



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

**BANZAI: O MANGA PORTUGUÊS E A CONSTRUÇÃO DA  
IMAGEM DO JAPÃO**

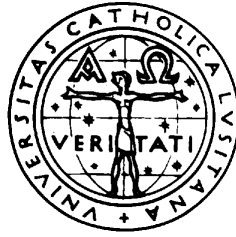
Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa para  
obtenção do grau de mestre em Estudos Asiáticos

Por

Joana Filipa Carlos Morgado

Faculdade de Ciências Humanas

Novembro de 2014



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

**BANZAI: O MANGA PORTUGUÊS E A CONSTRUÇÃO DA  
IMAGEM DO JAPÃO**

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa para  
obtenção do grau de mestre em Estudos Asiáticos

Por

Joana Filipa Carlos Morgado

Faculdade de Ciências Humanas

Sob orientação de Professor Doutor António Eduardo  
Hawthorne Barrento

Novembro de 2014

## RESUMO

No início dos anos 1990, quando o crescimento económico do Japão havia estagnado bruscamente, a economia japonesa foi arrebatada pelo sucesso estrondoso das exportações de produtos culturais no mercado global e a sua aceitação entusiasta entre a população jovem. O aumento contínuo do consumo global deste tipo de produtos culturais japoneses que se tem verificado desde então, em particular do manga, acabou por originar dois fenómenos: a “crioulização” do manga, adoptando e adaptando o estilo para ir de encontro às preferências e realidade locais; e a percepção generalizada nos seus leitores de que o Japão constitui um país “fixe” moderno, original e culturalmente atractivo, por produzir produtos culturais interessantes, que acabou por ser instrumentalizada pelo governo japonês através da estratégia do “Cool Japan”. Neste sentido, este estudo procura estabelecer uma ponte de ligação entre os dois fenómenos, ao abordá-los sobre o contexto do manga híbrido produzido pela revista portuguesa Banzai e consumido pelos fãs de cultura popular japonesa e de manga. As entrevistas realizadas às autoras da Banzai e o questionário colocado aos seus leitores, revelou que o tipo de imagem do Japão percebido não se encontra totalmente dependente do consumo dos produtos culturais japoneses, como ainda o papel que o manga híbrido pode ter na difusão da cultura popular japonesa.

Palavras-chave: “Cool Japan”; Cultura Popular; Estudos de Manga; Globalização; Manga Híbrido; Estudo de Caso

## ABSTRACT

In the early 1990s, as Japan was experiencing the downfalls of its economic stagnation, its exports of popular culture products in the global market context and its acceptance by an international youth audience skyrocketed. The continuous rise in the consumption of Japanese cultural products that has been going on since then, especially manga, has led to two particular outcomes: the “creolization” of manga, by adapting and adopting its visual contents and style guidelines according to local preferences; and a generalized manga reader’s perception that Japan is a “cool”, modern, unique and culturally attractive country because it produces interesting cultural products, which has been used as a tool by the Japanese government strategy of “Cool Japan”. This thesis thus sought to explore the link between these two outcomes, by providing a Portuguese case study of hybrid manga, the Portuguese manga style magazine *Banzai*. Through the interviews and questionnaire conducted to *Banzai*’s authors and readers respectively, it concluded that the type of image of Japan depicted by them it is not completely influenced by the consumption of Japanese pop culture products and that hybrid manga may play an important role in the spread of Japanese popular culture.

Keywords: “Cool Japan”; Popular Culture; Manga Studies; Globalization; Hybrid Manga; Case study

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Dr. António Barrento, um especial e sentido agradecimento.

A todos os colegas e professores do mestrado de Estudos Asiáticos, especialmente ao Professor Dr. Jorge Santos Alves.

Às talentosas e simpáticas autoras que publicaram na revista Banzai: Cristina, Iris, Joana, Louise, Manuela, Maria, Marta, Rita e Shuang.

Um especial agradecimento ao relações-públicas da Banzai, à artista sueca Natália Batista, às artistas Diana Ferreira e Mitsu.

Aos leitores da Banzai que tiveram a amabilidade de responderem ao questionário.

À brilhante Dra. Ariane Beldi e ao Professor Dr. Jean-Marie Bouissou pelas palavras encorajadoras.

À minha querida família, por toda a compreensão, apoio e amor demonstrados ao longo de mais uma etapa. Também aos meus queridos amigos, pela sua amizade incondicional, especialmente à Joana e à Inês.

# Índice

Resumo/Abstract	1
Agradecimentos	3
Lista de Tabelas, Gráficos e Imagens	6
Introdução	9
Capítulo 1 – Contextualização teórica	17
1.1 O que é a manga? Idiossincrasias da banda-desenhada japonesa	17
Categorias e Géneros do Manga	22
Linguagem Visual do Manga	27
1.2 Manga e o debate académico	29
1.3 Explorando o manga na cultura popular japonesa	33
Manga e os mass media	36
1.4 A globalização da cultura popular japonesa	37
Identidade Japonesa e promoção da imagem do Japão	39
Descentralização da “Japanização” e o Manga híbrido	42
Capítulo 2- A revista Banzai e o manga em Portugal	44
2.1 A empresa NCreatures como meio de difusão do manga	44
2.2 A revista Banzai	49
Surgimento da revista e objectivos	48
Organização da Banzai	49
Processos de selecção de conteúdos, de edição e de publicação	54
Comercialização da revista Banzai	55
Iniciativas da Banzai: Senpai Project e Workshops	56
Papel da Banzai no fenómeno manga em Portugal	60
2.3 Nosebleed Studio, o homólogo sueco	62

Capítulo 3- Produção do manga híbrido	67
3.1 Proximidade das autoras Banzai com o Japão	67
Contacto com os produtos de cultura popular japonesa	68
Percepção do Japão enquanto país	71
Percepção do Japão através da leitura de manga	76
3.2 Manga híbrido e as influências do manga japonês	80
Influências japonesas no desenvolvimento do traço	81
Processo criativo do manga híbrido	83
Exemplos de elementos visuais japoneses	88
Capítulo 4- Universo dos leitores Banzai	99
4.1 Receptividade da Banzai	99
4.2 Leitores Banzai e a imagem do Japão	108
4.3 Manga híbrido um substituto do manga japonês?	114
Conclusões	119
Bibliografia	122
Anexos	

## Lista de Tabelas, Gráficos e Figuras

Tabela 1	Categorias do Manga, por sexo, idade, temáticas e serialização	23
Tabela 2	Simbologias no Manga	27
Tabela 3	Composição da revista Banzai	50
Tabela 4	Organização do Nosebleed Studio	64
Tabela 5	Referências Culturais utilizadas pelas autoras Banzai	84
Gráfico 1	Produtos culturais japoneses (excluindo o manga) apreciados pelas autoras	69
Gráfico 2	Resumo da percepção das autoras sobre o Japão	73
Gráfico 3	Elementos tipicamente japoneses identificados no manga	79
Gráfico 4	Respostas à questão: “Alguma vez leste uma revista Banzai?”	101
Gráfico 5	Distribuição dos respondentes por género e idades	101
Gráfico 6	Habilitações literárias dos respondentes	103
Gráfico 7	Respostas à questão: “Como conheceste a Banzai?”	104
Gráfico 8	Resumo das respostas à questão 5.6 “Qual é a tua opinião sobre a revista?”	107
Gráfico 9	Tipologias de imagem do Japão distribuídas pelos leitores da Banzai	110
Gráfico 10	Respostas à questão: “Com que regularidade lêes manga?”	111
Gráfico 11	Resposta à questão: “Gostas do Japão enquanto país?”	112

Gráfico 12	Respostas à questão: “Gostarias de aprender mais sobre a cultura Japonesa?”	113
Gráfico 13	Respostas à questão: “Qual foi a história que mais gostaste?”	115
Gráfico 14	Preferências dos leitores Banzai relativamente às referências culturais no manga japonês	116
Gráfico 15	Respostas à questão: “Preferes manga feito por japoneses?”	118
Figura 1	Esboços de artistas de rua no Hokusai Manga	133
Figura 2	Descompressão de uma acção em várias imagens pela mangaka Yana Toboso no manga “Kuroshitsuji”	134
Figura 3	Exemplares de revistas de Manga	135
Figura 4	Exemplares de Tankōbon ou Komikksu	135
Figura 5	Utilização de diferentes cores dentro das revistas de manga	136
Figura 6	Utilização das flores de cerejeira (sakura) para representar o advento de tragédia por CLAMP no manga “Tsubasa: RESERVoIR CHRoNiCLE”	136
Figura 7	InuYasha – personagem da mangaka Rumiko Takahashi	137
Figura 8	Revistas nº1,2,3 e 4 Banzai à venda nas Lojas	137
Figura 9	Capa da antologia de histórias à beira-mar do Nosebleed Studio	138
Figura 10	Capa da antologia de histórias de contexto sueco do Nosebleed Studio	138
Figura 11	Membros do Nosebleed Studio	139
Figura 12	Capa do Artwork de 2014 do Nosebleed Studio	139
Figura 13	Uniformes escolares japoneses ilustrados por CLAMP	140

Figura 14	Página de “Teram”	89
Figura 15	Página de Kuroneko	90
Figura 16	Página de “The Mighty Gang”	91
Figura 17	Página de “Pandora’s Song”	92
Figura 18	Página de “Ayaka e Yuki”	93
Figura 19	Página de “7 Pecados”	94
Figura 20	Página de “O Mundo de Joana Presunto”	95
Figura 21	Página de “Zphyr”	96
Figura 22	Página de “Miau Miau”	97
Figura 23	Página de “Yes! My Ladies!”	98

## INTRODUÇÃO

Se, num passado distante, a introdução de missionários e mercadorias transportadas pelas naus portuguesas tiveram um impacto marcante no quotidiano da sociedade japonesa, afectando de alguma forma as suas práticas e costumes, actualmente são os comportamentos dos consumidores e os meios de entretenimento em Portugal que se encontram sobre a influência da cultura popular japonesa, transportada por muitas “naus” do século XXI, incluindo a internet e a televisão. Nos últimos anos, a sua presença subtil tem vindo a fazer-se sentir no nosso quotidiano, quer seja a fazer *zapping* pelos canais de televisão e passar por uns quantos a exhibir *anime*, quer seja quando nos deparamos com estantes destinadas ao manga em franchisings de livrarias como a Fnac ou a Bertrand ou até mesmo, ao frequentarmos o *sushi bar* mais próximo quando o apetite aperta. O aumento do consumo dos produtos culturais japoneses em Portugal trouxe consigo um fenómeno resultante da globalização de movimentação de ideias, tecnologias e produtos culturais: a “crioulização” dos produtos culturais japoneses. Ao adoptar e adaptar estes produtos culturais japoneses para as preferências e realidade locais, Portugal deixa de ser um mero importador deste tipo de produtos, adquirindo também o papel de produtor.

É neste contexto que surge o objecto de estudo da dissertação, a produção de “manga híbrido” pela Banzai, uma revista publicada em Portugal que contém trabalhos realizados por várias autoras na sua maioria de nacionalidade portuguesa (sendo que duas são de nacionalidade sueca e chinesa) e que é publicada totalmente em português. Estamos perante um exemplo da adaptação do manga, um dos produtos da cultura pop japonesa com condecorado sucesso a nível global, cujo estilo é adoptado e utilizado para criar histórias de banda-desenhada que aparentam visualmente serem japonesas mas que reflectem o contexto ocidental em que foram criadas. A concretização deste tipo de fenómeno só foi possível através do aumento de fãs da cultura popular japonesa em Portugal, nomeadamente dos leitores de manga, que fazem parte tanto dos artistas que criam estes produtos como do público-alvo que os consome. Todavia, este não é um fenómeno inédito e único a Portugal, pelo contrário, verifica-se em todos os países do mundo em que o manga japonês é consumido, originando a sua adaptação às realidades e preferências locais. Este tipo de produto “híbrido”, que mistura elementos visuais

japoneses com elementos visuais e narrativos locais, é geralmente designado de “*Original Non-Japanese*” (ONJ) Manga, e a sua aparente receptividade tem servido para elevar o manga a uma cultura visual global.

O sucesso global dos produtos culturais japoneses, em particular do manga, acabou por dar origem a um outro fenómeno, que chamou a atenção do Governo japonês. A percepção generalizada dos consumidores dos produtos culturais japoneses, de que o Japão constituía um país “fixe”, moderno, original e culturalmente atractivo, por produzir produtos culturais interessantes, tornou-se num resultado inesperado que foi considerado pelo Governo japonês uma fonte de vantagem cultural e política. Deste modo, foi criada a estratégia do “Cool Japan” com o intuito de difundir globalmente os produtos culturais japoneses, ao mesmo tempo procurando instrumentalizar politicamente e diplomaticamente a imagem positiva do Japão que pudesse advir do consumo desses produtos. O “*Manga Gaiko*” ou “diplomacia manga” (Bouissou, 2011: 48) é um exemplo disso, ao utilizar personagens do manga ou do anime (como o Doraemon ou o Pikachu), para transmitir imagens no estrangeiro e promover interesses políticos.

No âmbito dos dois fenómenos anteriormente referidos, este estudo procura identificar o papel do manga híbrido no que toca à difusão e impulsionamento da cultura popular japonesa em Portugal, ao mesmo tempo que busca identificar a imagem do Japão que é percebida pelos seus criadores e pelos seus leitores. Neste sentido, o manga híbrido será abordado em ponto de comparação com o manga japonês, que constitui quer a sua fonte original quer a proveniência do seu público. Como ainda, sempre que possível, será estabelecida uma comparação com os processos idênticos que se verificam na Europa (nomeadamente Alemanha, França, Itália, Suécia) e nos países de língua nativa inglesa (nomeadamente Estados Unidos, Austrália e Inglaterra).

Este é um estudo inovador e irreverente por abordar o manga híbrido, algo que ainda é pouco estudado, sobre uma vertente multifacetada que incluiu uma análise do seu público-alvo, dos seus criadores, do seu processo criativo e ainda do seu processo de globalização e características de mercado. O facto de constituir o que aparenta ser um dos primeiros estudos sobre a análise da cultura manga em Portugal serve para lhe conferir ainda uma suave pincelada de singularidade.

## **Pergunta de Partida e Objectivos**

Ao ponderar sobre a problemática dos pontos anteriormente referidos surgiu a pergunta de partida: *Qual a imagem do Japão que está a ser construída em Portugal através do estudo da Banzai e do papel do manga híbrido?* Para responder a esta questão, foram traçadas mais cinco perguntas, que constituem os objectivos deste estudo e às quais procurarei responder ao longo da dissertação:

1. Em que contexto surgiu a revista Banzai e qual o seu papel na cultura manga em Portugal?
2. Que tipo de imagem do Japão é percebido pelas autoras Banzai e pelos seus leitores?
3. Qual a influência do consumo dos produtos culturais japoneses, nomeadamente da leitura de manga no tipo de imagem do Japão percebido pelas autoras e leitores da Banzai?
4. Quais as implicações do manga híbrido enquanto substituto do manga japonês em Portugal?
5. Quem é o público-alvo do manga híbrido em Portugal?

## **Estado da Arte**

Por se tratar de um estudo que cruza o manga híbrido com a difusão da cultura popular japonesa e a percepção da imagem do Japão, a compilação de textos que pode ir de encontro a esta problemática teve de ser separada em várias categorias, pela ausência de estudos que conjuguem mais especificamente esta amálgama de elementos.

Ainda assim, aquele que pode ser considerado o estudo mais próximo do cerne da problemática desta dissertação é o de Jean-Marie Bouissou (2011), intitulado *“Popular culture as a tool for soft power: myth or reality? Manga in four European countries”*. Este trabalho constituiu um dos maiores contributos para esta dissertação pela metodologia e problemáticas abordadas, por ter procurado explorar até que ponto o consumo da cultura popular japonesa ou hábitos de leitura de manga podem influenciar a imagem do Japão dos fãs de manga submetidos a um questionário pelo grupo de investigação do “Manga

Network”, em alguns países: Alemanha, França, Itália e Suíça. Além disso, permitiu estabelecer um excelente ponto de comparação, apesar de ter sido realizado a leitores de manga, e não a leitores de manga híbrido.

Ainda na problemática da imagem do Japão, da cultura popular japonesa como instrumento das políticas do “Cool Japan” e da produção de soft-power, os estudos mais relevantes para esta dissertação foram os de Nissim Kadosh Otmazgin (2012), através do artigo “*Geopolitics and Soft Power: Japan’s Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia*”, e de Peng Er. Lam (2007), com o artigo “*Japan’s Quest for ‘Soft Power’: Attraction and Limitation*”, que permitiram esclarecer as políticas japonesas relativamente à estratégia de “Cool Japan” e as limitações da cultura popular japonesa como veículo de “soft-power”.

Relativamente à abordagem da globalização do Japão e dos seus produtos culturais, esta dissertação beneficiou claramente do estudo de Harumi Befu (2003), presente no seu artigo “*Globalization Theory from the Bottom Up: Japan’s Contribution*”, tendo contribuído com seis tipos de reacção provocados nos consumidores da cultura popular japonesa, quer na Ásia quer a Ocidente. Na mesma nota, o estudo de Koichi Iwabuchi (2002b) “*‘Soft’ nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global*” permitiu chamar a atenção para a possibilidade de os produtos culturais japoneses serem na verdade “inodoros”, resultando na criação de falsas expectativas quando se procura associar uma identidade singularmente japonesa a este tipo de produtos. Destaco também o livro de William M. Tsutsui (2009) “*Japanese Popular Culture and Globalization*”, por oferecer uma visão holística da globalização da cultura popular japonesa, que acabou por influenciar a estrutura desta dissertação.

Importa também destacar os contributos mais recentes relativamente ao estudo do manga enquanto parte da cultura visual, que influenciaram profundamente o ponto de comparação entre o manga japonês e o manga híbrido, e que providenciaram o pano de fundo da cultura manga no Japão e no Ocidente. Esses contributos são dados através do livro de Mark Wheeler MacWilliams (2008) “*Japanese visual culture explorations in the world of manga and anime*”, que incluiu um prefácio de Frederik Schodt, um dos mais conceituados estudiosos do manga no mundo anglo-saxónico, e do livro de John E. Ingulsurd e Kate Allen (2009) “*Reading Japan cool: patterns of manga literacy and*

*discourse*”, sendo que o primeiro se foca mais na cultura manga no Ocidente e o último na cultura manga no Japão.

Quanto aos estudos mais relevantes realizados sobre o manga híbrido, destaca-se o excelente contributo do livro “*Manga: an anthology of global and cultural perspectives*” da autoria de Toni Johnson-Woods (2010), que, para além de providenciar uma perspectiva geral sobre o manga, tem uma parte inteiramente reservada à globalização do manga, sendo destacado o estudo “*Hybrid Manga: Implications for the Global Knowledge Economy*” de Jason Bainbridge e Craig Norris (2010), que incide sobre as correntes de globalização do manga e que originaram o aparecimento do manga híbrido no mercado, providenciando um caso de estudo australiano. Outro caso de estudo do manga híbrido, e que se aproxima da análise realizada nesta dissertação ao manga híbrido da Banzai, é o de Heike Jüngst (2007), que, no seu artigo “*Manga in Germany- from translation to simulacrum*”, analisa os processos de produção do manga híbrido na Alemanha, desde o apoio editorial prestado aos artistas alemães à identificação de conteúdos visuais que vão de encontro ao manga japonês. Por fim, destaca-se o estudo de Cathy Sell (2011) presente no artigo “Manga Translation and Interculture”, que procura abordar o ONJ numa perspectiva geral, identificando os elementos japoneses por ele apropriado através da influência das traduções de manga japonês, quer oficiais, quer em “*scanlation*”.

Em Portugal, os estudos referentes ao manga e ao anime ou à cultura popular japonesa em geral são extremamente escassos. Contudo, destaco o livro da autoria de Herlander Elias (2012), “*A Galáxia de Anime: A Animação Japonesa como New Media*”, que procurou abordar o manga e o anime numa perspectiva das ciências da comunicação, tendo contribuído para esta dissertação com a classificação do manga como “*new media*”.

Os estudos acima referenciados constituem as últimas tendências relativas ao estudo do manga e da cultura popular japonesa no mundo anglo-saxónico e dos trabalhos realizados em Portugal, tendo sempre presente como pano de fundo os processos que advém da globalização dos produtos culturais japoneses, que constitui a temática fundamental desta dissertação. Gostaria apenas de destacar que relativamente a esta temática, o estudo mais recentemente realizado foi publicado em formato de livro em meados de 2013 com o título de “*Manga's cultural crossroads*” por Jaqueline Berndt e

Bettina Kümmerling-Meibauer. Apesar de não se encontrar referenciado nesta dissertação merece ser destaque pelo seu riquíssimo e actualizado contributo nesta área.

## Metodologia

Com base nos métodos de investigação relativos às Ciências Sociais, a problemática deste estudo foi abordada através da metodologia do “Estudo de Caso”, que tem o objectivo de explorar, descrever e explicar/avaliar uma ou mais entidades de forma aprofundada (cf. Benbasat; Goldstein; Mead, 1987). A forma como o objecto de estudo foi trabalhado nesta dissertação reflecte algumas das categorias básicas que Benbasat et al (1987) consideram que um estudo de caso deve possuir<sup>1</sup>:

Características do Estudo de Caso	Características da Investigação realizada
Dados recolhidos através da utilização de uma diversidade de meios.	Utilização de entrevistas para a recolha de dados referentes às autoras Banzai; de questionários para a recolha de dados referentes aos leitores da Banzai; observação directa através da presença em convenções de cultura popular japonesa, em <i>workshops</i> de manga e como antigo membro do “ <i>Senpai Project</i> ”.
Análise de uma ou mais entidades (pessoa, grupo ou organização).	Foram analisadas as autoras da Banzai, os seus leitores e a sua estrutura organizacional, processo editorial, comercialização e receptividade. Foi também analisado o Nosebleed Studio sueco, o homólogo da Banzai (sem a componente de aprofundamento do estudo de autores e leitores).
Resultados dependentes do forte poder de integração do investigador.	Colaboração com as autoras da Banzai em vários eventos e projectos da revista; consumidora de cultura pop japonesa e artista amadora de manga híbrido.

<sup>1</sup> Encontram-se apenas especificadas as características que vão de encontro ao objecto de estudo aqui trabalhado. Para as restantes consultar: Estudo de Caso (2008) “Características básicas de um Estudo de Caso”, disponível online em: <http://grupo4te.com.sapo.pt/mie4.html> (acedido a 30 de Outubro de 2014).

Foi adoptada uma abordagem metodológica qualitativa, quer na recolha de dados através da interpretação de textos e documentos, dos resultados obtidos das entrevistas e do questionário, quer no tratamento e análise desses mesmos dados.

Relativamente às entrevistas, foram realizadas a uma amostra de 10 artistas de manga híbrido, sendo que o único parâmetro de selecção foi a publicação dos seus trabalhos na revista Banzai, independentemente da sua permanência na equipa. Foi criado um guião de entrevista<sup>2</sup> dividido em duas partes: a primeira referente ao contacto das autoras com a cultura popular japonesa, a sua proximidade e percepção do Japão, e às influências japonesas na criação do seu estilo de manga; a segunda parte referente ao processo criativo de elaboração dos seus trabalhos publicados e a sua percepção sobre a cultura manga no contexto social em que se encontram inseridas. A tipologia de entrevista utilizada foi a semi-directiva, permitindo uma certa liberdade de resposta mas sem afastamento do guião predefinido. As entrevistas são de índole explanatória, devido à sua utilização para exemplificar os resultados da investigação.

No que toca ao questionário, este destinou-se aos leitores da revista Banzai, tendo sido divulgado na página promocional de Facebook da revista e enviado por *newsletter* aos leitores assinantes. A sua disponibilização online foi permitida através do Google Docs, cujas ferramentas foram também utilizadas para a construção do questionário. O período de resposta durou aproximadamente um mês (de 23 de Junho a 24 de Julho de 2014), tendo sido recolhido o total de 68 respostas até ao dia 4 de Julho. No entanto, foram apenas registadas 54 respostas válidas para análise, visto que as restantes foram desqualificadas quer por ausência de resposta, quer por uso de linguagem injuriosa e ofensiva presente em todas as respostas. O questionário dividiu-se em seis questões principais<sup>3</sup> referentes à proximidade dos leitores com o manga japonês, a banda-desenhada no geral, a cultura popular japonesa, à sua percepção sobre o Japão e a revista Banzai, e às suas preferências relativamente a elementos referentes ao manga híbrido.

---

<sup>2</sup> Consultar Anexos.

<sup>3</sup> Consultar Anexos.

## **Limitações do Estudo**

Por se tratar de uma abordagem em “Estudo de Caso”, o objecto de estudo encontra-se confinado ao universo relativo aos leitores e autoras da Banzai, acabando por não representar totalmente a realidade do manga híbrido em Portugal. O diálogo com outras artistas de manga híbrido travado ao longo do trabalho procura apaziguar um pouco esses efeitos, sendo que apenas um estudo mais profundo e com uma dimensão maior permitiria resolver isso.

A dificuldade em encontrar estudos comparativos relativamente à problemática desta dissertação acaba por resultar numa utilização excessiva de várias abordagens diferentes, acabando por conferir ao estudo uma análise holística que impede de serem aprofundados pormenores como a análise visual do manga híbrido. A realização de um estudo multidisciplinar, por exemplo através de uma equipa de investigadores das Ciências Sociais e de investigadores do domínio das Artes Visuais, permitiria resolver o foco que neste estudo é mais dado a certos pontos que outros.

## **Estrutura da dissertação**

Esta dissertação encontra-se estruturada em quatro capítulos, onde se encontram articulados os conteúdos anteriormente referidos.

No Capítulo 1 será realizada uma contextualização do manga, da cultura popular japonesa e dos seus processos de globalização inerentes, com o objectivo de estabelecer um ponto de comparação para o manga híbrido e providenciar um pano de fundo aos resultados adquiridos da análise das entrevistas às autoras da Banzai e das respostas ao questionários dos leitores da revista.

No Capítulo 2 será abordado em detalhe a organização e o funcionamento da revista Banzai, ao mesmo tempo que será estabelecida uma comparação com o seu hómologo sueco *Nosebleed Studio*, procurando-se determinar o papel destes dois estúdios/empresas na difusão da cultura manga e produção de manga híbrido nos seus respectivos países.

No Capítulo 3 será estudado o processo de produção do manga híbrido realizado pelas autoras da Banzai, na tentativa de identificar a aproximação deste produto ao manga japonês e a proximidade das autoras ao Japão, sendo destacadas as influências e os elementos culturais japoneses presentes tanto na narrativa como na composição gráfica, a fim de identificar os elementos que podem transmitir a imagem do Japão percebida pelas autoras.

No Capítulo 4 será executada uma análise dos resultados obtidos pelo questionário aos leitores da Banzai, servindo para identificar o público-alvo da revista e a sua receptividade entre os leitores, tal como o tipo de imagem do Japão por eles percebido, utilizando o “*Manga Network Survey*” como ponto de referência, e a proximidade dos leitores ao manga híbrido.

## **CAPÍTULO 1- CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA**

Para compreender a essência e os mecanismos que levam à projecção da imagem do Japão através do manga híbrido, é necessário contextualizar o manga, que providencia a base do nosso objecto de estudo, numa abordagem interdisciplinar através de contributos dos campos da Linguagem Visual, dos Estudos de Cultura, da Comunicação e dos Media, das Relações Internacionais e das Ciências Sociais em geral.

### **1.1 O que é a manga? Idiossincrasias da banda-desenhada japonesa**

Enquanto a leitura de banda-desenhada como forma de entretenimento é descartada para um plano maioritariamente infanto-juvenil no seio de sociedades ocidentais (como a de Portugal), devido à predominância do estereótipo que associa a natureza gráfica das bandas-desenhadas a livros de ilustração infantis (Ingulsurd; Allen, 2009: 24), no Japão adquire uma dimensão e estatuto social que quebra com qualquer tipo de preconceito ou estereótipo ocidental. Ler banda-desenhada ou *manga* consiste numa prática socialmente aceite no Japão e ocupa uma parte significativa do quotidiano de milhões de japoneses de todas as faixas-etárias (MacWilliams, 2008: 3).

O termo manga é utilizado no Japão para designar aquilo a que chamamos de banda-desenhada (ou em inglês “comics”) e o seu significado, de difícil tradução, encontra-se no centro do actual debate académico sobre as origens históricas desta “arte visual”. Geralmente, a introdução do termo é atribuída ao célebre mestre de *ukiyo-e*, Katsushika Hokusai (1760-1849) (Bouissou, 2010: 22), ao popularizar a sua utilização com a publicação de “*Hokusai Manga*”, uma “ verdadeira enciclopédia da imagem” (Bouquillard, 2007: 8), contendo mais de 800 páginas e quase 4000 temas, com desenhos e esboços compilados em 15 volumes no período entre 1814 e 1878 [cf. **Figura 1**] (ibid.). Neste contexto, o termo “manga” (漫画) caracterizava a essência dos seus desenhos que eram feitos no ímpeto da inspiração, estando associada ao ideograma *man* a conotação de algo “incoerente” ou “casual” e significando o ideograma *ga* “desenho”, criando-se assim a ideia de esboços rápidos e improvisados (Bouquillard, 2007: 9). Porém, nos dias que correm, é rara a utilização do termo escrito em *kanji*, para evitar que o manga moderno (マンガ), cuja estrutura se afasta de algo “improvisado”, seja associado ao significado dos seus ideogramas sino-japoneses<sup>4</sup> (NMP INTERNATIONAL, 1998).

Do ponto de vista dos meios de comunicação visual, é natural classificar o manga enquanto “banda-desenhada”, considerando que o seu formato é bastante semelhante ao das bandas-desenhadas europeias ou “comics” - ambos consistem em painéis de imagem impressos e podem variar entre tiras de banda-desenhada cómicas e “novelas gráficas” (ou seja, banda-desenhada com uma narrativa) (Ingulsurd; Allen, 2009: 27; Schodt, 1996: 22). Na verdade, o manga consisti numa das três principais culturas de banda-desenhada no mundo junto dos *comics* americanos e da *bande dessinée* franco-belga (Schodt, 1996: 22; Berndt, 2008: 299). Contudo, existem também várias diferenças que distinguem o manga dos seus homólogos americanos e europeus<sup>5</sup>. No seu livro “Reading Japan Cool- Patterns of Manga Literacy and Discourse”, Ingulsrud e Allen (2009) identificam quatro características inerentes ao manga que demonstram o seu carácter singular: “a) imagem e linguagem; b) a forma como o manga é apresentado e publicado; c) a relação especial do

---

<sup>4</sup> Ambas grafias de “manga” comportam uma conotação diferente que acaba por se dissimular quando o termo é escrito no alfabeto latino. Consultar: Stewart, Ronald (2013) «Manga as schism: Kitazawa Rakuten’s resistance to “old-fashioned” Japan», Berndt, Jaqueline, e Bettina Kümmerling-Meibauer, *Manga’s Cultural Crossroads*, New York, London: Routledge, pp. 27-49.

<sup>5</sup> Uma das diferenças mais apontadas é a sua “leitura ao contrário” ou da direita para a esquerda. Isto deve-se ao facto de o manga seguir o sentido de leitura japonês, causando alguma confusão inicial aos leitores estrangeiros.

manga com outros meios de comunicação; e d) a sua história.” (Ingulsurd; Allen, 2009: 27).

O primeiro factor diz respeito às propriedades da imagem e da linguagem, demonstrando como a subtileza da sua configuração pode transmitir vários significados e oferecer aos seus leitores uma janela de oportunidade para conhecerem melhor a sociedade japonesa (Schodt, 2008: vii). Quanto à imagem, é de notar a forma como o grafismo da linha (podendo ser mais ou menos pronunciada), a presença de símbolos (como a gota de suor), o nível de caricatura dos personagens (recorrendo várias vezes à disformidade) e as características físicas do corpo (desde olhos pontiagudos a corpos esbeltos) podem expressar diferentes estados psicológicos ou o tipo de personalidade dos personagens (Ingulsurd; Allen, 2009: 29). Por sua vez, a composição gráfica do manga beneficia da configuração da linguagem, que neste caso se encontra representada sobre a forma de quatro tipos de escrita diferentes: o *kanji*, o *katakana*, o *hiragana* e o *rōmaji* (ibid.). À excepção do último tipo de escrita, que deve ser imperativamente redigido da esquerda para a direita<sup>6</sup>, os restantes têm a liberdade de serem escritos da direita para a esquerda e de cima para baixo (ibid.), conferindo uma dinâmica diferente aos balões de fala e aos painéis daquela existente nos outros estilos de banda-desenhada. A utilização destes quatro tipos de escrita representa uma parte da riqueza linguística do japonês, que para tradutores, intérpretes ou estudiosos da língua, como Schodt, constituem um recurso ideal para a aprendizagem das constantes mudanças na língua japonesa (Schodt, 1996: 29). Por exemplo, a utilização de *katakana* para representar as onomatopeias no manga faz parte da quintessência da língua japonesa (Woods, 2010: 6), sendo que, para além de no manga, também é utilizada frequentemente no discurso corrente. Por outras palavras, a utilização deste sistema de multi-escrita permite a introdução de nuances que outras línguas com um só tipo de escrita não conseguem transmitir (Ingulsurd; Allen, 2009: 29). Note-se que o manga permite ainda fechar o espaço entre a dicotomia *tatema* (o comportamento e a imagem superficial) e *honne* (as verdadeiras intenções ou sentimentos) do discurso público japonês, que constitui um dos principais obstáculos que os estrangeiros sentem quando confrontados com a realidade japonesa (Schodt, 1996: 30).

---

<sup>6</sup> Por se tratar do alfabeto latino.

O segundo factor diz respeito às técnicas utilizadas para representar a narrativa, que reflectem a forte influência do cinema, e da indústria editorial na forma como é feita a publicação do manga. Segundo Schodt, a verdadeira imagem de marca do manga deve-se à sua capacidade em contar histórias (*story-telling*) e ao desenvolvimento psicológico dos seus personagens (*character development*) (Schodt, 1996: 25), que supera aquelas dos seus homólogos (NMP INTERNATIONAL, 1998). Contudo, esta sofisticação da narrativa só foi possível com o trabalho revolucionário de Osamu Tezuka, o aclamado “deus do manga” (Berndt, 2008: 301) ou “pai do manga” (Ito, 2005: 466), ao introduzir efeitos cinematográficos nos painéis e ao “descomprimir” uma cena em várias imagens [cf. **Figura 2**], incorporando perspectivas e efeitos visuais, que resultam numa maior fluidez da narrativa e num maior impacto nas cenas emocionais<sup>7</sup> (Schodt, 1996: 26; Ingulsurd; Allen, 2009: 31; Norris, 2009: 246; Bouissou, 2010: 25; Woods, 2010: 6; Berndt, 2008: 301). Por conseguinte, o número de páginas para retratar uma cena aumenta drasticamente, levando a que um capítulo de manga se estenda por um maior número de páginas que um capítulo de comics (Schodt, 1996: 23). Contudo, a utilização deste tipo de técnicas narrativas só foi possível de se concretizar devido à magnitude da indústria editorial e das estratégias de publicação a preços reduzidos (Ingulsurd; Allen, 2009: 33; Schodt, 1996: 23; Woods, 2010:3-4). Enquanto os comics são impressos em formato de livro, estendendo-se entre 30 e 50 páginas (Schodt, 1996: 22), o manga pode ser publicado em dois formatos diferentes: em revistas [cf. **Figura 3**] e em *tankōbon* ou *komikksu* [ cf. **Figura 4**]. As revistas têm uma periodicidade mensal ou semanal (com algumas a sair bissemanalmente) e podem conter até vinte histórias serializadas ou individuais, com um total de páginas que varia entre as 300 e as 500 páginas (Ingulsurd; Allen, 2009: 33; Woods, 2010: 3-4; Schodt, 1996: 23). O preço por revista, que se tem mantido constante ao longo dos últimos 30 anos, ronda os 300 ¥ (à volta de 2,16€<sup>8</sup>) por cada impressão de 500 páginas (Woods, 2010: 4). É evidente que a competitividade destes preços se deve ao facto de o manga ser impresso a preto e a branco<sup>9</sup> num papel de qualidade inferior (geralmente papel reciclado) (Schodt, 1996: 23).

---

<sup>7</sup> Este arranjo cinematográfico dos painéis no manga resulta na utilização de um menor número de palavras para descrever uma acção ou pensamento que os comics americanos ou a banda-desenhada europeia, e permite explorar com maior profundidade a complexidade psicológica e emocional das suas histórias e personagens (Schodt 1996: 26).

<sup>8</sup> Consoante a taxa de câmbio consultada a 1 de Outubro de 2014.

