Iúri. (2002). “Aditora Abril Perde Títulos da Marvel”, **Diário de Pernambuco**, Viver, capa, 21 jan 2002.
- MORIN, E. (1990). **Cultura de Massas no Século XX: o Espírito do Tempo**. Rio de Janeiro, Forense universitária.
- MOYA, Álvaro de. (org.) (1977). **Shazam!**. 3.a. ed, São Paulo, Ed. Perspectiva.
- MOYA, Álvaro de. (1993). **História das Histórias em Quadrinhos**. 2ªed. São Paulo, Ed. Brasiliense.
- MOYA, Álvaro de. (2003). **Vapt-Vupt**. São Paulo, Clemente & Gramani Ed.
- MOLINE, Alfons. (2004). **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo, JBC Editora.

- OSSAMU, Tezuka. (2003). **40 anos de Mangá**. São Paulo, Conrad ed.
- PIGNATARI, Décio. (1974). **Semiótica e Literatura**. São Paulo, Perspectiva.
- PENN, N. G. (2002). “Análise Semiótica de Imagens Paradas” in BAUER, M. W.; GASKELL, G. (orgs.) (2002). **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: Um Manual Prático**. Petrópolis, Vozes.
- QUELA-GUYOT, Didier. (1990). **A História em Quadrinhos**. São Paulo, Unimarco.
- REID, Calvin. (1997). “Mangá: Comics Japanese Style”. **Publishers Weekly**. 30/06/1997.
- SALEM, Rodrigo. (1999). “Quadrinhos Fogem da Crise”, **Diário de Pernambuco**, Geração, C6, 01 fev 1999.
- SALEM, Rodrigo. (2000). “Heróis Chegam Atrasados ao Nordeste”, **Diário de Pernambuco**, Viver, F6, 11 jun 2000.
- SALEM, Rodrigo. (2000). “Crise Econômica Deixa Órfãos os Amantes das HQ’s”, **Diário de Pernambuco**, Viver, D6, 26 jan 2000.
- SCHWARZ, Roberto. (1987). **Que Horas São? Ensaio**. São Paulo, Cia das Letras.
- SANTOS, Roberto Elísio dos. (2002). **Para Rerler os quadrinhos Disney: Linguagem, Evolução e Análise de HQ’s**. São Paulo, Paulinas.
- SCHODT, Frederik L. (1983). **Mangá! Mangá! The world of Japanese Comics**. Tóquio/Nova Yorque, Kondansha Inter.
- SILVA, Diamantino da. (2003). **Quadrinhos Dourados: A História dos Suplementos no Brasil**. São Paulo, Opera Graphica Editora.
- SILVA, Nadilson M. (2002). **Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo, Annablume/ Fortaleza, Secult.
- SILVA, Tomaz T. (2000). (org.). **Identidade e Diferença: A Perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis, Vozes.
- SOARES, Mônica. (1996). “A Nova Invasão Japonesa”, **Jornal do Brasil**, Caderno da TV, p. 12, 29 jun 1996.
- SPINK, Mary Jane (Org.). (1995). **O Conhecimento no Cotidiano: as Representações Sociais na Perspectiva da Psicologia Social**. São Paulo, Brasiliense.
- SUPERALMANAQUE MARVEL, n.7, Ago. São Paulo, Editora Abril Jovem, 1992.
- VERGUEIRO, Waldomiro de C. S. (1985). **Histórias em Quadrinhos: seu Papel na Indústria da Comunicação de Massa**. São Paulo, ECAS/USP. (Dissertação de Mestrado em Comunicação)
- VERGUEIRO, Waldomiro.(1999). **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>, capturado em 25/06/2001..
- WEEKLY JUMP, n. 45, Tóquio, Editora Shueisha, 1998
- WOLF, Mauro. (1987). **Teorias da Comunicação**. Lisboa, Editorial Presença.

画漫

ANEXOS

Anexo 1 – Número de Onomatopéias Utilizadas por Edição

Número da Revista	Nome da História	Quantidade de Onomatopéias
01	A Druida e o Ladrão	23
02	A Maior Maga do Mundo	19
03	O Troglodita Mercenário	50
04	A Clériga e os Kobolds	34
05	O Senhor das Víboras	15
06	Sonhos e Ilusões	39 ⁽⁹¹⁾
07	Senhor da Guerra	31
08	Andando na Prancha	17
09	Profunda Paixão	61 ⁽⁹²⁾
10	Ascensão e Queda	31
11	Enfim, o Reencontro	31
12	O Ladrão e a Estrela	71 ⁽⁹³⁾
13	O Dia da Roupa Nova	14
14	Alguém para Cuidar	40
15	Batalha de Arquimagos	47
16	Amizade e Inimizade	18
17	A Rainha e o Paladino	22
18	O Ladrão e o Troglodita	55 ⁽⁹⁴⁾
19	Traição	58 ⁽⁹⁵⁾
20	Duas Perdas	16
21	Túneis & Trolls	36
22	O Mais Procurado	22
23	Fúria Guerreira	15
24	A Nova Geração	39
25	Navio Fantasma	33 ⁽⁹⁶⁾
26	A Vitória do Vilão	27 ⁽⁹⁷⁾
27	Amizade Eterna	44
28	Amar ou Matar	25
29	Terei Errado?!	14
30	Ooooooi, Zentê!	10
31	O Rei dos Dragões	22
32	Porque Odeio o Paladino	19
33	Fogo e Gelo	17
34	Amigos Traídos	27
35	Venha, Paladino!	30
36	Você é meu Pai?	33 ⁽⁹⁸⁾
37	Paladino Caído	34
38	Encanto Quebrado	22
39	Tarso Ataca	36
40	Fim	11
Total de Utilizações		1208

⁹¹ Nesta edição, entre as páginas 04, 05 e 06, a onomatopéia de coaxo “Crooc” aparece 16 vezes.

⁹² Nesta edição na página 11, a onomatopéia relativa a tilintar, “Clang” aparece 12 vezes e na página 14 a onomatopéia de riso “Há!”, aparece 24 vezes.

⁹³ Nesta edição na página 18 da história aparece a onomatopéia de aplauso “Clap!”, 50 vezes.

⁹⁴ Nesta edição na página 10 da história aparece a onomatopéia de balanço “Wong!”, 12 vezes.

⁹⁵ Nesta edição na página 09 da história aparece a onomatopéia de sentido literal “Elesvãonosmatar!”, 46 vezes.

⁹⁶ Nesta edição na página 17, a onomatopéia de riso “Háh!”, aparece 11 vezes.

⁹⁷ Nesta edição na página 21/22, a onomatopéia de riso “Háh!”, aparece 13 vezes.

⁹⁸ Nesta edição na página 19 da história aparece a onomatopéia de encaixe “Clic!”, 11 vezes.

