

にっぽん

nippon

Especial:

“Japão, quartel-general.

Mundial dos mangás”

Destaques da Arte Japonesa v.3

Este é o mais velho pergaminho existente retratando cenas de batalha do Heiji Monogatari, um conto descrevendo os detalhes da guerra civil que ocorreu entre as famílias Genji e Heike. Os guerreiros não são retratados como indivíduos heróicos, mas, mais como bandos de servos da Família Imperial. Esta abordagem sugere que o pergaminho foi criado na segunda metade do século 13, por e para pessoas que desejavam esse retrato da figura do samurai como leal ao imperador em uma época em que a influência e o poder da classe guerreira prevalecia sobre a Corte Imperial e a aristocracia.

Rolo de Pintura Narrativa da Crônica da Guerra Civil de Heiji: Rolo da Mudança da Família Imperial para Rokuhara

Período Kamakura, século 13.

Informações para Turista

13-9 Ueno Park, Taito-ku, Tokyo, 110-8712, Japan

Telefone 81-3-5405-8686 <http://www.tnm.jp>

TOKYO NATIONAL MUSEUM



Sho-chan no Boken ("Aventuras de Sho-chan")

Ver p.11.

© Oda Shosei & Kabashima Katsuiichi/

Shogakukan Creative Inc

n.º 04

15 de março de 2010

Editor: Ishikawa Jun-ichi

Publicado por: Heibonsha Ltda

Izumi-Hakusan Bldg., 2-29-4 Hakusan

Bunkyo-ku, Tokyo 112-0001, JAPAN

Telefone (depto. editorial): 81-3-3818-0788

Telefone (depto. de vendas) 81-3-3818-0874

Fax: 81-3-3818-0674

A/C: 00180-0-29639

Impresso por Tokyo Inshokan Printing Co. Ltd

Editores:

Tsuchiya Komei

Sanada Kuniko

Ogata Ritsuo

Yoshida Mami

Sugawara Yu

Aota Kosei

Coordenadores:

Uchiyama Ikue

Tanaka Noriko

Design:

Copanda Varelsel

Tradução para o inglês: Advantage Links Inc

Tradução para o português da versão inglesa: Centro Cultural e Informativo do Consulado Geral do Japão no Rio de Janeiro.

nippon é uma revista trimestral que apresenta a cultura contemporânea do Japão para as pessoas ao redor do mundo.

Heibonsha Ltda. publica nippon em árabe, chinês, inglês, francês, japonês, russo e espanhol.

ISBN978-4-582-71381-7

© Heibonsha Ltda. 2010

Impresso no Japão. Todos os direitos reservados.

Nota: Nippon geralmente segue o costume de colocar os sobrenomes de família antes do prenome.

Capa: *Tetsuwan Atomu* ("Astro Boy")

apresenta as aventuras de um robô que possui os sentimentos de um menino.

O criador, Tezuka Osamu, influenciou enormemente o desenvolvimento dos mangás, e sua influência é sentida ainda hoje. (Ver p. 5 e 12 para informações correlatas).

© Tezuka Produções

にっぽん

nippon

Especial :

Japão, quartel-general mundial dos mangás

- 4 **Mangá japonês: uma fantasia mundial rica em variedade.** Takeuchi Osamu
- 8 **O japonês e o mangá** Yoro Takeshi
- 10 **Evolução do mangá**
- 12 **Reconhecendo os diferentes gêneros e tornando-se um "expert" em mangá** Tekeuchi Osamu
- 14 **Conhecendo a mente do artista de mangá** Inoue Takehiko, Takemiya Keiko Takahashi Yoichi, Ueyama Tochi
- 20 **Um estúdio de mangá por dentro**
- 22 **Como tornar mais proveitosa a experiência da leitura de mangás**
- 24 **Números e fotos mostram o alcance dos mangás**
- 26 **Japão saboroso Feijão Azuki**
"Rubis dos campos" transformados em doces

Para assinar NIPPON ou adquirir edições anteriores, contate o depto. de vendas da Heibonsha Ltda. Ou visite o site:

<http://www.heibonsha.co.jp/nippon/>

Yôkoso Japan Nippon incentiva a Campanha de Turismo no Japão

Tensai Bakabon (Gênio Bakabon").

Ver p. 12.

© Fujio Productions Ltd.

JAPÃO, Quartel-General dos mangás

Som e ação, vivenciado através dos olhos.

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

(De NARUTO, de Kishimoto Masashi).

No Japão são vendidos anualmente cerca de 670 milhões de revistas de mangás e 480 milhões em formato de livro. Isso significa uma venda anual de mais de 448 bilhões de ienes. Os leitores abrangem todas as faixas etárias. Muitos videogames e animes devem sua existência aos mangás, que deram origem a esta subcultura moderna. Este exemplar da nippon o conduzirá ao fascinantemente complexo mundo dos mangás no Japão, o quartel-general mundial do fenômeno dos mangás.

Mangá japonês: uma fantasia mundial rica em variedade

Texto de Takeuchi Osamu, crítico de mangá e professor na Universidade Doshisha

Técnicas cinematográficas impulsionaram a evolução do mangá

Após a Segunda Guerra Mundial, as histórias de mangá frequentemente incorporaram as expressivas técnicas de cinema. O trabalho de Tezuka Osamu é um exemplo fundamental. A ilustração abaixo demonstra uma transformação engenhosa no ponto de vista. O rosto do principal personagem, um robô chamado Astro Boy, torna-se cada vez maior conforme se aproxima, até ficar tão perto que os seus olhos dominam a perspectiva. Esse exemplo demonstra bem o efeito cinematográfico do close-up. (De Tetsuwan Atomu (Astro Boy), por Tezuka Osamu).

Ligados a mitos e lendas

A maioria dos gêneros de mangás inclui a fantasia. Um gênero, repleto de tramas imaginativas, pode ganhar força se inspirado em mitos e lendas. Alguns personagens lembram a Quimera da mitologia grega- estranhas criaturas com o corpo com partes de diferentes animais, para dar vida às páginas.

(De Umi no Toriton ("Triton of the Sea"), por Tezuka Osamu).

1. Venha, siga-me
2. Eu dar-te-ei um prêmio se nadares até aqui.
3. Aqui estás
4. Não te darei nada
5. Ó... vocês só são três! Onde está o quarto?

©Tezuka Productions

Divisão de trabalho em um grupo de artistas

As ilustrações e textos de alguns mangás não resultam do trabalho de apenas um autor, mas de uma equipe. A série vitoriosa Chobits é criada pela CLAMP, um grupo de quatro artistas mulheres. Uma é a responsável pela trama e as demais pelos desenhos. O trabalho do grupo é publicado em revistas de mangá de vários gêneros, e possui muitos admiradores.

(De Chobits, por CLAMP)

1. Sim!
2. Quando alguém sai de casa, você diz "Te vejo depois"
3. OK. Te vejo mais tarde!
4. Meu nome é Hideki
5. Você entende?

© CLAMP / Kodansha Ltd

Mudando o foco

Os principais artistas de mangá são frequentemente influenciados, de algum modo, pelo cinema. Tomemos, por exemplo, Urasawa Naoki, atualmente o mais popular artista de mangá. A cena acima, propositalmente, não mostra o personagem subindo as escadas. Porém, leva os olhos do leitor ao mesmo nível dos do personagem em movimento, ambos vêem as mesmas coisas, terminando com leitor e personagem

abrindo a porta juntos. Este é um modo espantoso de aumentar a tensão.
(De Monster, de Urasawa Naoki)

Fantástico ícone nacional

Doraemon foi inicialmente publicado em forma de revista na década de 1970. Posteriormente, a versão de mangá combinou-se com outras mídias, mais especialmente com anime e cinema, e tornou-se um ícone nacional. Inicialmente, o mangá de Fujiko F. Fujio retratava a vida comum, mas depois, levou-nos até eventos estranhos. Quando o gato robô Doraemon tirava uma ferramenta fantástica do seu bolso, ele nos conduzia ao mundo da ficção científica. Mas, por outro lado, a estrutura do desenho do mangá segue uma linha ortodoxa, criando um interessante contraste com o argumento.