<sup>9</sup> À excepção da capa ou de algumas páginas coloridas no interior (Schodt, 1996: 23). Para fazer a distinção entre as histórias dentro das revistas, algumas editoras optam por utilizar cores diferentes para a impressão de cada história (como o roxo ou o laranja) (Woods, 2010: 4). [cf. **Figura 5**]

Neste seguimento, as histórias serializadas nas revistas que ganham maior popularidade são escolhidas para serem impressas em formato de livro com capa mole, os designados *tankōbon* ou *komikksu*. Estes têm uma qualidade superior à das antologias nas revistas (apesar de serem também publicados a preto e branco) e podem conter até 200 páginas, mantendo um preço igualmente atractivo, cerca de 500 ¥ (à volta de 3,60€<sup>10</sup>) por volume (Woods, 2010: 5). Além disso, as editoras japonesas que publicam manga usufruem de uma economia de escala que lhes permite a contínua circulação de publicações e sustento dos artistas de manga, juntamente com todo o sistema de produção (Schodt, 1996: 25). Isto deve-se ao facto de, para além de existir um esmagador número de japoneses a consumir manga<sup>11</sup>, as editoras não se cingirem apenas à sua publicação, encontrando-se encarregues de publicar também outro tipo de livros e de revistas (Ingulsurd; Allen, 2009: 33)<sup>12</sup>. Editoras gigantes como a *Kōdansha*, a *Shogakkan* e a *Shūeisha*, encontram-se na linha da frente de publicação das séries de manga mais populares (cf. NMP INTERNATIONAL, 1998), como é o caso da *Shūeisha* que faz circular a revista mais vendida no Japão desde 1988 – a *Shūkan Shōnen Jump* (MacWilliams, 2008:13). De acordo com o último livro lançado pela “Associação Japonesa de Revistas em Publicação” referente a publicações entre Outubro de 2009 e Setembro de 2010, a revista *Shūkan Shōnen Jump* continua a ser o “best-seller”, com cerca de 2,876,459 cópias em circuladas (Anime News Network, 2011).

Por fim, o terceiro factor diz respeito à complexa interacção que o manga partilha com outros meios de comunicação. Geralmente, quando um manga atinge uma base sólida de fãs pode originar “spin-offs” da sua história para anime, romances escritos, videojogos, dramas televisivos e outros bens de consumo (MacWilliams, 2008: 6). Consequentemente, cerca de 90% dos animes que passam na televisão têm como fonte o manga (ibid.), levando o leitor/espectador a fazer comparações entre a história da banda-desenhada e a da animação. Além disso, não obstante a queda de vendas do manga impresso que se tem verificado nos últimos anos<sup>13</sup> (Ingulsurd; Allen, 2009: 4), uma tendência presente na

---

<sup>10</sup> Consoante a taxa de câmbio consultada a 1 de Outubro de 2014.

<sup>11</sup> Apesar de o volume de produção ter diminuído cerca de 33% desde 1996, altura em que Schodt tinha estudado o mercado do manga no seu pico, a indústria de manga japonesa ainda produz dez cópias de revistas e de livros por ano para cada japonês (Bouissou, 2010: 23).

<sup>12</sup> Ao contrário do que acontece com os comics americanos, em que as empresas e editoras se encontram directamente associadas com a sua linha de banda-desenhada (Ingulsurd;Allen, 2009: 33).

<sup>13</sup> Esta tendência reflecte-se também noutros mercados editoriais fora do Japão, como por exemplo o mercado americano, que em 2011 assistiu à falência ou fim de publicações de novos volumes de manga por sete editoras, deixando apenas nove no activo. Consultar: Alverson, Brigid (2013), «Manga 2013: A Smaller,

restante indústria editorial, o manga continua a sobreviver e a procurar novas formas de se integrar na nova era digital. Actualmente, editoras como a Kōdansha e a Shōgakukan disponibilizam conteúdos de manga online e empresas como a “Toppan Printing” tornam possível a leitura de manga nos telemóveis (Norris, 2009).

Efectivamente, o estatuto do manga no Japão enquanto meio de expressão plena a par da literatura e do cinema (Schodt, 2008: vii), combinado com os factores de estratégia de maturação, segmentação de mercado e “media mix”, transformaram o manga numa indústria de massas sem equivalente no mundo (Bouissou, 2010: 28).

### **Categorias e Géneros do Manga**

Para além das características anteriormente abordadas que definem o manga como um meio de comunicação visual distinto dos seus homólogos, há uma outra característica que é tão relevante que merece ser destacada individualmente. Essa característica refere-se à divisão do manga por categorias de idade, de sexo e de género<sup>14</sup>. Como se pode verificar nas antologias publicadas pelas revistas de manga, que são destinadas a públicos-alvos específicos, contendo histórias direccionadas aos interesses das suas audiências (Woods, 2010: 8). Mais uma vez, comparando com os *comics* americanos que ainda hoje são maioritariamente destinados a jovens rapazes com uma narrativa muito focada na linha dos super-heróis (Schodt, 1996: 27), o manga abrange uma diversidade de temáticas, de narrativas e de interesses que permitem englobar os dois sexos e cobrir basicamente todas as idades (NMP INTERNATIONAL, 1998).

O percurso histórico do manga acabou também por influenciar as tipologias de manga que existem actualmente. Norris identifica seis formas de manga das quais originaram as categorias actuais, tendo algumas sido perdidas ao longo do tempo e outras incorporadas noutros estilos (Norris, 2009: 239; Ingulsurd; Allen, 2009: 3; Bouissou, 2010: 26-28; Woods, 2010: 9): *yonkoma* (banda-desenhada de quatro vinhetas), “*story manga*”

---

More Sustainable Market » *Publishers Weekly*. Disponível online em: <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/booknews/comics/article/56693-manga-2013-a-smaller-more-sustainable-market.html> (Acedido a 1 de Outubro de 2014).

<sup>14</sup> Aqui a categoria “género” refere-se ao tipo de história que podemos encontrar no manga, distinguindo-se da categoria “sexo”, que se refere ao público masculino ou feminino.

(banda-desenhada com narrativa), *kodomomuke* manga (banda-desenhada para crianças), *gekika* manga (novela gráfica para adultos), *shōnen* manga (banda-desenhada para rapazes adolescentes) e *shōjo* manga (banda-desenhada para raparigas adolescentes) (Norris, 2009: 239). Actualmente, à excepção do *gekika* que desapareceu nos finais da década de 1970 (ibid.), tendo sido adaptado para o que hoje se designa como manga para adultos, as restantes tipologias perduram, moldando-se ao longo dos anos para corresponder aos gostos dos leitores (Ingulsurd; Allen, 2009: 17). Neste sentido, a tabela abaixo representada (**Tabela 1**) pretende ilustrar as categorias do manga actual, demonstrando a sua segmentação de mercado por idade e sexo, e ainda--- dar a conhecer as suas temáticas principais e revistas em que são serializados. Esta tabela foi construída com base na divisão utilizada por Ingulsurd e Allen (2009) e rematada com informação de Woods (2010), contando também com o auxílio da lista de revistas de manga em circulação providenciada pela Anime News Network (2011).

**Tabela 1:** Categorias do Manga, por sexo, idade, temáticas e serialização

<b>Categoria<sup>15</sup></b>	<b>Público-alvo</b>	<b>Temáticas</b>	<b>Revistas<sup>16</sup></b>
<b>Manga para crianças</b> <i>(Kodomo)</i>	Crianças até à adolescência.	Histórias de fácil compreensão, tocando aspectos morais para ensinar as crianças a comportarem-se. Também podem ser educativas, contendo guias de pronúncia para ensinar as crianças a ler.	<b>Editora</b> <i>Shogakukan</i> <i>Corocoro comic:</i> rapazes  <i>Ciao:</i> raparigas
<b>Shōnen Manga</b>	Rapazes dos 13 aos 18 anos.	Histórias que se focam no crescimento pessoal, abordando temas como a amizade, a perseverança e a vontade de ganhar. As suas narrativas	<b>Editora Shūeisha</b> <i>Weekly Shōnen Jump</i>  <b>Editora Kodansha</b>

<sup>15</sup> Esta tabela excluiu as categorias de *dōjinshi* (manga “amadora” que pode ter vários géneros), *mecha* (robôs e mecânica), *yuri* e *shōjo-ai* (ambas representam histórias de amor entre raparigas) (Woods, 2010: 9), por coexistirem dentro das categorias principais representadas na tabela.

<sup>16</sup> Contém apenas exemplos das revistas mais populares.

		enfatizam a aventura, as artes marciais, a acção e os desportos, criando heróis inspiradores.	<i>Weekly Shōnen Magazine</i>
<b>Shōjo Manga</b>	Raparigas dos 13 aos 18 anos	Histórias focadas em temas românticos com uma disposição visual focada nos sentimentos e emoções humanas. As narrativas variam entre temas psicológicos, éticos e relações humanas.	<b>Editora Kodansha</b> <i>Nakayoshi</i>  <b>Editora Shūeisha</b> <i>Ribon</i>
		Fez nascer dois sub-géneros: <i>shōnen-ai</i> e <i>yaoi</i> . Que implicam a relação amorosa entre personagens do sexo masculino. Nesta categoria de idades há a predominância do <i>shōnen-ai</i> .	<b>Editora Shōgakukan</b> <i>Shōjo Comic</i>  <b>Editora Ichijinsha</b> <i>Montlhy Comic Zero Sum</i>
<b>Yangu (“Young”) Manga</b>	Homens dos 18 aos 29 anos	Para o público masculino, são geralmente denominados de <i>seinen</i> . Continuam com os temas do <i>shōnen</i> , mas são explorados com maior complexidade e envolvem um maior nível de violência e sexo.	<b>Editora Shogakukan</b> <i>Big Comic Original</i> <i>Big Comic</i>  <b>Editora Kodansha</b> <i>Young Magazine</i> <i>Evening</i>  <b>Editora Shūeisha</b> <i>Weekly Young Jump</i> <i>Business Jump</i>

<p><b>Redizu</b>  <b>(“Lady’s”)</b>  <b>Manga</b></p>	<p>Mulheres a partir dos 18 anos</p>	<p>Actualmente também designados por <i>jōsei</i>, abrangem a categoria de “yangu manga” para mulheres. Exploram as temáticas do <i>shōjo</i> mas com enquadramento na perspectiva de uma mulher adulta. Deste modo, há a presença de conteúdo sexual explícito e a necessidade de abordar questões relativas ao trabalho e ao papel da mulher no seio da família.</p>	<p><b>Editora Shūeisha</b>  <i>YOU</i>  <i>Office YOU</i></p> <p><b>Editora Kodansha</b>  <i>BE LOVE</i>  <i>Kiss</i></p> <p><b>Editora Shogakukan</b>  <i>Petit Comic</i>  <i>Flowers</i></p>
		<p>Nesta categoria de idades há a predominância do <i>yaoi</i>. Contém relações sexuais explícitas entre parceiros do mesmo sexo.</p>	<p><b>Editora Kadokawa</b>  <i>Shoten</i>  <i>Asuka Ciel</i></p> <p><b>Editora Libre Publishing</b>  <i>BExBOY</i></p>
<p><b>Manga para adultos</b>  <b>(<i>Shakaijinshi</i> e <i>Seijinshi</i>)</b></p>	<p>Adultos a partir dos 30 anos</p>	<p>Abordam temáticas mais sérias, agradando a uma audiência adulta em geral (à excepção do <i>seijinshi</i>). O <i>seijinshi</i> é o termo utilizado para o manga em revistas pornográficas, enquanto o <i>shakaijinshi</i> refere-se a um conjunto amplo de conteúdos como “desportos, história, assuntos da actualidade, negócios, saúde e relações humanas” (Ingulsurd; Allen,</p>	<p><b>Editora Kodansha</b>  MORNING</p> <p><b>Editora Wanimagazine</b>  <i>Comic Kairakuten</i></p> <p><b>Editora Nihon</b>  <i>Bungeisha</i>  <i>Weekly Manga</i>  <i>Goraku</i></p>

		2009: 15). Podem incluir manga sobre culinária e até mesmo pesca, golfe e majongue.	
--	--	---	--

Note-se que, apesar da segmentação do mercado do manga por categorias de idade e de sexo, nada impede que os leitores ultrapassem esses limites. Por exemplo, há várias leitoras de manga japonesas que lêem tanto *shōjo* como *shōnen* manga (Ingulsurd; Allen, 2009: 8), o que justifica o facto de revistas como a *Weekly Shōnen Jump* usufruírem de uma audiência tão grande. Em Portugal, também parece verificar-se esse caso, assegurou o relações-públicas da revista Banzai durante a entrevista, quando confrontado com a questão da predominância de um público feminino leitor de manga. Nas suas palavras: “(...) as raparigas portuguesas identificam-se com o produto feito para rapazes. As raparigas portuguesas adoram luta e aventura, tal como *shōnens* clássicos como *Naruto*”<sup>17</sup>. Adicionalmente, a indústria do manga baseia-se na sua eficiente capacidade de resposta ao mercado, significando que as categorias apresentadas não são estáticas e podem continuar a evoluir (ibid.). Por isso, torna-se de certa forma infrutífero procurar classificar o manga consoante géneros, porque haverá sempre algum que não se encaixa nos requisitos pré-estabelecidos (Woods, 2010, 8). Não obstante, há várias categorias tradicionais que podem ser utilizadas para ajudar a classificar a narrativa do manga para além das já referidas como: romance, fantasia, ficção-científica, comédia, “slice-of-life”, suspense, horror, etc<sup>18</sup>.

Concluindo, podemos afirmar que a popularidade do manga tanto no Japão como no estrangeiro se deve à sua capacidade de cobrir os interesses de uma grande parte da população, existindo um manga para quase todos os gostos e todas as idades (ibid.). A própria “hibridez” dos géneros, que se traduz na forma como elementos ou características de um género em particular são re combinados com outros de outros géneros, permite alargar o espectro de leitores e apresentar trabalhos criativos com narrativas mais ricas e personagens mais interessantes (Bryce; Davis, 2010: 34).

---

<sup>17</sup> Entrevista com Relações-Públicas da Banzai – 3 de Junho de 2014.

<sup>18</sup> Consultar capítulo 2 do livro “Manga An Anthology of Global and Cultural Perspectives”, para um exemplo de categorização das diferentes histórias de manga por géneros (Bryce; Davis, 2010)

## Linguagem Visual do Manga

A princípio, a leitura do manga pode demonstrar-se uma actividade desafiante para os seus leitores estreatantes, independentemente de serem leitores habituais de outro tipo de banda-desenhada. Para compreender a narrativa do manga, é tão necessário prestar-se atenção à sequência de imagens complementando-as com o texto dos balões de fala, quanto conseguir compreender a panóplia de símbolos utilizados para transmitir estados de espíritos e emoções (Ingulsrud; Allen, 2009: 6).

Algo que tende a chocar ou a confundir os leitores ocidentais quando lêem manga pela primeira vez são os repentinos jactos de sangue que jorram pelo nariz do personagem masculino quando de repente uma leve brisa levanta a saia de uma das personagens femininas, revelando a sua roupa interior (Brenner, 2007: 50). Este tipo de comportamento, que pode parecer aleatório, deve-se ao facto de o jorro de sangue pelo nariz representar a excitação sexual do personagem masculino, sendo que, quanto maior for a quantidade de sangue expelida, maior será o desejo que estará a sentir. Mas este é apenas um exemplo da lista de símbolos ou *emenata* (Ingulsrud; Allen, 2009: 6), que são inerentes ao manga. Com o tempo, este tipo de simbologia deixa de causar embaraços e passa a ser um auxílio divertido no acompanhamento do texto. Na **Tabela 2**, encontram-se alguns exemplos mais comuns e o seu significado, sendo também utilizados, na sua maioria, nas bandas-desenhadas de estilo manga realizadas pelas autoras da Banzai. A tabela foi construída com base na informação recolhida por Ingulsrud e Allen (2009), por Robin Brenner (2007) no seu livro “ Understanding Manga and Anime” e no conhecimento empírico que disponho sobre o meio.

**Tabela 2:** Simbologias no Manga

Símbolos	Significado
<b>Corrimento Nasal</b>	Excitação sexual, fadiga, doença, bebedeira.
<b>Gotas de Suor</b>	Nervosismo, embaraço, vergonha, ansiedade, stress, irritação, raiva, surpresa.

<b>Saliva</b>	Apetite, desejo sexual.
<b>Balão a sair do nariz</b>	Dormitar
<b>Veia Saliente</b>	Raiva, cólera ou irritação
<b>Espírito a sair pela boca ou a afastar-se do corpo</b>	Susto, desmaio, cansaço
<b>Criação de faísca através do contacto visual</b>	Rivalidade
<b>Lágrimas em cascata</b>	Característica exagerada nos géneros de comédia para acentuar tristeza (para efeito dramático tendem a ter o tamanho normal)
<b>Chibi ou personagem super-deformada</b>	Estado emocional descontrolado. Utilizado também para <i>comic relief</i> .
<b>Dentes caninos proeminentes ou orelhas de gato</b>	Atitude felina, comportamento animal, perda de controlo
<b>Orelhas e cauda de cão</b>	Súplica, acto de implorar.
<b>Olhos a brilhar</b>	Admiração, paixão ou contemplação.
<b>Gelo/neve a invadir o fundo</b>	Personagem está a ser ignorada ou a receber tratamento frio/insensível por parte de outra.
<b>Linhas deformadas azuis a surgir por cima dos personagens</b>	Tristeza, enjoo, repulsa, depressão.
<b>Linhas de acção (direitas e convergentes)</b>	Movimento, acção.

Além da utilização de símbolos próprios, a linguagem visual do manga depende também da configuração dos seus cenários e do “*character design*”, que permitem desvendar, sem auxílio de texto, as emoções, as memórias e os estados de espírito das suas personagens. No caso dos cenários, a presença das árvores de cerejeira em flor (ou *sakura*) pode denotar a chegada da primavera, mas pode também conotar a celebração do efémero, da beleza e da delicadeza, podendo representar ainda, o advento de uma tragédia (Brenner, 2007: 58) [cf. **Figura 6**]. No que toca aos personagens, as cores de cabelo podem dar pistas das suas personalidades, como a utilização do branco, que é geralmente associado ao luto e à morte, e como a cor dos cabelos dos vilões (ibid.) ou de personagens demoníacas (*yōkai*), como é o caso de *InuYasha* [cf. **Figura 7**]. Aqui, os próprios olhos funcionam como verdadeiros espelhos da alma, reflectindo a personalidade dos seus donos através da sua fisionomia. Nomeadamente, os olhos dos heróis da história costumam ser grandes e brilhantes, em oposição aos olhos pontiagudos, carregados e de pupilas contraídas dos vilões (Brenner, 2007: 42).

Estes são apenas alguns dos exemplos principais que enriquecem a linguagem visual do manga, e com os quais pretendo trabalhar no decurso do Capítulo 3.

## 1.2 Manga e o debate académico

O aumento da popularidade do manga e o crescimento constante da sua indústria, que envolve cada vez mais pessoas e meios de publicação e de distribuição, tem despertado o interesse académico no estudo da cultura visual japonesa (Norris, 2009). Actualmente, o estudo do manga encontra-se presente em vários programas de Estudos Japoneses ou de Estudos Asiáticos, quer em universidades japonesas quer em universidades estrangeiras, sendo geralmente enquadrado com questões relativas aos estudos de género, à cultura de massas global, ao neonacionalismo e a uma narrativa pós-modernista (Berndt, 2008: 296). A expansão dos estudos de manga no Japão, que demorou a ser reconhecida academicamente como uma área de estudos, deu o seu primeiro passo com o surgimento da *Nihon Manga Gakkai* (“Japan Society for Studies in Cartoon and Comics”) (Berndt, 2008: 300) em 2001, tendo a primeira associação académica para o estudo do manga, começado

na Universidade de Kyoto Seika<sup>19</sup>. A partir de 2006, estabeleceu a sua base no Museu Internacional do Manga também em Quioto, sendo que desde então tem produzido estudos e simpósios, enquanto publica o seu próprio jornal académico bianual (Ingulsurd; Allen, 2009: 54). No ocidente, nomeadamente na América, os estudos do manga passaram a ganhar alguma relevância com a publicação do livro em língua inglesa “Manga! Manga! The World of Japanese Comics” em 1983 de Frederik L. Schodt, que apresentou o manga ao meio académico americano e aos interessados em cultura visual em geral. Por conseguinte, nos anos 1990s, cada vez mais trabalhos académicos sobre manga começaram a surgir a nível da licenciatura, para actualmente passarem a existir teses, jornais académicos<sup>20</sup>, e especialistas de mestrado e de doutoramento em manga (Schodt, 2008: ix).

Desde que a cultura manga se tornou *mainstream* no Japão durante a década de 1980 (Norris, 2009: 252) que o debate académico dos estudos de manga tem rodopiado em torno de uma abordagem dualística, presente no debate sobre as origens do manga e na decisão sobre que tipo de abordagem teórica deverá ser adoptada para esta área de estudos. Esta questão remete para a situação anteriormente referida no que toca às origens históricas do manga. Como o objectivo da dissertação não implica a descrição do percurso histórico do manga, não pretendo alongar-me no que constitui o seu debate histórico e a sua longa cronologia de evolução em géneros. Contudo, é necessário referir que são contrapostas duas abordagens, no que toca à defesa da continuidade ou à defesa da descontinuidade do manga moderno em relação às artes pictóricas japonesas precedentes, designadas de “abordagem histórico-cultural” e “abordagem socioeconómica” respectivamente (Ingulsurd; Allen, 2009: 35).

Do mesmo modo, o debate teórico sobre o tipo de abordagem académica a adoptar para o estudo do manga também se encontra bipartido, opondo aqueles que defendem o “comentário do manga” à “investigação do manga” (Ingulsurd; Allen, 2009: 50). O primeiro diz respeito a um grupo de autores (tanto japoneses como estrangeiros) que se encontra directamente ligado à criação do manga ou à sua indústria, procurando enfatizar as raízes culturais do manga, explorando a sua natureza, os seus pormenores técnicos e

---

<sup>19</sup> Onde surgiu o primeiro departamento de estudos de Manga, que abriu em Abril de 2006 (Norris, 2009: 255).

<sup>20</sup> Como o prestigiado jornal académico “Mechademia”, que contem ensaios críticos sobre o manga e os restantes produtos da cultura popular japonesa, publicado pela University of Minnesota Press. Consultar: Mechademia Disponível em <http://mechademia.org/> (acedido a 2 de Outubro de 2014).

contextualizando-o no seio dos seus meios visuais homólogos como o anime e os videojogos (Ingulsurd; Allen, 2009: 51). Esta abordagem tende a ser criticada por apresentar estudos “em celebração” do manga, por causa da extrema preocupação dos autores em justificar o estatuto académico do manga e esbater a linha que classifica o manga como produto da cultura popular (Ingulsurd; Allen, 2009: 50; Norris, 2009: 240-241). Por sua vez, o grupo de autores que se intitulam de “investigadores do manga” (constituído por autores japoneses e estrangeiros), procuram contextualizar o estudo do manga em disciplinas das Ciências Sociais e das Humanidades, podendo resultar em trabalhos de crítica literária ou análise económica e social (Ingulsurd; Allen, 2009: 54). Esta abordagem foca-se essencialmente nas dinâmicas da economia do manga e da sua indústria, e está presente nas investigações de autores ingleses como Susan Napier<sup>21</sup>, Sharon Kinsella<sup>22</sup> e Anne Allison<sup>23</sup>, ou de autores japoneses como Natsume Fusanosuke<sup>24</sup> e Nakano Haruyuki<sup>25</sup> (Ingulsurd; Allen, 2009; Norris, 2009).

As duas abordagens apresentam estudos empíricos detalhados e diversificados, porém partilham uma falha no que diz respeito à análise e estudo da nova vanguarda de manga que surgiu do shōjo manga e do crescimento do movimento dōjinshi - o estudo do género “Boys Love” ou yaoi (Ingulsurd; Allen, 2009: 60).

Para o efeito desta dissertação, é também relevante sublinhar a existência de “ângulos mortos” nos estudos de manga, sobre os quais se debruçou Jaqueline Berndt, que consistem na abordagem de autores não-japoneses ao manga. Primeiramente, chama a atenção para o facto de o conteúdo dos estudos de manga variar consoante o contexto cultural do autor e do seu público (Berndt, 2008: 296). Por exemplo, os investigadores japoneses não prestam muita atenção a outras áreas fora do seu mercado doméstico, significando que os trabalhos escritos em línguas que não a japonesa, costumam ser direccionados para um público estrangeiro (ibid.). Isto pode causar algumas limitações,

---

<sup>21</sup> Consultar: Napier, Susan Jolliffe (2001), *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York: Palgrave.

<sup>22</sup> Consultar: Kinsella, Sharon (2000), *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Richmond: Curzon.

<sup>23</sup> Consultar: Allison, Anne (2006), *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley: University of California Press.

<sup>24</sup> Fonte japonesa providenciada por Ingulsurd e Allen (2009). Consultar: Natsume, Fusanosuke (2004), *Mangagaku Eno Chōsen (The Challenge of Manga Studies)*, Tokyo: NTT.

<sup>25</sup> Fonte japonesa providenciada por Ingulsurd e Allen (2009). Consultar: Nakano, Haruyuki (2004), *Manga Sangyōron (Theory of Manga Industry)*, Tokyo: Chikuma Shobō.

visto que os especialistas em manga fora do Japão (na sua maioria anglo-saxónicos) não têm acesso a material escrito em japonês e acabam por fazer leituras “universais” do manga, que muitas das vezes não correspondem à realidade e que dificilmente se aproximam da perspectiva japonesa (ibid.). Em segundo lugar, os investigadores não-japoneses têm a tendência para centrar as suas análises nas temáticas abordadas no manga, ignorando o contexto em que o manga é consumido (Berndt, 2008: 297). Ao procurarem justificar as narrativas num contexto cultural ou social, acabam por ignorar outros aspectos para além da narrativa, que são igualmente importantes para os leitores de manga, como o estilo e técnica de desenho, as características que tornam os personagens interessantes ou até mesmo referências intertextuais do manga (ibid.). Nos estudos do manga, os investigadores devem reconhecer a existência de múltiplas leituras que podem ser extraídas do conhecimento especializado dos fãs e dos leitores de manga, e saber mediar entre esses conhecimentos e uma perspectiva académica, procurando incluir também a abordagem japonesa sobre o assunto (ibid.). Por fim, existe também uma tendência entre os autores não-japoneses de isolar o manga dos restantes tipos de banda-desenhada, especialmente entre autores que provém dos Estudos Japoneses. Esta tendência pode ser justificada pelo facto de os autores com tal base científica procurarem separar o manga do estigma associado à banda-desenhada, reforçando sentimentos de neonacionalismo e de algum orientalismo (ibid.).

Concluindo, os estudos de manga ainda se encontram numa fase de maturação, faltando ainda estabelecer o que poderá ser considerado de literatura clássica e que abordagem dentro do seu debate poderá prevalecer. Tal como na área de Estudos Asiáticos, os estudos de manga em universidades estrangeiras enfrentam o desafio de se encontrarem limitados pela possibilidade de ignorarem fontes primárias ou secundárias na língua japonesa. Nesta dissertação reconhece-se essa limitação linguística, contudo é feito um esforço no sentido de mediar entre conhecimentos académicos e técnicos de um leitor de manga, procurando manter em vista uma conciliação entre as duas abordagens teóricas, a de comentário do manga e a de investigação do manga.

### 1.3. Explorando o manga na cultura popular japonesa

As indústrias criativas japonesas no pós-guerra moldaram drasticamente a cultura popular do Japão, transformando-a num meio criativo e exuberante, que com o auxílio do avanço tecnológico permitiu chegar a um número cada vez maior de pessoas e obter um sucesso comercial estrondoso, tanto a nível doméstico, como mais tarde a nível internacional. Esta sofisticação da cultura popular japonesa foi acentuada mais tarde, pelas políticas adoptadas pelo governo e pelas empresas japonesas que provocaram uma mudança no estilo de vida da população japonesa, permitindo que esta passasse a dar mais ênfase às suas práticas culturais (JETRO 2007: 2). Em consequência, os produtos culturais tiveram que sofrer uma transformação para responder às necessidades de uma afluyente sociedade japonesa com gostos mais maduros e requintados (ibid.).

Os produtos das indústrias criativas e culturais, como o manga, o anime, os videojogos, a moda, a cozinha, a música, as séries televisivas e o cinema, tornam-se assim uma parte integral da cultura “pop” japonesa. E, nesse sentido, integram-se no conceito de “cultura popular” por constituírem um aspecto fundamental da esfera do quotidiano e da fonte de entretenimento de milhões de pessoas (Craig, 2000: 4). Não quero com isto referir que o conceito de “cultura popular” possa ser simplificado pela frase anteriormente referida, sendo necessário ter em consideração que este termo tem gerado um alargado debate por parte dos estudiosos dos Estudos de Cultura, que procuram definir o conceito com base em categorias diferentes da história e na troca de informação com outras categorias conceptuais como a alta cultura, a cultura de folclore, a cultura de massas, o pós-modernismo, o feminismo e ainda a globalização (Tsutsui, 2010: 4; Storey, 2009:1-14). Para os efeitos desta dissertação, a noção de cultura popular considerada será a de cultura comercial, produzida e consumida em massa (Storey, 2009: 6) e será utilizado o conceito de “arte de massas” de Noel Carroll para contextualizar o manga, devido à forma como este é produzido, reproduzido e colocado em circulação pelos “mass media” (Storey, 2003: 95).

Timothy J. Craig (2000), no seu livro “Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture”, coloca a questão sobre o que é que torna a cultura popular japonesa tão distinta e atractiva para outras sociedades. E procura responder, identificando três características singulares da cultura popular japonesa: 1) a sua qualidade e criatividade, 2)

os seus conteúdos, temáticas e mensagens, e 3) a frequência com que aparecem determinados temas (Craig, 2000: 6-15). A primeira característica que distingue a cultura popular japonesa é a sua primazia pela qualidade e pela inovação, que Craig associa ao passado estético e artístico japonês (especialmente ao Período Edo), apontando para a continuidade da prevalência de um nível e habilidade artística elevada, com atenção especial ao detalhe (ibid.). Acrescenta também que a cultura pop japonesa deve muito da sua inovação à “sinergia entre o novo e o velho, o nativo e o estrangeiro, de um género e de outro (...)” (Craig, 2000: 8), significando que a própria cultura popular japonesa é híbrida e provida de várias influências ocidentais (cf. Tsuitsui) que são apropriadas pela imaginação dos artistas e adaptadas para uma realidade local (Tsutsui, 2010: 26). Contudo, nem toda a cultura popular japonesa possui alta qualidade, sendo que muitos dos programas televisivos são medíocres e que, devido à massificação do manga, são várias as histórias despedidas de interesse e de habilidade artística (Craig, 2000: 6; Schodt, 1996: 28). Mas são os vários exemplos de artistas e de trabalhos genuinamente criativos e extraordinariamente bem concebidos presentes em todos os produtos da cultura popular japonesa que ofuscam aquilo que há de pior (Craig, 2000: 6). Esta perspectiva, acaba por reflectir aquela que pode ser considerada uma das muitas contradições do conceito de cultura popular, que é a sua classificação como uma “cultura inferior” quando comparada com a alta cultura (Storey, 2009: 6). Porém, admitindo que o conceito de cultura popular adquire um significado diferente quando classificado consoante o espaço e o tempo, e tendo em consideração a influência do pós-modernismo no conceito actual, começa-se a assistir a um esbatimento da divisão entre alta cultura e cultura popular (ibid.), que é espelhado na genialidade atribuída a determinados produtos da cultura popular japonesa.

A segunda característica identificada por Craig consiste na facilidade com que as audiências *mainstream* japoneses ou estrangeiras, aceitam as mensagens e os conteúdos transmitidos pela cultura popular japonesa. No entanto, Craig também faz questão de alertar que tal como a sociedade japonesa, a sua cultura popular não é simples nem uniforme, não podendo ser reduzida a exemplos específicos (pois esses exemplos podem acabar por se contradizer) (Craig, 2000: 6). Logo, não perdendo de vista essa complexidade e diversidade, o autor procura dar a conhecer três factores proeminentes e transversais a todos os produtos da cultura popular japonesa. O primeiro consiste na perspectiva optimista da natureza humana que permite retractar a realidade sem filtros

(Craig, 2000: 12). Alguns exemplos podem ser encontrados no manga e no anime, que tantas vezes chocam os pais ocidentais pelo excesso de violência ou de nudez integral (Norris, 2009: 254). O segundo diz respeito à intensa presença de mensagens idealistas, que glorificam os sonhos, a juventude, o amor, o desejo, a aventura e o esforço, num percurso que leva à realização de objectivos, muito presente em canções, no manga, no anime, nos videojogos e ainda nas séries televisivas (Craig, 2000: 13). O último factor prende-se com a forma como é retratado o quotidiano, que permite uma identificação quase automática com o dia-a-dia da sua audiência. O melhor exemplo disto encontra-se no manga. Se nos Estados Unidos os comics retratam pessoas extraordinárias a fazerem coisas fantásticas (Schodt 1996: 28), no manga as personagens não passam de pessoas normais, com defeitos e qualidades, sendo que, apesar de poderem ganhar algum poder especial, a narrativa encontra-se tão focada no seu desenvolvimento pessoal, que é impossível o leitor não se identificar com o seu lado humano (Craig, 2000: 13).

Por fim, a terceira característica consiste na complexidade e sofisticação com que são tratadas as temáticas recorrentes na cultura popular japonesa, sendo estas as relações humanas (demonstrando os desafios de interacção com a família, os amigos e colegas); a atitude positiva relativamente ao trabalho (focando-se nos desafios colocados no percurso para se tornarem bons profissionais), e o crescimento mental e espiritual que uma pessoa adquire ao ultrapassar obstáculos e atingir o sucesso (Craig, 2000: 14.). Por outro lado, Tsutsui (2010) adopta uma perspectiva diferente em relação a Craig, no que toca às temáticas recorrentes. Este identifica quatro temas que distinguem a singularidade da cultura popular japonesa da cultura popular americana: a escolha de cenários apocalípticos e de guerra, o fascínio por monstros e criaturas sobrenaturais, a estética do *kawaii* (ou fofinho) e a presença de *mechas*. Estes temas são tão recorrentes na animação e na banda-desenhada japonesa, que chegam a fazer parte da descrição dos seus géneros. No entanto, também se verificam nos outros produtos de cultura popular, como o caso da moda, que é esmagadoramente liderada pelo movimento “*kawaii*”, procurando utilizar acessórios e roupa para transmitir uma imagem inocente, querida, infantil, muito parecida com aquela das bonecas de porcelana (Tsutsui, 2010: 20). Ou como é o caso do cinema, que introduziu no imaginário global o célebre “Godzilla”, pioneiro nos filmes de monstros, tendo inspirado mais tarde o americano King Kong (ibid.).

Em suma, torna-se praticamente impossível descartar a cultura popular japonesa quando se pretende estudar o manga e, nomeadamente, o tipo de mensagem que este transmite para as suas audiências. Ao esclarecer algumas das características distintivas da cultura popular japonesa, ganhamos acesso ao meio de contextualização em que se inserem as respostas das autoras da Banzai durante as entrevistas e a forma como influenciam as suas perspectivas sobre a cultura japonesa.

### **Manga e os *mass media***

O termo “arte de massas” (“mass art”) cunhado pelo filósofo americano Noël Carroll propõe que a arte da cultura popular seja diferenciada da arte da alta cultura, não por ser considerada de qualidade inferior, mas por se tornar imediatamente acessível a um grande número de pessoas e pela sua distribuição feita através dos meios tecnológicos dos “*mass media*” (Storey, 2003: 95). Deste modo, a arte de massas é uma forma de arte que emergiu na recente sociedade urbana, industrial, capitalista e digital, e pode consistir em variados produtos das indústrias criativas, nomeadamente em filmes e banda-desenhada (MacWilliams, 2008: 6). Com este contexto em mente, Mark W. MacWilliams apresenta três argumentos que justificam como o manga é um exemplo da arte de massas. O primeiro diz respeito à facilidade com que os leitores de manga conseguem compreender as histórias que são transmitidas e decodificar a simbologia dos seus conteúdos (MacWilliams, 2008: 7), entrelaçando-se com o argumento de Noël, que afirma que a arte de massas é de fácil compreensão (Storey, 2003: 95). O segundo explica como a indústria do manga é uma manifestação local japonesa de um *mediascape*<sup>26</sup> globalizado para a circulação em massa de imagens e narrativas que era originalmente feita por jornais, revistas e livros de banda-desenhada e que agora é feita através de meios electrónicos como a internet, os videojogos e os telemóveis (MacWilliams, 2008: 12). O último argumento demonstra que tal como a arte de massas, também o manga se destina a uma “audiência de massas” (Storey, 2003: 96), que se reflecte nas suas vendas e na sua posição dominante no mercado editorial,

---

<sup>26</sup> O termo “*mediascape*” é utilizado pelo antropólogo Appadurai para descrever a transmissão de imagem e de narrativa através de meios impressos e digitais, e que afectam o imaginário colectivo. Para um estudo mais aprofundado do termo consultar: Appadurai, Arjun (1990) «Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy» *Theory, Culture and Society*, 7, Middlesbrough, pp. 295-310.

constituindo cerca de 20% do total de revistas e 25% do total de livros vendidos em 2006<sup>27</sup> (cf. MacWilliams, 2008).