Anexo 2 – Distribuição e Classificação das Onomatopéias

Tipo de Onomatopéia	Quantidade Utilizada
AI!	(08) a
ARGH!	(23) c
BAC!	c
BBRLLMM	(26) b
BKOM!	c
BLAM!	c
BLOM!	(12) c
BOF!	c
BONC!/BONG!	(12) c
BOUM!	(05) c
BRREFT!	(02) z
BUAH!	(02) c
BUM!	(04) a
BUUUUU	a
CABUM!	a
CATAPIMBA!	a
CATCH!	c
CHLEP!	a
CHOMP!	(04) c
CLAC!	(04) c
CLANG	(25) c
CLAP!	(50) c
CLASH!	(02) c
CLIC!/CLIK!/KLIC!	(32) c
CLING!	(15) c
CLOC!	(20) c
CLOP!	c
COÇA!	(03) a
COF!	(03) c
CRAAA!	(03) z
CRAC!/CRAK!/KRAK	(05) c
CRAS!	(04) a
CRASH!	(06) c
CROC!	(18) c
CRUNCH!	(04) c
DOOM!	(04) z
EAHK!	(05) z
FFZZRRAAKK	b
FIP!	z
FIU!	a
FLAP!	(12) c
FLASSHH!	c
FLOASH!/FLOUSH!	(09) c
FLOM!	(12) z
FLOMP!	(15) z
FRRR...	(03) z
FSSSS	z
FZAKK!	(05) z
GLUB!	c
GNNNN....	(03) z
GOTCHA!	c
GRAH! / GRAK!	(24) c

Tipo de Onomatopéia	Quantidade Utilizada
PAF!	(04) c
PATAF! / PATOF!	(08) z
PLAC!	(03) z
PLAF!	(03) z
PLEIM!	(04) z
PLIM!	(05) z
PLINC!	z
PLOFT!	z
POK!	z
POW!	(02) c
PTING!	z
RAAK!	(07) z
RABISC!	a
RASG!	a
RISC!	(02) a
RROOAARRR!	b
RRRAAMMMM	(02) b
RRLMMBBRR	b
RRROONNNN	b
RRRP!	(13) z
SHHHF!	(09) z
SHINU!	b
SHOUF!	(10) z
SHRAAAK!	(17) z
SKUL!	c
SLASH!	(07) c
SLURP!	c
SMK!	(02) c
SNIF!	(02) c
SOC!	(02) a
SPLASH!	(03) c
SPLUT!	c
SRRRAIM!	z
SSSHHH	(04) z
SSSS!	z
TADAAA!	a
TAP!	(11) a
TCHAC!/TCHAK!	(28) c
TCHBUM!	a
TCHIK!	c
TCHON!	c
TCHUMP!	(02) z
TCHUNK!	c
TÓIM!	(03) a
TONC!	(02) z
TOOOMM!	(02) z
TUC!	(07) a
TUMP!	(12) z
TUNC!	a
TZAK!	z
TZIM...	z

Anexo 3 - Tabela de Distribuição das Metalinguagens por Edição

Tipo de Metalinguagem/ Número da Edição	Veia Saltada	Gota	Queda	Linhas cinéticas	Miniaturas	Caras Cômicas	?/!	Autores	Outros diversos	Total
01	-	-	1	19	1	5	-	-	1	27
02	1	2	-	12	1	1	-	-	1	18
03	-	1	-	17	1	1	2	-	1	23
04	1	4	1	11	1	3	2	-	2	25
05	-	2	-	15	-	3	1	-	-	21
06	1	2	-	7	3	4	3	-	1	21
07	3	4	1	10	-	2	4	-	-	24
08	-	2	-	9	2	2	-	-	-	15
09	-	-	-	4	-	3	-	-	2	9
10	-	-	-	9	-	1	1	-	1	12
11	4	3	-	7	-	5	-	4	-	23
12	-	-	-	15	1	3	1	-	-	20
13	1	-	-	9	-	1	1	1	-	13
14	-	-	-	17	-	-	2	-	-	19
15	-	-	-	-	1	-	2	-	-	3
16	1	2	-	1	1	-	4	-	-	9
17	1	1	-	4	5	2	-	5	1	19
18	-	4	-	19	-	1	2	-	-	26
19	1	1	-+	5	3	4	3	-	-	17
20	2	-	-	7	-	4	1	-	1	15
21	-	-	-	6	-	2	-	-	-	8
22	6	4	1	10	-	-	3	-	2	26
23	5	1	-	6	4	3	2	3	-	24
24	1	-	2	6	1	9	2	-	4	25
25	1	1	1	3	2	1	2	-	4	15
26	-	4	-	16	-	-	-	1	-	21
27	4	3	-	15	1	2	-	-	1	26
28	-	2	-	6	-	-	-	-	1	9
29	2	2	-	10	2	3	2	-	6	27
30	4	-	2	4	-	1	2	-	-	13
31	2	4	-	5	1	-	1	1	3	17
32	2	2	-	4	3	-	-	-	6	17
33	3	-	1	2	1	-	-	-	2	9
34	-	-	-	17	1	2	7	7	2	36
35	-	-	1	7	-	-	-	-	1	9
36	2	-	-	6	-	-	-	-	-	8
37	1	-	-	3	1	2	-	-	-	7
38	2	1	-	8	2	1	-	-	-	14
39	-	-	-	5	-	2	-	-	-	7
40	2	2	-	-	3	3	1	6	6	23
Total	53	54	11	336	42	80	51	28	49	704

Anexo 4 - Personagens da Holy Avenger

Lisandra, a Druida



Lisandra é uma jovem druida, uma sacerdotisa de Allihanna, a deusa da natureza. Criada por animais na ilha pré-histórica de Galrasia, ela não tem qualquer pista sobre seus pais verdadeiros - exceto pelo bracelete de ouro que traz no pulso esquerdo. Perturbada por sonhos envolvendo a morte do Paladino, o maior herói de Arton, ela parece obcecada em reunir os vinte Rubis da Virtude capazes de devolvê-lo à vida. **Primeira aparição:** HA #1

Sandro, o Ladrão



Filho do grande Leon Galtran, um dos mais famosos e procurados ladrões aventureiros do Reinado, Sandro quer seguir a mesma carreira -- mas o pai, arrependido da vida de crimes, recusou-se a ensinar o "ofício" para o filho. Como resultado, Sandro é um ladrão totalmente incompetente, mas aproveita a fama trazida pelo sobrenome para conseguir missões. **Primeira aparição:** HA #1

Niele, a Maga



Linda, exuberante e um tanto desmiolada, Niele é com certeza a maga elfa mais famosa e poderosa em todo o Reinado. Com seu cajado ela pode lançar todas as magias existentes (e até algumas não existentes!) quando e quantas vezes desejar -- mas a verdade é que Niele não controla bem esse poder, e costuma cometer erros.