(De Doraemon, de Fujiko F. Fujio)

1. Vamos nos divertir!
2. Estou com medo das ondas
3. Que covardia.
4. Este é o meu "Controlador de Ondas do Oceano"
5. Podemos mudar tudo o que quisermos na água
6. Com esse retângulo
7. Se você apertar o botão, as ondas param.
8. Dá muito menos medo

©Fujiko-Pro, Shogakukan

Livre das amarras do tempo

Como nos romances, os mangás podem retratar complexos sentimentos íntimos dentro de uma complicada linha do tempo. Especialmente os mangás para meninas costumam usar uma sofisticada estrutura cronológica. Flashbacks e fantasias se misturam ao momento presente, de uma maneira bem complexa. E, ademais, o autor mostra na história, acontecimentos de outros tempos, mas sem perder de vista a trama geral.

(De Poe no Ichizoku ("The Poe Family"), por Hagio Moto)

© Hagio Moto, Poe no Ichizoku/ Shogakukan Inc.

1. Teus cabelos soltos brilham como prata ao sol, fazem-me lembrar uma garota de outro tempo.

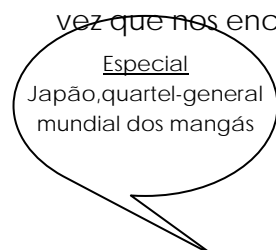
Simplicidade nos enquadramentos

Os atuais mangás para meninas tendem a usar um enquadramento livre. As bordas são, muitas vezes, apenas uma só linha, e não mais os convencionais espaços em brancos. Outras ocasiões, uma ilustração pode ser sobreposta em outra para obter um efeito realístico forte. Ou, monólogos de viés psicológicos e narrativos podem ser postos também sem bordas em balões normais de diálogo.

(From NANA, by Yazawa Ai)

© Yazawa Manga SeisakushoNANA (Yazawa Ai) / SHUEISHA Inc.

1. Vamos guardar como uma lembrança feliz
2. Sim – garotas da mesma idade vão para a cidade no mesmo trem, na mesma hora. Não é uma coincidência frequente.
3. Está certo, e uma outra coisa...
4. Nanita, eu também me chamo Nana.
5. Imagino se você lembra aquela outra vez que nos encontramos



Uma bela história ilustrada de romance envolvendo duas meninas com o mesmo nome, Nana (apesar de que são escritos de maneira diferente). O Volume 21, o último da série, agora está à venda.

Realismo com maior efeito dramático

As técnicas expressivas do mangá continuam divergindo em diferentes maneiras. O gênero de mangá dramático surgiu nos anos de 1960, apresentando histórias de maneira bastante real. Esta cena da batalha de ninjas tem um tremendo impacto visual.

1. Droga! Ignore essas armas voadoras!
2. Não tenha medo! Ataque!
3. Não se apavore! Avance as linhas deles!

©Shirato Sanpei / Akame Productions

O japonês e o mangá

Pode ser que a mente japonesa esteja predisposta para a leitura de mangás? Este artigo estabelece novas bases ao examinar a surpreendente conexão entre os mangás e a escrita japonesa.

Texto de **Yoro Takeshi**, anatomista e diretor executivo do Museu Internacional de Mangá de Kyoto

Mangá e a linguagem japonesa

Executivos de meia-idade indo de trem para o trabalho, ficam de olhos grudados em seus mangás. Para entender o porquê dos japoneses acharem mangás tão interessantes, devemos examinar como eles são utilizados na escrita japonesa.

Quando esses executivos estão apreciando seus mangás, seus olhos estão envolvidos em dois processos: ver as ilustrações e ler o texto nos balões. Seus olhos vão primeiro para as ilustrações e depois lêem o texto, ou é o contrário? Ou fazem ambos ao mesmo tempo?

Você pode considerar impossível fazer os dois simultaneamente. Mas eles podem! Quando você lê um livro ou jornal, inconscientemente, seus olhos lêem algumas linhas à frente. Mesmo que você se recuse a crer que você “lê” tão rápido, isto é um fato, conforme demonstrado por cientistas que estudam ciências cognitivas.

Quando lemos mangás, a membrana exterior do cérebro divide o trabalho – parte do cérebro vê as ilustrações, e parte lê o texto. Como as duas partes estão envolvidas, podemos fazer ambas ao mesmo tempo.

Os japoneses não são os únicos a apreciarem mangás depois de adultos. Esse gênero se difundiu pelo mundo. Peguemos a China, por exemplo. Pessoas nascidas lá de 1980 em diante estão familiarizadas com mangás japoneses e histórias de anime, e conhecem seus personagens. Mas, eles podem pensar que os mangás se originaram em seu próprio país. (Incidentalmente, quase 20% dos visitantes do Museu Internacional de Kyoto, onde sou diretor-executivo, são estrangeiros).

As raízes do mangá remontam a um passado distante da história japonesa: a pintura de rolo,

Choju Jinbutsu Giga (“Pássaros e animais se julgando humanos”, feita em meados do século 12). Podemos considerar esta obra de arte como o início do mangá. Mas, por que os japoneses apreciam histórias em quadrinhos desde tempos tão antigos?

A resposta deve estar na cultura japonesa. Há algo nela que cria condições para apreciar o mangá. Podemos descobrir esse aspecto, se olharmos as coisas com lógica.

A escrita japonesa - duas maneiras de ler os ideogramas kanji

O coração de uma cultura é a sua língua. A escrita japonesa usa um sistema sem parâmetros no mundo. Para começar, os textos escritos contêm a mistura de dois diferentes sistemas – ideogramas kanjis, (caracteres) da China, e kana, “letras” silábicas, desenvolvido no Japão. A esta mistura, a cultura japonesa moderna acrescentou outros elementos também, incluindo o alfabeto românico (A,B,C, etc) e numerais arábicos (1,2,3,etc) . Os japoneses não pensam conscientemente nesses quatro sistemas como diferentes modos de escrever de diferentes partes do mundo-afinal, desde que absorveram os ideogramas chineses e os usam como seus, acostumaram-se a absorver outras escritas.

Também a escrita coreana usa ideogramas chineses, mas as coisas evoluíram diferentemente no Japão, onde há duas maneiras diferentes de pronunciar ideogramas. Essas duas maneiras de pronunciar um ideograma são: (1) um som parecido ao som chinês; e (2) a palavra japonesa nativa expressando o seu significado. Por exemplo, o ideograma... significa “belo”. A palavra japonesa para belo é utsukushii em alguns contextos. A pronúncia chinesa para esse

ideograma é similar a bi, e este é o som dado ao ideograma em alguns outros contextos, como quando se utiliza para expressar o conceito abstrato de “beleza”.

O japonês e o chinês falados são muito, muito diferentes um do outro, e os japoneses, desacostumados com a pronúncia chinesa, lêem os ideogramas usando sons (on-yomi) que são diferentes de como os ideogramas são ditos em chinês. A outra maneira de pronunciar o ideograma, usando a palavra japonesa, é dita kun-yomi (assim como utsukushii no exemplo acima). Quando os coreanos originalmente adotaram a escrita chinesa, eles não deram sua pronúncia aos ideogramas, e hoje escrevem em seu “alfabeto” nativo, chamado hangul.

Se uma cultura não-chinesa usa somente a pronúncia chinesa, na leitura dos ideogramas, os leitores perceberão sempre que estão lendo uma escrita estrangeira em idioma estrangeiro. Assim os coreanos acabaram eventualmente abandonando os ideogramas estrangeiros, e agora usam sua própria escrita. Isto, porém, não ocorreu no Japão, onde ideogramas da China são pronunciados segundo as formas on-yomi e kun-yomi. Os dois sistemas estão agora totalmente interconectados, e serão usados como estão.

Quando eu tento explicar tudo isso para algum estrangeiro, a coisa mais difícil de ser compreendida é o sistema kun-yomi. Eles supõem que a mente precisa dar saltos acrobáticos ao olhar para os ideogramas chineses, dando a alguns deles sons não chineses, e lendo eles todos como parte de uma frase japonesa.

O lingüista Suzuki Takao usa a palavra “etc” como um exemplo. Qualquer cultura pode usar essa palavra latina, escrevê-la em alfabeto românico (“etc”), e entender como “e assim por diante” (usando o português como exemplo), em lugar de verbalizar a expressão latina “et cetera”. As leituras kun-yomi são assim, quando os leitores japoneses vêem um ideograma chinês (por exemplo ..., que significa “e assim por diante”), algumas vezes dão à leitura kun, “nado” no lugar de ler on, to.