Para além da sua efectiva classificação enquanto arte de massas, o manga tem uma presença poderosa nos *mass media* japoneses e, como tal, tem acompanhado as novas tendências electrónicas para não perder a sua posição central. Actualmente o aparecimento do manga digital permite a leitura de manga em ecrãs de tablets e telemóveis, oferecendo aos seus leitores uma qualidade de imagem retocada em Photoshop e, ainda, a possibilidade de maior interacção do leitor com a história ao providenciar uma experiência de evento multimédia com som e imagem (Elias, 2012: 89). Apesar de existir a circulação de manga digital a partir de 2006 (ou até um pouco antes), só no ano passado (2013) é que as grandes editoras, como a Shogakukan e a Shūeisha, começaram a distribuir digitalmente e integralmente, as suas revistas de manga mais populares (Japan Book Publishers Association, 2014: 35).

Resumindo, não é errado assumir que o manga desempenha um papel central nos mass media japoneses (ou *masu komi*), por chegar a toda a população sem discriminar entre idades, géneros, educação e classe social, fazendo de qualquer japonês um consumidor (pelo menos até a um certo ponto da sua vida) (MacWilliams, 2008: 13).

#### **1.4 A globalização da cultura popular japonesa**

Durante o século XX, o Japão passou para o mundo dois tipos de imagem que foram alvo de teorias orientalistas por parte de críticos ocidentais: a imagem de um Japão exótico habitado por geishas e samurais sob a filosofia do budismo zen e a imagem de um Japão militarista que depois de vencido se tornou numa das potências económicas e tecnológicas mais poderosas do século (Craig, 2000; Iwabuchi, 2002b). Porém no início da década de 1990s, essas imagens foram ofuscadas pelo advento de uma nova perspectiva, a imagem de um Japão culturalmente atractivo, moderno e “cool” (fixe), que brilha intensamente no

---

<sup>27</sup> Valores apresentados pelo relatório da “Japan External Trade Organization” (JETRO) sobre a indústria de manga no Japão. Disponível online em: [http://facweb.cs.depaul.edu/noriko/JapanTrip08/JETRO-market\\_info\\_manga.pdf](http://facweb.cs.depaul.edu/noriko/JapanTrip08/JETRO-market_info_manga.pdf) (acedido a 5 de Outubro de 2014).

século XXI, resultado do proeminente contributo da cultura popular japonesa no cenário global de hoje.

Actualmente, as exportações de cultura popular japonesa são consumidas avidamente por todo o globo, espalhando-se para lá de centros culturais como a Europa, a América do Norte e a Ásia (McWilliams, 2008), e ultrapassam as indústrias que tinham sido líderes da economia japonesa no pós-guerra (a indústria dos automóveis e do aço) (Allison, 2006: 12). Mas isto suscita a questão: o que é que possibilitou o sucesso e o consumo global da cultura popular japonesa? Anteriormente foram lançadas algumas pistas com as temáticas que tornam a cultura popular japonesa atractiva, porém a resposta mais relevante para esta dissertação é o processo de globalização e o capitalismo de informação, que permitiu a movimentação de ideias, tecnologias e produtos culturais para lá das fronteiras nacionais (McWilliams, 2008; Allen; Sakamoto, 2006). Alguns autores, como Harumi Befu (2003), mencionam a “Globalização do Japão” ou “*Japanization*<sup>28</sup>”(japanização), para se referirem à difusão de produtos e cultura japonesa pelo mundo, introduzindo o termo em paralelo à “Americanização” (Befu, 2003: 9). Por sua vez, Iwabuchi (2002b) argumenta que o sucesso global dos produtos culturais japoneses só foi possível através de um pequeno número de conglomerados de *media* internacionais, que permitiram fazer a ligação entre as indústrias japonesas e as indústrias locais dos países, como foi o caso da empresa Bandai fundada em 1983, que estabeleceu a sua própria subsidiária nos Estados Unidos em 2005, fornecendo a distribuição de anime para companhias americanas independentes como a *Image Entertainment* e a *Genon Entertainment* (MacWilliams, 2008: 13). O mesmo caso verifica-se com os filmes de animação mundialmente famosos dos estúdios Ghibli, que são distribuídos pela Disney em solo americano (Iwabuchi, 2002b: 457). Este processo também indica que a “japonização” pode ser feita indirectamente através destes “nódulos”, como no caso do anime *Sailor Moon* exportada para Espanha, onde foi reeditada e cuja versão foi distribuída para vários países de língua espanhola na América Latina (Befu, 2003: 11), ou o caso dos episódios do Pokémon, produzidos e readaptados pela Warner Bros e distribuídos por vários países (Iwabuchi, 2002b: 457), inclusive Portugal. Quanto à

---

<sup>28</sup> Este termo difere do conceito de “Global Japanization” de Tony Elgar e Chris Smith, que se refere à difusão global dos sistemas japoneses de gestão empresarial, incluindo o controlo de qualidade, o trabalho de equipa e a busca contínua pelo aperfeiçoamento (Befu, 2003: 9). Consultar: Elger, Tony; Smith, Chris (1994), *Global Japanization? The Transnational Transformation of the Labour Process*. London: Routledge, pp. 31-59.

difusão global do manga, foi introduzida pelo sucesso do anime, que originou nos fãs a vontade de consumir mais produtos que estivessem relacionados com as suas histórias e personagens de anime preferidas, acabado também por levar ao consumo de outros tipos de produtos culturais japoneses (Bainbridge; Norris, 2010: 236). O mesmo cenário de conglomerados de *media* locais de Iwabuchi também se verifica com o manga, sendo a editora “*Viz Media*” na América a responsável por distribuir as publicações de manga das duas maiores editoras japonesas – a Shūeisha e a Shōgakukan (MacWilliams, 2008: 14). Em Portugal, temos a editora “Devir” a distribuir alguns dos mangas mais populares da Shūeisha<sup>29</sup>, como *Naruto*, *Death Note* e *Ao no exorcist*.

Contudo, o sucesso global destas exportações culturais japonesas veio levantar ainda mais questões relativamente aos processos de globalização, à natureza desses produtos culturais e ao tipo de imagem do Japão que se encontra associada a este tipo de produtos.

### **Identidade Japonesa e promoção da imagem do Japão**

A procura de uma identidade distintamente japonesa (“Japaneseness”) através da cultura é algo sobre que os japoneses se têm debruçado desde o início do século XX, como resposta aos desafios da modernização e da ocidentalização e afirmando a sua singularidade cultural através de símbolos como os ukiyo-e, o *zen* e a cerimónia do chá (MacWilliams, 2008: 15). Na década de 1980, essa busca pelo significado do que é ser “*nihonjin-ron*” (o que significa ser japonês) acabou por se cingir à teoria de “tecnacionalismo”, que consistia na afirmação da singularidade cultural japonesa através da supremacia tecnológica e electrónica, promovida por aparelhos como o “Walkman”, ou a gama de automóveis “Honda” e “Toyota” (Iwabuchi, 2002b: 449; MacWilliams, 2008: 15). Quando o sucesso dos produtos culturais como os videojogos, o anime, o manga, etc., ultrapassaram os anteriormente referidos na década de 1990, o foco japonês passou do “hardware” para o “software”, transformando o seu discurso cultural nacionalista em “soft-nacionalismo” (Iwabuchi, 2002b: 451). Este discurso propõe a criação de uma nova identidade japonesa na idade da globalização digitalizada, defendendo que a cultura

---

<sup>29</sup>Consultar: <http://www.devir.pt/> (acedido a 5 de Outubro de 2014).

popular japonesa é uma cultura “nacional” e posicionando o Japão no centro da “cultura *otaku*”<sup>30</sup>(Iwabuchi, 2002b: 454; Allen; Sakamoto, 2006: 4).

O repórter americano Douglas McGray (2002) foi o primeiro ocidental a chamar a atenção para o fenómeno global do êxito da exportação dos produtos culturais japoneses, baptizando-o de “Gross National Cool” e alertando para as suas consequências, que hoje crescem em dimensões significativas. A indústria da “cultura fixe” está a trazer ao Japão muito capital necessário, tanto real como simbólico (McGray, 2002). Mas, tal como o repórter americano, o governo japonês começou a prestar especial atenção a este fenómeno, compreendendo que, para além da vantagem económica que o investimento nas indústrias culturais proporciona, existe uma vantagem política e cultural com a qual o Japão pode atingir uma nova posição global. A imagem do Japão que é transmitida através destas exportações é a de um Japão moderno, culturalmente atractivo, original e interessante, deixando na penumbra aquilo que caracteriza o “verdadeiro Japão”<sup>31</sup>. Esta imagem que vai sendo construída nas gerações mais novas (os futuros líderes e trabalhadores dos países), em que a cultura popular japonesa tem maior impacto, demonstra resultados semelhantes na Ásia e no Ocidente, embora com algumas oscilações (Lam, 2007: 355). Os defensores do discurso “soft-nacionalista” são também os grandes promotores da estratégia do “Cool Japan”<sup>32</sup>, que segundo Aoki, serve os interesses nacionais ao ajudar a reduzir sentimentos anti japoneses na Ásia (Allen; Sakamoto, 2006: 4) e ao transmitir uma imagem, não de um Japão imperialista, mas de um país amigável (Otmazgin, 2012: 39). A Ocidente, esta imagem promovida pelo “Cool Japan” permite abanar os alicerces da hegemonia da cultura pop americana e introduzir o Japão como um país moderno, ajudando-o a atingir o estatuto de superpotência cultural (ibid.). Neste seguimento, esta política do “Cool Japan”, que consiste a utilização do sucesso global da sua cultura popular como instrumento diplomático e político, constitui aquilo a que os

---

<sup>30</sup> O termo “otaku” é utilizado pelos fãs ocidentais da cultura popular japonesa, especialmente do manga e do anime, para se referirem a si próprios (Ingulsurd; Allen, 2009: 52). Deste modo a “cultura otaku” é encarada como uma celebração da cultura popular japonesa.

<sup>31</sup> Termo utilizado por Peter Carey no seu livro “O Japão é um lugar estranho”, referindo-se à cultura tradicional japonesa como cerimónias de chá, kabuki, forja de espadas (Carey 2009).

<sup>32</sup> Termo utilizado para descrever as comodidades, conteúdos e produtos culturais japoneses que são considerados “fixes” para os estrangeiros. Consultar: Intellectual Property Strategic Program (2010) disponível online em: <http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/ipsp2010.pdf> (acedido a 5 de Outubro de 2014).

teoristas das relações internacionais designam de “soft power”<sup>33</sup>, que simplificando, consiste na habilidade de influenciar os outros através da “atração”. Joseph Nye argumenta que o soft power recai sobre três fontes primárias (verificadas também pela política cultural japonesa): na cultura (de que forma é que é atractiva para os outros), nos seus valores políticos (quando são correspondidos no interior e no exterior) e nos negócios estrangeiros (quando são vistos como legítimos e têm autoridade moral) (Watanabe, McConnell, Nye, 2008: x). Assim, compreende-se porque é que Taro Aso, ex-Ministro dos Negócios Estrangeiros japonês declarou em 2008 o “Anime Ambassador Project”, justificando que o “soft power” é tão valioso quanto o “hard-power” no que toca à imagem de marca japonesa, uma vez que reflecte a sensibilidade e o modo de pensar japonês (MacWilliams, 2008: 15).

Por outro lado, a imagem que os produtos culturais japoneses transmitem nem sempre pode ser avaliada de forma positiva, nomeadamente no contexto da Ásia Oriental. Isto deve-se ao estatuto precedente do Japão enquanto colonizador/agressor na Ásia, que provoca um sentimento de insegurança entre os asiáticos quando consomem os produtos de cultura popular japonesa (Allen; Sakamoto, 2006: 4). Muitos acreditam que a cultura popular japonesa é apenas outro meio imperialista de subjugar culturalmente os asiáticos (ibid.), um receio que transpareceu na entrevista com a autora de nacionalidade chinesa: “(...) não sei se é boato ou realidade, mas através de coisas que eles [japoneses] fazem há sempre alguma percentagem que vai para o armamento japonês. E por isso, relativamente a um produto japonês estou sempre “compro ou não compro”? Se comprar, ele [Japão] pode fazer mal.”<sup>34</sup> Por conseguinte, Befu identifica seis tipos de estratégias de imagem que podem advir do consumo dos produtos culturais japoneses, e que serão utilizados mais tarde para justificar os resultados das entrevistas nos capítulos 3 e 4: a) a valorização positiva; b) o valor negativo; c) o pragmatismo que permite equilibrar os valores positivos e negativos; d) a compartimentalização de sentimentos; e) a anonimidade corporativa e f) a neutralidade (Befu, 2003: 15-19).

---

<sup>33</sup> Conceito de Joseph Nye. Consultar: Nye, Joseph S.,(1990) «Soft Power», *Foreign Policy*, 80, pp: 153–171.

<sup>34</sup> Entrevista com Autora de “O Mundo de Joana Presunto” – 8 de Junho de 2014.

## Descentralização da “Japanização” e o Manga híbrido

Ao contrário da perspectiva anteriormente apresentada, há vários autores incluindo Iwabuchi (2002b), Allen e Sakamoto (2006) que argumentam que os processos complexos da globalização do Japão não permitem defender a existência de uma “identidade japonesa” nos seus produtos culturais, identificando uma ambivalência no discurso “soft-nacionalista”. Para além da forte influência da cultura pop americana na cultura pop japonesa, que foi apropriada e “japonizada”, Iwabuchi alega que é difícil discernir uma “identidade japonesa” nos produtos de cultura popular quando estes são constituídos na sua natureza, por características universalmente apelativas e pela ausência propositada do que constitui uma identidade japonesa distinta (Iwabuchi, 2002b: 455). Para Iwabuchi, os produtos culturais japoneses são culturalmente inodoros ou “mukokuseki”, reflectindo-se por exemplo na animação e no manga japonês, que, ao introduzirem elementos globais e despolitizados nos cenários, nas personagens, no design e na narrativa, suprimem aquilo que pode ser considerado de carácter cultural nacional<sup>35</sup> (MacWilliams, 2008: 16; Lu, 2008: 169). Por outras palavras, uma coisa é afirmar que produtos como o manga, o anime ou os videojogos contribuem para influenciar os comportamentos dos seus consumidores em diferentes partes do mundo, originando neles uma percepção de que o Japão é um país “fixe” por produzir produtos culturais interessantes, e outra coisa é dizer que essa percepção está associada directamente a uma apreciação realista do estilo de vida e ideias japonesas, tal como os “soft-nacionalistas” defendem (Iwabuchi, 2002b: 456). Na realidade, o que acontece é que o que há de japonês na cultura popular japonesa “já está, à partida, sempre deslocado, contaminado, mesclado e entrecruzado”. (Allen; Sakamoto, 2006: 3).

É por serem universalmente consumidos que estes produtos da cultura popular japonesa estão também destinados a serem copiados, estudados e adaptados para os gostos fora do Japão (Iwabuchi, 2002b: 458). Por conseguinte, nasce o “manga híbrido”, que resulta da “adaptação ou adopção” (Bainbridge; Norris, 2010: 241) do manga de origem japonesa para corresponder às necessidades culturais de outros países (MacWilliams, 2008: 17). Este tipo de manga, também conhecido por “Original Non-Japanese” (ONJ) (cf. Sell,

---

<sup>35</sup> Há vários autores que apontam para o sucesso dos produtos culturais japoneses no ocidente como resultado desses elementos universais que podem ser consumidos por qualquer pessoa de qualquer “background”. (Iwabuchi, 2002a; Tsutsui, 2010; Allison, 2006).

2011), mistura elementos visuais japoneses com elementos visuais narrativos locais e tem características diferentes consoante a região onde é produzido: os “OEL” Manga (Original English Language) são provenientes dos países cuja língua nativa é o inglês, destacando-se a produção dos Estados Unidos (também referidos como “Amerimanga”<sup>36</sup>), da Austrália e da Inglaterra. Para o caso europeu, é conferido o nome de “Euromanga” e conta com três grandes produtores, a Alemanha, a Itália e a França. Utilizando o termo de Frédéric Boilet, o “nouvelle manga” designa o produto que resulta da mistura de elementos visuais japoneses com a literatura tradicional franco-belga (cf. Vollmar, 2007). Na Alemanha, as traduções do manga japonês para a língua alemã influenciaram os artistas locais a produzir os seus próprios manga, criando algumas bandas-desenhadas com uma amálgama de elementos japoneses e europeus e outras que são autênticos simulacros dos manga japoneses (Jüngst, 2006: 248).

Isto significa que os artistas japoneses já não são os únicos a produzir manga e que o seu fluxo de produção entra e sai do Japão (Woods, 2010: 10-11). Os concursos internacionais de manga promovidos dentro e fora do Japão ilustram a relevância do manga híbrido no campo da cultura visual global, e têm sido promovidos por editoras japonesas como a Kodansha e a Shūeisha, pelo governo japonês através do “International Manga Award”<sup>37</sup> e por editoras localizadas, como a Tokyo Pop nos Estados Unidos e na Alemanha ou a Norma Editorial em Espanha (ibid.). Tudo aponta para o crescimento deste género híbrido. Nas palavras de Jeremy Ross, editor chefe da Tokyo Pop, o manga é agora um “um estilo visual de “*story-telling*” internacionalizado que transcende a sua origem nacional (...) Nós assistimos à concretização da globalização do manga.” (MacWilliams, 2008:17).

---

<sup>36</sup> Rommens, Aarnoud (2000), « Manga story-telling/showing» *Image [&] Narrative*, 1.

<sup>37</sup> Consultar: International Manga Award (2014). Disponível em <http://www.manga-award.jp/> (acedido a 5 de Outubro de 2014).

## **CAPÍTULO 2- A REVISTA BANZAI E O MANGA EM PORTUGAL**

A Banzai é uma revista de banda-desenhada do estilo manga<sup>38</sup> publicada em Portugal que contém trabalhos realizados por várias autoras<sup>39</sup> na sua maioria de nacionalidade portuguesa (sendo que duas são de nacionalidade sueca e chinesa) e que é publicada totalmente em português. Não obstante a existência de outras publicações de estilo manga produzidas em Portugal, a revista Banzai constitui um marco na produção de manga em solo nacional por se tratar da primeira revista do género a ser serializada, comercializada e a contar com uma equipa editorial que se dedica exclusivamente à publicação deste género. É neste contexto que a revista foi seleccionada para objecto de estudo, permitindo identificar, através das suas autoras, o tipo de imagem que está a ser transmitida do Japão em Portugal. Neste capítulo, será explorada a organização e os processos editoriais da revista Banzai, juntamente com o seu papel na cultura manga em Portugal, para clarificar em que contexto é que o manga híbrido permite influenciar e transmitir essa imagem do Japão.

### **2.1 A empresa NCreatures como meio de difusão do manga**

Inicialmente a Banzai surgiu como um projecto editorial do estúdio profissional NCreatures, uma produtora de conteúdos especializada em soluções de comunicação e marketing criada em 2007. A NCreatures intitula-se como o único estúdio português que realiza trabalhos no estilo inato de desenho manga<sup>40</sup> e desde a sua criação que se tem envolvido em sectores que estabelecem uma ligação entre Portugal e o Japão. Para além da sua presença na maioria dos eventos de cultura japonesa realizados em Portugal, é membro da JapanNET<sup>41</sup>, a rede da Embaixada do Japão para os grupos que trabalham pela cultura

---

<sup>38</sup> A utilização do termo “estilo manga” deve-se à necessidade de fazer uma distinção entre o manga japonês e o manga que é produzido noutros países.

<sup>39</sup> O número de autoras varia consoante as publicações. Há autoras que continuam a ser serializadas ao longo dos quatro volumes das revistas e outras que participam uma única vez.

<sup>40</sup> Significando que se trata de um estúdio especializado em trabalho de ilustração e de desenho no estilo manga, sem recurso a outros estilos.

<sup>41</sup> Consultar: Japan Net, website da Embaixada do Japão em Portugal, disponível online em <http://www.pt.emb-japan.go.jp/japannet.html#NCreatures> (acedido a 18 de Julho de 2014).

japonesa em Portugal, aderiu à Câmara de Comércio e Indústria Luso-Japonesa na qualidade de membros e encontra-se entre os Fundadores da Associação Luso-Nipónica.

O estúdio promove e gere várias iniciativas relacionadas com a cultura popular japonesa em Portugal, com destaque particular para o manga. Actualmente, algumas dessas iniciativas deixaram de ser geridas pela NCreatures para se tornarem projectos exclusivos da revista Banzai e da sua colectiva de autoras. Não obstante, no que toca ao manga e à sua difusão em Portugal, a NCreatures desenvolveu cinco projectos que permitem dar a conhecer a origem deste produto, o seu contexto cultural e as técnicas artísticas por detrás deste estilo. Em primeiro lugar, destaca-se a revista online *Waribashi*<sup>42</sup>, que em cada edição bimestral abrange conteúdos sobre a cultura japonesa, tradicional e moderna, procurando estabelecer uma ponte entre Portugal e o Japão. A revista foi criada a 6 de Outubro de 2007, e é um projecto sem fins lucrativos levado a cabo pelo “esforço colaborativo de voluntários de todo o país”<sup>43</sup> interessados no Japão. Presentes em todas as edições da revista, os artigos reservados ao universo manga podem variar entre várias especialidades, desde comentários feitos a séries de manga (onde são avaliados elementos como a história, a arte e o trabalho realizado pelo autor), a recomendações de volumes manga a ler, a entrevistas que são realizadas a artistas japoneses, a tutoriais de ilustração de estilo manga<sup>44</sup>, e até a referência a eventos ou a lugares relacionados com a cultura manga (como por exemplo um artigo informativo sobre o museu de manga em Quioto). Deste modo, a *Waribashi* representa um meio importante de transmissão de conhecimentos sobre o universo manga, que, apesar de se encontrar vocacionada para leitores peritos ou com maior entendimento sobre o manga, facilmente esclarece os leitores alheios a esta temática. A sua componente online permite que a informação seja transmitida a um grande número de pessoas, constituindo um excelente exemplo de como a cultura manga tem prosperado com a internet, que tem facilitado a exposição e a discussão de conteúdos relacionados com o manga (Woods, 2010: 10).

---

<sup>42</sup> *Waribashi* 割り箸 é o nome atribuído aos pauzinhos de madeira (em japonês ohashi, お箸) que são descartáveis. A própria revista disponibiliza um artigo sobre estes pauzinhos, que pode ser consultado em *Waribashi* (2007), «Waribashi» *Waribashi*,1, Lisboa: NCreatures, pp. 22-25. Disponível online em <http://www.waribashi.pt/revistas/01/> (acedido a 29 de Julho de 2014).

<sup>43</sup> Consultar “Sobre Nós” disponível online em [http://www.waribashi.pt/site/?page\\_id=2](http://www.waribashi.pt/site/?page_id=2) (acedido a 29 de Julho de 2014).

<sup>44</sup> Consultar: Ferreira, Cheila (2010), «Tutorial de Ilustração Digital», *Waribashi*,35, Lisboa: NCreatures, pp. 46-59. Disponível online em: <http://www.waribashi.pt/revistas/35/> (acedido a 29 de Julho de 2014).

Em segundo lugar, destaca-se uma iniciativa de natureza artística que levou à primeira publicação no estilo manga feita pela equipa criativa da NCreatures, a *fanzine* GoGo. Esta *fanzine* tinha como objectivo parodiar videojogos ou mangas do universo japonês, e não apresentava nenhum conteúdo ou personagens que fossem originais da equipa criativa. Chegaram a ser lançadas três bandas-desenhadas de estilo manga com essas temáticas, porém a equipa separou-se e o projecto foi descontinuado. Foi nesse seguimento que foi criada a terceira iniciativa, o “*Senpai Project*”<sup>45</sup>, com o intuito de tutelar artistas de estilo manga portugueses e oferecer-lhes dicas e apoio na produção das suas bandas-desenhadas, para que eventualmente pudessem vir a ser publicados. Os tutores eram constituídos pelos restantes membros da NCreatures (que actualmente fazem parte da Banzai), como a autora de “Zphyr” e o relações-públicas/argumentista da Banzai. Este projecto foi a rampa de lançamento para a revista Banzai, permitindo que algumas alunas sob tutoria publicassem as suas bandas-desenhadas nas primeiras edições da revista. Na secção “Iniciativas da Banzai: Senpai Project e Workshops”, será dada uma continuidade a este tópico, por se tratar de uma das responsabilidades que passou da NCreatures para as autoras da Banzai.

Em quarto lugar, encontra-se a iniciativa do concurso “Manga 24h”, uma adaptação que a NCreatures fez do evento original criado pelo cartoonista e teórico de banda-desenhada Scott McCloud<sup>46</sup>, cujo percurso profissional inclui a sua passagem por instituições de renome como MIT, Harvard, Google e Pixar. No evento promovido pela NCreatures, os concorrentes devem criar vinte e quatro páginas de banda-desenhada durante vinte e quatro horas, sendo estas desenhadas no estilo manga. Desde o surgimento desta iniciativa em 2010 que o evento ocorre duas vezes por ano em várias cidades do país, tendo já sido realizado no Porto, em Beja, em Lisboa e em Óbidos<sup>47</sup>. Em Lisboa o evento conta com a colaboração da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH) da Universidade Nova de Lisboa, juntamente com o Instituto Oriental da FCSH. À melhor história produzida durante o evento é oferecida a sua publicação na revista Banzai, como foi o caso no que diz respeito às histórias “7 pecados” e “O Mundo da Joana Presunto”.

---

<sup>45</sup> Ou em português “Projecto *Senpai*”. (cf. glossário em anexos)

<sup>46</sup> Para mais informações sobre o projecto criado por Scott McCloud, consultar: “Inventions”, no website oficial do artista, disponível online em: <http://www.scottmccloud.com/4-inventions/24hr/index.html> (acedido a 30 de Julho de 2014).

<sup>47</sup> A edição de 2014 será também realizada no Algarve, devido à popularidade do manga na região.

Por fim, uma das iniciativas mais relevantes do estúdio é a criação de Clubes de Manga nas bibliotecas escolares por todo o país em parceria com a Rede de Bibliotecas Escolares (RBE). Neste sentido foi assinado um acordo de cooperação<sup>48</sup> entre a RBE e a NCreatures em Fevereiro de 2013, resultado de uma

“(…) convergência de interesses face às potencialidades do Manga a nível da motivação e incentivo à leitura e escrita por parte dos jovens papel das bibliotecas escolares no desenvolvimento de competências de e expressão”.<sup>49</sup>

A concretização deste projecto foi facilitada pelo facto de, em 2012, algumas bibliotecas escolares na área de Lisboa já terem iniciado um movimento de apoio à criação de Clubes Manga nas escolas. O potencial do manga, enquanto instrumento de motivação e incentivo à leitura e à escrita por parte dos jovens, é algo que já foi estudado, especialmente no que diz respeito à sociedade japonesa, por investigadores como Ingulsrud e Allen (2009). Estes autores verificaram que, para além de o manga desempenhar um papel central nas práticas de leitura de milhões de japoneses, é também um auxiliar importante no desenvolvimento das suas literacias (Ingulsrud; Allen, 2009: 2). Deste modo, o manga não só contribui para a alfabetização dos jovens, como também permite que os jovens encontrem um meio de expressão e de comunicação, enquanto desenvolvem a sua educação estética. Presente em várias bibliotecas escolares pelo país — em cidades como Alcobaça, Aveiro, Leiria (com dois clubes manga), Lisboa, Pombal, Sintra e Soure — esta iniciativa consiste em criar um espaço escolar onde existam condições para que os alunos do 2º ciclo ao secundário, possam desenvolver aptidões artísticas relativamente à construção de bandas-desenhadas e ilustrações de estilo manga e criar um espaço de discussão sobre o tópico. Entre os requisitos necessários para o estabelecimento de Clubes Manga, o requisito-chave consiste na aquisição de, pelo menos, uma assinatura da revista

---

<sup>48</sup> O acordo de cooperação encontra-se no website da Rede de Bibliotecas Online, na secção de “Projectos e Parcerias”, disponível online em : <http://www.rbe.min-edu.pt/np4/853.html> (acedido a 30 de Julho de 2014).

<sup>49</sup> Transcrito do Acordo de Cooperação, assinado a 21 de Fevereiro de 2013. Disponível online em: [http://www.rbe.min-edu.pt/np4/np4/?newsId=853&fileName=ac\\_ncreatures.pdf](http://www.rbe.min-edu.pt/np4/np4/?newsId=853&fileName=ac_ncreatures.pdf) (acedido a 30 de Julho de 2014).

Banzai. Preenchida essa condição, o estúdio compromete-se a prestar apoio na criação de Clubes Manga, providenciando um modelo “chave-na-mão”, consultadoria aos professores bibliotecários das escolas/agrupamentos na selecção e aquisição de títulos manga para o catálogo da biblioteca, realização de workshops e outras sessões de formação sobre manga (dirigidas particularmente aos alunos). O estúdio compromete-se também a prestar tutoria a jovens talentos através da sua inserção no *Senpai Project*, existindo a possibilidade de “publicação dos seus trabalhos em todos os meios de divulgação disponíveis pela NCreatures, incluindo a revista Banzai”<sup>50</sup>. Contudo a existência de clubes de manga em bibliotecas é algo que já existe nos Estados Unidos, pelo menos desde 2006, e que se encontra generalizado nas bibliotecas locais de todos os Estados (MacWilliams, 2008: 15).

Resumindo, através das cinco iniciativas apresentadas, o estúdio NCreatures adquire um papel de promotor do manga e da cultura japonesa em Portugal, sendo reconhecido pela Embaixada do Japão por se enquadrar dentro dos objectivos da estratégia política do “Cool Japan” que advoga a difusão da cultura popular japonesa pelo mundo. Este apoio institucional acaba por tornar mais relevante a necessidade de descobrir o tipo de imagem do Japão que está a ser transmitido nestas iniciativas, especialmente através da revista Banzai. Contudo, devido a recentes reestruturações dentro do estúdio, a revista Banzai passou a ser um organismo autónomo, regido pelas suas próprias autoras. Consequentemente, algumas iniciativas que se cingiam apenas ao estúdio passaram a ser levadas a cabo pela nova equipa da Banzai, como por exemplo os workshops de manga e o Senpai Project.

## **2.2 A revista Banzai**

### **Surgimento da revista e objectivos**

Como referido na secção anterior, a revista Banzai foi inicialmente um projecto editorial do estúdio NCreatures, que tinha como objectivo dar uma oportunidade aos autores e autoras do estilo manga de publicarem e divulgarem os seus trabalhos, sendo recompensados monetariamente. Quando em 2010 o estúdio decidiu que tinha material

---

<sup>50</sup> Transcrito do Acordo de Cooperação, assinado a 21 de Fevereiro de 2013. Disponível online em: [http://www.rbe.min-edu.pt/np4/np4/?newsId=853&fileName=ac\\_ncreatures.pdf](http://www.rbe.min-edu.pt/np4/np4/?newsId=853&fileName=ac_ncreatures.pdf) (acedido a 30 de Julho de 2014).

suficiente para começar a publicar obras de estilo manga originais, lançou a revista Banzai número 0, exibindo o primeiro capítulo da série “The Mighty Gang” e as primeiras tiras de “Kuroneko”. Este exemplar serviu como uma espécie de edição piloto, apresentando um formato A4 e contendo cerca de 44 páginas. Nas palavras do relações-públicas da Banzai, “serviu de uma boa introdução”<sup>51</sup>. Apesar de as suas vendas terem sido positivas no primeiro evento de cultura pop japonesa em que foi apresentada ao público, acabou por receber vários bloqueios em termos da sua comercialização em lojas. O principal obstáculo era constituído pelo seu formato A4, considerado pouco prático e pelo número insuficiente de páginas. Por conseguinte, quando a Banzai número 1 foi publicada, o feedback recolhido dos leitores e de outras entidades comerciais foi tomado em consideração e o formato da revista foi reduzido para A5, passando a conter cerca de 100 páginas. Este continua a ser o modelo actual e que se encontra de momento à venda nas lojas [cf. **Figura 8**]. Contudo, o formato da revista é bastante distinto, tanto das revistas periódicas japonesas como dos tankōbons, sendo que o modelo do último é adoptado por vários exemplares de manga híbrido globalmente, como é o caso dos OEL mangas “Star Trek: The Manga”, “Hollow Fields”, “MegaTokyo” (Sell, 2011: 97), dos mangas em geral editados pela Tokyopop na Alemanha (cf. Jüngst), e pelo homólogo sueco Nosebleed Studio.

### **Organização da Banzai**

Até recentemente, a revista Banzai era encarada como uma espécie de núcleo sobre o qual gravitavam autores que produzissem bandas-desenhadas do estilo manga e que pretendessem continuar a realizar projectos nessa área. Ou seja, a revista Banzai permanecia como um elemento constante, contando apenas com um pequeno grupo de autoras fixas<sup>52</sup> e alternando entre autores que demonstrassem trabalhos suficientemente bons para serem publicados. Na tabela abaixo (**Tabela 3**), encontra-se simplificada a composição da revista Banzai, com a discriminação do número de páginas, das histórias

---

<sup>51</sup> Entrevista com Relações-Públicas da Banzai (3 de Junho de 2014).

<sup>52</sup> O grupo de autoras fixas define-se pelas autoras que têm maior poder de decisão relativamente ao futuro da Banzai e dos seus projectos, nomeadamente na escolha de novos membros, na promoção da revista em eventos e na realização de trabalhos de ilustração requisitados à Banzai.

serializadas e dos autores que trabalharam em cada projecto nos diferentes números da revista.

**Tabela 3:** Composição da revista Banzai

Número da Revista	Número de Páginas	Histórias	Autores <sup>53</sup>
Banzai 0	44	The Mighty Gang- Missão 01	<b>Argumento e arte:</b> Joana Rosa Fernandes
		Kuroneko	<b>Argumento e arte:</b> Cristina Dias
Banzai 1	98	The Mighty Gang- Missão 02; Missão 03	<b>Argumento e arte:</b> Joana Rosa Fernandes
		Kuroneko	<b>Argumento e arte:</b> Cristina Dias
		Pandora's Song	<b>Argumento:</b> Rita Marques <b>Arte:</b> Inês Pott e Rita Marques <b>Arte final:</b> Manuela Cardoso
		Aprender Manga- Como desenhar uma cabeça	<b>Tutorial e arte:</b> Natália Batista <b>Edição:</b> NCreatures
		Showcase – costume freak	<b>Arte:</b> Marta Patalão
Banzai 2	102	The Mighty Gang- Missão 04	<b>Argumento e arte:</b> Joana Rosa Fernandes
		Miau Miau – Capítulo 1	<b>Argumento e arte:</b> Natália Batista. <b>Título original:</b> Mjau
		Kuroneko	<b>Argumento e arte:</b> Cristina Dias
		7 Pecados	<b>Argumento e arte:</b> Marta Patalão

<sup>53</sup> A presença de um argumentista de sexo masculino no último volume da revista Banzai fez com que a referência passasse a ser “Autores” para incluir essa excepção.

		Banzai @Curto-Circuito	<b>Argumento e arte:</b> Joana Rosa Fernandes, Cristina Dias, Manuela Cardoso
		Zphyr	<b>Argumento e arte:</b> Manuela Cardoso
		Aprender Manga- O corpo	<b>Tutorial e arte:</b> Natália Batista Edição: NCreatures
Banzai 3	102	The Mighty Gang- Missão 05	<b>Argumento e arte:</b> Joana Rosa Fernandes
		Miau Miau – Capítulo 2	<b>Argumento e arte:</b> Natália Batista. Título original: Mjau
		Kuroneko	<b>Argumento e arte:</b> Cristina Dias
		O Mundo de Joana Presunto	<b>Argumento e arte:</b> Shuang Wú
		Zphyr	<b>Argumento e arte:</b> Manuela Cardoso
		Concurso Manga PT Vingança da Borracha; Velhos Amigos	<b>Argumento e arte:</b> Ana Salvador; Joana Simão
		Aprender Manga- Roupas	<b>Tutorial e arte:</b> Natália Batista Edição: NCreatures
Banzai 4	106	Miau Miau- Capítulo 3 e Capítulo 4	<b>Argumento e arte:</b> Natália Batista. Título original: Mjau
		Teram	<b>Argumento e arte:</b> Louise Faria
		4koma- Ayaka e Yuki	<b>Argumento e arte:</b> Maria Borges
		Yes! My Ladies!	<b>Coordenação:</b> Manuela

			Cardoso <b>Argumento:</b> Ricardo Santos <b>Desenho de personagens e arte:</b> Marta Patalão <b>Layouts e fundos:</b> Sara Patalão <b>Tramas:</b> Maria Borges <b>Assistente:</b> Joana Morgado
--	--	--	--

Relativamente, à selecção dos autores e à integração de novos membros, esta ficava a cargo da equipa<sup>54</sup> da NCreatures responsável pela edição da revista, que determinava o sucesso dos candidatos através de dois critérios essenciais: 1) o nível artístico e 2) o perfil profissional. O primeiro critério diz respeito às capacidades artísticas e técnicas dos candidatos, sendo estes avaliados na capacidade de projectar uma banda-desenhada, na qualidade de composição de uma ilustração e no conhecimento de algumas técnicas de desenho. Por sua vez, o segundo critério, que se apresenta como o factor determinante, tem a ver com a capacidade profissional do candidato. Isto significa que são apenas aceites como membros ou autores candidatos que tenham a capacidade de se enquadrar e de saber cooperar com a equipa de autoras existente, demonstrando profissionalismo em relação ao seu trabalho e maturidade psicológica para aguentar os desafios e levar o seu projecto avante (considerando que é necessária bastante persistência neste ramo de trabalho).