Primeira aparição: HA #2

Tork, o Troglodita



Membro da raça guerreira dos trogloditas -- um povo maligno de homens-lagarto subterrâneos --, Tork foi expulso da tribo ainda filhote por ter nascido anão. Depois de vagar pelo mundo e passar algum tempo em Galrasia com Lisandra (a quem ele chama de "Filhota"), ele agora tenta viver entre os humanos como guerreiro mercenário. Isso não é coisa fácil: Tork é rabugento, brigão, grande apreciador de cerveja, e seu mau cheiro e maus modos tornam difícil o convívio social com humanos. **Primeira aparição:** HA #3

Odara, a Centaura



A jovem Odara pertence à raça dos centauros, criaturas silvestres com torso humano e corpo de cavalo. Ela vinha sendo treinada para ser a sacerdotisa de sua tribo, mas a morte do antigo xamã -- e seu pai -- forçou-a a assumir o cargo prematuramente. Hoje, insegura, ela faz o possível para orientar a vida espiritual dos centauros e ajudá-los em sua luta contra os kobolds, as pequenas criaturas que mataram seu pai e atacam a aldeia regularmente. É ela que responde as cartas e e-mails dos leitores na sessão Mensagens Sagradas da revista Holy Avenger. . **Primeira aparição:** HA #4

Paladino, o Paladino



Seu rosto e nome verdadeiros são um mistério. Ele é conhecido apenas como o Paladino, o mais poderoso herói de Arton. Sua armadura dourada exibe os Rubis da Virtude, vinte gemas lendárias que dizem ter sido forjadas por cada um dos vinte deuses principais de Arton. Após sua aparição relativamente recente, ele começou uma guerra contra o mal que levou à destruição de numerosos vilões e monstros outrora considerados invencíveis. Contudo, em certo momento, o Paladino foi derrotado em combate e os Rubis se espalharam. Guiada por sonhos, Lisandra encontrou seu corpo e levou-o para a ilha de Galrasia, onde ele começou uma lenta recuperação. Agora, após retomar alguns de seus Rubis, o guerreiro dos deuses voltou à vida. **Primeira aparição:** HA #1



Mestre Arsenal, o Deus da Guerra

Talvez o mais temido vilão de Arton, Mestre Arsenal é o sumo-sacerdote de Keenn, o maligno deus da guerra. Como seu clérigo supremo, ele prega uma doutrina de batalha e destruição: acredita que a raça humana só consegue atingir seu potencial máximo através da guerra. **Primeira aparição:** HA #3



Nekapeth, o Cosnpirador

Pertencente a uma antiga e extinta raça de homens-serpente, Nekapeth é o diabólico sumo-sacerdote de Szzaas, o deus da traição. Embora este deus tenha sido destruído e seu culto banido de Arton, o clérigo traiçoeiro ainda se empenha em missões para o Grande Corruptor... **Primeira aparição:** HA #5



Capitão James K., o Pirata

Comandante da Bravado, o capitão James K. é o mais famoso e temido pirata de Arton. Entre outras atrocidades, dizem que ele matou o próprio pai e tem por hábito assassinar a tripulação dos navios que ataca. Ele tem uma irmã menor, Anne, que tenta manter longe da Bravado a qualquer custo. Uns dizem que faz isso por se preocupar com a segurança da irmã -- e outros acham que ele simplesmente não a suporta! **Primeira aparição:** HA #3



Luigi Sortudo, o Bardo

Em Arton, os bardos são pessoas especiais: artistas, diplomatas, aventureiros, donos de muitos talentos secretos e repletos de admiradores. São bem recebidos onde quer que estejam, e protegidos pela deusa das artes e conhecimento Tanna-Toh; dizem que matar um bardo traz terrível má sorte! **Primeira aparição:** HA #6



Petra Tpish, a Cozinheira

A jovem Petra Tpish, filha do mago Vladislav, trabalha como faxineira na Estalagem do Macaco Caolho, em Malpetrim. Ela adora cozinhar e às vezes tenta preparar alguma coisa para os clientes -- mas seus pratos são absolutamente indigestos! Devido a um acidente no laboratório de seu pai, Petra perdeu o olfato e a capacidade de cozinhar bem. **Primeira aparição:** HA #6



Anne, a Irmã Encrenqueira

Anne é a irmã mais nova do capitão pirata James K. Seu maior desejo é ser pirata também, coisa que o irmão desaprova firmemente; para manter Anne distante ele faz qualquer coisa -- até mesmo vendê-la como escrava. Mas a pestinha sempre encontra um jeito de voltar... **Primeira aparição:** HA #7



Deenar, o Elfo-do-Mar

Os elfos-do-mar são uma raça submarina cujos membros podem se transformar em uma criatura marinha, dependendo do que existe em seu coração. No caso do maligno príncipe herdeiro Deenar, essa forma animal lembra uma lagosta demoníaca. **Primeira aparição:** HA #8



Vladislav, o Necromante

Necromantes são magos estudiosos dos mortos-vivos. Muitos são malignos, mas alguns fazem pesquisas visando o avanço e bem-estar da raça humana. Assim é Vladislav Tpish. Usando a fortuna herdada de sua família para financiar seus experimentos, ele às vezes percorre o mundo em busca de mais conhecimento sobre a morte... e a vida. **Primeira aparição:** HA #9



Loriane, a Gladiadora

Loriane, a meio-elfa, é a maior celebridade de Arton. Suas apresentações na Arena Imperial em Valkaria atraem espectadores de todo o Reinado. Como gladiadora profissional, ela é uma guerreira de espetáculos: sabe lutar sem matar ou ferir gravemente o oponente, mas fazendo o público acreditar no contrário. Esse é o maior talento de um gladiador; lutar de forma emocionante para entreter a platéia.

Primeira aparição: HA #12



Vectorius, o Mago

O título de mais poderoso mago vivo de Arton está dividido entre duas pessoas. Uma delas é Talude, o Mestre Máximo da Magia, senhor da Grande Academia Arcana. Devoto da deusa Wynna, ele acredita firmemente que a magia é uma dádiva divina. Mas seu grande rival prefere crer que a magia é um recurso natural, a ser explorado em benefício da humanidade. Para provar isso ele ergueu Vectora, a cidade-mercado voadora, que percorre todo o território do Reinado. Ele é

Vectorius. **Primeira aparição:** HA #12



Arkam, o Guerreiro

Arkam Braço-Metálico é um dos nomes mais conhecidos pelos aventureiros de Arton. Comandante do Protetorado do Reino, os aventureiros de elite da Coroa de Deheon, ele teve o braço direito arrancado em uma batalha terrível -- e mais tarde substituído por um braço mágico de armadura, muito mais forte e rápido que um membro natural. Manejando uma poderosa maça mágica, o artefato torna Arkam quase invencível em batalha. **Primeira aparição:** HA #18



Talude, o Mestre da Magia

Disputando com Vectorius o título de maior mago vivo de Arton, Talude é sem dúvida uma das pessoas mais poderosas deste mundo. Amigo e servo pessoal de Wynna, a Deusa da Magia, ele comanda a Grande Academia Arcana para que a dádiva de sua linda deusa seja oferecida a todos que desejarem aprendê-la.