Kun-yomi
(Leitura Japonesa)

Utsukushii



On-yomi
(Leitura influenciada pela pronúncia chinesa)

Bi

Acima à esquerda: Os olhos veem os ideogramas (os desenhos de linhas), e ao mesmo tempo lêem os balões de diálogos para captar o que eles dizem (o som).

Acima à direita: O ideograma ou kanji (o desenho de linhas) significa “beleza” ou belo, e pode ser lido (com som) como bi ou como utsukushii. A mente elabora o mesmo tipo de ginástica mental quando lê mangá e quando lê ideogramas kanji.

Conforme mencionei, as línguas japonesa e chinesa são totalmente diferentes uma da outra, mas a escrita chinesa pode ser usada e pronunciada com palavras japonesas nativas porque ideogramas representam ideias, não sons. A pronúncia chinesa original é completamente ignorada quando o ideograma é lido na forma kun-yomi.

Som e Significado

No Japão, quando alguém é diagnosticado como disléxico (uma desordem cerebral), este problema pode se apresentar de duas maneiras: incapacidade de ler as “letras” kana ou incapacidade de ler os ideogramas kanjis. Em outros países dislexia pode ser a incapacidade de ler, ponto. Isto demonstra que os japoneses usam uma parte do cérebro para ler ideogramas, e uma parte diferente para ler kana.

Ao ler uma frase, o indivíduo capta o sentido ou pronuncia os sons. Devido a maneira que a escrita japonesa se desenvolveu os japoneses estão acostumados a processar diagramas (ícones) e letras simultaneamente. Mangás têm ambos os diagramas (ilustrações) e texto (balões com os diálogos), e por isso esses executivos japoneses apreciam a leitura dos mangás, quando viajam de trem. A história da escrita japonesa, que desenvolveu seu próprio clima cultural, ajuda a explicar porque, mesmo adultos estão aptos a fazer essa ginástica mental quando lêem mangás em japonês.

Mangá é parte da cultura japonesa desde o período Heian (794-1185), quando a leitura dos ideogramas on-yomi e kun-yomi se desenvolveu e

foram difundidos, e ainda hoje continua um importante elemento cultural.

nippon-10-11

Meados do século 12

Com o seu pincel, o artista dá vida aos animais que satirizam a sociedade da época.

Choju Jinbutsu Giga ("Birds and Animals Play Human"). Propriedade do Templo Kozan-ji; colaboração do Museu Nacional de Tokyo. Imagem: TNM Imagem de arquivos.

1775

As ilustrações e textos foram feitos pela mesma pessoa. Esta obra poderia representar o início do verdadeiro mangá.

Kinkin Sensei Eiga no Yume ("Teacher Goldengold's Dream of Splendor"), por Koikawa Harumachi. Propriedade da Biblioteca Geral, Universidade de Tokyo.

1815

Linhas simples típicas do mangá, retratam um homem dançando uma série de passos. *Suzume-odori no Zu* ("Gorrión bailarín"), de Hokusai Manga ("Bocetos de Hokusai"), de Katsushika Hokusai

1907

Cômico constituído de um só quadrinho, impresso nos jornais da época, ironiza a situação social e as autoridades.

Bairyu Tokaido no Ogeshiki, por Takehisa Yumeji. Do jornal *Nikkan Heimin Shimibun*.

1923

Múltiplas estruturas e balões de diálogos – os mangás como conhecemos hoje começaram naquela época.

Sho-chan no Boken ("Aventuras de Sho-chan"), escrito por Oda Shosei. Ilustrado por Kabashima Katsuichi ©Oda Shosei & Kabashima Katsuichi / Shogakukan Creative Inc.

1931

Este cão apareceu em uma revista e tornou-se um grande sucesso. Dando início a uma nova tendência: longas séries de mangás.

Nora-kuro ("Blackie the Stray"), por Tagawa Suiho. © Tagawa Suiho / Kodansha Ltd.

1947-1948

Esse tipo de cômico apresentava uma série de ilustrações no qual o enredo continuava na página seguinte, dando um efeito cinematográfico e uma força expressiva mais refinada.

LEGENDA DE FOTOS

À esquerda: *Shin Takara-jima* ("New Treasure Island"), escrito por Sakai Shichima, ilustrado por Tezuka Osamu.

À direita: *Rosuto Warudo* ("Lost World"), por Tezuka Osamu

Evolução do mangá

Especial
Japão, quartel-general
mundial dos mangás

O Japão é o paraíso do mangá. Todos os dias as editoras lançam novos mangás, que chegam rapidamente ao público leitor. Esta presença tão dinâmica tem uma longa história.

Texto por **Takeuchi Osamu**

Desde há muito tempo, já havia algo semelhante a subcultura dos mangás atuais. Já nos meados do século 12, um rolo de pintura conhecido por “Choju Jinbutsu Giga” (“Pássaros e animais imitando os humanos”) satirizavam a sociedade daquela época. Na segunda metade do século 17, novelas ilustradas em blocos de madeira tornaram-se populares. Cerca de um século mais tarde, muitos escritores começaram a ilustrar seus próprios romances, em formato que nos remete aos atuais mangás.

Mas esses antigos rolos de pintura e novelas ilustradas não utilizavam a estrutura típica de um autêntico mangá. O mangá autêntico, com suas mudanças de cenários e personagens insólitos dialogando nos balões, apareceram por volta do fim do século 19.

Naquela época, o texto, frequentemente, era em forma de longas sentenças e colocado ao lado das ilustrações. Gradualmente, porém, o texto começou a vir dentro dos balões com as vinhetas. Aqui, “Sho-chan no Boken” (“As aventuras de Sho-chan”) vem à lembrança - era uma tira de história em quadrinhos em série publicada em jornais na década de 1920. Isso criou uma moda, e rapidamente quase todos os jornais diários adotaram tiras de histórias em quadrinhos.

Na década de 30 foram impressos muitos livros e revistas com longas histórias em mangá como Nora-kuro (“Blackie the Stray”) por Tagawa Suiho. Nesse mesmo período, os mangás infantis apresentaram argumentos apaixonantes e demonstraram grande potencial. Mas, então eclodiu a guerra, a censura, e a subcultura do mangá esmoreceu.

Ela retornou com força após a Segunda Guerra Mundial, com uma grande oferta. Um criador famoso foi Tezuka Osamu. Sua estrutura tinha um toque cinematográfico e um dinamismo que logo tornou os mangás um meio de expressão independente que contava as suas próprias histórias. O emprego de elementos trágicos em sua obra, aumentou bastante o número de fãs. O trabalho de

Tezuka difundiu entre outros esse gênero. Artistas como Fujiko Fujio, Akatsuka Fujio, Ishimori Shotaro e Matsumoto Reiji brindaram seus leitores com uma grande variedade, e na década de 60, um tipo diferente, mais dramático de mangá, surgiu em Osaka, rompendo com o modelo criado por Tezuka. Influenciado por Saito Takao e outros, o novo modelo enfatizava o trabalho artístico e o realismo da vida. Acompanhando-os nessa investida, na criação de um cenário mais dramático estavam Shirato Sanpei, Mizuki Shigeru e Chiba Tetsuya.

Essa tendência de um mangá dramático logo tornou-se uma força dominante e inspiração para a genialidade de outros artistas como Otomo Katsuhiro e Shiro Masamune.

Em contrapartida a essa ação dramática, o tratamento psicológico dado aos personagens, tornou-se tema em mangás para meninas (shojo manga) em 1970 com as criações de artistas como Hagio Moto e Takemiya Keiko. Outros, especialmente Ikeda Riyoko e Miuchi Suzue, focalizaram suas carreiras nessa área, tornando os mangás para meninas um importante gênero no Japão.

Atualmente, o Japão é uma força dinâmica no mundo dos mangás, e muitos deles são conhecidos muito além de suas fronteiras. Dentre os mais conhecidos estão Sailor Moon, DRAGON BALL, SLAM DUNK, Crayon Shin-chan, NARUTO, and NANA.

Os desenhos animados japoneses também continuam moda no resto do mundo. A subcultura dos animes difundiu-se no Japão em meados de 1960, impulsionada pela crescente popularidade das histórias de mangá. Muitas dessas histórias deram nova vida ao anime, com algumas sendo exportadas ao exterior. Isto, na verdade, fez com que o mangá ganhasse uma audiência maior fora do Japão. Assim, ambos, mangá e anime, reforçaram-se mutuamente, tornando-se um fenômeno de mídia, que certamente continuará em evolução.