Actualmente, a revista Banzai está prestes a seguir uma nova linha de acção, tendo-se fechado um ciclo com a Banzai nº4, a 1 de Maio de 2014. Apesar de o relações-públicas da revista não poder avançar com mais informações sobre o futuro reservado ao novo formato da revista e à equipa de colaboradores, há várias reestruturações que começam a ser evidentes, entre as quais se destacam o surgimento da “Banzai Team”. Desde o aparecimento da revista em 2010, que se tem verificado um fenómeno interessante – os únicos candidatos a preencherem os requisitos e a publicarem os seus trabalhos são do sexo

---

<sup>54</sup> Para manter alguma confidencialidade, a composição desta equipa não será revelada, no entanto é possível avançar com a informação de que a autora de Zphyr e o relações-públicas da Banzai integravam esta equipa. Para o novo modelo Banzai Team, desconhece-se como é feita a selecção neste processo.

feminino<sup>55</sup>. Devido a essa particularidade, nasceu a Banzai Team, uma colectiva que na altura contava com nove autoras<sup>56</sup> e que se tornou exclusivamente num grupo de autoras do sexo feminino. A ideia, segundo o relações-públicas da revista, surgiu do modelo de grupo utilizado pelas *mangakas* CLAMP, que se encontram entre as mais populares e bem-sucedidas do Japão. Desde o início da sua carreira profissional com a publicação do manga *RG Veda* em 1989, que este grupo formado por quatro mulheres já vendeu cerca de cem mil milhões de volumes manga por todo o mundo (Pink, 2007). Já produziram mais de vinte e duas obras de manga, a maioria das quais obtiveram uma popularidade estrondosa<sup>57</sup>, merecendo adaptação para anime e elevando as CLAMP a autoras de culto entre os fãs de manga e de anime globalmente. Em Portugal, as suas obras foram recebidas com grande entusiasmo, como foi o caso da anime “Sakura Caçadora de Cartas”, que demonstrou um grande sucesso entre a audiência portuguesa. A animação foi transmitida pela RTP1 entre 15 de Setembro de 2001 e 11 de Fevereiro de 2003, pela RTP2 em 2002, pelo Canal Panda em 2003 e mais tarde pelo Panda Biggs em 2010, chegando a crianças de diferentes gerações. Em meados dos anos 2000, quando a comercialização de volumes manga passou a ser mais frequente em lojas como a Fnac, também começaram a surgir dentro dos títulos mais populares, manga das CLAMP como “CLAMP School Detectives” e “Tsubasa Reservoir Chronicles”, ambas publicadas pela editora francesa *Pika Édition*. Deste modo, não é coincidência o facto de 50% das autoras da Banzai entrevistadas, terem referido com entusiasmo o grupo CLAMP, quer como referência ou influência artística, quer como factor que as introduziu ao mundo do manga. Como a autora de “Pandora’s Song” tão eloquentemente refere quando revela as suas influências artísticas japonesas: “Clamp foi amor à primeira vista!”<sup>58</sup>.

Efectivamente, o futuro da revista Banzai encontra-se agora dependente do futuro da recém-formada Banzai Team, que passará a utilizar a revista como um “cartão de apresentação” do género de trabalhos que conseguem produzir. Apesar de não terem sido

---

<sup>55</sup> Os rapazes que estavam integrados e que também se encontravam a desenhar acabaram por se afastar, e por diversas razões não entraram no grupo.

<sup>56</sup> A partir do dia 23 de Agosto, passou a contar apenas com quatro autoras, tendo as restantes abandonado o projecto.

<sup>57</sup> Para além da sua popularidade no Japão, as CLAMP ocupam também um lugar de destaque na cultura do manga norte-americana. Consultar: Solomon, Charles (2006) «Four Mothers of Manga Gain American Fans With Expertise in a Variety of Visual Styles» *New York Times*, Disponível online em: [http://www.nytimes.com/2006/11/28/arts/design/28clam.html?\\_r=1&](http://www.nytimes.com/2006/11/28/arts/design/28clam.html?_r=1&) (acedido a 18 de Julho de 2014).

<sup>58</sup> Entrevista com Autora de “Pandora’s Song” – 6 de Junho de 2014

revelados mais detalhes sobre a constituição da nova equipa, foi avançado que haverá um novo formato para a exposição das bandas-desenhadas e ilustrações do estilo manga das autoras, que promete uma maior dinâmica e dimensão da sua divulgação, dando mais força a uma vertente *online*.

### **Processos de selecção de conteúdos, de edição e de publicação**

Uma vez seleccionadas as autoras com potencial para publicarem os seus trabalhos, há dois factores que determinam o tipo de obra a ser publicada: o primeiro, se surgiu de um desafio lançado pelo relações-públicas da Banzai, e o segundo, se a sua história pré-existente foi aprovada para publicação. Em termos de percentagem, 40% das autoras da Banzai entrevistadas afirmam terem criado a sua história após ter sido lançado o desafio. No caso da autora de Zphyr, o desafio consistiu em dar continuação à personagem que tinha sido criada no programa do Curto-Circuito em Novembro de 2011, dando início a uma mini-série. No caso da autora entrevistada que ainda não teve a oportunidade de publicar na revista, foi igualmente lançado o desafio de ser criada uma história à volta da sua ilustração criada para a página promocional da Banzai Team. Do mesmo modo, 60% das autoras afirmam já ter a sua história desenvolvida antes de ser aprovada para publicação na revista. O caso mais frequente é a selecção de bandas-desenhadas que tenham participado no concurso de “Manga24horas”, como foi o caso de três das autoras entrevistadas<sup>59</sup>.

Por causa deste tipo de selecção, que prioriza a escolha de autoras à escolha de histórias, o acompanhamento das obras no processo de edição torna-se diferente e personalizado. Isto também tem consequências na temática textual a ser abordada pela revista, uma vez que não existe um elemento unificador das várias histórias. Este modelo opõe-se àquele das revistas de manga no Japão, cuja segmentação por género e por idades impede que certas temáticas e conteúdos se misturem (Ingulsurd; Allen, 2009: 7). Na revista Banzai, com efeito, encontram-se presentes na mesma edição histórias do género shōnen e outras do género shōjo.

---

<sup>59</sup> Relativamente às restantes autoras que já tinham a sua história pré-concebida desconhece-se as circunstâncias para a sua publicação.

Quando entrevistadas, todas as autoras afirmaram que tiveram total liberdade quanto ao tema a abordar, considerando que a narrativa das suas histórias poderia tomar a forma que elas quisessem<sup>60</sup>. Este tipo de abordagem é um pouco diferente do homólogo sueco da Banzai, que tal como a revista portuguesa, tem como objectivo a publicação das bandas-desenhadas de estilo manga dos seus membros (sendo estes nacionais suecos). Neste caso, o Nosebleed Studio produz, anualmente e em formato de tankōbon, antologias com uma temática específica que é escolhida a priori. A publicação da antologia em 2012 com o tema de “histórias à beira-mar” [cf. **Figura 9**] ou a antologia de 2013 dedicada a “histórias de contexto sueco” [cf. **Figura 10**] ilustram o tipo de obras que são apresentadas pelo Nosebleed Studio. Por outro lado, tal como a Banzai, também apresentam na mesma antologia os géneros de shōjo e de shōnen.

Voltando à questão da construção de narrativas na revista Banzai, é possível identificar um factor que é comum a todas as histórias, sendo este a exclusão de conteúdos que possam ser ofensivos a determinados públicos. Ao folhear as diferentes histórias dentro da revista, verifica-se a ausência de cenas sexuais explícitas ou de pornografia, o uso de linguagem agressiva e o grafismo de cenas de acção violentas. Este filtro de conteúdos, que é imposto pelas próprias autoras, vai de encontro ao que o relações-públicas da Banzai afirma como a principal restrição em termos de conteúdo e narrativa das histórias. Tendo em conta que a revista Banzai foi projectada para um público-alvo dos 15 aos 30 anos de idade<sup>61</sup>, mas que existe um grupo residual a comprá-la e a lê-la com idades compreendidas entre os 9 e os 14 catorze anos de idade, é feito um esforço para evitar a utilização de conteúdos direccionados a públicos adultos<sup>62</sup>. No entanto, a complexidade da narrativa (como é o caso de “Teram” ou de “7 Pecados”), e a presença de certos minuendos sexuais (como é o caso de “Yes! My Ladies!”) ou de cenas de acção mais violentas (como é o caso de “The Mighty Gang”) nas histórias devem-se essencialmente ao facto de as autoras produzirem histórias que vão de encontro às

---

<sup>60</sup> No entanto, todas fizeram ressaltar que houve a necessidade de seguir um conjunto de regras para fazer com que as suas narrativas fizessem sentido.

<sup>61</sup> Grupo de idades que também se verificou quando foram realizados os questionários aos leitores da revista (cf. Capítulo 4).

<sup>62</sup> Para este efeito, a classificação do que são considerados conteúdos para um público adulto, foi pautada através dos padrões utilizados pela “maior comunidade de arte online do mundo”, o deviantART. Essa classificação poderá ser consultada na alínea FAQ #220 da secção “Help & FAQ” do webiste do deviantART. Disponível online em: <http://help.deviantart.com/220/> (acedida a 20 de Agosto, 2014). A utilização desta referência deve-se ao facto de a maioria das autoras integrarem esta comunidade.

preferências das suas faixas etárias. Excluindo a história “Miau Miau”, pensada para um público mais infantil, ou as histórias de humor “Kuroneko” e “Ayaka e Yuki”, direccionadas a um público geral, as restantes histórias estão pensadas para um público adolescente (dos 13 anos para cima) ou para um público jovem (dos 18 até aos 30 anos) que consiga acompanhar temas um pouco mais complexos. Por conseguinte, a escolha dos conteúdos e dos géneros presentes na Banzai está dependente da mente criativa das autoras e a sua aprovação passa apenas pela aplicação de um filtro que retenha temáticas inapropriadas ao público-alvo da revista.

Passada a fase de aprovação de conteúdos, as bandas-desenhadas finalizadas pelas autoras são submetidas a um processo de edição antes de serem publicadas. Esse processo pode ser dividido em dois estádios, sendo o primeiro de aconselhamento sobre a obra e o segundo de ajustes finais. Neste seguimento, o primeiro estádio consiste na análise técnica da obra por uma equipa constituída pelas autoras fixas da Banzai e o seu relações-públicas, que com base nos seus conhecimentos sobre diferentes áreas relacionadas à construção de banda-desenhada oferecem conselhos sobre aspectos a melhorar<sup>63</sup>. Não obstante, estes conselhos podem ser descartados pela autora da obra em questão, visto que lhe é reservada a última palavra. Normalmente, as autoras aceitam as propostas que lhes são feitas, visto que este tipo de sistema proporciona um ambiente criativo estimulante, permitindo o enriquecimento das suas obras. Este tipo de processo editorial também se verifica na indústria do manga japonesa, que atribui um editor responsável por um mangaka e pelos seus assistentes, acompanhando todo o progresso de criação à finalização, oferecendo algumas dicas em aspectos que poderão ser melhorados para atrair a atenção dos leitores<sup>64</sup>.

Por sua vez, o segundo estágio tem como objectivo rever a obra finalizada, assegurando o cumprimento das regras editoriais estabelecidas pela Banzai e acrescentando elementos que possam ser necessários para assegurar a qualidade do produto publicado. Não irei entrar em pormenores técnicos relativamente às regras editoriais, porém gostaria de destacar que as bandas-desenhadas são submetidas a um tratamento de página e de texto, nomeadamente ao ajustamento da dimensão das páginas que passa de A4 para A5 e

---

<sup>63</sup> Como por exemplo: o desenvolvimento da história, a representação do layout da página, o posicionamento de personagens no cenários, dúvidas sobre o argumento ou a balonagem, etc.

<sup>64</sup> Consultar: Trends in Japan (2011) «The Creation of Manga-The Japanese System That Keeps the Hits Coming». Disponível online em: [http://web-japan.org/trends/09\\_culture/pop110210.html](http://web-japan.org/trends/09_culture/pop110210.html) (acedido a 20 de Agosto de 2014).

ao preenchimento do texto a computador nos balões de fala e locais referentes, enquanto são corrigidos possíveis erros ortográficos. Contudo, o trabalho editorial não se cinge apenas à correção dos trabalhos das autoras, abrangendo também a montagem e organização da revista em si. Existe também uma equipa responsável pela paginação da revista, pela organização das bandas-desenhadas em capítulos, pelas notas introdutórias, pelo tratamento do texto extra bandas-desenhadas, pela composição gráfica de títulos e cabeçalhos e pela inclusão de publicidades ao longo da revista. Este tipo de trabalho é executado com o auxílio de meios digitais, incluindo as obras das autoras, que, apesar de serem realizadas em formato tradicional, acabam por ser digitalizadas e finalizadas no computador através de programas de edição de imagem como o *Photoshop*, o *Manga Studio* ou o *Paint Tool SAI*. Por fim, o resultado do processo editorial da revista é transformado em formato de arquivo PDF, para preservar a qualidade do documento original durante a impressão. De seguida, esse documento em formato PDF é submetido a uma gráfica (que varia consoante a edição da revista, não havendo uma gráfica preferida) que imprime o número de exemplares pedidos<sup>65</sup> pela equipa Banzai. Uma vez recebidos os exemplares impressos, cabe ao relações-públicas da Banzai comercializá-los, colocá-los em lojas e disponibilizar a sua venda online.

A revista Banzai tem uma periodicidade trimestral, mas, devido ao modelo de negócio utilizado, tem serializado quase de ano em ano, por não conseguir recolher fundos suficientes para a sua publicação. Na secção seguinte, é esclarecido o tipo de modelo de financiamento adoptado pela revista, que, na opinião do seu relações-públicas, não é o mais indicado para este tipo de público e de mercado. Provavelmente, será um modelo que entrará em desuso com a nova equipa da Banzai Team.

### **Comercialização da revista Banzai**

Por se tratar de uma revista de banda-desenhada, ou seja, um produto com fins comerciais, a Banzai não tem patrocinadores associados, assegurando a sua sustentabilidade através da venda de publicidade. Deste modo, a procura de parceiros

---

<sup>65</sup> Não é possível especificar o número de exemplares das revistas por questões de privacidade.

interessados em compra de páginas de publicidade na revista torna-se essencial à sua sobrevivência, fazendo parte do papel principal do relações-públicas da Banzai.

O maior parceiro da revista Banzai tem sido o *Panda Biggs*, um canal de televisão português dedicado ao público infanto-juvenil entre os 8 e os 14 anos de idade, que aposta maioritariamente em séries de animação, muitas das quais são de animação japonesa. Esta parceria tem-se verificado desde o lançamento da Banzai número 0, tendo permanecido forte ao longo dos restantes números (à excepção da Banzai número 2, por não apresentar um produto que se enquadrasse naquela edição). Porém o relações-públicas da Banzai assegura que o envolvimento entre as duas entidades tem sido constante.

Efectivamente, a venda de publicidade torna possível não só a publicação e serialização da revista, como também a sua comercialização em diferentes estabelecimentos. A revista Banzai encontra-se à venda na cadeia de lojas Fnac (permitindo uma maior distribuição geográfica da revista), na secção livreira do El Corte Inglés e nas livrarias Barata e Bulhosa, incluindo a modalidade de venda online<sup>66</sup>. Para além destes estabelecimentos comerciais, a revista também é vendida em eventos relacionados com a cultura popular japonesa, como por exemplo na Festa do Japão em Lisboa<sup>67</sup>, ou no Iberanime. Nos últimos dois anos (2013 e 2014), a Banzai tem contado com a parceria da Loja Neko (uma loja de *merchandise* de manga e de anime) para auxiliar as vendas das revistas nesses eventos.

### **Iniciativas da Banzai: Senpai Project e Workshops**

Ao tornar-se num organismo independente da NCreatures, a revista Banzai passou a ter jurisdição sobre algumas iniciativas do estúdio, como foi o caso do Senpai Project. Contudo, não se limitou a herdar antigos projectos, o Senpai Project foi reestruturado com um novo modelo de aprendizagem e foram criadas novas iniciativas como os workshops de manga. A razão pela qual são destacados estes dois projectos deve-se ao papel que

---

<sup>66</sup> Actualmente, pode ser feita a sua encomenda online através das lojas Fnac e da livraria Bulhosa.

<sup>67</sup> Um evento inserido na programação das Festas da Cidade de Lisboa, que é co-organizado com a Câmara Municipal de Lisboa, EGEAC, a Associação de Amizade Portugal-Japão, e com o apoio do Museu de Arte Popular, da Japan Foundation e das entidades da JapanNET.

desempenham na divulgação do estilo manga, fazendo chegar a artistas e interessados conhecimentos sobre este género de banda-desenhada.

Inicialmente, o Senpai Project foi fundado com o objectivo de providenciar apoio e tutela a novas gerações de artistas que estivessem interessadas em desenhar banda-desenhada de estilo manga. A ideia tinha surgido de antigos membros da NCreatures (entre os quais se encontra o relações-públicas da Banzai), que tendo experienciado na sua juventude dificuldades em encontrar outras pessoas que partilhassem dos mesmos interesses relativamente à realização de banda-desenhada, decidiram criar um grupo para providenciar o apoio que nunca tinham recebido. O tipo de tutela providenciada pelo Senpai Project vai de encontro à forma como é realizada a transmissão de conhecimentos no campo da banda-desenhada, identificada por Boltanski (1975), que é feita sobretudo através de uma aprendizagem artesanal por via oral e por demonstração de conhecimentos específicos e de técnicas gráficas (Boltanski, 1975). Além disso, adoptaram também as características do sistema de mentoria japonês, que estabelece uma relação entre “senpai” (aluno mais velho) e “kohai” (aluno mais novo), para que aqueles que se encontrem na posição de “senpai” consigam guiar os seus “kohai” e transmitir-lhes os seus conhecimentos (cf. Bright, 2005). Sem perder estes dois elementos básicos de vista, o Senpai Project acabou por adquirir formatos diferentes ao longo da sua existência, como a transmissão de conhecimentos um-a-um, ao formato de aprendizagem de conteúdos em sistema de escola. Como se verificou que o último formato tem um melhor funcionamento prático, foi adoptado para os clubes de manga nas bibliotecas escolares.

No que diz respeito aos workshops de manga, estes surgiram da necessidade de recompensar monetariamente as autoras da Banzai e do Senpai Project, considerando que o seu trabalho enquanto autoras não é reconhecido como uma profissão em Portugal. Contudo, houve pouca adesão por parte das autoras, tendo a maioria dos workshops sido leccionados pelo relações-públicas da Banzai. Até ao início de 2013, estes workshops eram realizados em parceria com o Museu do Oriente em Lisboa, atraindo cerca de dez a quinze jovens por sessão. Foram também realizados workshops em diferentes espaços da Rede de Bibliotecas Municipais de Lisboa - como o espaço Bedeteca da Biblioteca dos Olivais, ou a Biblioteca Camões que foi residência artística do Senpai Project durante o ano de 2013. Actualmente os workshops continuam a ser leccionados esporadicamente, adquirindo uma

maior relevância em eventos ligados à cultura popular japonesa, como se verificou no Iberanime de 2014 que contou com uma grande adesão por parte do público<sup>68</sup>. Se considerarmos que a esmagadora parte dos artistas de estilo manga em Portugal (se não a sua totalidade) é autodidacta, estes workshops reflectem o conhecimento que as autoras adquiriram sozinhas sobre as idiossincrasias do estilo manga. É de ressaltar que o manga consiste apenas num estilo de desenho, que tal como o comics americano ou a banda-desenhada franco-belga, tem como base os princípios fundamentais do desenho. Por isso, são também leccionados nos workshops conceitos técnicos que dizem respeito à produção do desenho enquanto suporte artístico, nomeadamente regras de anatomia, perspectiva, sombra e luz, composição de imagem, entre outras.

### **Papel da Banzai no fenómeno manga em Portugal**

Com o aparecimento de internet de banda-larga em Portugal, a acessibilidade a conteúdos de cultura pop japonesa cresceu consideravelmente, passando a estar a um clique de distância, havendo a possibilidade de fazer *streaming* ou download das séries de anime ou capítulos de manga preferidos. As comunidades online portuguesas que começaram a surgir nos finais da primeira metade dos anos 2000<sup>69</sup> tornaram-se cada vez mais proeminentes e influentes, diversificando-se nas suas temáticas e passando a atrair os fãs portugueses que dependiam unicamente de comunidades brasileiras ou de língua inglesa para acederem e discutirem conteúdos relacionados com a cultura pop japonesa. Foi neste seguimento que a quantidade de leitores de manga em Portugal aumentou, permitindo que a leitura do manga deixasse de ser uma actividade exclusiva de fãs da cultura popular japonesa pertencentes a comunidades, para passar a ser realizada também por um público geral. Note-se que a leitura do manga em Portugal ainda não é uma actividade *mainstream*, carregando o estigma de ser associada aos animes que passam na televisão e aos gostos de um público infanto-juvenil. O manga ainda não usufrui do

---

<sup>68</sup> É esperado o mesmo sucesso para a primeira *Comic-Con* a ser realizada em Portugal, cuja cobertura dos workshops de manga será feita pela Banzai.

<sup>69</sup> Como o caso do website “Anime Portugal”, um portal de informação criado em 2004, sobre Anime, Manga, Cosplay, Cultura Japonesa e a actividades relacionadas com estes, “feito de fãs para fãs”. Disponível online em: <http://www.anime.pt/> (acedido a 30 de Agosto de 2014).

estatuto da banda-desenhada franco-belga e dos comics em Portugal, porém as autoras Banzai entrevistadas e o seu relações-públicas, tal como a artista de manga portuguesa Mitsu (pseudónimo) com quem tive o prazer de trocar algumas palavras, argumentam que este cenário poderá mudar em breve.

Ao reflectir sobre o aumento do fluxo de leitores de manga em Portugal e o desenvolvimento da Banzai, verificamos que o crescimento é linear, significando que o aumento de leitores de manga se reflecte no aumento de leitores da Banzai. Deste modo, o aparecimento da revista marca o começo deste fenómeno em Portugal, demonstrando que existe uma base de leitores suficiente grande para criar um mercado e dar continuidade a este tipo de produto. Se por um lado a revista beneficiado do aumento de leitores de manga, também tem contribuído para a divulgação do manga e da cultura popular japonesa em Portugal, conseguindo atrair a atenção de leitores alheios a este tipo de banda-desenhada.

A serialização deste género de revista representa também o crescimento na produção de manga híbrido e a sua aceitação em Portugal. Quando as autoras foram confrontadas com a questão do papel da Banzai no seio dos artistas de estilo manga portugueses, as respostas convergiram em duas ideias fundamentais: um exemplo e uma oportunidade. Em primeiro lugar, a revista pode ser percebida como um exemplo, ou como um ponto de referência, do funcionamento do manga híbrido em Portugal. Através do seu percurso e eventual sucesso, poderá demonstrar que, apesar de ainda se deparar com alguns obstáculos, o manga híbrido é um produto que funciona e no qual vale a pena investir. A revista Banzai apresentou-se como um projecto pioneiro e audaz, ao especializar-se unicamente no estilo manga e ao afastar-se do esquema de fanzine, por ser uma revista registada. Isto, no entanto, não significa que sinta a necessidade de desbravar caminho sozinha, procurando incentivar outros grupos a começarem projectos do género. Algumas autoras entrevistadas sentem que a Banzai pode servir de exemplo a todos aqueles que pretendem dar um passo na profissionalização dos seus trabalhos de estilo manga, deixando para trás a vertente de desenho enquanto passatempo, mostrando que é possível ter sucesso nesta área sem se ter que ir para fora de Portugal. Poderá ainda surtir o efeito de incentivar jovens artistas a produzirem mais trabalhos de estilo manga e a publicarem mais neste meio, demonstrando que aqueles que gostam deste estilo não são

um caso único e que podem entreajudar-se. Em segundo lugar, algumas autoras encararam a revista como um meio expressamente de publicação, caracterizando o papel da Banzai como uma oportunidade para artistas portugueses de estilo manga lançarem os seus trabalhos. Neste caso, a revista Banzai pode dar esperança àqueles artistas que ainda não se mostraram, oferecendo-lhes um sítio para publicarem e tornarem-se conhecidos.

Em suma, a revista Banzai surge como um meio impulsionador da cultura manga em Portugal, através das suas iniciativas como os workshops e da sua participação em eventos, permitindo também que artistas do estilo manga publiquem os seus trabalhos e explorem este tipo de área criativa.

## **2.2 Nosebleed Studio, o homólogo sueco**

Tal como em Portugal, o manga na Suécia foi introduzido pela animação japonesa que passava na televisão, principalmente através de grandes êxitos como a *Sailor Moon* e o *Dragon Ball* no início dos anos 2000. Foi a partir desse contacto, que as artistas fundadoras do Nosebleed Studio, Natália Batista e Catarina Batista, começaram a interagir com a cultura pop japonesa e a desenvolver um gosto especial em desenhar no estilo manga. Anos mais tarde, seria um encontro casual com os membros da NCreatures,<sup>70</sup> num evento de cultura pop japonesa em Portugal, que marcaria o início de uma longa relação de colaboração entre o Nosebleed Studio e a Banzai. A relação entre os dois estúdios é muito marcada pelo contacto regular travado entre o relações-públicas da Banzai e a artista Natália Batista, cuja troca de ideias resultante dos seus diálogos acaba por influenciar a ideologia e os objectivos dos dois estúdios. A participação de Natália Batista na Banzai com a tradução da sua obra “Mjau” para português demonstra este espírito de cooperação e de cumplicidade entre estúdios. No entanto, devido às diferenças de contexto económico, político e social entre os dois países, o Nosebleed Studio e a Banzai acabaram por seguir modelos comerciais e de constituição empresarial diferentes, que serão referenciados ao longo desta secção.

---

<sup>70</sup> Na altura a Banzai ainda não tinha sido criada, existindo apenas a Waribashi. A autora Natália Batista aponta a data deste evento para 2006 ou 2007.

O Nosebleed Studio surgiu da vontade de Natália Batista e de Catarina Batista (irmã) em criar um grupo onde os seus membros pudessem desenhar exclusivamente manga. Inicialmente, esse grupo contava com cinco membros, todos com formação na *Serieskolan* (Comic Art School) em Malmö. Tal como a NCreatures nos seus primórdios, começaram por editar fanzines, que se tornaram cada vez mais sofisticadas até atingirem a categoria de revista no estilo *dōjinshi*. A criação do seu próprio website, a 6 de Fevereiro de 2006, marca a data de nascimento do Nosebleed Studio, que na altura, apesar de já comercializar as suas obras, era constituído por um grupo de artistas sem empresa. Porém, em 2011, após a desistência de dois membros, as três artistas restantes (Natália Batista, Catarina Batista e Alice Engström) tomaram a iniciativa de virarem profissionais e convidaram Joakim Waller a fazer parte do novo grupo [cf. **Figura 11**]. A partir desse momento, o Nosebleed Studio ficou registado como uma empresa e começou a produzir livros de manga e a vendê-los em bibliotecas e convenções.

Os objectivos do estúdio alinharam-se com o contexto da indústria de publicação de manga na Suécia, que em 2010, após um período de prosperidade que vinha desde meados dos anos 2000, se extinguiu de imediato, deixando ao descoberto artistas de estilo manga suecos e volumes de manga japoneses sem continuação. Deste modo, o *slogan* do Nosebleed Studio passou a ser “*manga for the people*”, com o intuito de produzir o máximo de histórias manga possíveis e expandir a cultura manga na Suécia. Actualmente, são a única editora de manga a produzir exclusivamente obras deste estilo e a registar um crescimento positivo. Note-se que ainda há editoras de manga na Suécia a publicar artistas suecos de estilo manga e a serializar volumes de manga japoneses. Porém, não se dedicam exclusivamente a essas actividades. Na realidade, a maioria destas editoras não está disposta a fazer a sua própria produção de manga ou a serializar uma história de manga até ao fim (no caso das obras japonesas, acaba por publicar os primeiros volumes sem dar continuidade à história).

Como referido anteriormente, o Nosebleed Studio encontra-se registado, usufruindo de um estatuto legal idêntico ao das organizações sem fins lucrativos, significando que cumpre as regras estabelecidas por este tipo de empresa - desde o pagamento de impostos e de quotas à estrutura organizacional, que conta com um conselho administrativo. Por conseguinte, os quatro membros, que constituem o conselho administrativo, devem

participar em reuniões anuais, onde são estabelecidos os objectivos da empresa para esse ano. Uma vez que o estúdio tem a política de publicar exclusivamente os trabalhos dos seus membros, cada um deve desempenhar uma função específica que contribua para o processo de publicação das obras e gestão da empresa. Na seguinte tabela (**Tabela 4**) é possível consultar a distribuição de tarefas e funções pelos quatro membros integrantes do Nosebleed Studio:

**Tabela 4:** Organização do Nosebleed Studio

Membros	Funções
<b>Natália Batista</b>	Direcção financeira. Encarregue do orçamento e finanças.
<b>Catarina Batista</b>	Relações-públicas. Encarregue da gestão do <i>website</i> e dos contactos com as bibliotecas, tais como outras praticabilidades.
<b>Joaquim Waller</b>	Editor chefe. Encarregue da produção e projecto editorial dos livros, desde a sua montagem à impressão.
<b>Alice Engström</b>	Funções temporariamente indeterminadas por questões pessoais. Presta apoio ao processamento das outras funções.

Desta forma, ao respeitarem as suas funções e ao contribuírem, tal como o seu homólogo Banzai, para a troca de informação e ideias nas suas histórias durante o processo editorial, todos os membros se encontram aptos a desenhar e a produzir as suas bandas-desenhadas.

Devido à natureza empresarial do estúdio, os lucros que recebem das vendas das suas obras são remetidos para a publicação de novas obras, implicando que nenhum dos membros receba um salário desta actividade. É por isso que a manutenção do Nosebleed Studio é encarada como um *hobby*, tendo os seus membros que estabelecer prazos limites para a conclusão de projectos, para não comprometerem as suas actividades profissionais fora do estúdio. Esta estrutura permite que o estúdio não constitua um prejuízo económico para os seus membros e assegura a continuação de produção de livros no estilo manga, que

é, afinal, o seu objectivo principal. Assim, é durante as referidas reuniões anuais que são traçados os projectos para a elaboração de uma nova obra, consistindo na verificação de fundos para a sua produção, na escolha do seu conteúdo (temáticas) e no estabelecimento de uma data para a sua conclusão. Normalmente, o tipo de livro que publica consiste numa antologia de histórias de banda-desenhada de estilo manga relacionadas com uma temática específica, que varia de ano para ano. No entanto, no presente ano 2014, o Estúdio optou pela publicação de um livro de “*Artwork*” [cf. **Figura 12**], constituído por várias ilustrações dos quatro membros. Uma vez que os prazos que estabelece para os seus projectos variam entre meio ano e um ano, este ano decidiu que por questões profissionais não conseguiria lançar uma antologia dentro dos prazos definidos, optando assim pelo conjunto de ilustrações.

No que toca à comercialização dos seus livros, esta pode ser realizada através de quatro meios principais: em bibliotecas, em livrarias, em convenções de cultura pop japonesa e online através do seu website. Os principais meios que permitem fazer chegar as suas obras a um maior número de pessoas, principalmente a leitores de manga e a crianças, consistem nas bibliotecas e nas livrarias. Na Suécia, existe uma organização de apoio a editoras de livros, que estabelecem contacto com as bibliotecas para permitir que novos livros possam circular nesses estabelecimentos. O processo é simples, a editora envia o livro para a organização intermediária juntamente com seu o preço e solicita que seja feita uma crítica à obra. Caso a organização emita a crítica, o livro torna-se apto a ser vendido às bibliotecas, a partir das quais passará a ser distribuído e emprestado. A organização faz também os pedidos de ordens de encomenda às editoras. Graças à sua natureza empresarial, o Nosebleed Studio usufrui deste sistema para a venda de livros, tendo vendido até à actualidade mais de duzentos exemplares nas bibliotecas, o que lhe tem permitido aumentar a sua base de leitores. Relativamente às livrarias, as suas obras são comercializadas principalmente através da cadeia de lojas *Science Fiction Bokhandeln* (equiparadas à Fnac em Portugal), conhecidas entre os leitores de manga suecos pela diversidade de manga vendida. Também é possível encomendar os livros do *Nosebleed Studio* através do seu website<sup>71</sup>, juntamente com *merchandise* relacionado às suas obras.

---

<sup>71</sup> A loja pode ser consultada através do website do Nosebleed Studio, disponível online em: <http://nosebleed-studio.com/wp/> (acedido a 5 de Setembro de 2014).

Por fim, a melhor opção de mercado, onde conseguem obter o maior número de lucro, é através das convenções de cultura pop japonesa. Tal como o seu homólogo português, o estúdio sueco encontra-se presente em vários eventos, chegando a frequentar entre 6 a 10 convenções de cultura pop japonesa todos os anos. Costuma estar presente na secção da Artists Alley, e, tal como a Banzai, oferece workshops e apresentações sobre manga em troca de uma mesa gratuita na convenção, onde pode comercializar os seus produtos.

Do mesmo modo que a Banzai influencia e interage com a cultura do manga em Portugal, também o *Nosebleed Studio* desempenha um papel semelhante na cultura do manga na Suécia. Para além de contribuir através dos seus objectivos para a produção de manga e para a difusão da cultura manga na Suécia (“*manga for the people*”), também se posiciona perante os artistas de estilo manga sueco como uma oportunidade e um exemplo. Por se tratar de um estúdio com uma *agenda* muito própria e com uma adesão de membros fechada, apenas permite a publicação de obras dos seus membros, ao contrário da revista Banzai que permite a publicação de autores que não pertençam ao seu núcleo. Isto significa que as oportunidades de publicação através deste estúdio se encontram limitadas à possibilidade de um artista ser admitido como novo membro. Esse foi o caso da admissão de Joakim Waller, que demonstrou as qualidades necessárias para fazer parte do estúdio, sendo a mais importante, a motivação e a capacidade em produzir manga. Dito isto, aquilo que o Nosebleed Studio pretende promover entre os artistas de estilo manga suecos é a inspiração através do seu exemplo, demonstrando como é que os artistas se podem envolver em projectos semelhantes e começar os seus próprios grupos e empresas. O estúdio está convencido de que os outros artistas podem beneficiar ao aprenderem com a sua estrutura empresarial e a sua forma de publicação de livros, inspirando-os a criar e a manter as suas próprias editoras/empresas neste sector.

Resumindo, o Nosebleed Studio apresenta-se como a principal editora de manga híbrido na Suécia, cujos sinais de crescimento positivo e de aumento de popularidade trilham um caminho de sucesso, sustentado também pelo crescimento constante do número de leitores de manga no país. Em comparação com o seu homólogo português, o estúdio sueco apresenta uma melhor organização estrutural e metodologia no projecto editorial. No entanto, há vários aspectos que são coincidentes, tal como o facto de ambos os estúdios não constituírem a principal actividade profissional dos seus membros e

de se encontrarem intimamente dependentes do futuro da cultura manga nos seus países. É um facto que o manga na categoria de banda-desenhada na Europa ainda é percepcionado de forma negativa por muitos dos leitores que não lêem manga. Mas, através do manga híbrido, tanto o Nosebleed Studio como a Banzai procuram mudar essa conotação do manga e apresentar um produto que agrade tanto a leitores de manga, como a leitores de banda-desenhada no geral.

### **CAPÍTULO 3 – PRODUÇÃO DO MANGA HÍBRIDO**

Neste capítulo, o foco irá incidir no processo de produção do manga híbrido realizado pelas autoras da Banzai, procurando identificar a aproximação deste produto ao manga japonês e a proximidade das autoras ao Japão. Deste modo, a primeira secção irá abordar o tipo de imagem do Japão presente na mente das autoras Banzai, para compreender se essa imagem pode se transmitida através da presença de elementos e referências japonesas nas suas bandas-desenhadas de estilo manga. Para tal, são analisadas três vertentes que podem influenciar o tipo de imagem do Japão percepcionada pelas autoras: o contacto com os produtos culturais japoneses, a leitura de manga japonês e os seus conhecimentos empíricos em relação ao país. Na segunda secção, é então analisado com profundidade o processo de criação do manga híbrido com destaque para as influências e os elementos culturais japoneses presentes tanto na narrativa como na composição gráfica, a fim de identificar os elementos que podem transmitir a imagem do Japão percepcionada pelas autoras.

#### **3.1 Proximidade das autoras Banzai com o Japão**

Nas secções anteriores verificámos como a estrutura e as iniciativas dos estúdios Banzai e Nosebleed Studio se encontram intimamente ligados à difusão da cultura manga nos seus países, contribuindo activamente para a publicação de manga e usufruindo de um mercado que se encontra em ascensão por toda a Europa. Contudo, conhecer as dinâmicas comerciais e a organização estrutural destes estúdios não é suficiente para compreendermos que tipo de imagem do Japão é que as suas bandas-desenhadas estão a

transmitir para os seus públicos, que são geralmente fãs e consumidores de outros produtos da cultura popular japonesa. Para tal, é necessário desvendar qual é a percepção que as autoras têm do Japão e que meios ou instrumentos lhes transmitem essa imagem.