Primeira aparição: HA #24



Leon Galtran, o Ladrão

O ladrão aventureiro Leon Galtran viveu muitas aventuras com seus companheiros Luigi, Lenora, Vladislav e o Paladino. Infelizmente, uma delas terminou em um confronto com Sckharshantallas. O grupo por pouco escapou com vida, mas atraiu a fúria do Rei dos Dragões Vermelhos. Por conta disso, Leon recusou todos os pedidos de seu filho para ensinar-lhe o ofício de ladrão aventureiro. Mesmo assim, Sandro decidiu "ser um grande ladrão" como seu Pai. **Primeira aparição:** HA #12



Lenora, a Elfa-do-Mar

Pertencente à mesma raça submarina de Deenar, Lenora Dhanariatis é na verdade sua irmã adotiva. Ela jamais deveria mostrar interesse em lutar ou mesmo usar armas, pois as mulheres de sua raça são proibidas de tais coisas. Mas Lenora, desde o berço influenciada por uma entidade sobrenatural, acabou abraçando as artes do combate em segredo. Ela não sabia, mas estava se tornando um soldado do Senhor das Profundezas, um sinistro deus menor que habita os abismos marinhos de Arton. **Primeira aparição:** HA #22



Beluhga, a Rainha dos Dragões de Gelo

Muitas histórias e teorias sobre a causa do frio nas Montanhas Uivantes têm intrigado os estudiosos. Elas falam desde um gigantesco demônio do gelo adormecido, até teorias complicadas sobre correntes de ar. Nenhuma dessas histórias é verdadeira. A única verdade é que Beluhga, a Rainha dos Dragões do Gelo, vive ali. Beluhga é um dos dragões-reis, um grupo que reúne os seis dragões mais poderosos de Arton. Existe um para cada Caminho Elemental da Magia: vermelhos (Fogo), marinhos (Água), verdes (Terra), azuis (Ar), negros (Trevas) e brancos (Luz). Estes últimos, os dragões brancos, são também conhecidos como os dragões do gelo. Beluhga é a mais antiga entre eles. A Senhora das Montanhas Uivantes é venerada como uma deusa pelo povo que escolheu fazer daquele lugar gelado seu lar. **Primeira aparição:** HA #17



Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos

Assim como Beluhga comanda as Uivantes, existe uma outra nação no Reinado que tem um dragão como regente: Sckharshantallas, o reino de Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos. Sckhar também é considerado uma divindade em seus domínios, mas ele exerce um reino de terror. Ao contrário de Beluhga, o Rei dos Dragões Vermelhos é muito cruel. **Primeira aparição:** HA #22



Aspis, a Serva de Sszzaas

Nagas são imensas criaturas-serpentes malignas, criadas pelo deus Sszzaas. Elas podem assumir forma humana, e são utilizadas pelo Grande Corruptor para vigiar tesouros ou itens preciosos. Aspis foi encarregada de proteger os Rubis da Virtude, que haviam sido roubados pelo Deus-Serpente antes de este ser destruído. Durante anos ela vigiou as gemas, até que elas foram roubadas por um grupo de aventureiros -- o grupo de Leon Galtran. Como castigo por falhar em sua missão, o próprio Sszzaas (que não estava morto, como se acreditava) aprisionou Aspis em sua forma humana, mantendo-a acorrentada no mesmo templo que deveria proteger. **Primeira aparição:** HA #24



Tarso, o Rei dos Dragões de Osso

Um dos personagens mais misteriosos apresentados até agora, Tarso é o pequeno ajudante de Vladislav. Ele age e se comporta como um pequeno morto-vivo, do tipo que os magos necromantes frequentemente utilizam como ajudantes. No entanto, quando deixado para trás por Vlad para cuidar de Petra, Tarso mostrou poderes muito além daqueles possuídos por esqueletos e zumbis comuns. **Primeira aparição:** HA #9

Estas descrições dos personagens foram retiradas e adaptadas do site da revista (<http://www.holyavenger.com.br>).

Anexo 5 - As Referências aos Mangás/Animes nas páginas de Holy Avenger

Número da Revista	Página	Descrição da Cena	Mangá/anime que faz referência
01	20	No fundo da cena há vários insetos voando	City Hunter
03	15	Personagens assam larvas sobre a fogueira e comentam o nome do prato: “Espetinho a Escflowne”.	The Vision of Escflowne
05	08	“Niele” se transforma em alguns bichos (Pikachú e Totoro)	Pokemon; e, Meu Amigo Totoro.
06	04	“Luigi Sortudo” toca seu bandolim e aparecem notas musicais na página.	As Músicas de Guerreiras Mágicas de Rayearth.
06	18	“Niele” canta um trecho de uma música.	Música de Neon Gênesis Evangelion
07	04	Niele deitada na cama com vários bichos de pelúcia (pikachú, Mokona e Catbus) em volta.	Pokemon; Guerreiras Mágicas de Rayearth; e, Meu Amigo Totoro.
07	04, 05 e 06	Niele canta uma música.	Abertura de Dragon Ball Z
07	06	Dois personagens (Lina Inverse e Gourry) aparecem em terceiro plano.	Slayers
07	11	Um personagem (Ranma) voa durante a cena de luta	Ranma ½
09	15 e 16	“Niele” aparece vestida com roupa de Sailor e cantando uma música. No fundo aparece um porquinho (Pi-Chan).	A roupa e a música são de Sailor Moon; O bichinho é de Ranma ½ .
10	09	“Niele” aparece cantando.	Tema de abertura de Ranma ½ .
11	10	No fundo da cena há vários insetos voando	City Hunter
11	23	“Petra” canta uma música.	Tema de The Vision of Escflowne.
12	20	Em meio a platéia dos personagens se destacam: Saito (esquerda) e Gara (direita).	Rurouni Kenshin (Samurai X); e, Bastard.
13	Capa	As personagens na capa aparecem vestidas com as roupas de Marine (Niele) e Rei (Lisandra) ao mesmo tempo aparecem diversos objetos de outras personagens: um bracelete (Chun-Li), uma capa (Lina Inverse), uma Tiara (Sena) e uma varinha mágica (Mahou)	Guerreiras Mágicas de Rayearth; Neon Gênesis Evangelion; Street Fighter; Sailor Moon; e, Mahou Tsukai Tai.
13	05	Personagens aparecem passeando (Ryu)	Street Fighter
13	16	“Lisandra” e “Niele” se vestem com roupas de outras personagens: Chun-Li e Rainbow Mika; Lina Inverse e Naga; Anne e Marine; Misty e Jessie, respectivamente..	Street Fighter Zero; Slayers; Guerreiras Mágicas de Rayearth; e, Pokémon.
14	04	“Luigi Sortudo” toca seu bandolim e aparecem notas musicais na página.	As Músicas de Guerreiras Mágicas de Rayearth.
14	15	Numa taverna (Neko Hanten) estão “Lisandra” e “Niele”, são servidas por Shampoo. No fundo aparecem as siluetas de Ranma, Lina Inverse e Gourry.	Ranma ½ ; Slayers.