Reconhecendo os diferentes gêneros e tornando-se um especialista em mangás.

Um fenômeno interessante sobre os mangás é que eles se subdividiram em muitos gêneros diferentes-sátira e crítica social em uma estrutura, histórias para meninos e meninas, realismo para rapazes, aventuras cotidianas, e muitas risadas e pastelão. A árvore genealógica dos mangás espalhou seus galhos e construiu um império de fantasia.

Supervisão editorial: Takeuchi Osamu

Chart: Oguro Kenji

Final do século XIX

1925

Sho-chan no Boken ("Aventuras de Sho-chan")

Escrito por Oda Shosei,

Ilustrado por Kabashima Katsuichi

Esta obra impulsionou a evolução do livro com ilustrações em mangá.

Nora-kuro ("O cão vira-lata") Tagawa Suiho

Explora as trapalhadas de um engraçado cão soldado

1945

Mangá satírico e de crítica social

Historietas em um só quadrinho que comentam certos aspectos da sociedade. Publicado em jornais e revistas.

Ninja-Bugei-chou ("Crônicas das proezas militares de um ninja") Shirato Sanpei

Aventuras de um ninja durante a guerra feudal.

Tetsuwan Atomu ("Astro Boy") Tezuka Osamu

Um robô chamado Astro Boy que possui poderes especiais e sentimentos humanos em uma aventura após a outra.

© Tezuka Productions

Ribon no Kishi ("A Princesa guerreira") Tezuka Osamu

Devido ao descuido de um anjo, a princesa tem o coração e tendências tanto de meninos como de meninas.

Anmitsu-hime (Princesa Anmitsu") Kurakane Shosuke

Grandes aventuras aguardam a princesa levada como um menino que escapa do seu castelo.

Sazae san Hasegawa Machiko

A história gira em torno de uma alegre dona de casa, Sazae, e de sua família, em situações engraçadas.

1960

Kamui Den ("A lenda de Kamui") Shirato Sanpei

As lutas dramáticas da classe oprimida em Edo.

GeGeGe no Kitaro Mizuki Shigeru

Kitaro combate fantasmagóricas criaturas que perturbam os humanos.

©Mizuki Production

Maki no Kuchibue ("O assobio de Maki") Maki Miyako

Uma menina separada de sua mãe torna-se mais madura a medida que ultrapassa uma adversidade após a outra.

Obake no Q-taro Fujiko Fujio

Estranhas coisas acontecem quando um fantasma amigo vai viver com uma família.

Tensai Bakabon ("O gênio Bakabon") Akatsuka Fujio

Uma obra-prima de mangá com piadas, utilizando inúmeras técnicas inovadoras.

©Fujio Producton Ltd.

Golgo 13 Saito Takao

Este hábil atirador foi talhado para cumprir qualquer missão.

©Takao Saito

Ashita no Jo ("O amanhã de Joe") Escrito por

Takamori Asao / Ilustrado por Chiba Tetsuya

A história de um rapaz que vive para o boxe.

©Asao Takamori & Tetsuya Chiba

Ginga-tetsudo 999 ("Expresso galáctico 999")

Matsumoto Leiji

Viagens em um trem espacial em busca da vida eterna.

©Leiji Matsumoto / Aikusha

Berusaïyu no Bara ("A rosa de Versailles") Ikeda

Riyoko

Saga de aventuras amorosas no tempo da Revolução Francesa.

©Ikeda Kiyoko Production / Shueisha Inc.

Poe no Ichizoku ("A família Poe") Hagio Moto

O que ocorre com vampiros que não envelhecem, permanecendo adolescentes?

Candy Candy Escrito por Mizuki Kyoko/

Ilustrado por Igarashi Yumiko

Contos de uma alegre e otimista órfã.

Kaze to Ki no Uta ("Poema do vento e das árvores")

Takemiya Keiko

Esta história polêmica de amor juvenil rompeu com tabus na fantasia dos mangás.

Hadashi no Gen ("Gen descalço") Nakazawa Keiji

Pessoas comuns que enfrentam uma árdua batalha pela sobrevivência, após a bomba atômica de Hiroshima.

©Nakazawa Kenji / Chuokoron-shinsha Inc.

Doraemon Fujiko F. Fujio

Doraemon, um gato robô que veio do futuro, usa instrumentos fantásticos para ajudar seus amigos.

©Fujiko-pro

1980**Akira** Otomo Katsuhiro

Ficção científica nas ruínas de Tokyo após a Segunda Guerra Mundial.

SLAM DUNK Inoue Takehiko

Estudantes delinquentes ganham maturidade através do basquete.

Capitão Tsubasa Takahashi Yoichi

O futebol traz uma vida plena de ação ao garoto Tsubasa.

Mangá para rapazes

Estruturados como um filme ou romance, com ilustrações realísticas.

Mangá de heróis para jovens

Os heróis enfrentam desafios perseguindo a vitória

Mangá para meninas

As vidas, sentimentos e pensamentos de meninas envolvidas em complicações amorosas.

Kodansha Ltd.

Mangá da vida

A vida cotidiana em família ou na escola, com tramas envolventes.

Mangá humorístico

Histórias amenas repletas de infortúnios e risadas.

Mangá de piadas

Todo tipo de comédia de pastelão a piadas e amenidades.

Atualmente**Nijusseiki Shonen ("Meninos do século XX")** Urasawa

Naoki

Um grupo muito unido de amigos entra em ação quando um vírus ameaça dizimar a humanidade.

©Naoki Urasawa Studio Nuts/Shogakukan Inc.

Dragon Ball Toriyama Akira

Aventuras repletas de ação em perseguição às bolas do dragão (sete objetos que contém a chave para que os desejos se realizem).

©Bird Studio / Shueisha Inc.

Bishojo Senshi Seramun ("Sailor moon") Takeuchi Naoko

Durante o dia ela é uma estudante de ensino médio e à noite, torna-se uma defensora da justiça contra o mal.

BAKUMAN Escrito por Oba Tsugumi /Ilustrado por Obata Ken

Dois colegas se unem, esperando tornarem-se famosos criadores de mangás.

Crayon Shin-chan Usui Yoshito

Um pequenino menino do Jardim de Infância, chamado Shinnosuke, cria muita confusão para os adultos.

©Yoshito Usui / Fotabasha Publisher Ltd.

Especial

Japão, quartel-general mundial dos mangás

Conhecendo a mente do artista de mangá

Criadores de mangá. Que pensamentos inspiram seus trabalhos? Quais são os seus desafios? Para descobrir leia sobre alguns dos mais famosos artistas de mangá de diferentes gêneros.

“Estou interessado na criação de uma história, mas, ainda mais em explorar as profundezas da condição humana,” disse Inoue Takehiko.

A fama advém das inovações no gênero.

Inoue Takehiko

Texto de Takahashi Koki Fotos de Murakami Keiichi

“Quando eu era criança, gostava de desenhar, e de algum modo, intuía que faria isso como profissão.”

Inoue Takehiko nasceu em 1967, estando com 43 anos ao realizar esta matéria. Em 1990, ele deslançou sua carreira com SLAM DUNK, ambientado no mundo do basquete de uma escola de ensino médio. Foi um grande sucesso, e mesmo após o término da série em revistas, em 1996, a versão em livro, em 31 volumes, continuou a vender, atingindo o recorde de 140 milhões.

Por que a série foi tão popular? “Eu sempre li o tipo de mangá que a maioria conhece e gosta, os mais comuns. Então, eu imagino que seja natural que o meu mangá seja do tipo que os leitores gostam”.

Mas se perguntarmos aos leitores de qualquer idade por que eles gostam de SLAM DUNK, eles serão mais específicos – incríveis desenhos, uma trama fascinante, os diálogos muito realísticos dos personagens...

“Se essa é a opinião dos leitores, é porque provavelmente consegui dar vida aos personagens. Se eles não tivessem essa energia, o mangá não teria funcionado ainda que com ótimos desenhos e diálogos”.

Depois de SLAM DUNK, Inoue iniciou uma nova série em 1998, chamada Vagabond. O herói é um espadachim sem rumo certo, e a história baseou-se em um lendário espadachim, que realmente existiu nos fins do século XVI e começo do XVII, Miyamoto Musashi – que segundo consta, venceu mais de 60 duelos em sua vida.