Deste modo, será identificada a imagem que a cultura popular japonesa e o manga fazem transparecer do Japão para as autoras e como comunica com as suas percepções do país adquiridas por via de conhecimentos empíricos.

### **Contacto com os produtos de cultura popular japonesa**

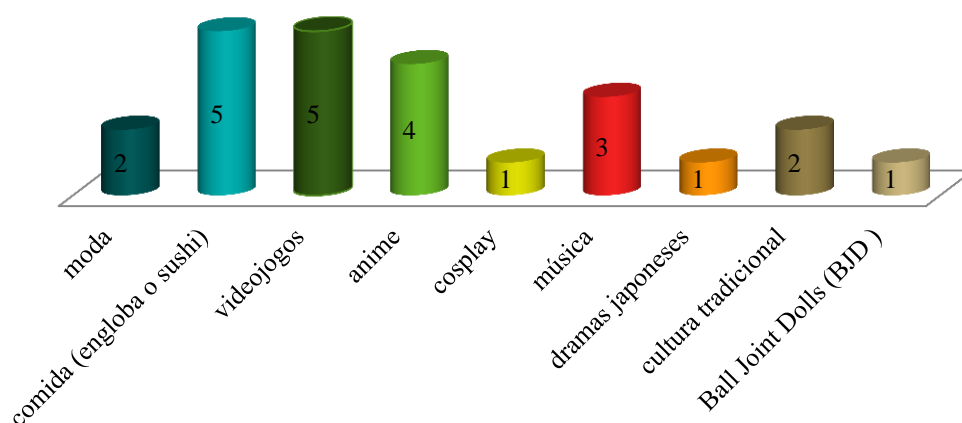
O aumento da recepção dos produtos de cultura popular japonesa e a sua percepção como algo “cool” num cenário global não devem ser imediatamente interpretados como reflexos do aumento de pessoas que gostam do Japão (Befu, 2003: 9). É possível aceitar a cultura popular japonesa sem ter que obrigatoriamente gostar do país, pois amar ou não o Japão é uma questão de reacção individual (ibid.) No caso das autoras da Banzai, a imagem que estas têm do Japão e a sua atitude em relação ao país acaba por ser o resultado de um conjunto de factores, onde o consumo da cultura popular japonesa pode resultar no desenvolvimento de uma ideia positiva do país. Por conseguinte, é necessário desvendar até que ponto a proximidade das autoras com os produtos da cultura popular japonesa pode pesar na construção que fazem da imagem do Japão.

Em primeiro lugar, devemos considerar que a amostra de autoras entrevistadas é multicultural e por isso apresenta diferentes níveis de aproximação ao Japão. É muito importante distinguir a forma como os produtos culturais japoneses são aceites por pessoas que cresceram em sociedades ocidentais da forma como o são por pessoas que cresceram em sociedades asiáticas. A atracção das autoras por este tipo de produtos e o primeiro contacto que estabeleceram coincidem com os tipos de atracção aos produtos culturais japoneses que pode surgir da proximidade geográfica e cultural com o Japão (Craig, 2000: 15). Por exemplo, as autoras da Banzai que cresceram numa sociedade ocidental (cerca de 80% do total de autoras) apenas tiveram o seu primeiro contacto com a cultura popular japonesa através do anime que passava na televisão durante a década de 1990 e inícios da década de 2000 (quer tenha sido em Portugal, no Brasil ou na Suécia), e, mais tarde,

voltaram a contactar com outros produtos culturais (como o manga) através da internet de banda-larga. Por sua vez, as restantes 20% das autoras, que passaram a sua infância numa sociedade asiática (China e Macau respectivamente), já contactavam desde cedo com uma variedade de produtos culturais japoneses, como o anime, o manga, a cozinha japonesa e merchandise como a Hello Kitty, sendo as séries (ou novelas) televisivas japonesas o primeiro contacto mais evidente. Neste caso, a atracção destas autoras a produtos como as novelas japonesas pode dever-se ao sentimento de identificação que advém de actores com feições semelhantes aos seus e enredos culturalmente mais próximos com os seus, do que aqueles que constam das séries televisivas americanas (Iwabuchi, 2001: 27). Relativamente às restantes autoras, que viveram e cresceram numa sociedade ocidental, afastada da esfera de influência cultural asiática, esse interesse deve-se ao fascínio pelo diferente e pelo exótico (Craig, 2000: 16-17), como confirmaram durante as entrevistas. A resposta da autora de “The Mighty Gang” refere esse tipo de atracção quando confrontada com a questão se os elementos japoneses tornam o manga mais atractivo: “Eu acho que o torna mais atractivo porque é de uma cultura completamente diferente da que nós temos e acho que é interessante vermos o ponto de vista de outra cultura.”<sup>72</sup>.

Para ficarmos com uma noção dos gostos das autoras relativamente à cultura popular japonesa, as suas preferências foram organizadas no gráfico abaixo (**Gráfico 1**), que exclui no entanto o manga<sup>73</sup>:

**Gráfico 1-** Produtos culturais japoneses (excluindo o manga:) apreciados pelas autoras



<sup>72</sup> Entrevista com Autora de “The Mighty Gang” – 6 de Junho de 2014.

<sup>73</sup> Cada autora nomeou mais do que um produto cultural. Duas autoras fazem questão de afirmar o seu gosto pela cultura tradicional apesar desta não se encontrar incluída na categoria de cultura popular japonesa.

Não seria totalmente errado afirmar que a popularidade da cozinha japonesa e dos videojogos está relacionada com o facto de já constituírem práticas consumistas *mainstream* em Portugal<sup>74</sup>. A tendência para o gosto da cozinha japonesa encontra-se também representada, quando as autoras identificam o seu produto cultural japonês preferido, mesmo incluindo o manga. Cerca de 20% das autoras equiparam o seu gosto pela comida ao seu gosto pelo manga, tendo o manga constituído a preferência da maioria das autoras, logo seguido pelo anime.

Em relação ao manga, esta relação de proximidade com o Japão também se verifica no primeiro contacto com o produto, e nas idades em que começaram subsequentemente a lê-lo. A autora de “Zphyr” afirma que por volta dos 5-6 anos já passava os olhos pelas colecções de manga dos seus irmãos traduzidas para chinês enquanto vivia em Macau, e a autora do “O Mundo de Joana Presunto” assegurou que no seu segundo ano da escola primária tinha começado a ler a tradução chinesa do manga “Doraemon”. Ambas afirmam que nas suas localidades era fácil de adquirir vários exemplares de manga, quer tivessem o formato de tankōbon quer o de revistas, incentivando à regularidade da sua leitura. Contudo, aos dez anos de idade a autora macaense veio viver para Portugal e só com o aparecimento de internet de banda-larga é que passou a ler manga regularmente, acedendo às scanlations inglesas. A autora chinesa afirma que com a sua vinda para Portugal também começou a ter uma maior dificuldade em aceder ao manga, e que, através da internet, prefere agora ler *manhua* chinesa em vez de manga japonês. Em comparação, as autoras que nasceram e cresceram num contexto totalmente ocidental apresentam um contacto mais tardio com o manga, representado pelo intervalo de idades entre os 13 e os 21 anos. Tanto em Portugal como na Suécia, verifica-se a escassez de volumes ou de revistas manga durante a adolescência das autoras, significando que apenas com a internet é que os seus hábitos de leitura se tornaram mais regulares. Contudo, a autora de origem brasileira teve contacto mais frequente com o manga durante a sua adolescência, devido à comercialização no Brasil de revistas de manga customizadas com cerca de 15 páginas, economicamente acessíveis aos jovens.

Após a exploração destas preferências, adquirimos os instrumentos necessários para avaliar a influência que a cultura popular japonesa tem sobre a atitude das autoras em relação ao Japão. Quando lhes foi colocada a questão “Gostas do Japão?”, houve apenas

---

<sup>74</sup> Essas duas categorias são compostas unicamente pelos gostos de autoras de nacionalidade portuguesa.

uma autora que respondeu negativamente, enquanto as restantes responderam afirmativamente (apesar de duas autoras terem feito questão de destacar que, embora gostassem do país, não o amam). A pergunta colocada a seguir - “sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostares da cultura popular japonesa” – gerou um rol de respostas afirmativas, tendo três das autoras destacado que essa é a principal razão porque gostam do Japão. As autoras revelaram ainda que o facto de gostarem destes produtos, nomeadamente do manga e da anime, fez com que quisessem aprender mais sobre o país onde eram concebidos. O interesse em aprender mais sobre a cultura, a história e a língua verifica-se em 90% das autoras, e cerca de 50% do total de autoras afirmaram até já terem aprendido japonês a um nível básico, quer em instituições de ensino como universidades, quer como autodidactas. Estes resultados confirmam a visão de Iwabuchi, quando argumenta que a cultura popular japonesa tem contribuído para influenciar os comportamentos dos seus consumidores em diferentes partes do mundo, originando uma percepção do Japão como um país “fixe” e atractivo (Iwabuchi, 2002b: 456). Contudo, justifica também o facto de que essa percepção não se encontra directamente associada a uma apreciação realista do estilo de vida e ideias japonesas (ibid.), como é o caso da autora de “O Mundo de Joana Presunto”, de nacionalidade chinesa, cuja cultura popular japonesa não exerce influência para que a autora passe a gostar do Japão.

### **Percepção do Japão enquanto país**

Encerrámos a secção anterior a falar da forma como os produtos de cultura popular japonesa influenciam as autoras a gostarem, ou não, do Japão, contudo não falámos do tipo de imagem que as autoras têm do país. Para compreendermos realmente o tipo de imagem do Japão que é captada pelas autoras e que poderá constituir a base daquilo que é transmitido sobre o Japão nas suas bandas-desenhadas de estilo manga, temos de considerar dois factores fundamentais: o tipo de imagem que as autoras constroem através de conhecimentos empíricos ou adquiridos, que pode ser positiva, negativa ou neutra e a percepção que adquirem do Japão através da leitura do manga japonês.

A forma mais clara de perceber como é que as autoras percebem o Japão enquanto país é perguntar-lhes directamente. A autora de “Teram”, estudante de 31 anos, que foi a primeira a ser entrevistada, começa por salientar um ponto interessante: “O Japão

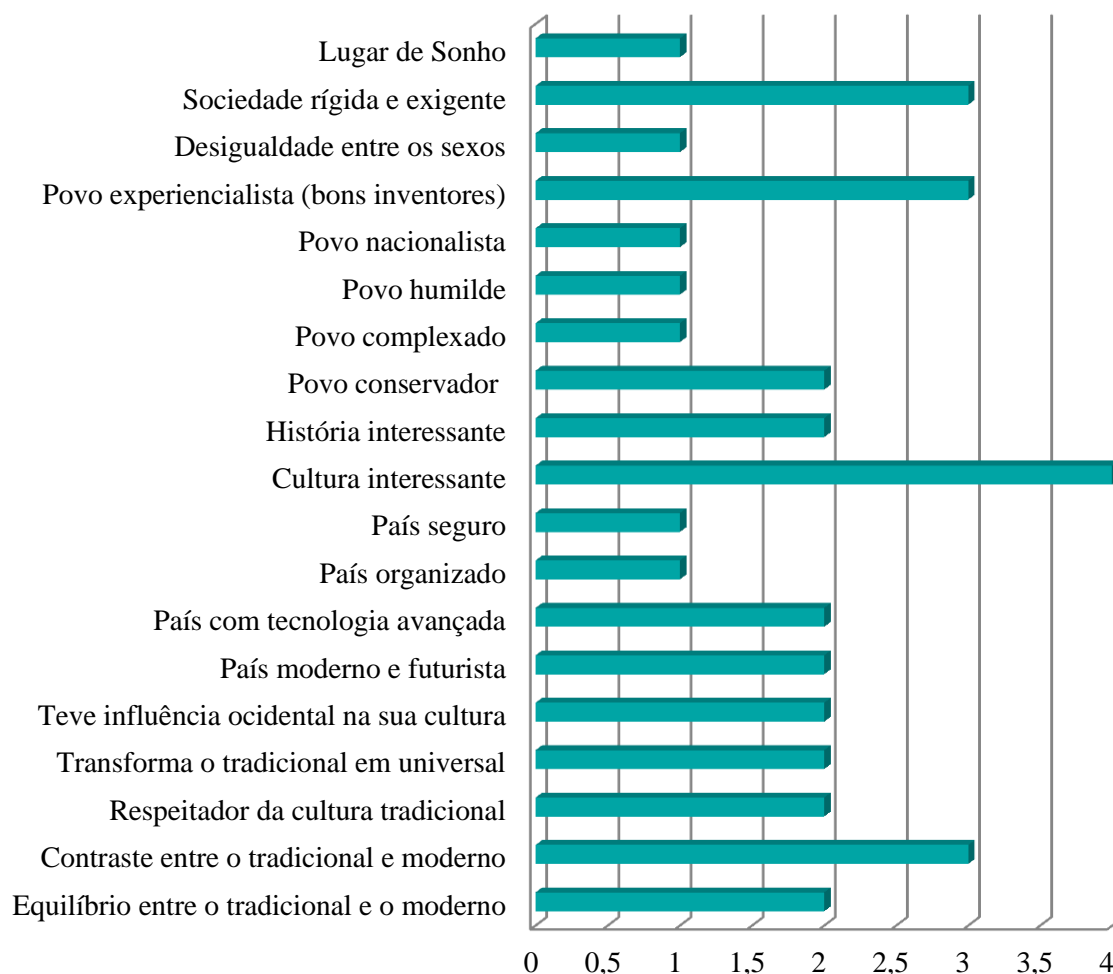
enquanto país é um país quase de sonho, se não fosse a diferença salarial entre os homens e as mulheres e um bocado a subserviência esperada das mulheres...”<sup>75</sup>. No entanto, esta não é uma opinião que mereça destaque pela sua singularidade, o sentimento dualista em relação ao Japão que transparece das suas palavras é algo que se verifica em todas as autoras da Banzai. No geral, as autoras da Banzai parecem estar conscientes da existência de uma complexidade inerente à sociedade japonesa, que as leva muitas vezes a afirmar que é feita de “extremos” e de “contrastes”, sendo para as autoras de “Teram”, de “Kuroneko” e de “7 Pecados” um dos factores pelos quais admiram o Japão e se fascinam por ele. Numa tentativa de representar as opiniões de todas as autoras, foram reunidas num gráfico (**Gráfico 2**), que pode ser consultado na página seguinte, as principais ideias que as autoras têm do Japão enquanto país. Como podemos observar, a percepção de que o Japão tem uma cultura interessante, e por conseguinte uma história interessante, consiste no ponto de vista mais comum entre as autoras. Nem todas as autoras justificam o que é que consideram de interessante na cultura japonesa, porém aquelas que o fazem caracterizam a cultura como “exótica”, “diferente”, “fantasiosa”, “peculiar” e “boa”. Se este constituísse o único critério para definir a posição das autoras relativamente ao Japão, poderia dizer que as suas percepções denotam um certo sentimento de “orientalismo”, categorizando o Japão como o “outro”, cujo interesse advém do seu “exotismo” e da sua “diferença” (cf. Said, 1977). Mas não creio que seja esse o caso, uma vez que nem todas as autoras destacaram essa perspectiva, e o gosto pelo diferente não tem que ser categorizado num eixo rígido de “Ocidente vs Oriente”. A autora de “Zphyr”, de origem macaense, é a primeira a referir o facto de que o Japão é “um país igual aos outros com os seus aspectos positivos e negativos. É um país moderno (...) e a meu ver é bastante mais semelhante com, por exemplo, Portugal do que propriamente as pessoas têm noção”<sup>76</sup>.

---

<sup>75</sup> Entrevista com Autora de “Teram” – 5 de Junho de 2014.

<sup>76</sup> Entrevista com Autora de “Zphyr” – 15 de Junho de 2014

**Gráfico 2** – Resumo da percepção das autoras sobre o Japão



Se continuarmos a acompanhar o gráfico, os três pontos que se destacam subsequentemente são a percepção da sociedade japonesa como sendo rígida e exigente, do povo japonês enquanto experimentalista e do contraste que existe entre o tradicional e o moderno. Autoras como as de “O Mundo de Joana Presunto”, de “Miau Miau” e de “Zphyr” reconhecem que o Japão pode ter uma vertente mais negativa, associada aos comportamentos verificados na sua sociedade que se manifestam na pressão aplicada sobre os seus cidadãos e no seguimento de regras muito rígidas. Esta percepção também é partilhada pela maioria das autoras (apesar de não constar nas entrevistas), mas numa perspectiva sobre a pressão e rigidez da indústria do manga no Japão e do trabalho dos

mangakas<sup>77</sup>. A ideia de que os japoneses são experimentalistas, ou seja, de que estão constantemente a inventar e a reinventar coisas novas, é uma visão partilhada por autoras como a de “7 Pecados”, de “Zphyr” e de “Pandora’s Song”. Estas autoras apontam para a facilidade que os japoneses têm em criar e recriar, verificando-se também no processo criativo dos mangas japoneses. E, por isso, esse experimentalismo também é associado à forma como os japoneses conseguem assimilar e adaptar elementos de outras culturas e produzir algo novo, como é destacado pelas autoras de “Kuroneko” e de “Teram”, quando se referem à influência ocidental na cultura japonesa. Em seguida, o contraste entre o tradicional e o moderno acaba por ser o elemento que mais se destaca na percepção geral das autoras sobre o Japão. Esta referência, para além de ter sido destacada individualmente por autoras como a de “Pandora’s Song”, de “7 Pecados” e de “Kuroneko”, encontra-se subentendida em opiniões que favorecem o equilíbrio entre o tradicional e o moderno e no destaque individual de percepções do Japão enquanto país moderno e futurista, detentor de tecnologia avançada e de um país com respeito pela cultura tradicional, adaptando essa cultura tradicional para uma linguagem universal nos seus mangas.

As percepções que nos restam por identificar no gráfico acabam por reforçar o sentimento de dualidade inicialmente referido, contrapondo os aspectos positivos aos aspectos negativos do Japão. Se por um lado o Japão é idealizado como um lugar de sonho, seguro, bastante organizado e de povo humilde, por outro lado é percepcionado como um país onde existe uma acentuada desigualdade entre sexos, cujo povo é complexado, conservador e nacionalista. Mas não sejam rápidos a saltar para conclusões precipitadas, é necessário abraçar a complexidade de sentimentos que a imagem do Japão provoca nestas autoras. Este é o caso, da autora da Banzai mais jovem (19 anos de idade), que ainda não teve a oportunidade de publicar o seu trabalho, mas que demonstra um grande fascínio pela cultura popular japonesa, ao ponto de ser aquilo com que mais se identifica e a razão pela qual percepciona o Japão como um país atractivo. Apesar do seu grande entusiasmo, especialmente com o facto de se imaginar a trabalhar como mangaka no país, também foi a autora que identificou o povo japonês como sendo nacionalista e um pouco extremista, mostrando preocupação pelo facto de os japoneses gostarem da sua cultura de forma extrema. Este tipo de ideias, que são geralmente associadas aos comportamentos dos jovens que gostam de cultura popular japonesa na Ásia Oriental, demonstra as limitações

---

<sup>77</sup> A única autora a fazer uma referência deste género ao longo da entrevista foi a de “The Mighty Gang”. Porém, devido à minha proximidade com as autoras noutros contextos, posso confirmar essa percepção.

que a diplomacia cultural do “Cool Japan” pode ter. O tipo de imagem positiva que o Japão pretende promover através dos seus produtos culturais pode ser colocada em causa pela sua própria política interna e dificuldade em fazer as pazes com o passado (Lam, 2007: 357). É certo que a autora percebe o país de forma positiva, e demonstra ainda interesse em aprender mais sobre a sua cultura, mas isso não exclui a possibilidade de fechar os olhos a todos os outros aspectos que podem ser considerados menos positivos. Se considerarmos o caso da autora de “O Mundo de Joana Presunto”, de nacionalidade chinesa, temos o exemplo perfeito de como o espectro da política do “Cool Japan” pode ser reduzido, especialmente na Ásia Oriental. A autora fez questão de destacar que não gosta do Japão e que partilha a posição dos seus familiares em relação ao país:

“(…) o meu avô foi militar na Segunda Guerra Mundial. Os meus avós combateram japoneses. Ou seja desde pequena que eu sei da existência de um país que é o Japão, que é considerado como um inimigo. O primeiro contacto com os japoneses é através dos meus avós.<sup>78</sup>”

Este caso também ilustra o fenómeno a que se assiste nas gerações mais novas da Ásia Oriental, que são ávidas consumidoras dos produtos culturais japoneses, mas que nutrem sentimentos negativos em relação ao Japão, que podem variar entre animosidade a hostilidade extrema (Befu, 2003: 16). Befu argumenta que esta atitude quase contraditória entre jovens acontece porque os sentimentos negativos que têm do Japão foram transmitidos através de informação secundária, ou seja através das narrativas das gerações mais velhas, de manuais escolares e dos media (ibid.). Por conseguinte, esta autora faz questão de destacar que tem uma relação conflituosa com o país. Se por um lado aprecia o manga, o anime e os dramas japoneses, por outro questiona-se, se ao comprar certos produtos japoneses está contribuir para apoiar alguma ideologia nacionalista japonesa. A autora mantém-se constantemente informada sobre a política interna japonesa e as questões sensíveis que têm surgido ultimamente nos media relativamente ao passado militarista japonês<sup>79</sup>. Com efeito, este é um caso óbvio do pragmatismo identificado por Befu, no que

---

<sup>78</sup> Entrevista com Autora de “O Mundo de Joana Presunto” – 8 de Junho de 2014.

<sup>79</sup> Algumas das questões são relativas às visitas de políticos nacionalistas ao Templo de Yasukuni, à revisão da história nos manuais escolares e à questão do Massacre de Nanquim. Contudo, devemos considerar que a autora acede a estas notícias principalmente através de agências de informação chinesas, por isso chamo a atenção para a possibilidade de existirem alguns elementos tendenciosos.

toca à estratégia de imagem associada ao consumo de produtos culturais japoneses sem nutrir sentimentos positivos em relação ao país. Este pragmatismo permite equilibrar os sentimentos negativos e positivos que advêm da situação conflituosa da autora de origem chinesa, permitindo traçar uma distância psicológica entre os produtos japoneses consumidos e a imagem do Japão que é condenável (Befu, 2003: 16). Todavia, o Japão tem um impacto positivo na percepção das autoras que cresceram numa sociedade ocidental. Existe um valor positivo atribuído ao Japão, que Befu identifica como sendo um resultado da estética tradicional japonesa, da sua proeza económica e tecnologia (Befu, 2003: 14), e que se traduz no fascínio das autoras pelo Japão da cultura tradicional e moderna, da fonte artística e criativa, e da origem da cultura popular japonesa que tanto apreciam.

Por fim, o último factor que devemos ter em consideração quando procuramos identificar o tipo de imagem do Japão captada pelas autoras é o contacto real e directo que as autoras têm com o Japão, excluindo os conhecimentos que adquiriram por vias secundárias. Entre as dez autoras entrevistadas, apenas a autora de “Miau Miau” visitou o Japão, destacando o facto de ter amigos japoneses ou amigos a viver no país. Este contacto directo com o país mostrou-se muito esclarecedor em termos da percepção da autora relativamente à sociedade japonesa, que a levou até a estabelecer alguns paralelismos com a sociedade sueca. A autora concluiu que não aprecia a sociedade japonesa e, por conseguinte, o Japão constitui apenas o sítio criativo que a inspira no seu ofício, longe de ser um lugar de sonho. Relativamente às restantes autoras, algumas delas ainda parecem envolver o Japão numa teia de fantasia, mas não são ingénuas ao ponto de se deixarem envolver por ela. Apenas 20% das autoras afirmaram imediatamente que gostariam de viver no Japão, em comparação com os 20% que ponderaram essa questão e aos 60% que responderam que não. A maioria das autoras que responderam negativamente disse que seria interessante visitar o país e até mesmo passar lá algumas temporadas, contudo fez questão de ressaltar que o tipo de sociedade não era compatível com os seus estilos de vida.

### **Percepção do Japão através da leitura de manga**

As tendências das autoras na secção anterior também se parecem verificar na forma como percebem o país através da leitura do manga japonês. Continua presente o

fascínio inerente aos elementos japoneses por parte das autoras de contexto ocidental, mas existe uma percepção geral de que o manga espelha uma imagem do Japão e da sua sociedade que pode não corresponder à realidade.

Quando confrontadas com a questão “o que aprendes sobre o Japão quando lês manga?”, 40% das autoras responderam que ficaram a conhecer a visão que os japoneses têm deles próprios e a visão que eles têm do mundo. Em todo o caso as autoras demonstram um lado mais crítico nesta abordagem, tornando-se claro para algumas delas, que o manga é uma representação fantasiosa da realidade japonesa. Nas palavras da autora de “Miau Miau”:

“ (...) apercebi-me que aquilo que o manga nos ensina não é o Japão, é quase como um universo alternativo. E isso é algo que enquanto ocidentais devemos levar em consideração quando lemos manga. Apesar de se poder passar no Japão, de eles terem uniformes japoneses, etc., não significa que sejam pessoas japonesas reais.”<sup>80</sup>

Ou nas palavras da autora de “Pandora’s song”:

“ Quer dizer, tem a parte sonhadora, mas ao mesmo tempo acaba por não estar o Japão representado a 100%. Porque quando eles querem combinar os seus costumes com alguma ficção, eles vão sempre buscar aos costumes ocidentais. Porque é aquilo que lhes é estranho a eles.”<sup>81</sup>

Esta perspectiva verifica-se inclusive quando as autoras afirmam que é possível aprender um pouco sobre a História do país, como indica a autora de “Ayaka e Yuki”: “Se for um manga histórico, conseguimos aprender qualquer coisa daí mesmo que seja romanceado”<sup>82</sup>. Não obstante essa realidade fantasiada que é representada no manga, as autoras revelam que também é possível ficarem a conhecer os comportamentos da sociedade japonesa e o estilo de vida japonês. Referem que a partir dos comportamentos expressos pelos personagens no manga, conseguem ficar a conhecer a forma como os japoneses lidam,

---

<sup>80</sup> Entrevista com Autora de “Miau Miau” – 17 de Junho de 2014.

<sup>81</sup> Entrevista com Autora de “Pandora’s Song” – 6 de Junho de 2014.

<sup>82</sup> Entrevista com Autora de “Ayaka e Yuki” – 7 de Junho de 2014.

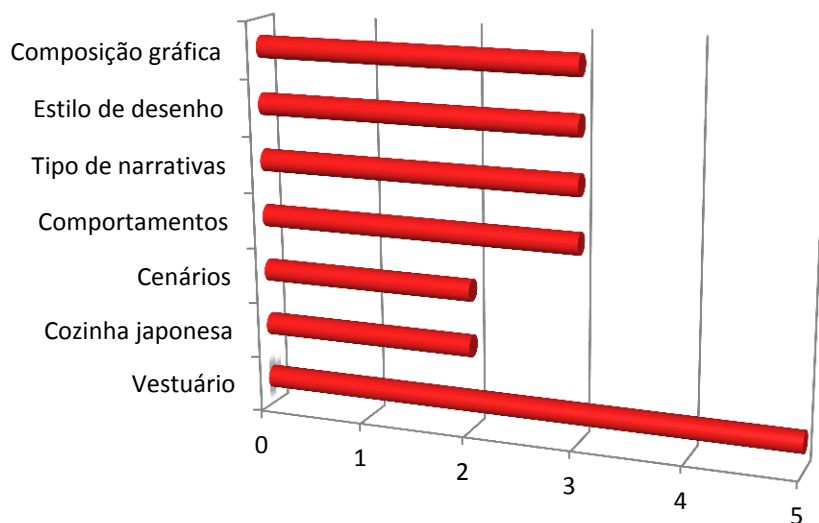
interagem e falam uns com os outros, os seus maneirismos, e expressões linguísticas e corporais. Percepcionam ainda os tiques e as regras sociais dentro da sociedade japonesa, e dão-se conta da presença de uma hierarquia social. Revelam, ainda, que é possível ficar a conhecer o estilo de vida japonês, através dos costumes e tradições representadas (que incluem festas, actividades sazonais e religião) e da sua indumentária.

Para ficarmos a conhecer em concreto o que é que pode ser percepcionado como japonês através do manga, foi pedido às autoras que identificassem os elementos presentes no manga que associam como sendo tipicamente japoneses. A informação recolhida foi organizada no gráfico (**Gráfico 3**) representado na página seguinte, que vem confirmar as concepções sobre o Japão anteriormente referidas. O vestuário apresenta-se como o elemento mais referido pelas autoras, que destacam o uniforme escolar como o epítome das vestimentas japonesas mais presentes no manga <sup>83</sup> [cf. **Figura 13**], seguido dos *yukatas* e dos kimonos. Em seguida, volta a ser referido o tipo de comportamento observado através das interacções entre os personagens, que as autoras destacam como sendo diferente do comportamento típico ocidental. A autora de “Teram” chama a atenção para a forma como o manga faz transparecer um sentimento naturalista associado às questões sexuais nas relações entre rapazes e raparigas, em que o nu e o corpo podem ser abordados sem recorrer a constrangimentos ou a humilhações. Os cenários também ocupam um lugar nesta lista, por apresentarem características diferentes da arquitectura e configuração paisagística ocidental, tendo sido destacados os restaurantes e as saunas japonesas.

---

<sup>83</sup> Poderá ser consultado em Anexo.

**Gráfico 3-** Elementos tipicamente japoneses identificados no manga.



Para além da cozinha japonesa que volta novamente a surgir nas referências das artistas, por se tratar de um tópico que foca o manga em particular, as artistas salientam também um número de conceitos técnicos associados exclusivamente à banda-desenhada japonesa. Estes encontram-se representados no gráfico sobre os termos de composição gráfica, estilo de desenho e tipo de narrativas. O último termo diz respeito à forma como a história se encontra construída, implicando que é muito difícil eliminar das narrativas o contexto cultural do autor, significando que haverá sempre algo de japonês num manga, mesmo que a história seja de apelo mais internacional ou universal. Mas, tal como Schodt (1996), as autoras também conseguiram identificar elementos visuais que são únicos no manga e que não se verificam noutro tipo de banda-desenhada. Por exemplo, na composição gráfica, referem como a utilização de screentones ou tramas é uma inovação do manga e como a sequência de imagens permite o desenvolvimento de “*character development*”, que não se encontra presente noutros tipos de banda-desenhada. Também no próprio estilo de desenho, afirmam como as linhas e os traços do manga são muito mais suaves que aqueles presentes nos comics americanos.

Finalmente, as autoras revelam como a presença de elementos japoneses no manga pode ser atractiva mas também irrelevante no que toca a considerar o manga como um produto interessante. Ao colocar a questão “o facto de o manga conter mais elementos japoneses torna-o mais atractivo ou preferias algo mais internacional?”, o objectivo era compreender se as autoras atribuíam aos elementos japoneses um valor tão positivo, que

sobressaísse em relação a todos os outros elementos presentes no manga. Contudo, a dispersão de opiniões fez com que essa questão adquirisse um novo sentido. Apenas 30% das autoras responderam que os elementos japoneses faziam do manga algo mais atractivo, por se tratar de adicionar à história a perspectiva cultural, exótica e diferente que não encontram noutros meios<sup>84</sup>. As restantes 70% demonstraram que era completamente indiferente, pois o que mais lhes interessa num manga é se a história é interessante e se a arte tem uma boa qualidade. Logo, os elementos japoneses podem representar um aspecto positivo na leitura de manga, mas não constituem a razão principal pela qual as autoras se sentem atraídas pela banda-desenhada japonesa.

### **3.2 Manga híbrido e as influências do manga japonês**

Após termos verificado como é que as autoras percebem o Japão e de que forma os produtos culturais japoneses, em particular o manga podem contribuir para uma imagem mais positiva do país, iremos explorar nesta secção, como é que a imagem captada é subtilmente inserida nas suas bandas-desenhadas de estilo manga.

Para começar, é necessário lembrar que aquilo que a Banzai produz é manga híbrido, por outras palavras, é a adopção e adaptação do estilo de banda-desenhada japonês para um contexto cultural diferente. Logo, devemos ter em atenção que, para além das influências japonesas que as autoras têm no seu traço e na composição gráfica das suas bandas-desenhadas, também têm influências ocidentais e de outros estilos de desenho. Consequentemente, mesmo as autoras que demonstraram preferência pelo manga sobre outro tipo de banda-desenhada (60% na totalidade) não excluíram o facto de apreciarem a leitura de outros tipos de banda-desenhada, ao ponto de utilizarem esses estilos diferentes no desenvolvimento das suas próprias bandas-desenhadas de estilo manga. Bainbridge e Norris, ao estudarem o manga híbrido na Austrália e ao travarem contacto com as autoras mais populares de manga híbrido no país, compreenderam que a atracção a este híbrido deve-se exactamente à combinação de elementos japoneses com elementos ocidentais, que criam algo novo e fresco e que tem contribuído para o rejuvenescer da cultura manga pelo mundo (Bainbridge; Norris, 2010: 248). Estes autores deparam-se também com o facto de

---

<sup>84</sup> No entanto, note-se que duas dessas autoras expressaram que para ler manga com referências mais internacionais, preferiam ler manga híbrido.

o estilo manga constituir um tipo de comodidade ideal no capitalismo global actual, devido à facilidade que tem em ser adaptado para qualquer contexto local e poder contar qualquer tipo de história, como é o caso do manga de Shakespeare (ibid.). Referem também que essa possibilidade advém da forma como o manga reúne técnicas de produção, estratégias de marketing e práticas culturais, que podem ser exportadas para qualquer parte do mundo (ibid.).

Todavia, no caso das autoras Banzai, não é possível ignorar algumas referências japonesas nas narrativas ou na composição gráfica que foram propositadamente colocadas ou resultado da sua exposição ao manga japonês. Acontece que a introdução de elementos japoneses no manga híbrido pode ser considerada uma estratégia de marketing para atrair os fãs que são totalmente devotos ao manga japonês. Neste seguimento, serão exploradas as influências japonesas por detrás do estilo de desenho das autoras e o processo criativo dos seus mangas híbridos, com o intuito de identificar o tipo de imagem do Japão construída.

### **Influências japonesas no desenvolvimento do traço**

As autoras da Banzai começaram a desenhar no estilo manga por volta da mesma altura em que começaram a ler manga japonês. Para 80% das autoras, o manga constitui o estilo artístico que elas utilizam como base, guiando-se pela estética e as regras do que torna o manga um estilo tão singular<sup>85</sup>. As restantes 20% são autoras que têm uma formação base mais ligada às belas artes, utilizando o manga como um estilo de conveniência, como é o caso da autora de “Kuroneko”, cuja vocação é a pintura e a autora de “Pandora’s Song” que se encontra mais ligada à arquitectura e a outros meios artísticos.

Mesmo assim, à excepção da autora de “Kuroneko”, todas as autoras revelaram ter mangakas ou ilustradores japoneses como referência para o desenvolvimento do seu estilo manga, variando entre mangakas do género shōnen e shōjo e incluindo trabalhos de ilustradores de *concept art* para videojogos. Acontece que o manga japonês é muito valorizado entre os seus leitores e artistas de manga por se encontrar associado a um nível de qualidade muito elevado, que muitas vezes acaba por ofuscar algumas obras de manga híbrido. Esta tendência acaba por se reflectir nas opiniões das autoras, quando 70%

---

<sup>85</sup> (Cf. Capítulo 1)

admitem considerar um elogio alguém comparar a sua arte ao tipo de arte realizada pelos japoneses. Nas palavras da autora de “Ayaka e Yuki”: “Sim considerava um elogio! Queria dizer que já tinha evoluído muito para ser confundida com um japonês. (...) gostava muito de receber esse elogio.”<sup>86</sup>. Por outro lado, autoras, como a de “7 Pecados” e de “Miau Miau”, revelam já ter recebido esse tipo de elogio e, demonstrando o seu contentamento, a autora de “Miau Miau” acrescenta que se esforça bastante por atingir esse tipo de resultado. Porém, a autora também faz questão de referir que existem artistas de manga híbrido ao nível europeu que apresentam um nível de qualidade no seu trabalho que pode ser equiparado ao dos japoneses. O seu envolvimento com a indústria editorial de manga alemã e com a realidade da indústria editorial de manga japonesa permite-lhe afirmar que existe uma perspectiva um pouco negativa relativamente ao manga híbrido na Europa, que resulta do facto de os leitores europeus estarem apenas familiarizados com o manga japonês que chega ao ocidente, e que é o *crème de la crème* da produção de manga no Japão. A autora revela que no Japão existe uma grande quantidade de mangas com pouca qualidade a serem serializados nas diversas revistas, mas que não tiveram sucesso suficiente para conseguir subsistir no mercado ocidental.