15	05	“Niele” faz uma referência a Dilandau um vilão de mangá a gritar “Moeru, moeru” (“queime, queime”, em japonês)	The Vision of Escflowne
15	07	“Niele” transforma as gárgulas em duas Borboletas (butterfrees)	Pokémon
15	08	Um personagem se destaca na platéia: Inu-Yasha	Inu-Yasha
15	16	Na platéia aparecem Inu-Yasha e Kenshin (de costas)	Inu-Yasha; Rorouni Kenshin (Samurai X).
15	22	No fundo aparece um personagem (Ryoga) de guarda-chuva.	Ranma ½
16	07 e 08	“Niele” canta uma música.	Abertura de Pokémon.
17	07	Aparece um bichinho no fundo da cena (Bulbassauo)	Pokémon.
17	18	Uma personagem se destaca no fundo da cena.	A Apresentadora de Yu-Yu Hakusho.
18	12	Personagens assam larvas sobre a fogueira e comentam o nome do prato: “Espetinho a Escflowne”.	The Vision of Escflowne
18	12	O Griffão está caçando um bichinho (Jigglypuff)	Pokémon
19	04	“Luigi Sortudo” toca seu bandolim e aparecem notas musicais na página.	As Músicas de Guerreiras Mágicas de Rayearth.
19	09	Entre as personagens que perseguem “Sandro” estão Meowth e o robô Patlabor.	Pokémon; Patlabor.
19	15	“Niele” fala “Sandrinho, eu escolho você!”, alusão aos treinadores de pokémon.	Pokémon
19	21	Na cabana de “Leon Galtran” estão o báculo mágico de Sakura e uma das Esferas do Dragão.	Sakura Card Captors; e, Dragon Ball Z.
21	12	“Petra” canta uma música	
23	21	Sandro segura uma personagem estranha	A apresentadora de Yu-Yu Hakusho
27	08	A sacerdotiza de “Szzass” assume a forma de serpente com rosto humanídeo. Semelhança com os Yukais de Inu-Yasha.	Inu-Yasha
28	16	O mago talude dá uma ordem a uma dos alunos dizendo “Senta!”, alusão as ordens de Kagome	Inu-Yasha
28	18	O Personagem “Tarso” está lendo um livro de magias intitulado “Pkenomicom”	Alusão aos guias em Pokemon.
30	10	Um bichinho aparece pulando (Mokona)	Guerreiras Mágicas de Rayearth.
30	12	Aparece sentado o personagem Dimitri um vampiro de mangá	
32	19	“Niele” transforma “Tork” num dragão alado, ele apresenta a mesma forma de Charmilion.	Pokémon
34	16	No fundo da cena há vários insetos voando	City Hunter
37	08	“Niele” canta uma música.	Tema de Dragon Ball Z
38	14	“Niele” canta um música.	Tema de Inu-Yasha
38	18	No fundo da cena há vários insetos voando.	City Hunter

Anexo 6 - As Referências aos Jogos de RPG e outros elementos correlatos nas páginas de Holy Avenger

Número da Revista	Pág.	Descrição da Cena	Que tipo de referência ao RPG
Geral	-	O título da revista "Holy Avenger"	É um tipo de espada utilizada por personagens do tipo "Paladino".
Geral	-	As categorias de personagem utilizados na revista.	"Elfo", "Ladrão", "Paladino", "Necromante", etc. são categorias de personagens de RPG.
Geral	-	Os personagem sempre param para conversar na "Estalagem do Macaco-Caolho-Empalhado"	As estalagens com nomes de animais em ações não usuais é algo comum em jogos de RPG
Geral	-	Utilização de personagens denominados "Orc's"	Personagens típicos dos jogos de RPG
02	06	Aparece um Mapa desenhado na página	A utilização dos mapas nos jogos de RPG é muito recorrente.
04	11	Aparecem criaturas denominadas "Kobolds"	Personagens típicos dos jogos de RPG
06	04	Aparecem sapos guerreiros	Estes personagens apareceram em "Caverna do Dragão", desenho animado baseado nos jogos de RPG
13	14	Aparece escrito num martelo: "+4 contra burros"	Alusão às regras de danos do RPG
20	20	O personagem "Tork" diz: "Esqueci a primeira lei dos rastejantes de masmorras! Barulho atrai monstros errantes"	Alusão ao RPG D&D (masmorras e dragões)
20	20/21	Aparecem criaturas denominadas "Trolls"	Personagens típicos dos jogos de RPG
21	05	Aparecem criaturas denominadas "Trolls"	Personagens típicos dos jogos de RPG
21	20ss	Dois gigantes gêmeos, Gygax e Gary.	O RPG foi inventado por Gary Gyax e Dave Arneson, dois estudantes de história na cidade de Lake Geneva, Wisconsin, nos EUA, no início da década de 70.
21	05	Aparece o personagem "Arkam Braço Metálico"	Personagem saído de uma RPG nacional e presente na revista "Dragão Brasil"
23	04	Marreta com a inscrição "+4 contra editores"	Alusão às regras de danos do RPG
23	20	Aparece o mapa da região	A utilização dos mapas nos jogos de RPG é muito recorrente.
26	04	Aparece o mapa da região	A utilização dos mapas nos jogos de RPG é muito recorrente.
26	05	Aparece um duende no fundo da cena.	Duende de Harry Potter
26	05	Aparece no fundo um garoto de óculos	Referência ao próprio Harry Potter
27	05	Aparece o Deus "Nimb", senhor da Sorte do Azar.	"Nimb" decide a sorte das pessoas através dos dados, ação similar a vida dos personagens nos RPG's.
30	05	Aparece o mapa da região	A utilização dos mapas nos jogos de RPG é muito recorrente.
30	12	Aparece uma personagem de fundo	Trata-se de uma vampira do RPG "Vampire: The Masquerade"
38	04	O personagem "Nimb" segura dois dados em sua mão	Os dados de multifaces de 8, 10, 14 até 100 faces são usados nos jogos de RPG.

Anexo 7
Matérias de Jornais

A INVASÃO JAPONESA

Fotos de divulgação



Os japoneses: olhos amendoados e armaduras

Desenhos animados da linha dos 'Cavaleiros do zodíaco' geram outra febre de consumo infantil

MÔNICA SOARES

Instigadas pela estética futurista dos desenhos animados japoneses, as crianças brasileiras estão postas para travar uma nova batalha contra o consumo excessivo. Um ano depois da onda consumista dos *Cavaleiros do zodíaco*, chegou a hora dos adultos desembolsarem fortunas com novos bonecos de buns de figurinhas, gibis, camisetas, bonés, lancheiros até chicletes com a cara dos heróis nipônicos da *Shurato*, *Samurai warrior*, *Sailor moon*, *Fly*, o *pequeno guerreiro* e *As guerreiras mágicas de Rayearth*. E, para completar, vem aí o *Disque Shurato* (0900-0033), serviço diabólico que adianta o que vai acontecer nos episódios seguintes do desenho.