Inoue remeteu seus leitores aos cenários daquela época, acrescentando muita ação e ilustrações que viraram uma tendência. As páginas ganham vida com uma linguagem corporal realística e personagens reveladores. Um total de 60 milhões de volumes foi publicado até agora.

A série foi interrompida por um ano, em 2004. Inoue foi acometido por dúvidas. “A história gira em torno de um homem que mata, e eu preciso colocar um elemento positivo nessas mortes. É certo que o “Vagabond” precisa tornar-se mais forte e provar isso, e enfrenta pessoas que desejam lutar. Mas, ainda assim, são muitos combates e ferimentos de espadas. Como posso ser positivo, como manter os leitores identificados com um matador? Essas eram algumas das questões que me fazia. A história não é algo que eu possa ir simplesmente escrevendo”.

Como seu herói espadachim, Inoue não teme trabalho árduo e persegue seu objetivo. Exceto por esse intervalo dado, ele vem trabalhando na história há 12 anos, embora agora esteja se aproximando do fim. Atualmente, ele está tentando uma nova forma de expressão, algo mais além do mangá como uma mídia

impresa. Por exemplo, mostra alguns desenhos originais em papel japonês washi, arranjados ordenadamente de maneira que a pessoa possa seguir a história, enquanto vai acompanhando as figuras em sequência. Essas exposições têm o objetivo inovador de apresentar o mangá num espaço tridimensional.

“O mangá pode ser um excelente meio de expressão, mas eles não necessariamente transmitem o que você mais deseja. Assim, vamos tomar por exemplo, as palavras “Eu te amo”. Elas são ditas com excessiva frequência e por demasiadas pessoas, mas elas não deveriam ser reduzidas a uma expressão mundana com pouco impacto. E assim, porque “I love you” é uma expressão tão comum, as pessoas tendem a não levá-la a

sério. Para transmitir a verdadeira força emocional que se encontra nessas palavras, para que soem como se fosse dito e sentido pela primeira vez, eu acho que teríamos que achar novas palavras para expressá-las. Daí a razão de eu querer experimentar outras mídias diferentes para o mangá”.

“Se eu tivesse feito outra série que não o Vagabond - não digo que minha vida teria sido melhor ou pior, mas, certamente, esses últimos 12 anos teriam sido bem diferentes e eu provavelmente teria um estado de ânimo totalmente diferente agora.”

Inoue proporcionou ao mangá novos temas e formas de expressão. O mundo que ele criou no papel continua ultrapassando as fronteiras, dando ao Japão os mais altos níveis de excelência.

LEGENDA DE IMAGENS

SLAM DUNK tomou como tema o basquete em uma escola de ensino médio e tornou-se um mega sucesso.
©Takehiko Inoue/ I.T. Planning, Inc.

Utilizando um pincel para desenhar para a exposição Sendai Media Tech, de 03 de maio a 13 de junho de 2010

Bagabondo (Vagabond) se baseia em lendas sobre um personagem histórico, o mestre espadachim Miyamoto Musashi. Essas lendas inspiraram inúmeros filmes e novelas.
© I.T. Planning Inc.

LEGENDA DE IMAGENS

(Acima à esquerda: Takemiya Keiko em uma exposição de alguns dos seus desenhos originais. ·Acima à direita: Um desenho original para a impressão de 1974 de Faraó no Haka ("A tumba do Faraó"). Destacam-se as mudanças sutis da graduação das cores e a composição estrutural atrevidamente inovadora.

Abaixo: O mangá : O livro de mangá Tera e ("Através da Terra") que foi transformado em anime em 2007.

Conhecendo a mente
do artista de mangá

Aprenda as técnicas de mangá na universidade com uma mestra na criação de mangás para meninas.

Takemiya Keiko

Texto por Yoshida Mami Fotos de Motono Katsuyoshi

Você se espantaria se ouvisse que poderia estudar mangá na universidade. Mas é verdade - a Faculdade de Mangá começou a funcionar em 2000, na universidade Kyoto Seika, e Takemiya Keiko vem lecionando desde então. Outras universidades estão implementando esse curso também.

Takemiya abriu novas fronteiras no mundo do mangá com seu primeiro trabalho, Ringo no Tsumi ("A culpa e a maçã," 1968), e com outros como Kaze to Ki no Uta ("Um poema de vento e árvores," 1976, um estudo do amor juvenil), e Tera e ("Através da Terra" 1977, ficção científica). "Quando eu iniciei como artista de mangá, estava certa de que não se poderia ensiná-lo porque para criá-lo você precisa descrever seus próprios pensamentos e sentimentos. Mas, com a prática de 30 anos nesse ramo, senti um forte desejo de demonstrar minhas habilidades e de ensinar como outros, anteriormente, haviam desenvolvido seu próprio poder de expressão." Muitos de seus alunos dizem que frequentam seu curso porque querem contar histórias diferentes das dos demais. Mas, por que mangá e não cinema ou literatura? Takemiya diz: "Algumas histórias não ganham vida apenas com palavras ou através do filme. Mas com mangá você pode. Um só quadrinho de um livro pode transmitir sentimentos e estados de espírito abstratos demais para serem expressos em palavras".

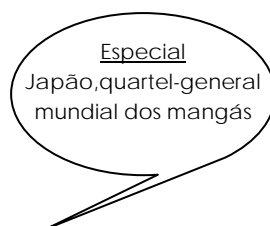
Digamos que você queira expressar uma idéia e escolheu o mangá como meio de expressão - ainda assim você precisa saber como transmitir ou seu trabalho não será um verdadeiro mangá. Você

precisa saber desenvolver o trama da história e como desenhá-lo, claro, mas Takemiya diz que o mais importante é ter em mente o prazer que os leitores obterão da sua criação. Isso significa nunca esquecer a perspectiva do leitor.

"Durante os seus quatro anos de estudo, se meus alunos aprendem como expressar sentimentos e estados de espírito através do mangá, eles estarão aptos a terem sucesso nesse campo. Quando lêem um mangá de outros autores, eu quero que eles pensem como eles teriam expressado a mensagem." Takemiya conserva e expõe alguns de seus desenhos originais, e anualmente apresenta uma exposição. Seleciona seus quadrinhos e os alinha de acordo com a história. Observando seus esboços de tinta e correções no papel, você se sente como se estivesse espiando por cima do seu ombro, enquanto ela trabalha.

"Desenhos originais refletem o método e o seu processo criativo - é difícil ver este contexto na impressão final. É importante contemplar os originais, e então perceber as impressões e sentimentos que lhe causam e que influenciarão o seu próprio trabalho".

Será interessante comprovar que tipo de mangá os alunos de Takemiya produzirão nos próximos anos.



nippon-17

Bíblia infantil de futebol inspira ambições em todo o mundo

Takahashi Yoichi

Texto por Abe Hanae e Fotos por Kono Toshihiko

Com o slogan “A bola é sua amiga”, a série O capitão Tsubasa no original em inglês, começou em 1981, contando o processo de amadurecimento de um menino jogador de futebol Oliver. Em todas as situações do jogo, ele tem um só objetivo – o gol. Durante os seus anos de escola elementar e ensino médio, ele ajuda seu time a ganhar muitos campeonatos nacionais. Por isso seus jovens leitores se entusiasmam com Tsubasa.

Quando ele começou as séries, o criador do mangá Takahashi Yoshi tinha apenas 20 anos de idade, bastante jovem para a profissão. A série deslanchou a sua carreira e fomentou uma grande transformação no futebol japonês.

“Quando a série começou, os leitores japoneses não estavam acostumados a ver futebol em mangás. Inclusive, muitos sequer sabiam que havia uma Copa do Mundo. Eu imagino como podia desenhar aspectos divertidos do futebol sem referências, isso foi difícil. Mas, havia uma parte agradável nesse desafio”.

Em 1983, o Capitão Tsubasa tornou-se um grande êxito como anime. Inspiradas por Tsubasa, muitas crianças passaram a jogar futebol, e esse tornou-se um dos esportes mais populares do Japão.

“A minha própria fascinação pelo futebol começou em 1978 com a Copa do Mundo na Argentina. Ao realizar a série eu tinha a esperança de que um dia os jogadores japoneses poderiam brilhar no palco mundial”.