No seguimento da influência japonesa presente no estilo manga das autoras, foi também esclarecido o papel dos livros “Como desenhar Manga” (ou “How to Draw Manga” na versão inglesa) no desenvolvimento do seu traço. Bainbridge e Norris consideram que estes livros possibilitaram a padronização do estilo manga num contexto global, ao apresentarem de forma simplificada os elementos que constituem a base deste estilo específico. Por conseguinte, tornaram-se em instrumentos que podem ser utilizados por qualquer um que queira aprender o estilo manga, demonstrando que o Japão não se limitou apenas a exportar o produto final, como se encontra a exportar também o processo de confecção do próprio produto (Bainbridge; Norris, 2010: 242). As autoras da Banzai vêm confirmar essa perspectiva, no entanto revelam que esses livros têm várias falhas e que podem não ser totalmente adequados para o ensino de novos artistas que queiram começar a desenvolver o estilo manga. Apesar de todas as autoras já terem consultado um livro de “Como Desenhar Manga”, apenas 60% das autoras utilizaram alguma referência dos livros para aprenderem as bases do que é considerado o estilo manga. As restantes autoras confirmam que as suas bases do estilo manga foram adquiridas através da

---

<sup>86</sup> Entrevista com Autora de “Ayaka e Yuki” – 7 de Junho de 2014

observação de páginas de manga, copiando e experimentando entre estilos de manga diferentes e por consulta de alguns tutoriais de manga que pudessem estar disponíveis na internet. Ao questionar as autoras sobre a utilidade destes livros na aprendizagem do que constitui a estética e a estrutura do estilo manga, 40% respondem que os livros não têm qualquer utilidade, justificando que o tipo de desenho utilizado é demasiado básico e com pouca qualidade, podendo alguns dos livros ter erros anatómicos, e constituir uma má influência para os artistas que estão a começar. Por outro lado, entre as autoras que responderam afirmativamente, existe a opinião geral de que estes livros devem ser apenas consultados por iniciantes, para auxiliar o seu processo de aprendizagem sobre o estilo e desenvolver noções simplificadas de cenários, de anatomia, de regras de desenho e pormenores técnicos. Por esta razão, a totalidade de autoras é da opinião que estes livros deixam de ser úteis para artistas de estilo manga que queiram desenvolver o seu traço a um nível menos amador.

### **Processo criativo do manga híbrido**

Tinha referido anteriormente que o manga híbrido na Europa é por vezes recebido com uma atitude negativa por parte dos leitores de manga japonesa, que o consideram de “pseudo-manga” por se tratar de uma cópia “sem classe” do original (Jüngst, 2007: 251; Sell, 2011: 94). Em entrevista com a autora de “Miau Miau”, esta revelou que essa situação, especialmente no caso alemão, se deveu ao facto de as editoras de manga não prestarem inicialmente atenção à qualidade do produto que lhes estava a ser apresentado, focando-se apenas em publicar algo que fosse feito por artistas nacionais. Actualmente já não se verifica esse caso, mas o estigma ainda se mantém. Tal como o manga japonês, o manga híbrido também se encontra dependente do nível de mestria dos seus artesãos, que nas perspectiva das autoras da Banzai tem evoluído consideravelmente nos últimos anos.

Por outro lado, Anthony Pym, especialista em Estudos Interculturais e de Tradução, sugere que no âmbito da teoria intercultural, o manga híbrido apresenta uma identidade própria, por se tratar de uma prova da existência de intersecção entre culturas diferentes<sup>87</sup>

---

<sup>87</sup> Esta teoria foi concebida com base no facto de que o desenvolvimento do manga híbrido só foi possível através das traduções, legais ou realizadas por fãs, do manga japonês. Significando que Pym considera os artistas de manga híbridos claramente influenciados pelos volumes disponibilizados de manga traduzido. Consultar: Pym, Anthony (1998), *Method in Translation History*, Manchester: St. Jerome Publishing, pp. 177-192.

(Sell, 2011: 94). Ou seja, o manga híbrido permite estabelecer um diálogo entre a cultura japonesa e a cultura do artista estrangeiro, originando algo que pode ser considerado completamente novo e fresco. As bandas-desenhadas de estilo manga das autoras Banzai permitem apoiar a teoria de Pym, ilustrando através da presença de referências culturais diferentes a complexidade inerente à interculturalidade e intertextualidade do manga híbrido.

Durante as entrevistas, as autoras foram questionadas sobre o tipo de referências culturais que poderiam ser encontradas nas suas bandas-desenhadas, com o intuito de identificar quais eram os elementos japoneses, portugueses ou de outras origens culturais presentes. Na tabela (**Tabela 5**) abaixo representada, podemos consultar as referências culturais que as autoras Banzai identificaram nos seus respectivos trabalhos. Foram excluídas das referências acima representadas a influência do estilo artístico japonês no trabalho das autoras, por se tratar de um tema a referir em seguida.

**Tabela 5-** Referências Culturais utilizadas pelas autoras Banzai

<b>Mangas híbridos Banzai</b>	<b>Referências Japonesas</b>	<b>Referências portuguesas</b>	<b>Referências de outra origem</b>
<b>Teram</b>	Uniforme escolar japonês; origami; rapariga ninja.	Nomes dos personagens Marta, Helena, Marco; tasca.	Utilização de mitologia céltica e irlandesa.
<b>Kuroneko</b>	Nomes dos personagens: Kuroneko e Hitsuji.	_____	_____
<b>The Mighty Gang</b>	Nomes dos personagens: Sara Yamamoto, gato Akuma; edifício de estética japonesa; katana.	Nomes próprios dos personagens: Sara, Joana, André, Juliana.	Nomes de família dos personagens: Mubarak, Kersey, Schneider, Magda Stidolph; personagens de nacionalidades diferentes;

			anglicismos para o nome dos demónios; Cenário passado em França e Inglaterra.
<b>Pandora's Song</b>	Representação do sistema de tarefas nas escolas japonesas.	Interacção entre os personagens.	Narrativa escrita originalmente em inglês; utilização de uma canção em inglês.
<b>Ayaka e Yuki</b>	Utilização de estilos de moda japoneses como “Decora kei”, “Lolita” e “Visual kei”; Nomes dos personagens: Ayaka e Yuki.	Elementos paisagísticos; pequeno-almoço à base de cereais.	_____
<b>7 Pecados</b>	_____	Elementos paisagísticos como referência.	Narrativa escrita originalmente em inglês; Moda inglesa; Cenário em Espanha; Museu do Prado; Quadro de Bosch; Nomes dos personagens: Christopher, Gregory, Gabrielle, Kerry, Ivy;
<b>O Mundo de Joana Presunto</b>	Utilização do termo “kawaii”.	Nomes dos personagens: Joana Presunto, Pedro Bacalhau, Dina Brás, Sandra; Cenário escolar dos exames	Ícone chinês (e asiático em geral) da fita na cabeça durante o estudo,

		nacionais de admissão à universidade; Referência ao INEM; férias de Verão; vinho ao jantar.	como sinal de “ânimo”.
<b>Zphyr</b>	_____	_____	Referência a uma entidade de anjo, mas não associado ao cristianismo.
<b>Miau Miau</b>	_____	_____	Referências suecas: ambiente caseiro, trabalho a partir de casa, nomes dos personagens: Vanilg e Ville.

Numa perspectiva geral, as autoras estão conscientes de que o seu trabalho faz mais sentido num contexto ocidental, sendo este europeu e mais especificamente português. As referências culturais portuguesas surgem naturalmente, tornando-se mais claras no que toca aos comportamentos dos personagens e às expressões linguísticas utilizadas. Contudo, parece existir uma tendência por parte das autoras portuguesas sem herança cultural estrangeira em utilizar propositadamente mais referências da cultura anglo-saxónica que propriamente da cultura nacional. Tome-se como exemplo as narrativas de “Pandora’s Song” e de “7 Pecados” que foram originalmente escritas em inglês e traduzidas mais tarde para português, com o intuito de serem publicadas na Banzai. Também a autora de “The Might Gang” faz questão de atribuir nomes em inglês para designar as suas personagens demoníacas. As autoras não conseguem explicar ao certo a inclusão deste tipo de referências, mas a autora de “Pandora’s Song” parece deixar algumas pistas: “Tanto eu como a Inês víamos muitos filmes estrangeiros, e banda-desenhada e ilustração não portuguesa, (...) por isso a maior parte das influências que tínhamos eram estrangeiras”<sup>88</sup>.

<sup>88</sup> Entrevista com Autora de “Pandora’s Song” – 6 de Junho de 2014.

O facto de Portugal constituir um país ocidental com um elevado consumo de cultura pop americana e britânica acaba também por se reflectir involuntariamente no manga híbrido destas autoras, acentuando ainda mais a interculturalidade deste tipo de textos.

Durante a categorização de referências portuguesas nos mangas híbridos Banzai, verificou-se entre as autoras de herança cultural diferente da portuguesa a propensão em acentuar o contexto cultural português dos seus trabalhos. As autoras de “Teram” e de “O Mundo de Joana Presunto” sentem que os trabalhos de manga híbridos têm valor por poderem reflectir essa interculturalidade destacada por Pym, e, como se encontram a publicar em Portugal, sentem a necessidade de incluir referências da realidade portuguesa com que o público português se consiga identificar. É por isso que a autora de “O Mundo de Joana Presunto” faz questão de referir:

“(…) eu só utilizei aquilo a que vocês chamam de estilo manga. Só sei desenhar desta forma, utilizei os bonecos para exprimir uma história que tenha a ver com a realidade do dia-a-dia de um país em que estamos inseridos. (...) Porque quando vejo num manga, eles desenhados de forma europeia e com um nome japonês acho que é um bocadinho estranho!”<sup>89</sup>

Aquilo que a autora pretende dizer é que, tal como os japoneses utilizam referências japonesas nos seus mangas para que os autores se identifiquem minimamente com os personagens, esse também deve ser o objectivo dos mangas híbridos. O objectivo do manga como outro estilo de banda-desenhada deve ser contar uma história, logo deve existir coerência dentro do contexto da história. Se aparecem referências japonesas fora de contexto, apenas com o intuito de simular o manga japonês, então esse tipo de manga híbrido pode acabar por cair na categoria de “pseudo-manga” de Jüngst.

Não obstante o ponto anteriormente referido, também é impossível excluir o próprio contexto cultural japonês do manga (Sell, 2011: 95). A sua influência é mais óbvia no estilo de desenho e nos estereótipos físicos de personagens utilizados no manga híbrido (ibid.), contudo também se verifica em determinadas acções dos personagens. Em “Pandora’s Song” existe uma cena na sala de aula em que a colega da personagem principal se oferece para limpar a sala após a aula. Este tipo de actividade é algo que não se

---

<sup>89</sup> Entrevista com Autora de “7 Pecados” – 7 de Junho de 2014.

verifica no contexto escolar português, sendo um trabalho reservado às auxiliares de limpeza e não aos alunos. A autora revelou que a sua elevada exposição ao anime fez com que certos costumes japoneses passassem a ser “normais” em determinadas situações, resultando na sua inclusão inconscientemente. No entanto, as autoras da Banzai que utilizaram referências japonesas, principalmente nos nomes dos personagens, fizeram-no propositadamente e com o intuito de apelar aos leitores mais devotos do manga japonês. No caso da autora de “Teram”, confirmou que se tratava de uma estratégia de marketing, utilizada para não desiludir os fãs de manga japonês, para que encontrassem referências com que se identificar. Essa perspectiva também é partilhada pela autora de “The Mighty Gang”, que no entanto arranjou uma forma mais subtil de enquadrar esses elementos na narrativa, ao atribuir a uma das personagens principais, a Sara, a herança cultural japonesa. Uma vez que a sua história engloba personagens com nacionalidades e backgrounds culturais diferentes, apelando a um sentimento de universalidade, a herança cultural japonesa de Sara não destoa do contexto narrativo e constitui um bónus para aqueles que procuram por referências japonesas. Também se verifica a utilização de nomes japoneses nos personagens apenas por preferência das autoras, como é o caso de “Ayaka e Yuki” ou de “Kuroneko”, por soar melhor e por constituir uma referência a um anime, respectivamente.

Concluindo, a riqueza em referências culturais presentes nos mangas híbridos da Banzai faz com que se afastem da categoria de meros “simulacros” do manga japonês, apresentando narrativas e perspectivas culturalmente interessantes. Contudo, ao incorporarem elementos japoneses na sua amálgama de referências culturais, acabam também por construir uma imagem do Japão que é fertilizada pelas influências ocidentais. O que existe de Japão nestes mangas híbridos pode ser quase reduzido a estereótipos, pelo menos no que toca a referências japonesas na narrativa. De modo que, no ponto seguinte, serão destacadas as referências visuais japonesas no manga híbrido, que demonstram uma inclinação para a técnica e o grafismo do manga japonês.

### **Exemplos de elementos visuais japoneses**

O manga híbrido serializado na revista Banzai prima essencialmente pela sua semelhança com o manga japonês em termos de composição gráfica, de estilo de desenho e

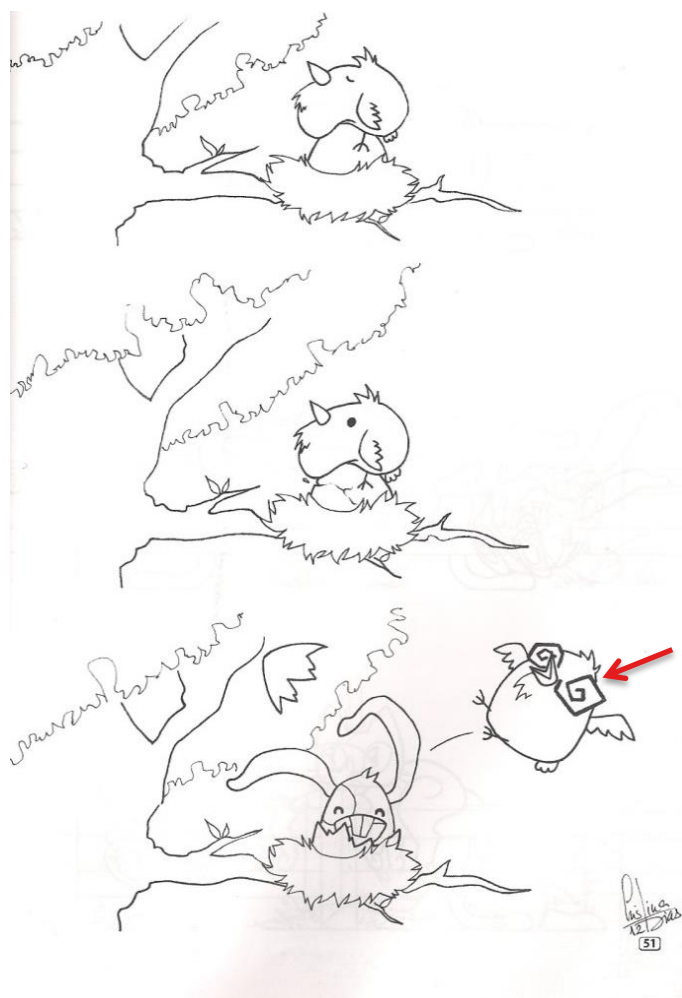


Na segunda vinheta, podemos observar a utilização de *emenata* representada pelas lágrimas em cascata do personagem Marco para exagerar o elemento de comédia, acentuando a expressão “chorar de tanto rir”, e a presença da veia saliente na testa da personagem Helena para demonstrar a irritação por estar a ser gozada. Nos diferentes ângulos em que Helena se encontra retratada também conseguimos deduzir elementos da sua personalidade através do seu *character design*, que nos comunica através do fato justo de estilo ninja e dos olhos ovais expressivos que se é uma personagem lutadora e confiante de carácter alegre e positivo. Por fim, a utilização de *screentones* na terceira vinheta, demonstra como é possível prender o olhar do leitor em determinados pormenores e criar um contraste de luz e sombra sem grande esforço.

O segundo exemplo é apresentado por “Kuroneko”, porém a autora faz questão de referir, que a sua banda-desenhada não é manga. A autora utiliza apenas elementos visuais emprestados do estilo manga, e por isso a disposição dos painéis é mais parecida com a animação ou estilos de banda-desenhada como “Simon’s Cat”. Não se incluiu num género de manga e destina-se a um público geral.

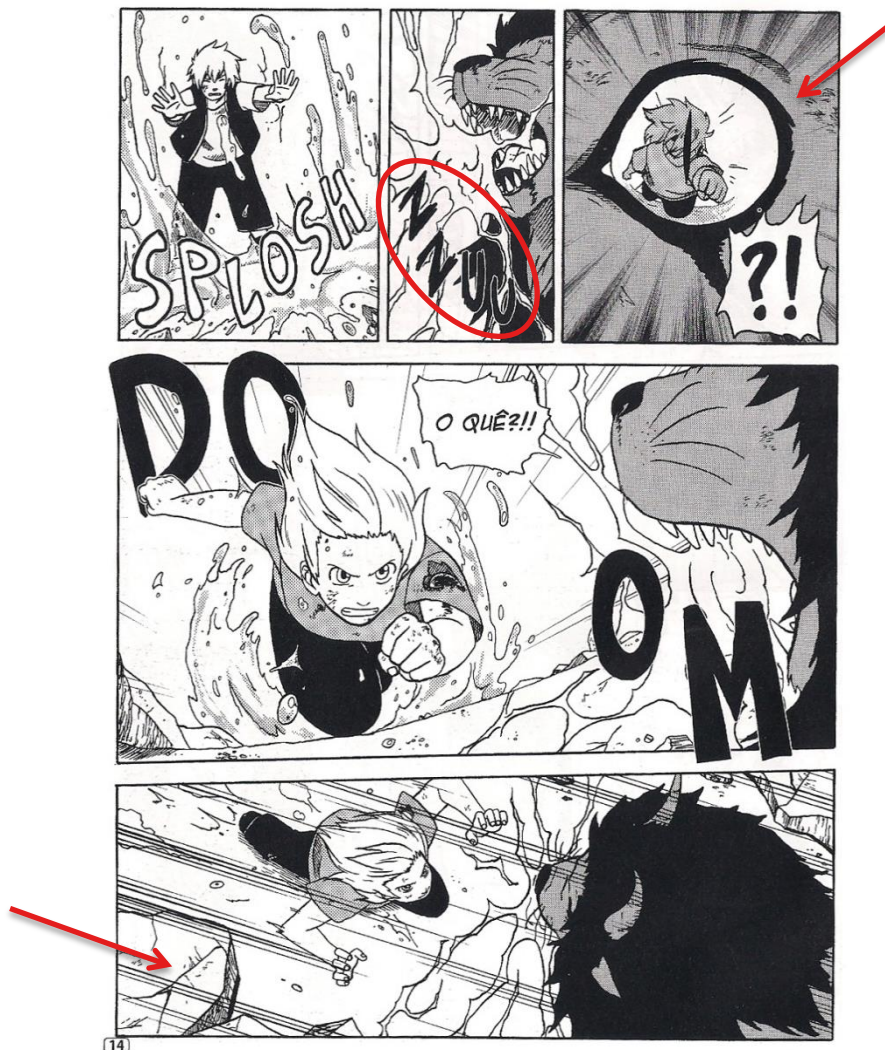
**Figura 15-** Página de Kuroneko

A página escolhida (**Figura 15**) confirma então essa utilização de *emenata* que se verifica nos olhos dos personagens coelho e pássaro, respectivamente. Enquanto a representação dos olhos em redopio simboliza tontura ou perda de consciência, os olhos em forma de “U” invertido são uma das formas de simplificar a expressão de felicidade.



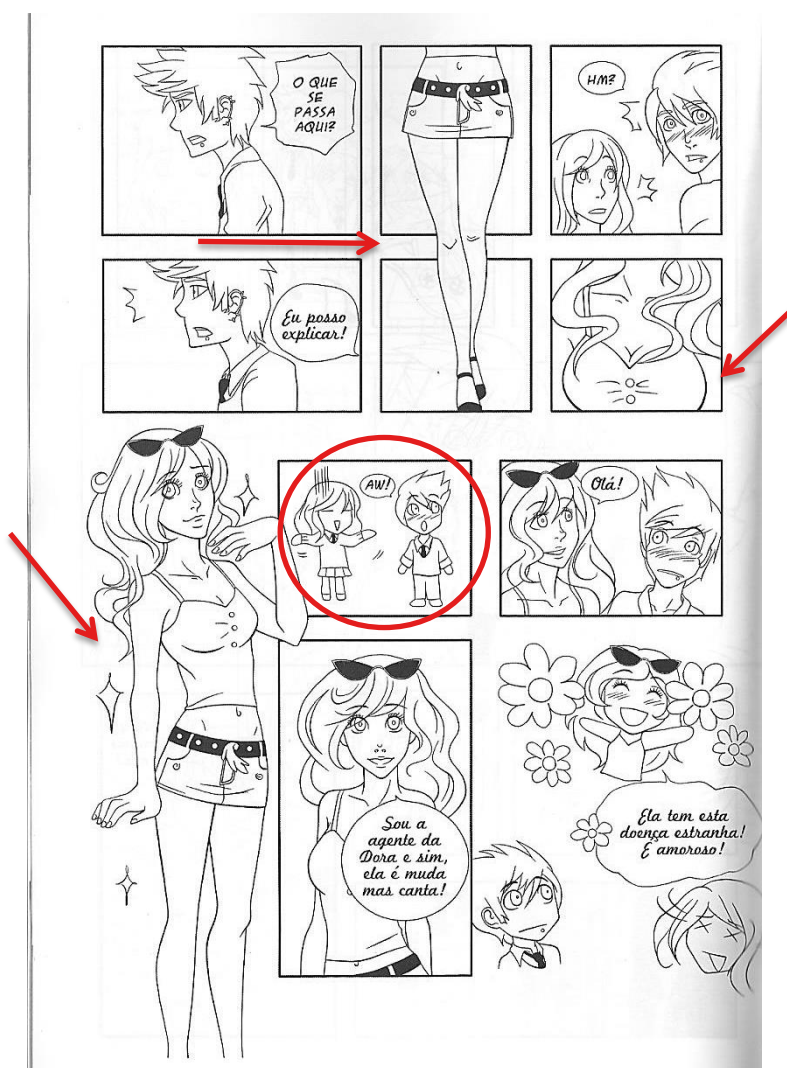
O exemplo seguinte é oferecido por “The Mighty Gang” e constitui uma das referências visuais mais ricas relativamente à organização dos painéis e utilização de onomatopeias para retratar a dinâmica das cenas de acção. A história é classificada como shōnen e abrange os géneros de comédia, fantasia, aventura e acção, para um público-alvo acima dos 13 anos de idade. Na página abaixo (**Figura 16**), destacam-se os planos de influência cinematográfica que criam um maior dinamismo da acção, acentuado pela descompressão de uma cena em várias imagens. O próprio *emenata* nesta página é constituído apenas por linhas de acção para realçar a sensação de movimento. A utilização frequente de onomatopeias e pouco texto tem o intuito de levar o leitor a disfrutar dos efeitos audiovisuais e convidá-lo a entrar dentro da luta.

**Figura 16** – Página de “The Mighty Gang”



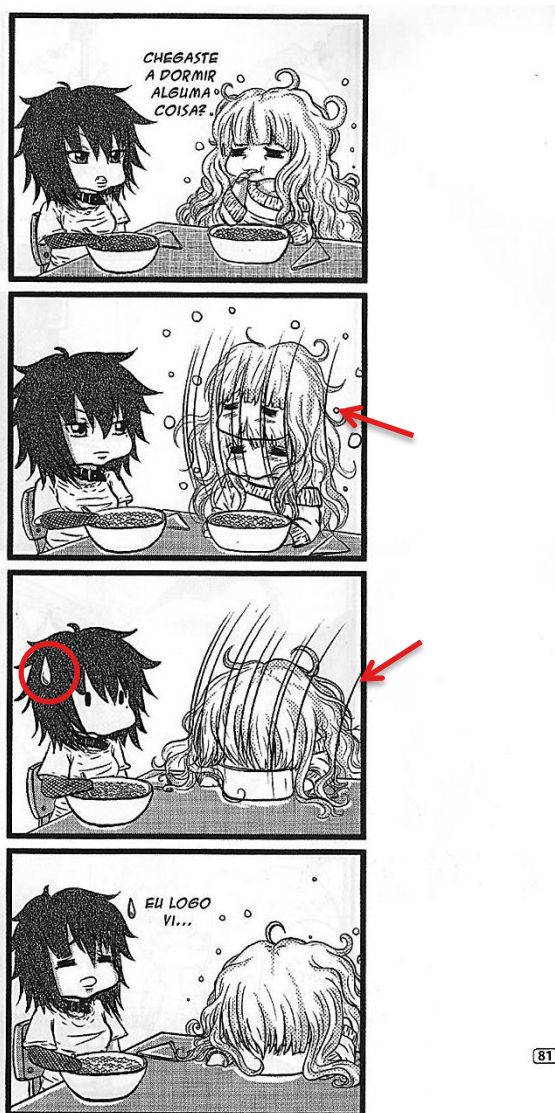
“Pandora’s Song”, uma história categorizada nos gêneros shōjo, psicológico e fantasia, destinada a um público-alvo constituído por raparigas dos 13 aos 18 anos, vem apresentar os exemplos da utilização da sequência de painéis para introduzir personagens e o significado da presença de *chibis*. Podemos observar no exemplo de página escolhido (Figura 17), como a descompressão de uma cena em várias vinhetas permite colocar o leitor nos olhos do personagem masculino quando é introduzida uma nova personagem. Após uma introdução de cariz tão ousado, a utilização da deformidade *chibi* destacada pelo círculo vermelho serve de *comic relief* e para simplificar as reacções dos personagens a essa entrada. A utilização de flores em plano de fundo na última vinheta, exemplifica também como os cenários permitem transparecer as emoções dos personagens, acentuando nesta cena sentimentos de carinho e inocência.

Figura 17 – Página de “Pandora’s Song”



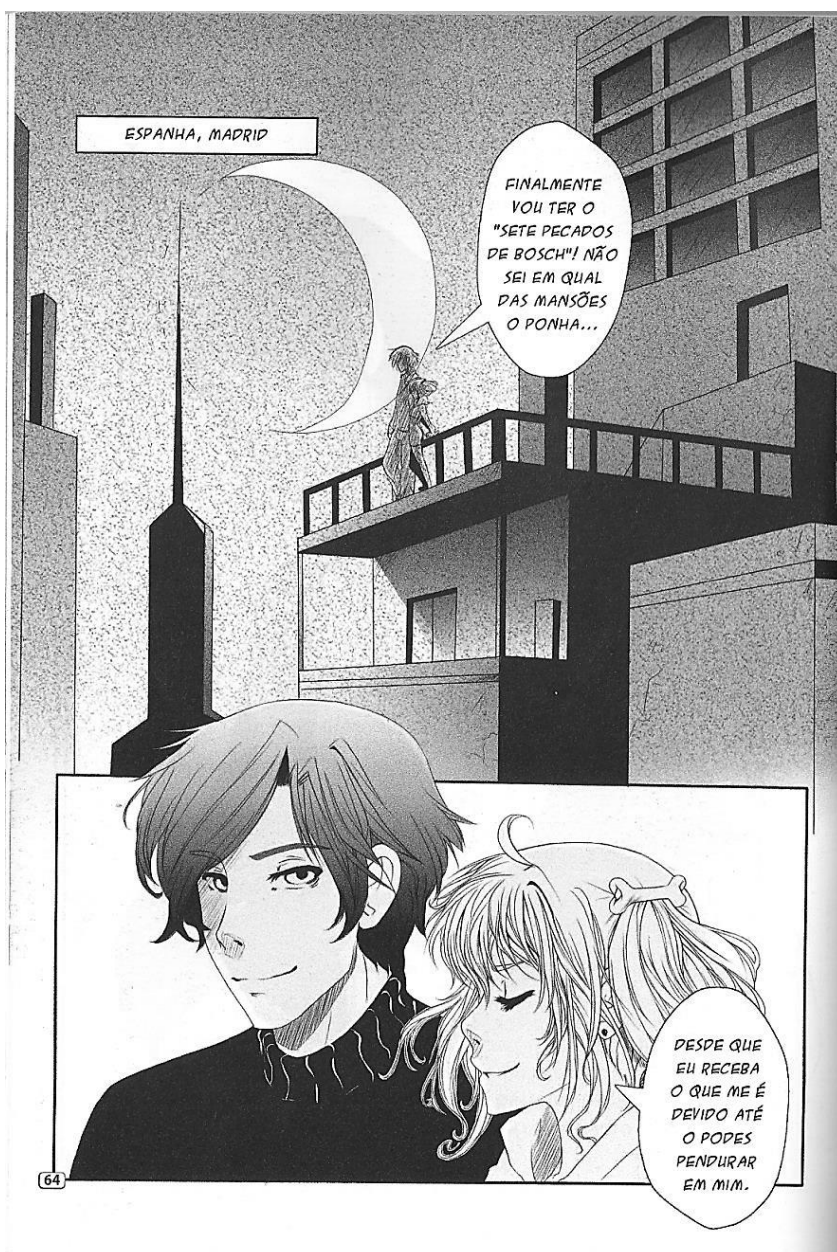
O próximo exemplo é oferecido por “Ayaka e Yuki”, que se encontra categorizado no género clássico de manga *yonkoma* (ou 4koma), destinado a um público-alvo em geral. Por se tratar de um género de comédia com uma composição gráfica específica, segue as regras de construção narrativa associadas a este tipo de manga: as duas primeiras vinhetas são utilizadas para a introdução do tema, a terceira vinheta é reservada ao clímax da acção e a última vinheta é a consequência ou conclusão dessa acção. Também é possível encontrar neste estilo, representado na página de “Ayaka e Yuki” em baixo (**Figura 18**), a presença de *emenata* como a utilização da gota de suor a demonstrar a surpresa da personagem e as linhas de acção para acentuarem o movimento.

**Figura 18-** Página de “Ayaka e Yuki”



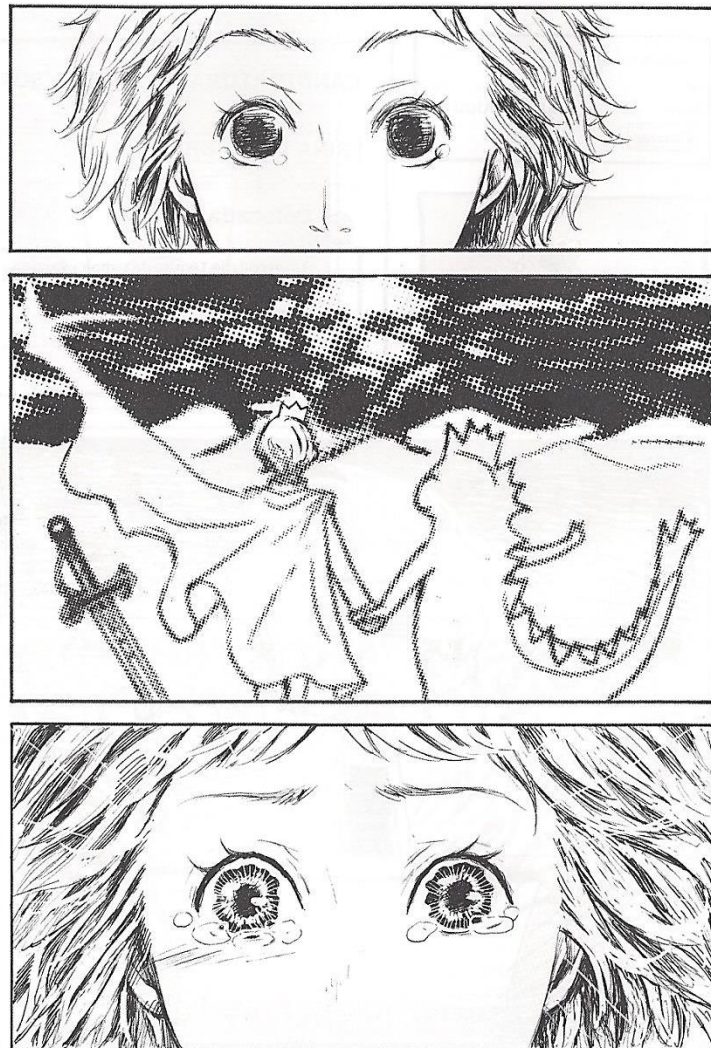
Relativamente à história de “7 Pecados”, a autora categoriza o enredo nos géneros de mistério, fantasia e aventura, destinado a um público tanto de rapazes como raparigas a partir dos 14 anos de idade. A escolha desta página (**Figura 19**) deve-se à sua disposição das vinhetas que transparece o ambiente cénico e a atenção ao detalhe característico do manga japonês. A utilização de apenas duas vinhetas, com tamanhos deliberadamente diferentes, permite criar o tipo de ambiente sinistro associado à noite na cidade, e conferir uma aura misteriosa e sombria aos dois personagens enfatizados na última vinheta.

**Figura 19-** Página de “7 Pecados”



Em seguida, encontra-se o exemplo oferecido por “O Mundo de Joana Presunto”, com um tipo de história incluída nos géneros shōjo e de “slice of life”, pensada para um público-alvo de raparigas a partir dos 13 anos de idade. A página escolhida (**Figura 20**) ilustra na perfeição como o impacto nas cenas emocionais é conseguido através dos efeitos cinematográficos do manga, acompanhando o desenvolvimento da emoção ao longo das vinhetas. Nesta página encontra-se ainda destacada a forma como os *screentones* podem indicar a utilização de uma metáfora visual como é feita na vinheta do meio.

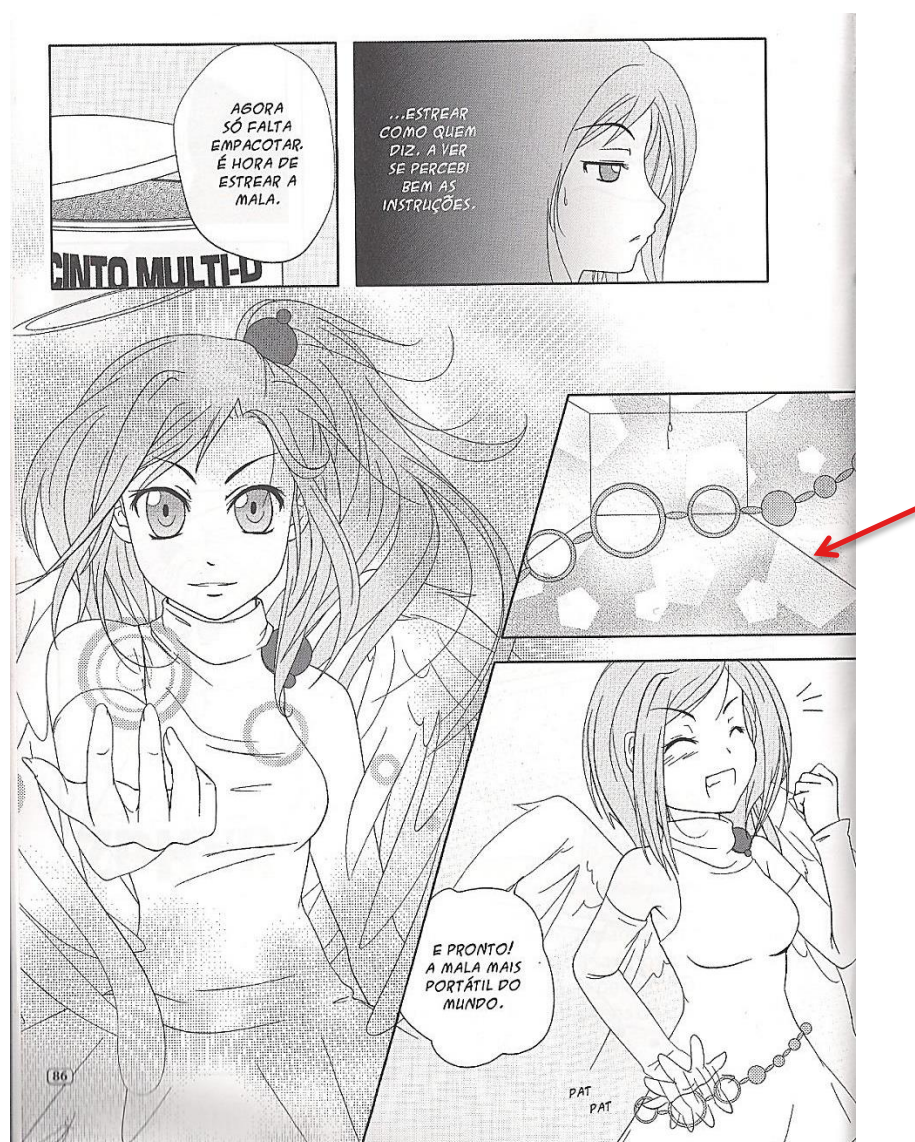
**Figura 20-** Página de “O Mundo de Joana Presunto”



80

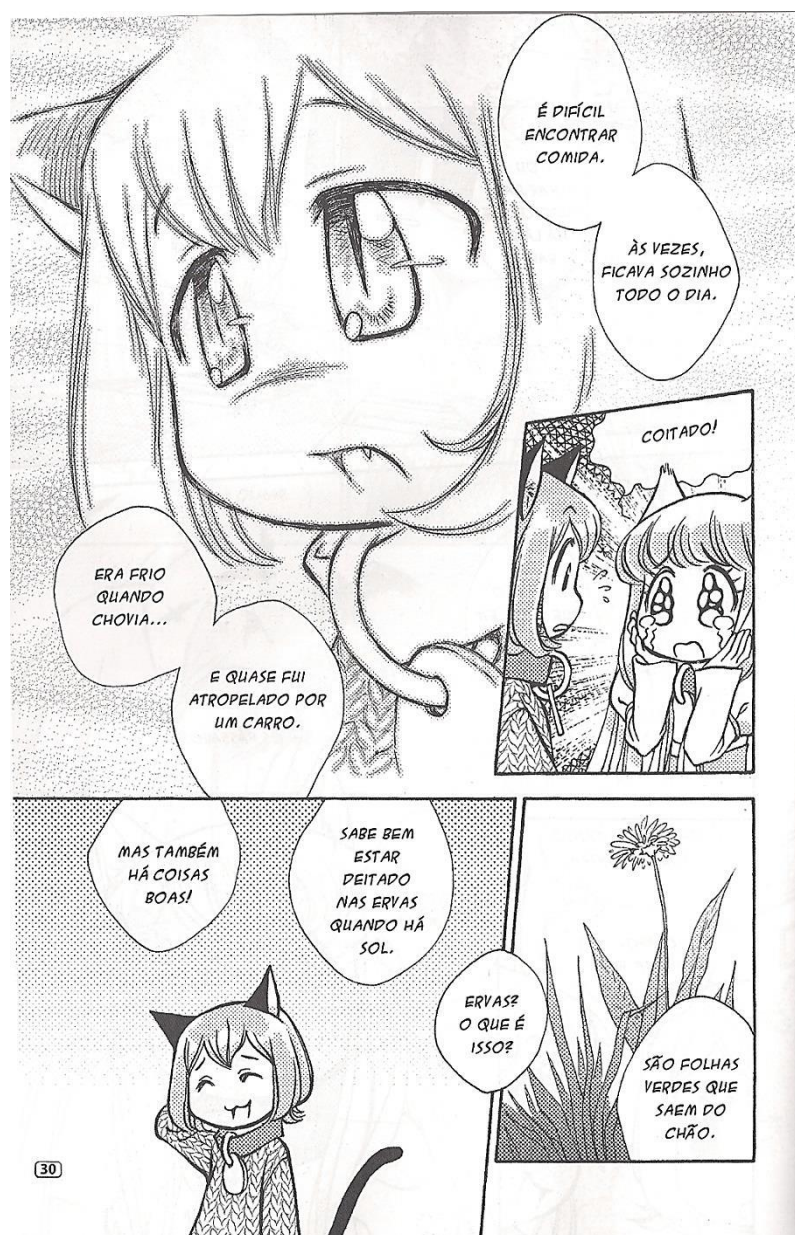
O próximo exemplo encontra-se na história de “Zphyr”, categorizada nos géneros de shōjo e fantasia, destinada a um público-alvo de raparigas a partir da pré-adolescência. Esta página (**Figura 21**), para além de ser um exemplo de manga híbrido criado totalmente em formato digital com a ajuda de programas de imagem como o SAI e o Photoshop, demonstra como a utilização correcta de *screentones* permite criar um ambiente diferente em cada vinheta. Por exemplo, o *screentone* com o efeito de “degrade” na segunda vinheta dá a conhecer os pensamentos negativos da personagem, em contraposto com o efeito da quarta vinheta (assinalada com a seta vermelha) que faz a utilização de brilhos para acentuar a natureza mágica do cinto.