Depois de fazer sucesso no Japão, EUA, Itália, França e Espanha, *Shurato* promete ter, no Brasil, uma trajetória mais avassaladora do que os *Cavaleiros do zodíaco*, o desenho animado que teve maior sucesso nos últimos três anos. Criado em 1989 pela Tatsunoko Productions — idealizadora do *Speed Racer* —, *Shurato* é hoje o herói mais rentável para a Tikara Produções, empresa que detém os direitos sobre o personagem. “Só para se ter uma idéia, nos seus primeiros meses de exibição, os cavaleiros davam quatro pontos de audiência. *Shurato* começou com seis”, afirma Osmar Gonçalves, diretor comercial da Manchete, emissora que exibe o desenho.

Na história, os amigos Shurato Hidaka e Gae Kuro — personagens de olhos amendoados e armaduras marcadas — são discípulos do mesmo mestre. Durante um duelo, eles são transportados para o mundo celestial pela terrível deusa Indra. Gae sofre uma lavagem cerebral e se alia a Indra para matar Shurato. Os dois se enfrentarão em longas batalhas enquanto Shurato tenta encontrar a paz. “Este tipo de criação começou na década de 70 com *Fantasma*, *Speed racer* e *Patrulha estelar*. Os anos 80 foram marcados pela geração do *Jaspion*, *Jiraya* e *Changeman*, e nos anos 90, essa estética ressurgiu com *Os cavaleiros do zodíaco*”, afirma Eduardo Miranda, chefe da divisão de cinema da Manchete.

As opções de desenhos animados japoneses se diversificaram e hoje existem até séries só para meninas. Como é o caso de *Sailor moon* e *As guerreiras mágicas de Rayearth*. *Sailor moon* é uma menina que ganha superpoderes através de uma gatinha mágica, seu objetivo é ganhar o respeito e a estima. Ela e mais quatro amigas passam a defender o bem. *Samurai warriors* — cuja linha de bonecos e brinquedos está sendo lançada esta semana — conta a história de cinco guerreiros que usam armas medievais, lutam contra os poderes de Talpas, diabinhos do mal, e têm um tigre como aliado.

Na mesma linha, *Fly*, o *pequeno guerreiro*, da Tatsunoko Animation, é o herói da turminha que está largando as fraldas. Único humano de Dermlin, uma ilha habitada por monstros, o pequeno órfão foi adotado por um mago. Ele tenta transformar o garoto num mago, mas o pequeno Fly encanta as crianças tentando ser um guerreiro.

Outra atração que faz o maior sucesso é a *human samurai*, série do mesmo estilo de *Power Rangers*.



Criado em Dermlin, uma ilha habitada só por monstros, o pequeno órfão Fly encanta as crianças na sua luta contra o mal

QUARTA-FEIRA, 2/1/2002

VIVER

EDITOR: Rodrigo Carreio
 EDITORA-ASSISTENTE: Adriana Dória Matos
 TELEFONES: 3425.7728/7622 Fax: (81) 3425.7700
 E-MAIL: edviver@dpnet.com.br

Editora Abril perde títulos da Marvel

X-Men e outros heróis famosos agora pertencem a grupo italiano

Lúri Moreira

DA EQUIPE DO DIÁRIO

Tudo começou como um grande boato na internet. Entretanto, depois de algumas semanas de especulações, explicações e desmentidos, veio a confirmação: a Editora Abril não publicará mais os títulos da Marvel Comics no País a partir de 2002. A notícia caiu como uma bomba, deixando os internautas e leitores de revistas em quadrinhos muito preocupados com possíveis problemas de continuidade das sagas de X-Men, Wolverine, Homem Aranha, Hulk, Thor, além de muitos outros heróis, publicadas atualmente.

Segundo Sérgio Figueiredo Pinto, o Figa, redator-chefe e gerente de licenças da Editora Abril, a decisão foi o resultado de um disputa envolvendo publicações de figurinhas da Panini, grupo italiano que respon-

estúdio. A Mythos, que tem distribuição nacional, já é responsável pela publicação brasileira de títulos como Ken Parker e Tex, os dois caubóis italianos de maior sucesso no mundo dos gibis.

VANTAGENS – Para quem acha que a notícia não é boa, um lembrete. Com o fim do monopólio da Abril sobre os dois maiores selos de quadrinhos do planeta (DC e Marvel Comics), pela primeira vez os leitores brasileiros vão poder apreciar uma competição de verdade, como acontece nos Estados Unidos. Isso porque as duas rivais norte-americanas sempre foram publicadas pela mesma editora no Brasil. O resultado deve ser benéfico para o leitor mais voraz: as editoras deverão competir de verdade, lançando mão de mais títulos e histórias, talvez, a preços mais baratos.

Na nova fase da Marvel no Brasil, em janeiro, os leitores terão cinco títulos mensais à disposição. Os nomes e mix já foram definidos, faltando apenas definir o formato. Pode ser o americano (revisões maiores) ou o adotado



COMPETIÇÃO ENTRE
DISTRIBUIDORAS DE
QUADRINHOS DEVE AUMENTAR

Heróis chegam atrasados ao Nordeste

Editora Abril faz mudanças na edição das HQs, com novos projetos gráficos e alteração na distri-

Rodrigo Salem
DA EQUIPE DO DIÁRIO

Nos últimos dez anos, o Brasil se consolidou entre os cinco maiores mercados de quadrinhos do planeta. Mas, uma mudança vai pegar os fãs de super-heróis de surpresa. A Abril, maior editora no gênero, fará uma reformulação geral em todos os seus gibis, que, entre vários cancelamentos, passarão a ter formato americano, papel de luxo e 160 páginas, a partir de agosto. Mas a grande bomba vem para os leitores nordestinos: os novos quadrinhos serão lançados com dois meses de atraso em relação à região Sudeste e somente em outubro as bancas do Recife terão a volta de heróis clássicos como Batman, Homem-Aranha, Capitão América e Super-Homem.

"Infelizmente, é o que vai acontecer. A Abril vai precisar fazer um cálculo de tiragem preciso e vamos ter dois momentos de distribuição.

Primeiro para a região Sudeste e somente dois meses depois o resto do País receberá os novos títulos", confirma Sérgio Figueredo, editor-chefe da redação de super-heróis da maior editora nacional. Para compensar, minisséries como *Danger Girl*, de Scott Campbell, e *Exterminador do Futuro Vs. Superman* vão sair primeiro por aqui e somente depois vão para São Paulo e Rio de Janeiro. "As bancas não vão ficar vazias", garante.

Apesar da reestruturação, as palavras crise e concorrência não estão sendo tocadas em nenhum momento. "Acabamos de renovar contrato com as maiores editoras do mundo. Temos respeito internacional. As outras concorrentes, sem querer ser petulante, são in-suficientes", rebate Figueredo. As

mudanças, de acordo com o editor, vêm de dois fatores: 1) O formato está ultrapassado com a ascensão da colorização eletrônica; 2) Os leitores já exigiam que as revistas fossem maiores, imitando o formato americano. "Há 25 anos que não há mudanças radicais. A editora resolveu, então, fazer algo voltado mais para os fãs e suas necessidades", confirma.