A esperança se concretizou em 1998, quando o Japão participou da Copa do mundo pela

LEGENDA DE IMAGENS

primeira vez. Jogadores que cresceram lendo Capitão Tsubasa estavam de repente achando o caminho para neste cenário mundial. O Japão estava experimentando um novo começo.

Esta série que introduziu o futebol no Japão também é muito famosa no exterior. Esses desenhos animados são exibidos em mais de 100 países, e alguns grandes astros de times nacionais como o francês Zinedine Zidane e o italiano Francesco Totti “confessaram” que Tsubasa tinham lhes influenciado também. Como o próprio futebol, os sonhos do menino japonês jogador chegaram ao coração de pessoas de todo o mundo.

O Capitão Tsubasa começou há 30 anos, e, um novo capítulo está apenas começando. Ozora Tsubasa é um famoso jogador de 21 anos, de um dos grandes times da Espanha, o FC Barcelona. O inocente garoto que chutava bola tornou-se um dos melhores do mundo, e ainda continua perseguindo seus sonhos.

“Capitão Tsubasa é a obra da minha vida”, disse Takahashi. “Espero continuar desenhando o jogador fiel ao seu lema, “A bola é sua amiga”. Eu mesmo quando jovemzinho adquiri confiança em parte lendo mangá, e essa é uma outra razão pela qual quero usar as histórias para mostrar caminhos para adquirir uma perspectiva positiva. Se despertar nos leitores do Capitão Tsubasa esses sentimentos, eu direi que realizei alguma coisa”.

Ozora Tsubasa (à direita) enfrenta um rival após o outro, ganhando maturidade após cada desafio. Captain Tsubasa © 1981 por Yoichi Takahashi / SHUEISHA Inc

À esquerda: “ Espero manter a série do Capitão Tsubasa nos próximos anos” disse Takahashi Yoichi no seu estúdio.

Abaixo: A série do Capitão Tsubasa atingiu até o momento um total de 85 volumes, incluindo edições especiais

nippon-18-19

Conhecendo a mente
do artista de mangá

O trabalho de equipe produz uma boa história

Ueyama Tochi

Texto de Uchiyama Ikue Fotos de Iida Yasukuni

Com o movimento fluido da caneta de Ueyama Tochi, um novo personagem ganha vida.

Os mangás algumas vezes têm a comida por tema, mas muitos poucos são criados nas cozinhas. Cooking Papa é criado lá toda a semana. Ele surgiu no Weekling Morning, em 1985, e continua a ser um sucesso após 25 anos.

O principal personagem em Cooking Papa é Araiwa Kazumi,

Um funcionário eficiente que também funciona como um profissional. Ele interage com a sua família e colegas, desenvolvendo relações mais próximas através da culinária. Cada episódio mostra um prato de um país estrangeiro ou da culinária tradicional japonesa, ou da imaginação do criador, Ueyama Tochi, com a receita fotografada. Já foram apresentadas mais de mil receitas até agora.

Hoje, Ueyama está trabalhando no próximo episódio, tentando fazer Spaghetti Allá Puttanesca. Ele está em seu escritório, uma grande cozinha, na cidade de Fukutsu na Província de Fukuoka, ao norte de Kyushu. “Azeitonas, alho, anchova, tomates – parece que temos todo o material. Ok, todo mundo, vamos ao trabalho.”

Os assistentes estão próximos, ajudando a cozinhar, fotografando cada passo, anotando. As mãos de Ueyama movem-se energeticamente, e é evidente que ele está desfrutando. Ele parece à imagem viva do herói de Cooking Papa.

Quando o spaghetti fica pronto, outros assistentes – que estavam desenhando para o futuro mangá se aproximam para prová-lo. Todos concordam que está bom o bastante para aparecer no próximo número.

“Depois de termos certeza de como será a receita, eu começo a pensar sobre como relacionar com os personagens. Uma vez que eu descubra, os personagens tomam as rédeas da história”.

Agora, enquanto conversa, as hábeis mãos de Ueyama desenhavam um personagem com linhas que refletem sua própria personalidade. As mãos de seus assistentes se movem com precisão, manuseando canetas e tramas para desenhar a comida.

“Minhas histórias são como um prato de acompanhamento para clarear a mente. Quando estou trabalhando numa história, o leitor que tenho em mente é alguém que a desfrutaria e iria dormir”. Isto é verdade, suas

estória não tem suspense nem aventuras- e sim apresentam personagens que apreciam uma boa comida, trazendo satisfação e paz para a mente dos leitores.

Ademais, a comida congrega as pessoas. Ueyama e seus assistentes confirmam isso, enquanto trabalham como um time unido no último Cooking Papa.

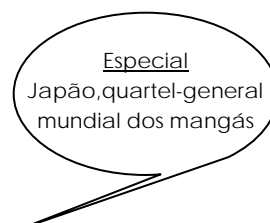
LEGENDA DE IMAGENS

À esquerda: Cada episódio do Cooking Papa inclui a receita com ilustrações detalhadas. A refeição parece pronta para ser comida, mesmo em preto e branco, graças ao cuidadoso uso de tramas. Abaixo, centro. O Spaghetti Allá Puttanesca, preparado pela primeira vez na cozinha-estúdio de Ueyama. Ele mesmo salgou as azeitonas que estão em cima. Esta receita já havia sido publicada em um mangá. Em cima, à direita: Um dos livros de mangás do Papá cozinheiro. Já foram publicados mais de cem volumes, e os personagens e receitas continuam a ser publicados.

©Tochi Ueyama / Kodansha Ltd.

Acima: em uma cozinha cheia de equipamentos e condimentos Ueyama Tochi (à esquerda) experimenta uma nova receita. Seu assistente registra seus progressos, tirando fotos que serão usadas nos desenhos da história.

Abaixo: Ueyama e seus assistentes trabalhando para concluir o último episódio. Esta é uma fase silenciosa do trabalho.



Dentro de um estúdio de mangá

Se você acha que apenas um artista escreve e desenha as ilustrações da história, provavelmente você estará errado-geralmente, o artista tem vários assistentes, e para mostrá-los trabalhando juntos, estas páginas irão transportá-lo para o local de trabalho de Aoike Yasuko, uma das mais conhecidas criadoras de mangás.

Texto de Yoshida Mami Fotos de Kawada Masahiro

Shita-gaki (Esboço)

Aoike pega uma folha de papel B4 (257 x 364 mm), que é feita especialmente para ser dividida em quadrinhos e insere personagens e diálogos. Seu lápis esboça a ação, e com um espanador retira os resíduos da borracha. A cada toque de sua mão, o personagem torna-se mais e mais real.

Pen ire (trabalho com caneta)

Embora o personagem esteja totalmente vestido, percebe-se sua estrutura óssea e movimentos musculares. Seu olhar mostra energia, e em breve estará falando. O elemento dinâmico da ilustração depende dessa fase, o trabalho à caneta. Aoike usa dois tipos de canetas: a caneta G para as linhas grossas e a maru (redonda) para as linhas mais finas.

Acima: O contorno do personagem rapidamente adquire forma com a caneta G.

À direita: Aoike desenhou nitidamente os quadrinhos com uma régua, e agora está usando uma caneta maru para os olhos. Essa é uma etapa importante porque os olhos são a chave para a expressão facial. Quanto tempo levou para fazer o esboço e o trabalho à caneta? Cerca de 90 minutos para uma folha B4, sem parar nenhum minuto.

Shusei (correções)

Com líquido corretivo (chamado howaito, do

inglês "white"), qualquer pequeno erro, como um risco de tinta devido a uma escorregada da mão, desaparece.

Beta nuri (enegrecido)

Aoike explica a seus assistentes quais as partes que ela deseja enegrecer. Para tal, trabalha-se com (fude) canetas-pincéis, cuidadosamente, para não sair das linhas.

Sombreado com tramas

Com canetas e líquido corretivo se desenha em preto e branco. As sombras cinzas que projetam pessoas e edifícios, estampas em roupas, e muitos outros detalhes são feitos com folhas previamente impressas chamadas tramas.

À direita: Uma trama é aplicada em uma área que precisa de sombreado, então com uma caneta se fricciona o local onde ficará a sombra do homem. Depois se remove o excesso.

No fim à direita: A área entre a sombra e o resto é cuidadosamente fragmentada e qualquer linha excessivamente definida é esfumada.

Feito

Aoike faz uma revisão final para certificar-se que tudo está bem desenhado, que as imperfeições sumiram, e os restos das tramas desapareceram. Se a página passar pela inspeção, está concluída.