**Figura 21-** Página de “Zphyr”



O penúltimo exemplo encontra-se presente na história de “Miau Miau”, cujo tipo de narrativa se enquadra no manga para crianças ou *kodomo* manga, seguindo o tipo de história com moral e de fácil compreensão, concebida propositadamente para um público-alvo dos 6 aos 9 anos de idade. A página escolhida (**Figura 22**) ilustra o *character development* que o manga permite através da representação das emoções dos personagens em pormenor e introdução de mais informação sobre os seus sentimentos. A utilização de *screentones* ajuda a acentuar o tipo de emoções vividas em cada vinheta, como o caso de alguma melancolia e tristeza na primeira vinheta e de choque na segunda vinheta.

**Figura 22-** Página de “Miau Miau”



Por fim, o último exemplo que destaco encontra-se na história de “Yes! My ladies!”, um trabalho colaborativo entre vários artistas para o concurso internacional da revista de manga japonesa *Shōnen Jump*, por conseguinte destinado a um público-alvo de rapazes adolescentes. O destaque deste exemplo deve-se ao facto de o tipo de *emenata* e de *screentones* variarem consoante o género de manga que se está a seguir, significando que os floreados no plano de fundo para reflectir o estado de espírito dos personagens geralmente encontrados em shōjos, raramente são utilizados em histórias que focam a acção e as batalhas entre os personagens como em shōnens. Do mesmo modo, a página em baixo (**Figura 23**) exemplifica na vinheta central um tipo de *emenata* que é muito singular ao estilo shōnen, o do hemorragia nasal e o contexto em que é geralmente utilizado.

**Figura 23-** Página de “Yes! My Ladies!”



## **CAPÍTULO 4 – UNIVERSO DOS LEITORES BANZAI**

A revista Banzai não existe num vácuo: tal como referido anteriormente no Capítulo 2, encontra-se dependente de um público de leitores de manga e fãs da cultura popular japonesa para impulsionar e sustentar a procura deste produto. Neste sentido, torna-se indispensável explorar o perfil dos leitores que constituem o público da revista e a sua receptividade ao produto, procurando saber em que contexto se encontram enquadrados e de que forma esse contexto afecta a sua capacidade de receber as mensagens transmitidas pelos conteúdos do manga híbrido da Banzai. Nas três secções presentes neste capítulo, a primeira irá abordar o tipo de público em que constituem os leitores da Banzai e a receptividade da revista, a segunda irá revelar que tipo de imagem do Japão têm os leitores da Banzai e a terceira irá referir a proximidade dos leitores com o manga híbrido e ponderar sobre o seu futuro em Portugal.

### **4.1 Receptividade da Banzai e o seu público**

Antes de procedermos à análise das respostas providenciadas pelos leitores da revista Banzai no que toca à imagem do Japão, é necessário conhecer a amostra com que estamos a trabalhar, assim como a sua relação com a revista. Para tal é necessário identificar o tipo de público que consome e que lê a revista Banzai, a receptividade com que a revista é recebida pelo seu público-alvo e a opinião que os seus leitores têm deste produto.

Em primeiro lugar, o manga híbrido, por razões referidas anteriormente (cf. Capítulo 1), tende a encontrar o seu público-alvo no seio de leitores de manga e fãs da cultura popular japonesa, nomeadamente em sociedades ocidentais. O questionário enviado por e-mail aos leitores da Banzai e colocado online na página promocional da revista<sup>91</sup> é um reflexo dessa tendência, revelando que 94% e 96% do total de respondentes são, respectivamente, leitores de manga e apreciadores da cultura popular japonesa (sendo esta: anime, manga, videojogos, cosplay, cinema, música, moda, comida, j-drama, etc.). Não só estas características definem o perfil dos consumidores da revista Banzai como também

---

<sup>91</sup> Consultar: <http://banzai.co.pt/> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

aparentam ser as principais características no que toca ao perfil dos consumidores de manga japonês em Portugal. O *relações-públicas da Banzai* acrescenta que, mesmo dentro desse perfil ainda é possível separar os consumidores de manga em duas categorias diferentes: aqueles que pertencem às comunidades fechadas<sup>92</sup> de fãs da cultura popular japonesa, atribuindo-lhes uma conotação menos positiva por viverem o seu fanatismo de forma desmedida, e aqueles que advêm de um público geral e que não se inserem, nem se querem inserir em comunidades do género. Este último tipo de consumidores é apreciador dos vários produtos culturais japoneses a que vai tendo acesso (quer seja através da internet, da televisão ou do cinema) e, segundo o *relações-públicas da Banzai*, constitui o público-alvo da revista, por se demonstrar mais receptivo ao manga híbrido que o público proveniente das comunidades de fãs, que preferem indiscutivelmente os mangas de autores japoneses. É difícil corroborar a afirmação do *relações-públicas da Banzai* apenas com base no questionário, porém a experiência de campo que tive o prazer de realizar em convenções e em workshops em que a revista este presente parece comprovar este cenário. Sem dúvida que o interesse do público geral no manga e nos produtos da cultura popular japonesa tem aumentado, resultando também numa participação mais activa em eventos ou convenções e no consumo deste tipo de produtos em lojas especializadas. A artista de manga portuguesa Mitsu<sup>93</sup> também demonstra partilhar desta perspectiva, comentando que o número de “caras novas” tem aumentado consideravelmente, e que a convenção do Iberanime de 2014 em Lisboa é um claro exemplo disso.

Voltando o foco para os resultados do questionário, nem todos os respondentes se apresentam como leitores da revista *Banzai*. A disponibilização do questionário na página promocional da *Banzai*, para além do envio por *newsletter* aos seus leitores, acabou por atrair respostas de pessoas que, não sendo leitoras da revista, tiveram conhecimento da mesma através da internet e dos eventos de cultura pop japonesa em que a *Banzai* participa. Por conseguinte, 30% dos respondentes nunca leram a revista (**Gráfico 4**), mas

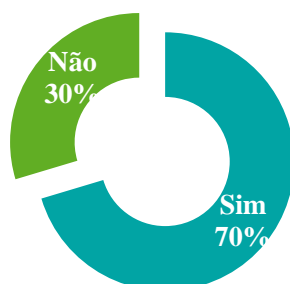
---

<sup>92</sup> Neste sentido uma comunidade fechada refere-se um grupo exclusivo de fãs. As diferentes comunidades existentes em Portugal acabam por totalizar cerca de 1000 a 2000 pessoas (na perspectiva do *relações-públicas da Banzai*).

<sup>93</sup> Esta artista conseguiu publicar a sua banda-desenhada de estilo manga através da editora Babel devido à sua colaboração com a escritora Rita Viela. “As 7 Cores de Oniris” consistiram numa adaptação do romance de Rita Viela para banda-desenhada. Consultar: <http://7oniris.blogspot.pt/> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

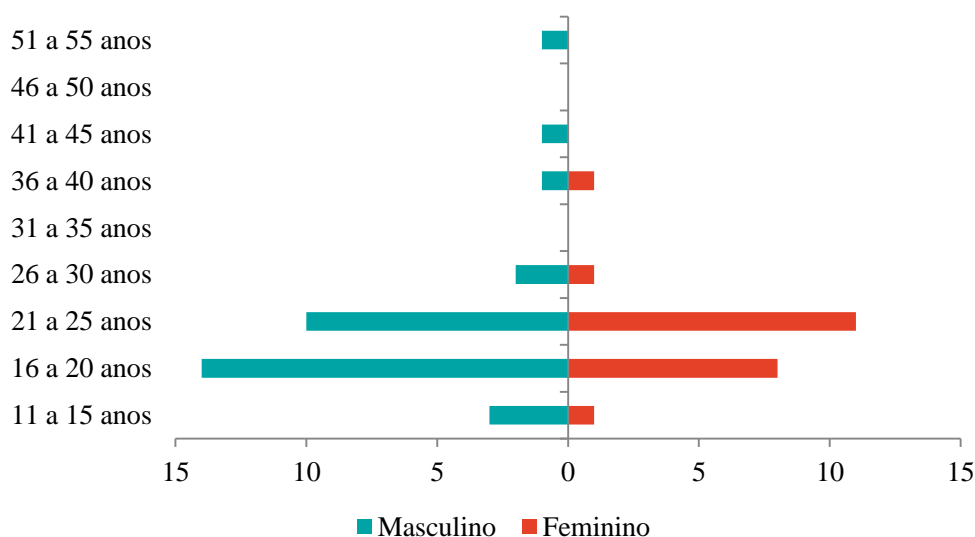
preocupam-se o suficiente com a temática “manga” para acompanhar o domínio online da Banzai e para responder ao questionário<sup>94</sup>.

**Gráfico 4** – Respostas à questão: “Alguma vez leste uma revista Banzai?”



Algo que a análise aos resultados do questionário comprova efectivamente é a representação das idades do público-alvo que o relações-públicas da Banzai tinha definido para a revista, contando com cerca de 90% dos respondentes a incidir no intervalo de idades entre os 15 e os 30 anos. No gráfico seguinte (**Gráfico 5**) podemos consultar a distribuição dos respondentes por género e intervalo de idades, que acaba por ilustrar esse público-alvo através do comprimento das barras incidentes nas idades compreendidas entre os 16 e os 20 anos, e os 21 e os 25 anos.

**Gráfico 5**- Distribuição dos respondentes por género e idades



<sup>94</sup> Excluindo os casos em que os respondentes demonstraram estar a responder ao questionário por se tratar de um amigo ou familiar envolvido na Banzai.

No seguimento do mesmo gráfico, foi com alguma surpresa que se verificou que 59% dos respondentes correspondiam ao sexo masculino, em contraposição aos 41% dos respondentes do sexo feminino. Entre diálogos trocados com o relações-públicas da Banzai, com a artista Mitsu e com as autoras da Banzai, tinha ficado com a impressão de que o público de leitores de manga em Portugal (inclusive da Banzai) era maioritariamente feminino, esperando ver essa tendência reflectida nos resultados do questionário. Por outro lado, o relações-públicas da Banzai tinha referido durante a entrevista que o actual rácio de leitores de manga do sexo masculino se tem aproximado cada vez mais do rácio dos leitores do sexo feminino, o que me faria crer que esse equilíbrio se poderia eventualmente manifestar no questionário<sup>95</sup>. Não se verificou nenhuma das expectativas ao deparar-me com a maioria de respondentes de sexo masculino. De qualquer das formas, estes resultados parecem ir de encontro aos que se verificaram no “*Manga Network Survey*”<sup>96</sup>, um extenso questionário realizado a fãs de manga em quatro países europeus, verificando-se uma maioria masculina entre os respondentes franceses (56,8%) e os italianos (56,6%) (Bouissou, 2011: 52). Trata-se, todavia, de um cenário que não se verifica de todo na Alemanha, cujo resultado do “*Manga Network Survey*” identificou que cerca de 80% dos respondentes eram efectivamente do sexo feminino. Aparentemente o caso alemão aparenta estar muito próximo do caso sueco, confirmado pela autora de “*Miau Miau*” através da sua experiência e proximidade com a cultura manga na Suécia. No entanto, Bouissou faz referência a que, tanto em França como em Itália, o sexo feminino prevalece nas camadas mais jovens, demonstrando-se mais participativo em eventos e fóruns online relacionados com o manga (ibid.). Com efeito, verifica-se que o respondente mais novo ao questionário destinado aos leitores da Banzai, com 11 anos de idade, é do sexo feminino.

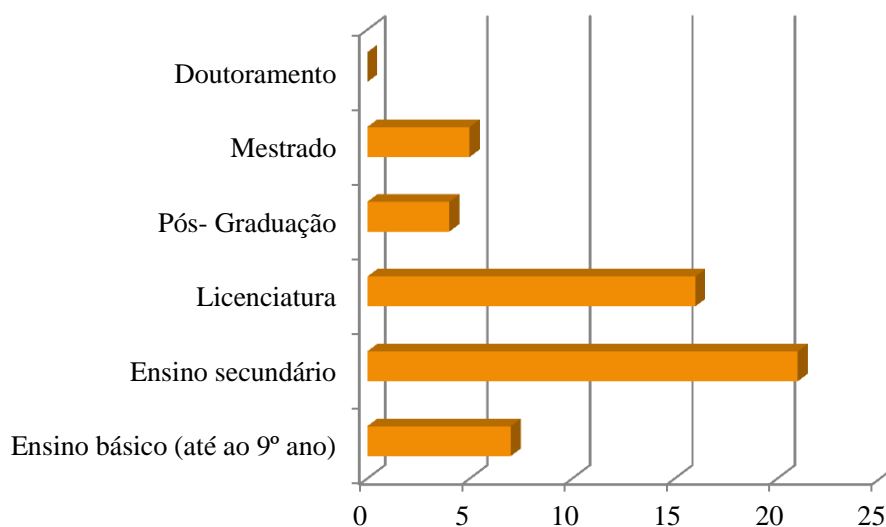
Os resultados do questionário aos leitores da Banzai também revelaram alguma sofisticação no que toca à educação dos respondentes, que reflecte um público mais maduro e de espírito crítico. No seguinte gráfico (**Gráfico 6**), encontram-se representados os respondentes consoante as suas habilitações literárias:

---

<sup>95</sup> Apesar de tudo, o questionário constitui apenas uma amostra do que poderá ser o público real da revista, pelo que é difícil extrapolar este tipo de conclusões.

<sup>96</sup> Conduzido pela colaboração de Jean-Marie Bouissou, Bernd Dolle-Weinkauff, Marco Pellitteri e Ariane Beldi, membros do grupo de investigação europeu “*Manga Network*”, financiado pela “*The Japan Foundation*”.

**Gráfico 6-** Habilitações literárias dos respondentes



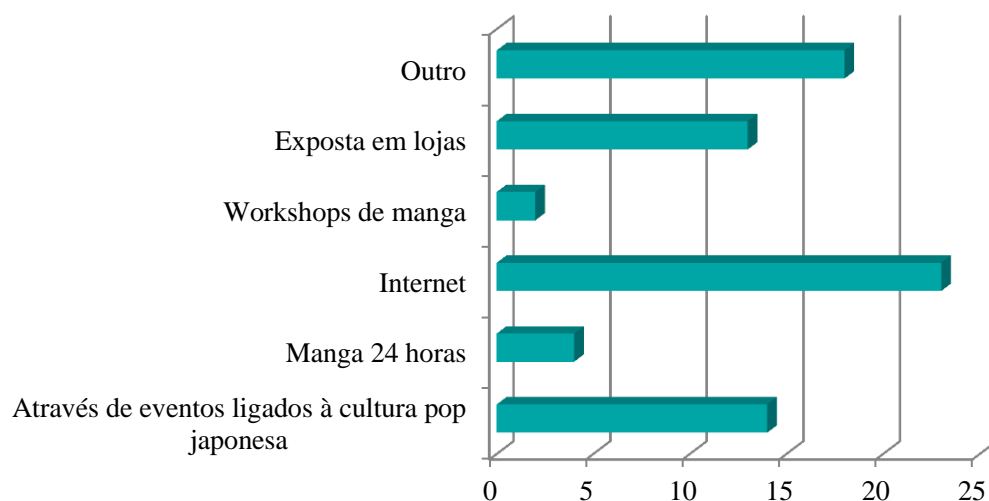
Considerando que a maioria dos respondentes tem o ensino superior (cerca de 46,2%), seguida imediatamente por aqueles que terminaram o ensino secundário (cerca de 38,8%), estamos perante um público que parece enquadrar-se na caracterização que Bouissou realizou no que toca à composição sociológica dos respondentes do “*Manga Network Survey*”, indicando “afastar-se muito do preconceito comum que estigmatiza o manga e o anime como forma de entretenimento barato para as classes mais baixas de jovens pouco qualificados”<sup>97</sup>. (Bouissou, 2011: 52). Também deve ser salientado que uma parte significativa dos respondentes do questionário Banzai (cerca de 37%) demonstrou um certo nível de conhecimentos relativamente ao campo da banda-desenhada e das artes em geral, tendo sido feitas várias referências técnicas no que toca ao que poderia melhorar numa revista de banda-desenhada como a Banzai, ao talento de artistas de estilo manga existente em Portugal para além da revista e à sua própria capacidade em desenhar banda-desenhada.

Em segundo lugar, é necessário identificar os principais meios de acesso através dos quais o público-alvo entra em contacto com a revista Banzai, para tentar medir a extensão que a revista tem a nível nacional. Para tal, foi pedido aos respondentes que identificassem a forma como entraram em contacto com a revista, oferecendo-lhes a opção de escolha entre seis meios diferentes, num regime de resposta múltipla. No gráfico abaixo

<sup>97</sup> Apesar de no questionário destinado aos leitores da revista Banzai não ter sido incluída uma categoria relativa ao rendimento ou situação económica dos respondentes.

(Gráfico 7), encontram-se representadas as respostas, que apontaram para a Internet como o principal meio de acesso à Banzai.

Gráfico 7: Respostas à pergunta: “Como conheceste a Banzai?”



Para além da Internet, que mais uma vez se apresenta como o principal meio de difusão da cultura manga, e da categoria “Outro”<sup>98</sup>, que incorpora diferentes circunstâncias que não estavam discriminadas à partida nas opções de resposta, os eventos ligados à cultura popular japonesa e a exposição em lojas apresentam-se como os principais meios através dos quais os respondentes adquirem contacto com a revista. É certo que a presença da revista Banzai em eventos de cultura popular japonesa tem sido, desde um primeiro momento, uma das principais estratégias de marketing levada a cabo pelo seu relações-públicas. Mas, como a presença em todos os eventos e convenções de cultura popular japonesa se demonstrou pouco rentável, pois implicava um esforço demasiado grande para um retorno pequeno, a revista Banzai passou a estar presente apenas nos eventos principais como o Iberanime, a Festa do Japão ou o “Midori”<sup>99</sup>, e a comparecer também em eventos que não se encontram directamente ligados à cultura popular japonesa, como por exemplo em festivais de videojogos<sup>100</sup> ou em festivais ligados às indústrias criativas<sup>101</sup>. A

<sup>98</sup> Dentro desta categoria os respondentes afirmaram que conheceram a Banzai por intermediário de amigos ou pela televisão.

<sup>99</sup> Para mais referências relativamente ao evento consultar: <http://midori.pt/> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

<sup>100</sup> Como por exemplo o Meo XL Party. Consultar: <https://pt-pt.facebook.com/xlpartyfestival> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

participação da Banzai neste último tipo de eventos faz parte da estratégia traçada pelo relações-públicas da Banzai para atrair um público diferente daquele que se encontra maioritariamente em convenções de cultura pop japonesa, o público inerente às comunidades de fãs. Por conseguinte, tomando em consideração o número de respondentes e a presença da Banzai nos últimos eventos referidos, a sua receptividade é bastante elevada neste tipo de eventos, permitindo atrair novos leitores. Outro aspecto que transparece da análise dos resultados presentes no gráfico é a diversidade de meios através dos quais a revista Banzai chega aos seus consumidores, que permite que o produto chegue a todo o território nacional. Para além dos 24% dos respondentes que conheceram a Banzai através da sua exposição em lojas<sup>102</sup>, cerca de 3,7% dos respondentes (os quais referiram a categoria “outro”), afirmaram que ficaram a conhecer o produto através da televisão. Na verdade, as autoras da Banzai têm sido convidadas para aparecer em programas de “*talk show*” nacionais, tendo já participado no programa do “Curto-Circuito” da Sic Radical (2011), no “5 Para a Meia-Noite”(2012) e mais recentemente (2014) na Praça da Alegria da RTP1. Isto vem reforçar mais ainda a estratégia de marketing da Banzai para atrair o público geral.

Algo que não foi possível conferir através do questionário foi a distribuição geográfica dos respondentes, que poderia lançar pistas quanto à receptividade da revista Banzai por regiões. Durante a entrevista tida com o relações-públicas da Banzai, este referiu que a receptividade da revista era bastante baixa na zona do Porto comparativamente com Lisboa, revelando que as várias experiências realizadas nessa área geográfica acabaram por ser decepcionantes. Contudo, não devemos supor que com base nesta experiência o Porto constitua uma zona com baixa receptividade ao manga em geral. Na realidade, é uma das zonas em Portugal com o maior número de fãs de cultura popular japonesa, onde é realizado o Iberanime OPO, a versão do evento na região do norte. Na conversa que pude travar com Diana Ferreira (de pseudónimo Nuei), uma das artistas de manga natural da zona do Porto, que tem colaborado intimamente com a organização artística do Iberanime e que tem um grande número online de seguidores do seu

---

<sup>101</sup> Como por exemplo o Festival IN- Inovação e Criatividade. Consultar: <https://pt-br.facebook.com/pages/Festival-IN-Inova%C3%A7%C3%A3o-e-Criatividade/152263298265486> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

<sup>102</sup> Como referido anteriormente, a revista tem cobertura nacional a partir da cadeia de lojas Fnac (cf. Capítulo 2).

trabalho<sup>103</sup>, esta revelou que a comunidade de fãs ou “otaku” no Porto concentra-se principalmente em lojas dedicadas à banda-desenhada e em fóruns online. A artista referiu ainda que, apesar de existirem menos artistas de revelo para o manga no Porto que em Lisboa, existem trabalhos de qualidade excepcional e que se encontram geralmente disponíveis na “Artist Alley” das convenções ou expostos em lojas de banda-desenhada. Por esta razão, a autora destacou o papel da loja “Mundo Fantasma”<sup>104</sup>, que já se encontra no ramo da banda-desenhada há pelo menos dez anos e que tem tido um papel significativo na promoção de artistas de estilo manga portugueses e de trabalhos relacionados com o manga em geral. Mas, tal como no Porto, a cultura e os artistas de manga também parecem prosperar noutras regiões, como por exemplo no Algarve que conta já com a terceira edição do “Manga & Comic Event”<sup>105</sup>.

Por último, resta-nos apenas debruçar sobre a opinião que os leitores têm da revista Banzai, para compreender até que ponto é que os conteúdos e as mensagens da revista são recebidos pelos seus leitores. Com esse intuito em mente foi colocada a questão “Qual é a tua opinião sobre a revista?”, apenas aos respondentes que afirmaram ser leitores da Banzai. As respostas recolhidas foram concisas e coerentes, procurando tocar tanto aspectos positivos como aspectos negativos, estando representadas em forma de resumo no gráfico seguinte (**Gráfico 8**):

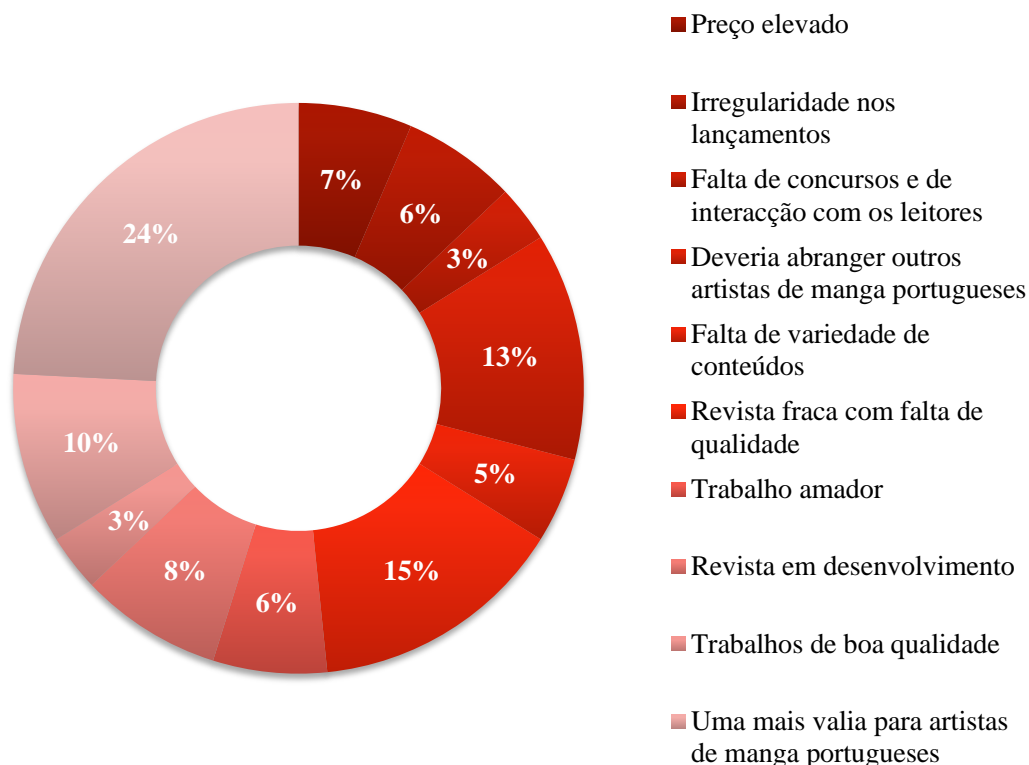
---

<sup>103</sup> Consultar: <http://nuei.deviantart.com/> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

<sup>104</sup> Consultar: <http://www.mundofantasma.com/> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

<sup>105</sup> Consultar: <http://mce.anga.pt/> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

**Gráfico 8** – Resumo das respostas à questão 5.6 “Qual é a tua opinião sobre a revista?”



Este gráfico representa apenas os tópicos recorrentes nas opiniões dos leitores, significando que opiniões consideradas positivas também continham falhas ou aspectos em que a revista poderia melhorar. Na generalidade, verificou-se a prevalência de opiniões positivas relativamente à revista, tendo esta sido muitas vezes referenciada como um projecto inovador em Portugal e que mereceria apoio por se tratar de um produto nacional. Por outro lado, as opiniões negativas registadas aproximaram-se do número das positivas, tendo sido nomeadamente salientados aspectos como a falta de representatividade dos artistas de manga em Portugal, o trabalho de cariz amador e a predominância de várias falhas técnicas na revista. Efectivamente, a revista Banzai ainda é um projecto em desenvolvimento, tal como referem os 8% registados no gráfico, tendo apenas dado os seus primeiros passos em 2010 num tipo de mercado que ainda se demonstra incerto e num contexto nacional que tem demasiados obstáculos e dificuldades para artistas dentro deste estilo singrarem profissionalmente. Não obstante, a revista tem feito um grande esforço na sua difusão, da qual parece estar a recolher os seus frutos, na medida em que tem vindo a

assegurar um público cada vez maior. Ainda assim, as críticas que os leitores apresentaram no questionário não devem ser postas de lado. Por exemplo, no caso do reparo feito relativamente à interacção com os leitores, que pede mais concursos e variedade de temáticas, uma eventual correcção deste problema poderá constituir um factor que contribua num futuro próximo para a solidificação da base de leitores. Quanto às questões de preço e de irregularidade de lançamentos também referidas, é algo que apenas poderá ser alterado quando o mercado permitir que exista um número suficiente de consumidores para se baixar os custos de produção, para que se possa vender a um preço competitivo como acontece com o mercado do manga no Japão. Todavia, a revista Banzai aparenta ter as ferramentas necessárias para prosperar em solo nacional, contando com um público de leitores informado e interessado e com uma variedade de meios através dos quais poderá chegar a novos leitores.

Em suma, ao analisar as opiniões dos leitores que responderam ao questionário e a receptividade que a Banzai tem em Portugal, verificou-se que estamos perante um público de leitores com espírito crítico e com um alto nível de instrução, que não se limita a olhar para a Banzai apenas com a função de entretenimento, mas a reflectir sobre aquilo que ela implica. Por conseguinte, estes leitores também adoptam uma atitude crítica quando são expostos às mensagens e conteúdos transmitidos pelas histórias da Banzai.

#### **4.2 Leitores Banzai e a imagem do Japão**

A tentativa de analisar a imagem do Japão percebida pelos leitores de manga híbrido é algo que pode revelar-se invulgar, mas não é inédito. Através do “*Manga Network Survey*”, Bouissou pediu aos leitores de manga que revelassem o tipo de imagem que tinham do Japão a fim de desmistificar a questão relativa à possibilidade dos produtos da cultura pop japonesa produzirem “softpower”. Apesar de este ser um estudo aplicado a leitores de manga japonês, o facto de existir uma sobreposição entre o público-alvo do manga híbrido e o público inerente ao manga japonês torna viável a utilização das categorias que Bouissou estabeleceu no “*Manga Network Survey*” com o intuito de decifrar

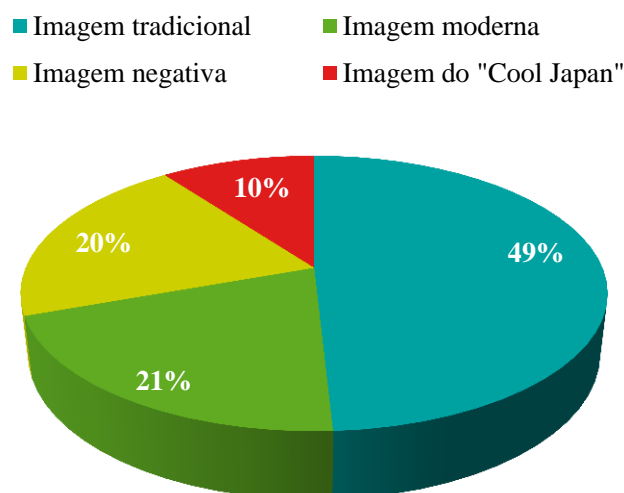
o tipo de imagem do Japão presente nas mentes dos respondentes europeus. Por conseguinte, serão aqui analisados os resultados dos respondentes ao questionário da Banzai relativamente à imagem que têm do Japão, utilizando-se algumas das categorias aplicadas por Bouissou no “*Manga Network Survey*”.

Da forma mais directa possível, foi pedido na quarta pergunta do questionário que os leitores da Banzai descrevessem o tipo de imagem que tinham do Japão enquanto país. Os resultados obtidos não se afastaram muito das opiniões das autoras Banzai e das opiniões recolhidas por Bouissou no “*Manga Network Survey*”. Por conseguinte, as percepções dos leitores da Banzai foram organizadas e classificadas nos quatro tipos de imagem do Japão originalmente traçados por Bouissou: 1) a imagem tradicional, associada aos estereótipos ocidentais do Japão enquanto país tradicional, diferente, espiritual, trabalhador, harmonioso, consensual e com uma cultura interessante; 2) a imagem moderna, de um Japão tecnologicamente avançado, futurista, vibrante e dinâmico; 3) a imagem negativa, focada nos aspectos sociais menos positivos do Japão e demonstrando o seu lado stressante, repressivo, cheio de contradições e xenófobo; e 4) a imagem promovida pelo “Cool Japan”, de um Japão livre, envolto em fantasia e exuberância, cheio de paz interior e com uma cultura pop atractiva (Bouissou, 2011). Contudo estes tipos de imagem aqui referidos foram adaptados para irem de encontro aos resultados do questionário da Banzai, tendo portanto sido excluídas algumas características e incluídas outras novas<sup>106</sup>. No gráfico seguinte (**Gráfico 9**) podemos consultar a distribuição de leitores da Banzai pelas quatro tipologias de imagens, sendo proeminente a imagem tradicional do Japão (com cerca de 49% de referências):

---

<sup>106</sup> Para consultar as quatro tipologias de imagem originais e a metodologia da sua concretização, ver Bouissou, 2010: 53.

**Gráfico 9-** Tipologias de imagem do Japão distribuídas pelos leitores da Banzai



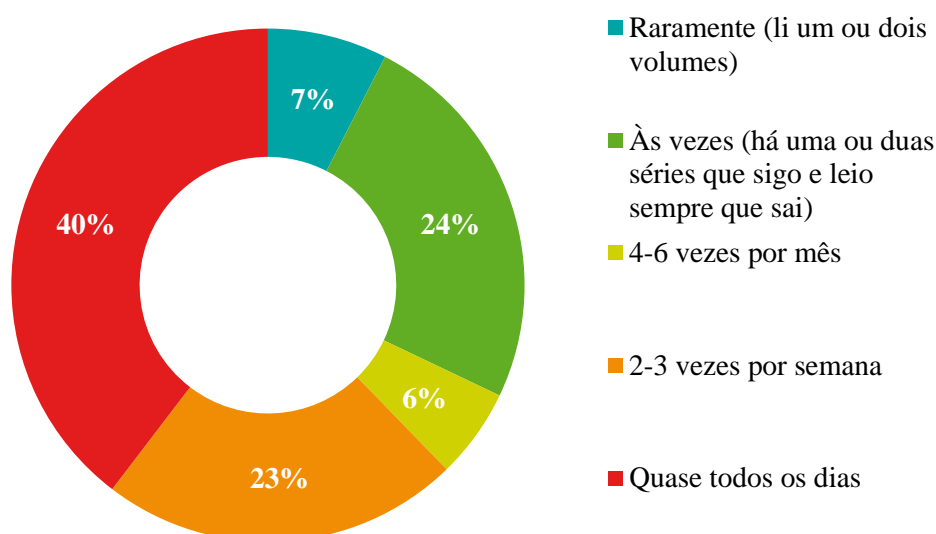
Depois da imagem tradicional que ocupa a grande fatia dos respondentes, segue-se a predominância da imagem moderna com cerca de 21%, logo a par com a imagem negativa do Japão a rondar os 20%, ficando para último lugar a imagem do “Cool Japan”, que regista apenas 10%. Quando comparadas com os resultados do “*Manga Network Survey*”, as respostas dos leitores da Banzai enquadram-se perfeitamente na média europeia, onde também prevalece a imagem tradicional do Japão (com uma média de 45,1%), seguida pela imagem moderna (com uma média de 36%), acompanhada de imediato pela imagem negativa do Japão (com uma média de 25,3%), encontrando-se também em último lugar a imagem do “Cool Japan” (com uma média de 15,6%) (Bouissou, 2011: 53).