Então vamos a elas: todos os gibis mensais de super-heróis, menos *Spawn* (que continua normalmente) e *Darkness* (cancelada de vez) serão descontinuados em julho, abrindo espaço para apenas cinco títulos que começam do número um em agosto. Cada uma dessas revistas terá 160 páginas, papel de luxo, lombada quadrada e capa plastificada. Dos sobreviventes até que os gibis lançados em agosto no Sudeste cheguem em outubro, ao Nordeste e ao resto do País

SERÃO

2

mês até que os gibis lançados em agosto no Sudeste cheguem em outubro, ao Nordeste e ao resto do País

tes, só verão a luz *Homem-Aranha*, *Grandes Heróis Marvel*, *X-Men*, *Batman* e *Superman*. Quem estranhou a grafia do título do homem-de-aço, pode ir se acostumando. "Fizemos uma pesquisa e descobrimos que só quem falava Super-Homem eram os fãs de quadrinhos. O resto da mídia e das pessoas falavam *Superman*", explica Sérgio Figueredo, adiantando que o *kryptoniano* já chega em agosto com as premiações novas histórias, escritas por Jeph Loeb e Joe Kelly. "Era a única com problemática de roteiro".

Fazendo os cálculos, o leitor de quadrinhos não vai perder muita coisa. Cada revista poderá conter sete histórias e abrigar vários heróis, custando R\$ 9,90 — hoje, uma revistinha de 60 páginas custa R\$ 2,50 e passa para R\$ 3,50 em julho. "Na relação custo benefício, o fã vai sair ganhando", garante Figueredo. Pena que o pernambucano vai sofrer até outubro para descobrir isso.



Revista de passará por tendo novo J estilo igual norte-ameri



sûperpoderes

Mercado de histórias em quadrinhos no Brasil enfrenta momento de turbulência causado pela crise de identidade dos super-heróis e o envelhecimento do público leitor, que não se renova

CAROL ALMEIDA

Não há músculos, capas ou superpoderes que possam esconder a crise de identidade por que vem passando os super-heróis nesses últimos anos pós fim da Guerra Fria. De Super-Homem a Wolverine, de Batman a Homem-Aranha, todos estão agora cercados por seus piores arqui-inimigos, ou seja, eles mesmos. A função do super-herói na sociedade contemporânea — desituída do Muro de Berlim, porém cheia de barreiras religiosas — mudou bastante nessa virada de século, mas, aparentemente, a maior parte dos roteiristas de quadrinhos ainda não percebeu isso.

De dois anos para cá, o mercado de histórias em quadrinhos no Brasil vem refletindo de maneira bem clara os sinais dessa crise. Por ordem cronológica: em agosto de 2000 a Abril Jovem, maior editora de quadrinhos no País, lança sua linha Premium para heróis da DC Comics e da Marvel, com revistas maiores, melhores e mais caras (R\$ 9,90 cada). Em dezembro do ano passado, a italiana Panini Comics assume a publicação dos heróis da Marvel no Brasil, vendendo revistas bem editadas a R\$ 6,90. A Abril despede-se de duas décadas de parceria com a Marvel e promete investir nos personagens da DC. Quatro meses atrás, a Abril volta a colocar na banca o chamado 'formatinho', vendendo revistas a R\$ 2,50. Na primeira semana deste mês, a Abril cede e anuncia que não mais publicará heróis da DC Comics.

Naturalmente, o foco das atenções agora está em saber que editora no Brasil irá publicar os heróis da DC (ver matéria ao lado). No entanto, a

crise deve ser entendida como o menor dos problemas para os leitores brasileiros de quadrinhos hoje. Ou melhor, para leitores de todo o mundo. A relação entre a saída da Abril do mercado e a crise de identidade dos super-heróis citada acima é bem simples: assim como o Super-Homem, Homem-Aranha, Batman, Hulk e outros, os leitores de HQs estão envelhecendo, e, para desespero das grandes editoras, não estão se renovando.

O resultado disso é que quem compra quadrinhos de heróis ocidentais hoje são pessoas com um poder aquisitivo de classe média, com faixa etária acima dos 20 anos. Esse perfil do consumidor é universal e existem dois grandes motivos para que o quadro permaneça assim. O primeiro deles é naturalmente o preço de cada exemplar, que aumentou sensivelmente nos últimos anos com a valorização das edições para colecionadores e fim do formatinho com papel jornal. O segundo, esse talvez mais sério ainda, é que as histórias, particularmente aquelas da DC Comics e da Marvel, são escritas em tom de ficção científica com teorias complexas e manobras políticas elaboradas demais para alguém com menos de 16 anos de idade.



MUDANÇAS Marvel editada pela Panini

até mesmo os de índole duvidosa, como Wolverine ou o vingador Batman, são moralistas e políticos demais. Sem contar que as histórias são sérias, ou seja, um capítulo é pré-requisito do outro e assim por diante. Aos poucos, esses personagens perdem leitores mais jovens e, as editoras DC e Marvel, por sua vez, começam a lançar superproduções cinematográficas para sair do vermelho.

Paulo Valentin, gerente de marketing da Panini Comics, que edita a Marvel no Brasil (e vários outros países). "A renovação de leitor não existe, e isso é o que prejudica o mercado hoje", conclui.

"Duvido muito que os adolescentes de agora leiam heróis da DC ou Marvel daqui a alguns anos", acredita o engenheiro Antonio Sales, 32 anos, leitor de quadrinhos desde "pequeno". Na opinião dele, as grandes editoras norte-americanas tendem a "escravizar o leitor" com as séries. "Por isso que os mangás estão crescendo muito. Porque as histórias têm começo, meio e fim. Os personagens morrem em Dragon Ball Z, eles não vivem para sempre como os outros heróis", explica.

De fato, ao menos no Brasil, os pré-adolescentes e adolescentes, quando se trata de HQ, consomem hoje mangás, as histórias japonesas. Prova disso é que a editora nacional com maior circulação de quadrinhos é a Conrad, que tem somente edições da Dragon Ball Z uma tiragem de 15 mil exemplares por mês. Na melhor das possibilidades, a Panini Comics tem uma tiragem mensal de 55 mil exemplares na edição de um herói muito popular, como o Homem-Aranha.

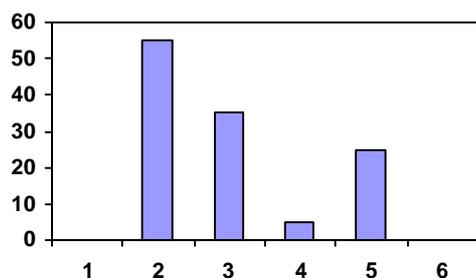
Quando perguntado sobre se os jovens de agora que compram mangás lerão heróis ocidentais no futuro, Rogério de Campos, diretor editorial da Conrad, responde simplesmente que isso "ser um retrocesso muito grande". "Os quadrinhos japoneses estão fazendo sucesso porque são muito mais divertidos e muito mais inteligentes que a gigantesca maioria dos quadrinhos de massa ocidentais. Espertos são os meninos que não perdem seu tempo e descobriram o que é que bom, enquanto as viúvas de velhos enlatados choramingam pelos cantos. Acho que os quadrinhos ocidentais terão que aprender muito com o Japão, se quiserem voltar a ser relevantes."

