A invasão mundial do talento japonês

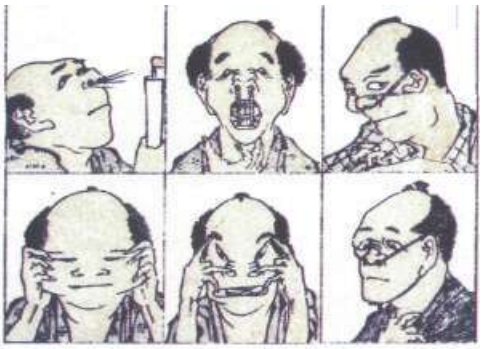
マンガ
アニメ

Os mangás e animés desenvolveram-se de tal forma que conquistaram os leitores de quadrinhos, quer pela originalidade, quer pela audácia, ou simplesmente pela grande capacidade de nos fazer sonhar.

Álvaro de Moya e
Cesar Mangiacavalli

Quadrinhos, no Japão, são chamados de *manga*. Tudo começou quando o artista plástico Katsushika Hokusai, em 1814, fez uma historieta com desenhos em seqüência vertical. O artista japonês intitulou seu trabalho como *manga*, publicando 13 volumes até 1849. Foi a origem do que viriam a ser os quadrinhos no Japão. Mais tarde, em 1827, o suíço Rudolph Tõpffer também disporia ilustrações na forma seqüencial, criando o termo "histórias ilustradas". Em 1901, Rakuten Kitazawa publicaria *Tagosaku to Mokubê no Tokyo Kenhutsu*, o primeiro *manga* com personagens fixos.

A Terra do Sol Nascente sempre foi refratária à influência ocidental. Com o passar do tempo, porém, a massificação dos meios de comunicação fez-se presente também no Oriente. A primeira história em quadrinhos estrangeira a ser publicada no Japão foi *Pafúncio e Marocas*, em 1920, logo seguida de *Mutt &Jeffe O Gato Félix*, entre outros.



Mangá de Hokusai, precursor do humor nos quadrinhos

Donsha, o menino de rua, publicado no suplemento dominical colorido do jornal *Jiji Shimpo*

Durante a Segunda Guerra Mundial, o Japão, integrando o Eixo com a Alemanha *e* a Itália, lutou contra os Aliados, e suas charges políticas contra os americanos eram violentas. Desde os anos 20, mangas já *marcavam* presença, debaixo de críticas, é claro, como em todo o mundo. Nos anos 30, surge a poderosa editora Kodansha, com *Shonen Club*, de 150 páginas.

Apesar do grande impacto sofrido por ocasião da Segunda Grande Guerra, o alto índice de alfabetização da população japonesa propiciou um *boom* no mercado de revistas, com tiragens sem similar no mundo. As publicações *underground*, chamadas de *aM*

Norakuro, um cachorro que mais parece com o Gato Félix ou Mickey, **tornou-se** o mascote do **militarismo** nipônico na década de 30

hon, possibilitaram o surgimento de artistas como Osamu Tezuka, um mestre da ilustração e animação que mudaria radicalmente a narrativa e, principalmente, o desenho dos personagens, com olhos grandes e dramáticos que passaram a ser a *marca* registrada do traço nipônico até hoje. Seus trabalhos clássicos transpostos para a TV - entre eles *Metrópolis, A Princesa e o Cavaleiro, Astro Boy e Kimba, o Leão Branco* — tornaram-se cultuados em todo o mundo.

Quando os mangas passaram a ser publicados no Ocidente, os leitores já estavam cansados dos chavões e clichês dos *comics* norte-americanos e identificaram-se com a criatividade e originalidade da linguagem oriental.

Isso fica muito claro em obras como *Ghost in a Shell*, que apresenta um visual deslumbrante. Quanto aos heróis, na série de sucesso *Dragonball*, de Akira Toriyama, vemos exemplos da distância existente entre a cultura religiosa ocidental sobre a concepção de inferno, que é tratada com simplicidade tanto na animação (conhecida por *anime)* quanto no *manga*. Em *Trinity Blood*, vemos o Vaticano comandado por uma papisa e militarmente armado, voltando a disputar o domínio do mundo, contra pseudonazistas e vampiros do bem e do mal.

ÊXITO **MUNDIAL**

Os longa-metragens japoneses modernos fazem grande sucesso no mundo ocidental, como a versão *anime* do clássico *Akira*, de Katsuhiro Otomo.

Osamu Tezuka, o Disney do Japão, criou diversos desenhos animados de sucesso internacional, como *A Princesa e o Cavaleiro, Kimba* e *Astro Boy*

Com o belíssimo *A Viagem de Chihiro*, Hayao Miyazaki ganhou um merecido Oscar. São também de seu Studio Gibli os grandes sucessos *Princesa Mononoke*, *Nausicaä do Vale do Vento*, *Meu Vizinho Totoro* e, mais recentemente, O *Castelo Animado*.

São Paulo abriga a maior colônia nipônica do mundo, e isso contribuiu muito para incentivar a vinda de novos personagens ao Brasil. *Cavaleiros do Zodíaco* foi uma grande febre entre os meninos, e *Sailor Moon* atraiu as meninas com o mesmo impacto. Esses primeiros sucessos foram seguidos por outros ainda maiorés, como *Inu-Yasha*, *Pokemon*, *Sakura Cará Captor*, *Evangelion*, *Tsúkihime*, *Elfen Lied*, *Samurai X*, *Fullmetal Alchemist*, *Blood+*, *One Piece*, *Naruto* e muitos outros *animes* e mangas específicos para cada público — infantil, juvenil ou adulto. Hoje, os desenhos animados japoneses são responsáveis por 60% da programação infanto-juvenil das emissoras brasileiras. O canal de TV paga Animax exibe 24 horas de *anime* por dia.

Houve uma invasão também nos videogames, e quase não há um *anime* que não tenha uma ou várias versões adaptadas ou recriadas para todas as plataformas.

Nausicaä, um dos personagens de Hayao Miyazaki

Duas edições da revista especializada em mangá *Shonen Sunday*, uma de 1959, outra de 2003

Todo esse universo se encontra em grandes feiras realizadas nos quatro cantos do globo. Em São Paulo, as mais consagradas são Animecom, Animefriends e Animedreams, nas quais desfilam centenas de fãs fantasiados com seu personagem favorito, todos ansiosos em acompanhar o lançamento dos últimos *animes* ou mesmo assistir a um show ao vivo de astros do porte de Hironobu Kageyama — compositor da antológica trilha sonora da série *Dragonball Z*.

Álvaro de Moya é autor do livro Vapt-Vupt. *Cesar Mangiacavalli é editor de arte da* Revista Abigraf *e fã de mangá e animé.*

Fonte: Abigraf, a. 33, n. 235, p. 94-96, Maio. 2008.