LEGENDA DE IMAGENS

Acima: Aoike Yasuko, muito conhecida por seus mangás para meninas, começou a sua carreira em 1963 e continua vitoriosa. Seu nome está fortemente ligado a sua série, Eiroka yori Ai o Komete ("From Eiroka with Love").

No canto a esquerda: Canetas são instrumentos essenciais para ilustradores de mangá. A caneca favorita de Aoike, é decorada com o rosto de um dos seus principais personagens.

Acima: A Europa é o cenário para muitas das cenas de Aoike, por isso guias de viagem e fotos desse continente são muito úteis como material de referência.

Acima a direita: Uma assistente desenha um edifício, baseando-se nos materiais de referência.

Centro: Aoike tem quatro assistentes. Quando há muito trabalho, fazem turnos, alguns durante à noite.

Ao final da direita: Tinta comum, tinta indiana, papel de seda para secar a ponta de suas canetas e outros instrumentos do ofício à disposição na mesa de Aoike. Para ela os espelhos são especialmente úteis: quando olha o reflexo do desenho, diz que pode ver com mais clareza se ele tem o equilíbrio que buscava.

Especial
Japão, quartel-general
mundial dos mangás

Como tornar mais proveitosa a experiência da leitura de mangás

Artistas valem-se de numerosas técnicas para transportar o leitor ao mundo do mangá, e quase se pode ouvir o que está acontecendo. Uma vez que entendidas essas técnicas, poderá se apreciar mais a experiência dessa leitura. Abaixo algumas dicas para ajudar a torná-lo um especialista.

Texto de Yoshida Mami

Coalaboração: Princesa GOLD-Depto. Editorial da Akita Publishing Co, Ltd.

☆ Como seguir a ordem dos quadrinhos

Se estiver lendo um mangá japonês, a capa do livro está onde estaria a capa de trás de um livro ocidental. O texto começa da direita para a esquerda e de cima para baixo. A ordem dos quadros segue a mesma lógica da direita para a esquerda, de cima para baixo, mostrando a história quadro por quadro. Assim que entender isso, mesmo não podendo ler o texto em japonês você poderá entender a essência da história. O diagrama acima é um exemplo das duas páginas de mangá. No quadro 1 vemos apenas os pés de alguém falando, e no 2 vemos quem é. No 3, um close de duas pessoas surpresas com a chegada dele. No 4, uma vista total dessas 2 pessoas correndo. Nos quadros 7 e 8: close deles conversando. No 9, uma enquadramento desde cima mostra a ação, ao mesmo tempo que indica a posição das personagens.

Alguns quadros são maiores que outros – o artista imagina que passemos mais tempo com os grandes. Enquanto lemos, alternando quadros grandes e pequenos, criamos um ritmo para nossos olhos. Reconhecendo técnicas de quadrinhos como essa o prazer aumentará e fará da leitura uma experiência mais gratificante.

☆ Tramas

Utiliza-se folhas de trama para criar tons cinzas, desenhar modelos complicados de roupas, preencher o fundo, desenhar a sombra projetada por algo, ressaltar a presença de um objeto transparente (como vidro), e para reproduzir muitas outras texturas e sombras. Sem tramas esse trabalho seria muito difícil e lento.

☆ Líquido corretor

É muito útil, por exemplo, em áreas brilhantes do cabelo negro e rugas em roupas pretas. O artista com uma pincelada pode enegrecer totalmente o desenho. E, naturalmente, é muito útil para fazer correções.

Expressões faciais (1) (2) (3)

Gotas de suor (1) mostram exasperação, enquanto sombras claras no rosto pálido demonstram choque (2). Veias protuberantes em forma de X (3) indicam raiva. O conhecimento do significado de símbolos como esses coloca o leitor na pele do personagem.

☆ **Linhas para acrescentar efeitos (4) (5) (6)**

As linhas podem mostrar uma grande variedade de movimentos, como a abertura de uma porta (4). Também focam a atenção em uma pessoa (5), e indicam velocidade como um carro em marcha-ré (6). As linhas podem ser feitas de modo normal com caneta e régua, ou usando uma folha com trama.

☆ **Balões de diálogo (7) (8) (9)**

Esses balões, naturalmente, contem o diálogo entre os personagens, mas também podem demonstrar sentimentos. Se o contorno tiver sido feito com linhas irregulares (7), provavelmente indicará que o personagem está triste. Linhas em zigzag indicam gritos (8). Pequenos círculos flutuando fora do balão mostram pensamentos íntimos (9). Uma voz vinda de um telefone ou de viva-voz usará linhas retas.

☆ **Imitação de um som (10) (11) (12)**

Em mangás os sons são expressos por escrito, fazendo-os ressoarem na página. O mangá não seria um mangá sem "sons". Eles nos permitem ouvir tudo da aceleração de um carro ao longe

(10) a batida em alguém com uma bolsa grande (11). Às vezes expressam movimento em vez de som (12). Estes são alguns dos métodos utilizados para se criar mais impacto.

Informações sobre os exemplos destas duas páginas

Eroika yori Ai o Komete ("From Eroica with Love"), Por Aoike Yasuko

Esta longa série, bem-sucedida, em formato de revista, foi muito popular desde o seu início em 1976. Combinando ação e humor num cenário europeu, a história gira em torno do Major Eberbach, um agente secreto da OTAN e de um excêntrico ladrão de artes que se auto-denomina Eroica. A história está repleta de intriga internacional e ilustrações cheias de detalhes, atraindo muitos fãs, tanto homens como mulheres. Até março a série totalizava 36 volumes, e é comercializada na versão inglesa também.



Números e fotos mostram o alcance da moda dos mangás

Pessoas que visitam o Japão admiram-se ao ver adultos e adolescentes absorvidos na leitura de quadrinhos, ao se deslocarem para a escola e trabalho. Essas páginas examinam o fenômeno do mangá de diferentes perspectivas.

Texto de Aota Kosei, Fotos de Kono Toshihiko Créditos de outras fotos: SHOGAKUKAN, Comic Market (Comiket), MANDARAKE, Kyoto International Manga Museum Gráficos e tabelas: Oguro Kenji Dados Estatísticos: Publication Index: Annual Report on Publications, 2009, e A Monthly Report on Publications, Novembro 2009 (The Research Institute for Publications): Readership Survey, 2009 (The Mainichi Newspapers); eBook Marketing Report, 2009 (Impress R&D)

LEGENDA DE IMAGENS

Uma imagem do Mercado de Quadrinhos, em Tokyo Big Sight. Revistas produzidas por grupos amadores, figurinos de personagens, disfarces extravagantes do mundo imaginário – tudo isso e muito mais, em exposição e à venda. (Créditos fotográficos: Comic Market Productions).

Número de mangás vendidos anualmente

Publicações não-relacionadas **64.0%**

2.042.410.000

Revistas de Manga **21%** 669.100.000

Livros de Manga **15.0%** 478.470.000

Quase 40% de todas as revistas e livros publicados no Japão são mangá. Quanto o mercado de mangá atinge a cada ano? A incrível cifra de 448.3 bilhões de ienes.

Em média, quantos mangás os japoneses lêem por mês?

HOMENS		MULHERES
6,8	Adolescentes - 19 anos	3,1
5,0	20 - 30 anos	3,3
1,6	30 - 40 anos	1,1
1,3	40 - 50 anos	0,6
0,4	50 - 60 anos	0,2
0,3	60 - 70 anos	0,1
0,0	Mais de 70 anos	0,0

Os jovens mantêm o mercado de mangá aquecido. Há mais aficionados homens, que mulheres.

Mangás que devem ter vendido no mínimo 100 milhões de cópias ao longo dos anos

LEGENDA DE FOTOS

1. *Dragon Ball*
2. *Case Closed (Detective Conan)*
3. *ONE PIECE*
4. *Kochikame*
5. *Oishinbo*
6. *SLAM DUNK*
7. *Golgo 13*
8. *Doraemon*

Vendas totais de livros de mangás, em anos concretos.

1978	1983	1988	1993	1998	2003	2008(ano)
45,5	93,0	152,7	241,0	247,3	254,9	237,2 (Milhões de ienes)

O número de livros de mangá publicados no Japão mantém-se em alta há décadas. Em 2008, 478.470.000 foram vendidos pelo valor total de 237.2 bilhões.