Em outras palavras: de agora em diante, vai ser preciso muito mais que músculos de aço, reflexos de aranha ou garras de dentes-de-sabre para evitar o colapso geral que os quadrinhos de massa

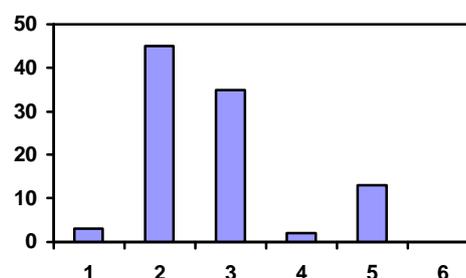
Anexo 8 – Gráficos de Avaliação de Sequências em Mangás Japanese

[Gráficos utilizados por McCloud (1995:80)]

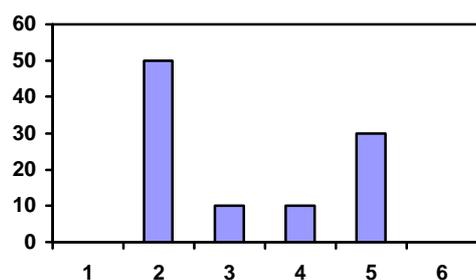
Estes gráficos medem o percentual de tipos de transição e seqüências temporais utilizados em alguns mangás japoneses



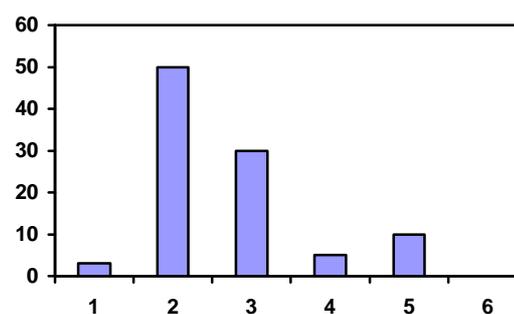
Cavaleiro 750



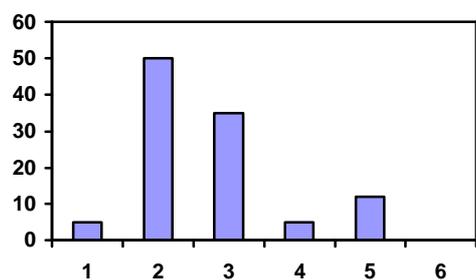
Pai e Filho – Hayashi & Osima



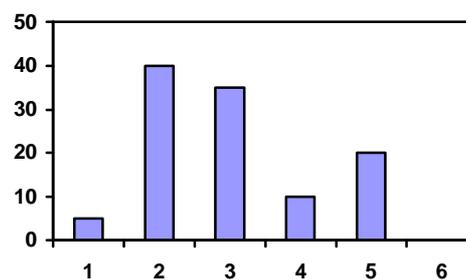
Lobo Solitário – Koike & Kojima



Akira – Katsuhiro Otomo



Cyborg 004 – Shotard Ishimori



Phoenix – Osamu Tezuka

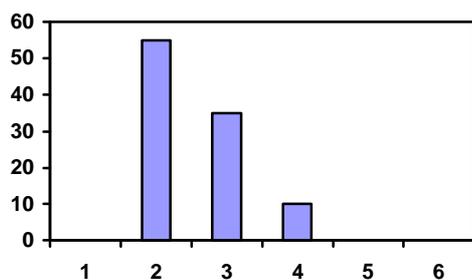
As Categorias (1), (2), (3), (4), (5) e (6) referem-se aos tipos de seqüencialização temporal descritas no capítulo 2, tópico 3 (p. 45) em que retomamos aqui da seguinte forma:

(1) = “momento-a-momento”; (2) = “ação-para-ação”; (3) = tema-para-tema”; (4) = “cena-a-cena”; (5) = “aspecto-para-aspecto”; (6) = “non-sequitur”.

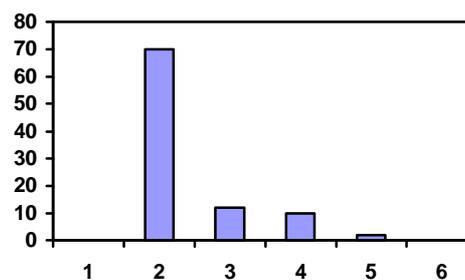
Anexo 9 – Gráficos de Avaliação de Sequências em Comics Norte-americanos

[Gráficos utilizados por McCloud (1995:75)]

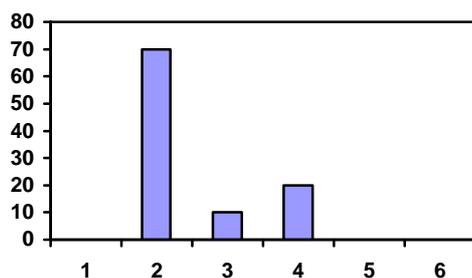
Estes gráficos medem o percentual de tipos de transição e seqüências temporais utilizados em alguns comics norte-americanos



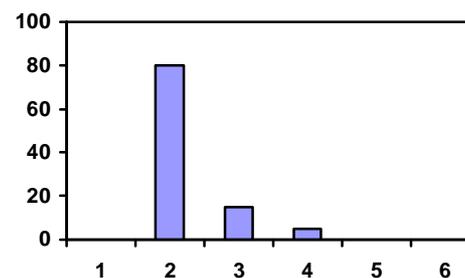
X-Men – Claremont & Lee



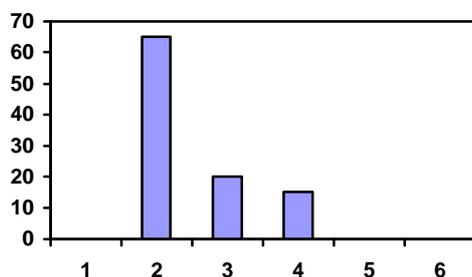
“Contrato com Deus – W. Eisner



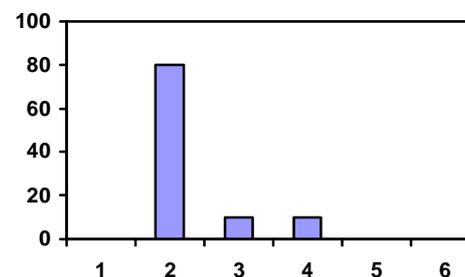
Maus – Spiegelman



Pato Donald - Barks



Quarteto Fantástico - Kirby



Betty & Verônica – Doyle & Decarlo

As Categorias (1), (2), (3), (4), (5) e (6) referem-se aos tipos de seqüencialização temporal descritas no capítulo 2, tópico 3 (p. 45) em que retomamos aqui da seguinte forma:

(1) = “momento-a-momento”; (2) = “ação-pra-ação”; (3) = tema-pra-tema”; (4) = “cena-a-cena”; (5) = “aspecto-pra-aspecto”; (6) = “non-sequitur”.