Venda de livros eletrônicos de mangá

LIVROS ELETRÔNICOS	2005	2006	2007	2008
LIVROS ELETRÔNICOS TOTAIS	9,4	18,2	35,5	46,4
LIVROS ELETRÔNICOS DE MANGÁ	3,4	10,6	25,5	35,0
OUTROS LIVROS ELETRÔNICOS	6,0	7,6	10,0	11,4

Os leitores de mangá geralmente preferem os meios de comunicação digitais (celulares, computadores, etc). Em 2008, cerca de 75% de todos os livros eletrônicos vendidos no Japão eram mangás, no total de 35 bilhões de ienes.

Mangás japoneses, parte da globalização

Se você leu recentemente um mangá, provavelmente era importado do Japão. Muitos mangás nascidos no Japão, como INU YASHA, Case Closed (Detective Conan), e Doraemon são traduzidos em línguas estrangeiras, recebem novos títulos, e então são exportados para todo o mundo.

©Shogakukan Inc.

Esta feira de mangá atrai meio milhão de fãs a cada vez

Mercado de Quadrinhos

Duas vezes ao ano, 500.000 pessoas vem para uma feira de mangá em Tokyo. O Mercado de Quadrinhos (abreviando: Comike) é um lugar divertido para encontrar artistas amadores de mangá que estão expondo e vendendo seus trabalhos, conhecer novas modas e ver pessoas vestidas como personagens de mangá. É um festival para gente do mundo todo.

A loja MANDARAKE de Nakano. Esta vendedora trabalha vestida como um personagem fantástico.

<http://www.mandarake.co.jp>

Paraíso do mangá com um milhão de artigos à venda

Loja Mandarake em Nakano, Tokyo

MANDARAKE é uma cadeia de lojas especializada em mangá, e alguns de seus funcionários vestem-se como se tivessem saído de um deles ou de um desenho animado. A sucursal de Nakano Store atrai milhares de fãs nacionais e internacionais. Lá pode-se encontrar quase tudo relacionado a quadrinhos – há cerca de um milhão de itens. Lá você se encontra no paraíso do mangá, um lugar para experimentar uma enorme quantidade e variedade de gêneros.

Pode-se emprestar um mangá do museu e junto a outras pessoas desfrutar a leitura, no gramado, em frente do edifício.

<http://www.kyotomm.jp/english>

Mangá como peças de um museu: 280.000 visitantes ao ano

Museu Internacional de Mangá de Kyoto

Anualmente, cerca de 280.000 visitantes vem ao Museu Internacional de Mangá de Kyoto para conhecer melhor essa subcultura e a sua história. A coleção do museu conta com 300.000 volumes. Lá, podem ser vistos artistas profissionais fazendo demonstrações, e se pode participar de oficinas de trabalho onde se pode criar algo. Há exposições especiais que ressaltam o mangá e seus diferentes meios de comunicação.

Japão

Saboroso

Texto de **Nomura Mari**
Fotos de **Hioki Takeharu**

Feijão Azuki

小豆

“Rubis dos campos” Transformados em doces

Azuki

Nativo da China, a plantação do feijão azuki é anual, pertencendo à família das leguminosas. Sua semente tem cerca de 5mm de comprimento. Esse feijão mizuho-dainagon é cultivado especialmente no distrito de Kyotamba-cho, na província de Kyoto. Sua coloração vermelho-escuro e o gracioso formato de um antigo saco de arroz feito em palha, é característico desta variedade.

Existe uma cor tradicionalmente conhecida no Japão como azuki-iro (a cor do feijão azuki) – é de um vermelho tão profundo que parece ter um toque de negro. Esse pequeno grão de feijão tem um lugar especial na dieta do japonês há longo tempo. Geralmente, são cozidos lentamente com açúcar até ficarem macios, tornando-se uma pasta, o azuki-an, e esta pasta de feijão é usada em muitos doces japoneses.

Este feijão tem cerca de 5 mm de comprimento. Há uma velha crença no Japão, de que a cor vermelha afasta os maus-olhados, assim com essa tonalidade tão peculiar não é difícil imaginar porque azuki é o mais popular dos feijões no país. Mesmo atualmente, o azuki tem um papel em festivais e momentos especiais, ocasiões festivas ele aparece em pratos como seki-han, no qual pintam de vermelho o arroz pegajoso e doce.

A ilha de Hokkaido ao Norte do Japão é atualmente o centro mais importante de produção de azuki. Também, são cultivados azuki dainagon, grandes e de alta qualidade, em Tamba, distrito situado entre as províncias de Kyoto e Hyogo. Quando Kyoto era a capital (até a segunda metade do Século XIX), eram feitos doces, regularmente, para serem enviados à Corte Imperial e essas leguminosas eram parte das oferendas. Também estavam presentes na cerimônia do chá, muito comuns naquela época, e que requeriam grande quantidade de doces. Durante muitos anos os azukis de Tamba asseguraram a produção de doces japoneses em Kyoto.

Takaya Masa'aki é proprietária de uma tradicional doceria chamada Shioyoshi-ken, estabelecida em 1882 no bairro de Kamigyo, em Kyoto. Ele vai anualmente ao distrito de Tamba, durante a colheita, para comprar os grandes dainagon para confeccionar tsubu-an: azuki cozido lentamente com açúcar, para preservar a pele da semente intacta. O feijão é cozido por seis ou sete horas, devagar e cuidadosamente para manter seu sabor. É usado açúcar não refinado, e acredita-se que o cozimento lento permite que o doce penetre profundamente nos grãos. "O sabor final da pasta depende do modo que o feijão foi cozido," diz Takaya. "Os clientes costumam voltar a nossa loja por esse sabor".

Existem diversas variedades de sabor e forma de feijão azuki, cada uma com um gosto e formato diferentes, dependendo das condições locais do terreno. Yamauchi Koji cultiva uma variedade chamada mizuho-dainagon, a mais popular do distrito de Kyotamba-cho, da província de Kyoto.

Yamauchi afirma que os azukis de alta qualidade se desenvolvem melhor em áreas com dias com alta temperatura e noites frescas.

Sua fazenda situa-se em um distrito onde o termômetro sobe e desce bastante diariamente a partir do final de agosto e durante setembro. Ele planta em meados de julho, ainda que haja o risco de cair fortes chuvas de verão, na época da plantação – elas podem arruinar as sementes e as raízes. "A agricultura é dura porque se fica à mercê da natureza," diz Yamauchi, filosofando repentinamente sobre o assunto.

A floração é em setembro, e nascem cerca de dez grãos de feijão azuki em cada vargem. As vargens ficam verdes e depois adquirem uma tonalidade marrom, em meados de outubro e novembro. Aí ocorre a colheita – as vargens são colhidas à mão antes da primeira geada. São secas inteiras, e mais tarde se retiram de dentro delas os feijões vermelho-escuros, brilhantes como se tivessem sido polidos. Os feijões mizuho-dainagon parecem pequenos rubis.

Colhidos antes do frio inverno, o cálido vermelho das leguminosas esquentava como o fogo o coração do povo nos velhos tempos, nos gélidos dias que viriam.

LEGENDA DE IMAGENS

À esquerda: Como antigamente, Yamauchi Koji colhe as vargens com a mão e seca-as por cerca de uma semana ao sol. Ele diz que esse método previne os feijões de enrugarem e partirem durante o cozimento.

Centro à esquerda: Este doce chamado monaka, é coberto por uma capa fina crocante de farinha de arroz e recheado com uma pasta doce de feijão tsubu-an.

Abaixo à esquerda: Ankoromochi, uma torta feita com arroz mole doce e coberta com tsubu-na.

Em cima à direita: Este doce chama-se minazuki. A base tem a forma de uma câmara de gelo (uma "geladeira" antes da eletricidade), e ainda se faz pastel de arroz. A cobertura é feita de feijões azuki doces, que dizem afastar o azar. Minuzaki faz parte dos rituais religiosos de Kyoto, do início do verão.

Centro à direita: Domyoji-kan, refrescantes para se comer no verão. Gelatina de algas Kanten cobre uma torta de arroz e feijões azuki adoçados.

Acima à direita: Fachada da doceria tradicional de Kyoto. Aqui são usados grandes feijões azuki daígon para fazer pasta tsubu-an, e de acordo com outra receita eles cozinham os grãos inteiros com açúcar.