Bouissou justifica os resultados com base nas idades e nos hábitos de leitura de manga dos respondentes, tendo concluído que os estereótipos tradicionais e a imagem negativa do Japão tende a desaparecer entre os respondentes mais jovens, onde é gradualmente substituída pela imagem do “Cool Japan” (Bouissou, 2011). Do mesmo modo, a regularidade de leitura do manga, apesar de não destruir a imagem tradicional, ajuda a criar sentimentos mais positivos relativamente ao Japão, podendo, até um certo ponto, diminuir os sentimentos negativos em relação ao país (ibid.). No caso dos leitores da Banzai, a imagem do Japão tradicional e a imagem do “Cool Japan” encontram-se empatadas no intervalo de idades dos respondentes entre os 11 aos 15 anos, ilustrando a ausência da imagem negativa entre os mais jovens. É certo que a imagem do “Cool Japan”

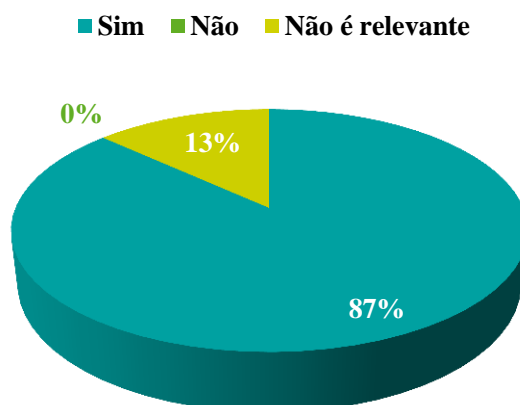
também se verifica nos respondentes mais jovens, encontrando a sua predominância no intervalo de idades entre os 16 e os 20 anos e desvanecendo por completo nos intervalos de idades seguintes, salvo o caso de um respondente de 23 anos. Admitindo que os respondentes que perceberam o Japão de forma “fixe” nasceram durante a década de 1990 e o início da década de 2000, estamos perante a geração em Portugal que mais foi exposta à animação japonesa na televisão, tendo tido acesso desde muito cedo à internet, o que permitiu aos que a ela pertencem aprofundar o seu contacto com o manga e o anime durante a sua adolescência. Considerando estas circunstâncias, é possível que estejamos perante a geração-alvo das políticas do “Cool Japan” em Portugal.

A outra tendência encontrada por Bouissou demonstra que os hábitos de leitura de manga podem influenciar a imagem dos leitores relativamente ao Japão, significando que quanto maior for a regularidade com que lêem manga menor serão os sentimentos negativos que nutrem relativamente ao Japão. Esta variável também se verifica nos respondentes ao questionário da Banzai. Mas para este caso, além de terem sido ponderados os hábitos de leitura de manga, foi também ponderado o facto de os respondentes gostarem ou não do Japão enquanto país e a sua predisposição em aprender mais sobre a cultura japonesa. Nos gráficos abaixo representados, podemos consultar a regularidade com que os respondentes do questionário Banzai lêem manga (**Gráfico 10**) e a consideração que têm pelo Japão enquanto país (**Gráfico 11**).

**Gráfico 10-** Respostas à questão: “Com que regularidade lêes manga?”



**Gráfico 11-** Resposta à questão: “Gostas do Japão enquanto país?”

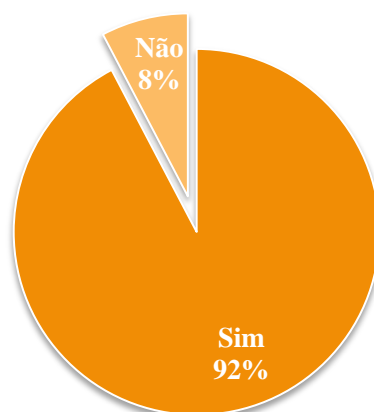


Numa análise imediata, a leitura regular de manga que se verifica no Gráfico 10 parece reflectir-se nos sentimentos que os leitores nutrem relativamente ao Japão no Gráfico 11, considerando que nenhum dos respondentes afirmou não gostar do Japão. O facto de considerarem que a questão não é relevante (13% dos respondentes), quando têm a possibilidade de demonstrar que não gostam do país, pode significar que os sentimentos destes respondentes relativamente ao Japão não serão negativos. Ainda assim, a questão é um pouco mais complexa que isso, pois, dos sete respondentes que consideraram a questão irrelevante, cinco registaram uma imagem negativa do Japão e três revelaram ler manga quase todos os dias. São estas excepções que fazem questionar até que ponto é que os produtos culturais japoneses podem realmente influenciar a percepção dos seus consumidores. Se considerarmos ainda que, dentro da categoria de respondentes que demonstraram ter uma imagem negativa do Japão, cerca de 85% lêem manga com alguma regularidade<sup>107</sup>, a afirmação anterior torna-se ainda mais pertinente. Por outro lado, se acrescentarmos à equação a variável relativa à predisposição dos respondentes em aprender mais sobre a cultura japonesa, o caso acaba por mudar ligeiramente de figura. Todos os respondentes que consideraram irrelevante a questão de gostarem ou não do Japão, sem uma única excepção afirmaram que gostariam de aprender mais sobre a cultura japonesa devido ao seu apreço pela história e pela mitologia do país, e pela possibilidade de existirem paralelismos entre o Japão e Portugal. No gráfico seguinte (**Gráfico 12**) podemos

<sup>107</sup> Esta regularidade é medida pelo conjunto das categorias “quase todos os dias”, “2-3 vezes por semana” e “4-6 vezes por mês”. Todos os leitores que optaram por estas categorias são considerados leitores que lêem manga regularmente.

observar como a maioria dos respondentes afirmaram demonstrar interesse em aprender mais sobre a cultura japonesa:

**Gráfico 12-** Respostas à pergunta: “Gostarias de aprender mais sobre a cultura Japonesa?”



É difícil encontrar um padrão para a pequena percentagem que respondeu negativamente, pois as variáveis de idade e do tipo de imagem que estes respondentes têm do Japão divergem a todos os níveis. Por outro lado, a grande porção que respondeu afirmativamente revela a natureza apaziguadora inerente à vontade que tem em aprender mais sobre o Japão, independentemente do tipo de imagem que tem do país. Esta maioria também revelou que a sede de querer aprender mais foi despertada pelo facto de o Japão ter uma cultura muito interessante e diferente da portuguesa, e pelo desejo de querer saber mais sobre o país de origem dos seus passatempos preferidos.

Resumindo, existe a prevalência de uma imagem do Japão positiva entre os respondentes do questionário Banzai, que é maioritariamente incorporada sobre a forma de imagem tradicional do Japão. Apesar de existirem várias opiniões negativas no que toca ao Japão enquanto país, nenhum dos respondentes demonstrou o seu desapeço pelo país. Até pelo contrário, existe uma vontade inerente aos respondentes de aprender mais sobre a cultura japonesa.

### 4.3 Manga híbrido um substituto do manga japonês?

Após ter sido analisado o tipo de imagem que os leitores da Banzai têm do Japão, assim como a sua proximidade com o país e com o manga japonês, passaremos agora para a análise das suas opiniões relativamente ao manga híbrido. Os resultados desta análise pode colocar-nos a um passo mais perto de perceber qual a receptividade do manga híbrido em Portugal e se permite realmente transmitir alguma mensagem positiva relativamente ao Japão.

Como verificámos anteriormente, os leitores da revista Banzai aparentam estar informados no que toca à banda-desenhada em geral e, por isso, os conhecimentos dos leitores que consomem outro tipo de banda-desenhada para além do manga podem ter uma repercussão nas respostas diferente daquela dos leitores que consomem exclusivamente manga. As estatísticas demonstram que 54% dos leitores da Banzai também lêem outro tipo de banda-desenhada<sup>108</sup>, significando que mais de metade dos leitores tem uma visão alargada do campo da banda-desenhada que lhe permite estabelecer mais facilmente comparações entre o manga japonês e o manga híbrido. No entanto, essa particularidade não invalida o facto de os leitores que lêem exclusivamente manga conseguirem identificar imediatamente os elementos no manga híbrido que não correspondem àqueles presentes no manga japonês. Na verdade, os leitores que lêem constantemente manga terão desenvolvido alguma capacidade de excluir aquilo que não vai de acordo com os parâmetros do manga japonês. Por conseguinte, quando os leitores foram confrontados com a questão “Se não soubesses que a banda-desenhada da Banzai tinha sido feita por portugueses, dirias que tinha sido feita por japoneses?”, cerca de 79% dos leitores responderam que “não” em contraposição com os 21% que responderam que “sim”. Dos leitores que responderam afirmativamente, metade são leitores de banda-desenhada em geral, enquanto a outra metade são leitores de manga em particular, exemplificando desde já a dualidade do ponto anteriormente referido. A justificação das respostas afirmativas acabou por convergir no facto de o estilo de desenho de algumas histórias (note-se que não se referem a todas as histórias na revista) apresentar várias semelhanças com o estilo japonês, tendo sido destacado que a técnica e o desenho estavam bem realizados. Por outro

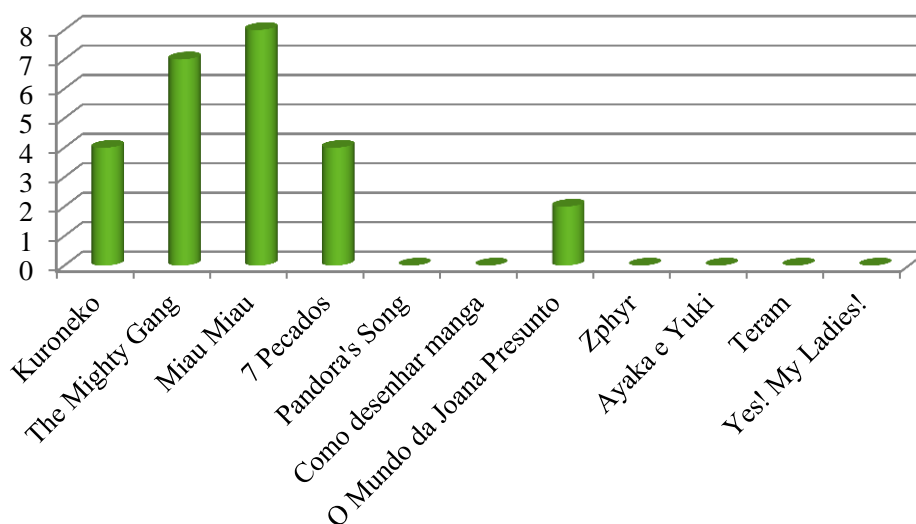
---

<sup>108</sup> Lêem desde comics americanos (DC, Marvel, independentes), a banda-desenhada franco-belga, a manhwa, a outros tipos variados.

lado, as justificações dos leitores que responderam negativamente tenderam essencialmente para a presença de uma forte influência ocidental e portuguesa no traço, na composição, organização e utilização de painéis, nos personagens e nas narrativas. Vários expressaram alguma dificuldade em justificar porque é que se notava claramente que o estilo não era japonês, no entanto os que conseguiram, ofereceram a explicação de que o traço português ou ocidental utilizado na Banzai era demasiado agressivo e carregado quando comparado com o traço delicado do manga. Outros chamaram a atenção para o grau de qualidade associado ao manga japonês que não se encontrava presente no manga híbrido da Banzai. Todavia, como iremos verificar mais à frente, a influência ocidental no traço das autoras Banzai não é algo que constitua realmente um problema.

Na continuação deste tópico, foi também pedido aos leitores que revelassem as suas preferências relativamente às histórias de manga híbrido presentes na Banzai. O gráfico abaixo representado (**Gráfico 13**) indica as preferências daqueles leitores que responderam à questão:

**Gráfico 13-** Respostas à questão: “Qual foi a história que mais gostaste?”

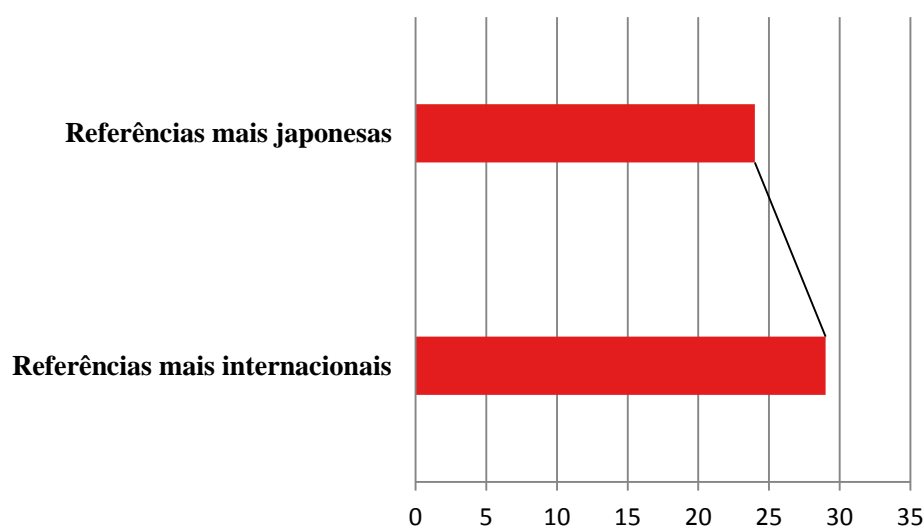


A história mais popular foi a de “Miau Miau”, ficando a apenas um ponto dela “The Mighty Gang”, sendo o terceiro lugar disputado por “Kuroneko” e “7 Pecados”. Quando foi pedido que justificassem as suas escolhas, a maioria dos leitores referiu que o seu preferido destaca-se dos outros por apresentar um enredo, um estilo de desenho e uma

composição gráfica melhores. Por exemplo, no caso de “Miau Miau”, a estruturação da história, o elemento “kawaii” associado aos seus personagens e a maneira de construir os painéis, que pareceu mais japonesa que nas outras histórias, foram as razões que elevaram o trabalho da autora sueca ao primeiro lugar. É difícil de determinar ao certo a razão pela qual os leitores elegeram aquelas histórias como as suas preferidas, mas não é totalmente errado considerar que a tendência que se verifica para avaliar as histórias consoante o argumento, o enredo e o estilo de desenho parece ser mais óbvia que aquela que possa estar associada ao facto de a história ser a mais parecida com o manga japonês.

Após termos confrontado os leitores com questões relativas ao manga híbrido da Banzai, o foco transitou para o manga japonês. Com a finalidade de perceber se os leitores da Banzai liam manga para satisfazer a sua curiosidade e o seu gosto pela cultura japonesa ou se existiam outros elementos que os levavam à leitura deste tipo de banda-desenhada, foi colocada a questão “Preferias ler manga com referências mais internacionais (como portuguesas, por exemplo) ou manga com referências mais japonesas?”<sup>109</sup>. A dimensão das respostas, que pode ser consultada no gráfico seguinte (**Gráfico 14**), demonstrou que os leitores da Banzai preferem referências mais internacionais:

**Gráfico 14-** Preferências dos leitores Banzai relativamente às referências culturais no manga japonês

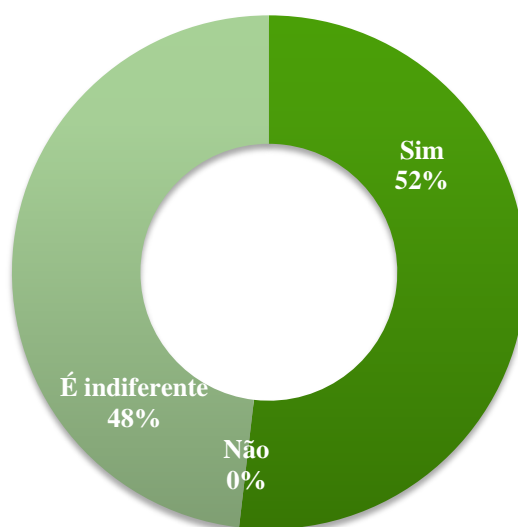


<sup>109</sup> A questão completa inclui uma explicação do que poderão ser consideradas referências internacionais. Ver modelo do questionário em Anexos.

A análise de dados referentes a esta questão revelou com clareza o quanto ser leitor exclusivamente de manga pode influenciar a natureza da resposta. Ao se confrontar as respostas dos leitores de manga com os leitores de banda-desenhada em geral, verificou-se que a maioria dos leitores de manga prefere manga com referências mais japonesas. Por sua vez, os leitores de banda-desenhada em geral demonstraram a sua esmagadora preferência pelo manga com referências mais internacionais. De qualquer forma, ambos os tipos de leitores partilham de um contexto cultural comum que acaba por pesar na escolha de referências internacionais e no tipo de justificação atribuída às suas preferências. Os leitores que optaram por referências mais japonesas manifestaram na justificação da sua escolha o fascínio por uma cultura diferente e interessante, a possibilidade de aprender mais sobre o Japão e por constituir um elemento familiar a que estão habituados nas suas leituras de manga. Já os leitores que demonstraram o seu apreço pelas referências internacionais declararam que a utilização desse mesmo tipo de referências é algo que já é feito no manga japonês e que traz várias vantagens como a diversidade cultural que torna a história mais interessante, assim como a possibilidade de leitores ocidentais de se identificarem mais com a história. Outros leitores argumentam ainda que a escolha entre os dois tipos de referências é um pouco irrelevante, desde que a história e a arte do manga sejam de boa qualidade e que as referências quer internacionais, quer japonesas, se encontrem de acordo com o contexto do enredo do manga.

Finalmente, os leitores da Banzai foram confrontados com a derradeira questão, que pode de certo modo lançar algumas pistas sobre o futuro do manga híbrido em Portugal, sendo esta a seguinte: “Preferes manga feito por japoneses?”. No gráfico abaixo (**Gráfico 15**) podemos observar o tamanho da janela de oportunidade que o manga híbrido pode ter através dos 48% dos leitores da Banzai que consideraram indiferente o facto de o manga ser realizado por japoneses.

**Gráfico 15-** Resultados da questão: “Preferes manga feito por japoneses?”



As tendências dos leitores exclusivamente de manga também se manifestaram relativamente a esta preferência, registando-se neste caso um maior número de leitores a optarem pelo manga japonês. Mas o que importa realmente destacar neste ponto é a explicação que os leitores da Banzai oferecem para fundamentar a sua preferência. Logo, para os 48% dos leitores que não se importam com a origem japonesa do manga, mais importante que a nacionalidade do artista de manga é a qualidade integral da banda-desenhada em questão, com destaque para um enredo bem construído e interessante e para um traço e estilo artístico atraente. Esta argumentação vai de encontro à opinião da maioria das autoras da Banzai quando confrontada com a mesma questão. Por outro lado, para os 52% dos leitores que preferem impreterivelmente o manga realizado por artistas japoneses é valorizado o facto de estarem a ler trabalhos que vêm da fonte, que apresentam uma qualidade superior e que expressam a sensibilidade e a delicadeza de traço artístico que não conseguem encontrar nos mangas híbridos. Ao se contrapor as duas opiniões, parece que assistimos a um braço de ferro entre aqueles que desejam preservar a origem do manga japonês como um leitor colocou tão eloquentemente em palavras (“(...) é um tipo de arte ligada ao Japão e tentar internacionalizá-la vai desvirtualizá-la e transformá-la num híbrido que apenas apelará aos fãs passageiros de manga”), e aqueles que celebram a internacionalização do manga e a presença enriquecedora de elementos culturalmente

diferentes (sem descartar completamente os elementos japoneses) — “o mundo não gira à volta dos japoneses, nem dos americanos”, refere um desses leitores.

Em conclusão, é muito difícil prever a receptividade que o manga híbrido tem em Portugal considerando apenas a amostra limitada de leitores da Banzai, contudo os resultados aqui analisados podem desbravar o caminho para futuros estudos que venham a ser realizados neste sentido.

## CONCLUSÕES

A cultura popular japonesa em Portugal, nomeadamente a cultura manga, ainda não deu o salto para atingir o patamar que se verifica em países europeus como a Alemanha e a França, onde as indústrias criativas locais têm florescido com o mercado deste tipo de produtos e onde o manga híbrido é apoiado por uma indústria editorial sólida. Ainda assim, Portugal já se encontrou mais longe deste cenário hipotético, e a visita da Ministra do “Cool Japan”, Tomomi Inada, a Portugal em Julho de 2014 assim o comprovou. O aumento do consumo dos produtos culturais japoneses e do número de pessoas afluente a eventos de cultura pop japonesa em Portugal demonstrou-se suficientemente relevante para ter sido referenciado durante a primeira conferência realizada em seguimento da estratégia do “Cool Japan” em Portugal, no dia 19 de Julho de 2014 em Lisboa. Mas o que tornou esta conferência mais relevante para a conclusão deste estudo foi a presença da equipa Banzai como convidada especial, que no final teve uma audiência com a ministra Inada, que ficou a par das autoras e dos trabalhos por estas realizados.

Com isto em mente, apresento o balanço final deste estudo, procurando ao mesmo tempo responder à pergunta de partida e às questões referenciadas nos objectivos. Neste seguimento, no capítulo 1 foram colocadas algumas pistas sobre as limitações que advêm da instrumentalização da cultura popular japonesa como fonte de *soft power*. Apesar de produtos como o manga, o anime ou os videojogos contribuírem para influenciar os comportamentos dos seus consumidores em diferentes partes do mundo, originando neles uma percepção de que o Japão é um país “fixe” por produzir produtos culturais interessantes, isto não significa que a sua percepção se encontre directamente associada a uma apreciação realista do estilo de vida e ideias japonesas (Iwabuchi, 2002b: 456). Por esta razão, verificou-se nos Capítulos 3 e 4 que a imagem do Japão, enquanto país

percepcionada pelas autoras da Banzai e pelos seus leitores, foi pouco influenciada pelo facto de consumirem produtos culturais japoneses, visto que aqueles que apresentaram uma percepção negativa do país não deixaram de o fazer em favor do seu gosto pela cultura pop japonesa. Isto reflecte a resposta ao terceiro objectivo do estudo, que procura identificar a influência do consumo dos produtos culturais japoneses na percepção que as autoras e os leitores da Banzai têm do Japão.

Neste seguimento, as respostas ao primeiro objectivo do estudo podem ser traçadas a partir do Capítulo 2, que identifica o aparecimento da revista Banzai como um reflexo do aumento de leitores de manga em Portugal, tendo o mesmo constituído um marco para o manga híbrido, no sentido em que demonstrou existir uma base de leitores suficientemente grande para criar um mercado e dar continuidade a este tipo de produto. O seu envolvimento em projectos como *Workshops* de manga e a criação de Clubes de Manga nas bibliotecas escolares demonstram alguns dos meios através dos quais a revista participa activamente na difusão da cultura manga pelo país.

No que toca ao segundo objectivo proposto para este estudo, foi possível cumpri-lo através da análise da percepção do Japão relativa às autoras da Banzai no Capítulo 3 e da classificação por tipologias da percepção da imagem do Japão referente aos leitores da revista realizada no Capítulo 4. O tipo de imagem do Japão que está a ser projecto em Portugal, pelo menos a partir da análise do espectro de leitores e das autoras da Banzai, é uma imagem tradicional do Japão, associada aos estereótipos ocidentais do Japão enquanto país tradicional, diferente, espiritual, trabalhador, harmonioso, consensual e com uma cultura interessante. Apenas nas gerações mais novas é que se verifica a predominância da imagem do “Cool Japan”, nomeadamente a geração nascida na década de 1990 e o início da década de 2000, considerada a geração em Portugal que mais foi exposta à animação japonesa na televisão, tendo tido acesso desde muito cedo à internet, o que permitiu aos que a ela pertencem aprofundar o seu contacto com o manga e o anime durante a sua adolescência. Considerando estas circunstâncias, é possível que estejamos perante a geração-alvo das políticas do “Cool Japan” em Portugal.

Por fim, no quarto capítulo encontram-se englobadas as respostas ao quarto e quinto objectivos delimitados para este estudo, demonstrando que os leitores de manga híbrido são essencialmente fãs ou consumidores de produtos culturais japoneses e leitores

do manga japonês. A análise às respostas dos questionários revelou que a maioria dos leitores demonstrou preferência por elementos mais internacionais no manga e que cerca de 48% dos respondentes considera irrelevante o facto de o manga ser realizado por autores japoneses, significando que encontramos nesses pontos a janela de oportunidade do manga híbrido e o sucesso que pode vir a ter em Portugal.

Em suma, ao defrontar-me mais uma vez com a pergunta de partida “Qual a imagem do Japão que está a ser construída em Portugal através do estudo da Banzai e do papel do manga híbrido?”, tentei providenciar ao longo dos capítulos um fio condutor que fosse analisando essa imagem em diferentes estados e por diferentes entidades, levando-me a concluir que a imagem do Japão, através do “Estudo de Caso” providenciado pela Banzai, ainda constitui uma imagem cheia de estereótipos ocidentais, percepcionando o país como um lugar de contrastes, em plena harmonia entre o tradicional e o moderno e afligido pelas pressões inerentes a uma sociedade fechada e com um estilo de vida stressante. Apesar de existirem várias limitações no que toca à influência da cultura popular e à leitura do manga na percepção de uma imagem mais ou menos positiva do país, a verdade é que os seus consumidores não ficam indiferentes ao Japão, procurando aprender mais sobre o país e reconhecendo a sua capacidade de produzir produtos culturais interessantes.

Existe a possibilidade de que o manga híbrido possa contribuir para a difusão da cultura popular japonesa, reflectida na presença da Banzai na conferência do “Cool Japan” e através das suas iniciativas que promove para um público geral. No entanto, seria necessário para se chegar à conclusão de que assim é realizar um estudo mais profundo, que analisasse o público do manga híbrido que vai para além dos fãs de cultura popular japonesa, podendo então ser revelado o verdadeiro potencial do manga híbrido.

## Bibliografia

Abel, Jonathan E. (2011), «Can Cool Japan save Post-Disaster Japan? On the Possibilities and Impossibilities of a Cool Japanology», *International Journal of Japanese Sociology*, 20, pp. 59-72.

Allen, Matthew; Sakamoto, Rumi (2006), *Popular culture, globalization and Japan*, London: Routledge.

Allison, Anne (2003), «Portable monsters and commodity cuteness: Pokemon as Japan's new global power», *Postcolonial Studies*, 6, pp. 381-395.

\_\_\_\_\_ (2006), «The Japan Fad in Global Youth Culture and Millennial Capitalism», *Mechademia*, 1, pp. 11–21.

Andrade, Alice; Neves, Délia; Maria, Elsa; Reis, Valdemar (1990), «Banda-desenhada- Entre a cultura de massas e a de elites?», *Sociologia- Problemas e Práticas*, Lisboa: Mundos Sociais, 8, pp. 129-137.

Armour, William Spencer (2011), «Learning Japanese by Reading “Manga”: The Rise of “Soft Power Pedagogy"» *RELC Journal: A Journal of Language Teaching and Research*, 42, pp. 125-140.

Bainbridge, Jason; Norris, Craig (2010), “Hybrid Manga: Implications for the Global Knowledge Economy”, Johnson-Woods, Toni, *Manga: an anthology of global and cultural perspectives*, New York: Continuum, pp. 235-252.

Befu, Harumi (2003), «Globalization Theory from the Bottom Up: Japan’s Contribution», *Japanese Studies*, 23, pp. 3–22.

Benbasat, Izak; Goldstein, David K.; Mead, Melissa (1987), « The Case Research Strategy in Studies of Information Systems», *MIS Quarterly*, 3, pp. 369-386

Berndt, Jaqueline (2008), "Considering Manga Discourse- Location, Ambiguity, Historicity" MacWilliams, Mark Wheeler, *Japanese visual culture explorations in the world of manga and anime*, Armonk, N.Y.: M.E. Sharpe, pp. 295-310.

Boltanski, Luc (1975), «La constitution du champ de la bande dessinée», *Actes de la recherche en sciences sociales*,1, pp. 37-59.

Brenner, Robin E. (2007), *Understanding manga and anime*, Westport, Conn: Libraries Unlimited.

Bright, Mark Iain (2005), «Can Japanese mentoring enhance understanding of Western mentoring?», *Employee Relations*, 27, pp. 325 – 339.

Bryce, Mio and Davis Jason (2010), "An overview of manga genres", Johnson-Woods, Toni, *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, New York: Continuum, pp. 34-61.

Bouissou, Jean-Marie (2010), "Manga: A Historical Overview", Johnson-Woods, Toni, *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, New York: Continuum, pp. 17-33.

\_\_\_\_\_ (2011), "Popular culture as a tool for soft power: myth or reality? Manga in four European countries", Otmazgin, Nissim; Ben-Ari, Eyal, *Popular Culture and the State in East and Southeast Asia*, London, New York: Routledge, pp. 46-64.

Bouquillard, Jocelyn (2007), "Hokusai and the Manga", Bouquillard, Jocelyn; Marquet, Christophe, *Hokusai First Manga Master*, New York: Abrams, pp. 7-13.

Carey, Peter (2009) *O Japão é um lugar estranho*, Lisboa: Tinta da China.

Condry, Ian (2009), «Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan», *Theory, Culture & Society*, 26, pp. 139-163.

Cooper-Chen, Anne (2010), *Cartoon cultures: the globalization of Japanese popular media*, New York: Peter Lang.

\_\_\_\_\_ (2012), «Cartoon planet: the cross-cultural acceptance of Japanese animation», *Asian Journal of Communication*, 22, pp. 44-57.

Craig, Timothy J. (2000), *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*, New York: M.E. Sharpe.

Della Porta, Donatella; Keating, Michael (2008), *Approaches and methodologies in the social sciences: a pluralist perspective*, Cambridge, New York: Cambridge University Press.

Edensor, Tim (2002), *National identity, popular culture and everyday life*, Oxford: Berg Publishers.

Fitzsimmons, Lorna; Lent, John A. (2013), *Asian popular culture in transition*, London: Routledge.

Galbraith, Patrick W. (2009), *The otaku encyclopedia: an insider's guide to the subculture of cool Japan*, Tokyo: Kodansha International.

García, Héctor (2010), *A geek in Japan: discovering the land of manga, anime, en, and the tea ceremony*, Tokyo: Tuttle Pub.

Harrington, C. Lee; Bielby, Denise D. (2001), *Popular culture: production and consumption*, Malden, Mass: Blackwell Publishers.

Hermes, Joke (2005), *Re-reading popular culture*, Malden, MA: Blackwell Pub.

Ingulsurd, John E.; Allen, Kate (2009), *Reading Japan cool: patterns of manga literacy and discourse*, Lanham: Lexington Books.

Ito, Kinko (2005), «A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society.», *The Journal of Popular Culture*, 38, pp. 456-475.

Iwabuchi, Koichi (2001), «Japanese Popular Culture and East Asian Modernities», *Media Development*, pp. 25–30.

\_\_\_\_\_ (2002a), *Recentering globalization: popular culture and Japanese transnationalism*, Durham: Duke University Press.

\_\_\_\_\_ (2002b), «“Soft” nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global», *Asian Studies Review*, 4, pp. 447-469.

Johnson-Woods, Toni (2010), *Manga: an anthology of global and cultural perspectives*, New York: Continuum.

Jüngst, Heike (2007), «Manga in Germany- from translation to simulacrum» *Perspectives*, 14, pp. 248-259.

Kam, Thiam Huat (2012), «The Common Sense That Makes the ‘otaku’: Rules for Consuming Popular Culture in Contemporary Japan», *Japan Forum*, 25, pp. 151-173.

Kofman, Eleonore; Youngs, Gillian (2003), *Globalization: theory and practice*, London: Continuum.

Lam, Peng Er. (2007), «Japan’s Quest for ‘Soft Power’: Attraction and Limitation», *East Asia*, 24, pp. 349–363.

Lindell, Johan (2008), “Japanization”, Sweden: Karlstads Universitet.

Macwilliams, Mark Wheeler (2008), *Japanese visual culture explorations in the world of manga and anime*, Armonk, N.Y.: M.E. Sharpe.

Matray, James Irving (2001), *Japan's emergence as a global power*, Westport, Conn: Greenwood Press.

McConnell, David L.; Watanabe, Yasushi; Nye, Joseph (2008), *Soft power superpowers cultural and national assets of Japan and the United States*, Armonk, N.Y.: M.E. Sharpe.

McGray, Douglas (2002), «Japan’s Gross National Cool.», *Foreign Policy*. Disponível online em: <http://www.japansociety.org/resources/content/2/0/5/4/documents/gross-national-cool.pdf> (acedido a 13 de Outubro de 2013).

NMP INTERNATIONAL (1998) «A history of manga», Tokyo: Dai Nippon Print. Co. Disponível online em: [http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp\\_i/articles/manga/manga1.html](http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga1.html) (acedido a 30 de Setembro de 2014).

Norris, Craig (2009), "Manga, anime and visual art culture" Sugimoto, Yoshio, *The Cambridge companion to modern Japanese culture*, Cambridge [England]: Cambridge University Press, pp. 236-260.

Nye, Joseph S. (1990), «Soft Power», *Foreign Policy*, 80, pp. 153–171.

Oóhagan, Minako (2007), «Manga, Anime and video games: globalizing Japanese cultural production» *Perspectives*, pp. 242-247.

Otmazgin, Nissim Kadosh (2012), «Geopolitics and Soft Power: Japan's Cultural Policy and Cultural Diplomacy in Asia», *Asia-Pacific Review*, 19, pp. 37–41.

Perper, Timothy; Cornog, Martha (2011), *Mangatopia essays on manga and anime in the modern world*, Santa Barbara, Calif: Libraries Unlimited.

Pink, Daniel H. (2007), «Japan, Ink - Big publishers have always ruled the Tokyo comics business. Now amateur rip-offs are the hottest thing on the street. Inside the manga-industrial complex», *Wired*, 11, San Francisco: Wired USA, pp. 216-222.

Rose, Gillian (2012), *Visual methodologies: an introduction to researching with visual materials*, London: SAGE.

Said, Edward W. (1979), *Orientalism*, New York: Vintage Books.

Schodt, Frederik L. (1996), *Dreamland Japan: writings on modern manga*, Berkeley, California: Stone Bridge Press.

\_\_\_\_\_ (2008), "Foreword", Macwilliams, Mark Wheeler, *Japanese visual culture explorations in the world of manga and anime*, Armonk, N.Y.: M.E. Sharpe, pp. vii-ix.

Sell, Cathy (2011), «Manga Translation and Interculture.», *Mechademia*, 6, pp. 93-108.

Storey, John (2003), *Inventing popular culture: from folklore to globalization*, Malden, MA: Blackwell Pub.

\_\_\_\_\_ (2009), *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction 5th Edition*, Harlow, England: Pearson Longman.

Sugimoto, Yoshio (2009), *The Cambridge companion to modern Japanese culture*, Cambridge: Cambridge University Press.

Tsutsui, William M. (2010), *Japanese popular culture and globalization*, Ann Arbor, MI: Association for Asian Studies.

Vollmar, Rob (2007), «Frederic Boilet and the Nouvelle Manga Revolution» *World Literature Today*, 81, pp. 34-41.

West, Mark I. (2009), *The Japanification of children's popular culture: from godzilla to Miyazaki*, Lanham: Scarecrow Press.

White, Elle (2011), *Pop culture in Japan: manga and anime*, Milton Keynes, UK: Lightning Source.

Yi, Suk-chong; Melissen, Jan (2011), *Public diplomacy and soft power in East Asia*, New York: Palgrave Macmillan.

Yoshimoto, Mitsuhiro (2003), «The Status of Creative Industries in Japan and Policy Recommendations for Their Promotion» *September*, pp. 1–9.

## **Webliografia**

Anime News Network (2011), «2010 Japanese Manga Magazine Circulation Numbers» Disponível online em: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2011-01-17/2010-japanese-manga-magazine-circulation-numbers> (acedido a 1 de Outubro).

Japan Book Publishers Association (2014), *An Introduction to Publishing in Japan 2014–2015*, Tokyo: Japan Book Publishers Association. Disponível online em: <http://www.jbpa.or.jp/en/pdf/pdf01.pdf> (acedido a 1 de Outubro).

JETRO (2007), « ‘Japan Cool’ rises in global importance and significance», *Economy, Domestic, Japanese Content, Video Games, Cultural Developments, and Foreign Companies*. Disponível online em:

[http://www.jetro.org/documents/focus/JETRO\\_Focus\\_May2007.pdf](http://www.jetro.org/documents/focus/JETRO_Focus_May2007.pdf) (acedido a 10 de Outubro de 2013).

Ministry of Economy, Trade and Industry (METI) (2012), «Cool Japan Strategy», Division, Creative Industries. Disponível online em: [http://www.meti.go.jp/english/policy/mono\\_info\\_service/creative\\_industries/creative\\_industries.html](http://www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/creative_industries/creative_industries.html) (acedido a 10 de Outubro de 2013).

## **Entrevistas**

Entrevista com Relações-Públicas da Banzai – 3 de Junho de 2014

Entrevista com Autora de “Teram” – 5 de Junho de 2014

Entrevista com Autora de “Kuroneko” – 5 de Junho de 2014

Entrevista com Autora de “The Mighty Gang” – 6 de Junho de 2014

Entrevista com Autora de “Pandora’s Song” – 6 de Junho de 2014

Entrevista com Autora de “Ayaka e Yuki” – 7 de Junho de 2014

Entrevista com Autora da Banzai – 7 de Junho de 2014

Entrevista com Autora de “7 Pecados” – 7 de Junho de 2014

Entrevista com Autora de “O Mundo de Joana Presunto” – 8 de Junho de 2014

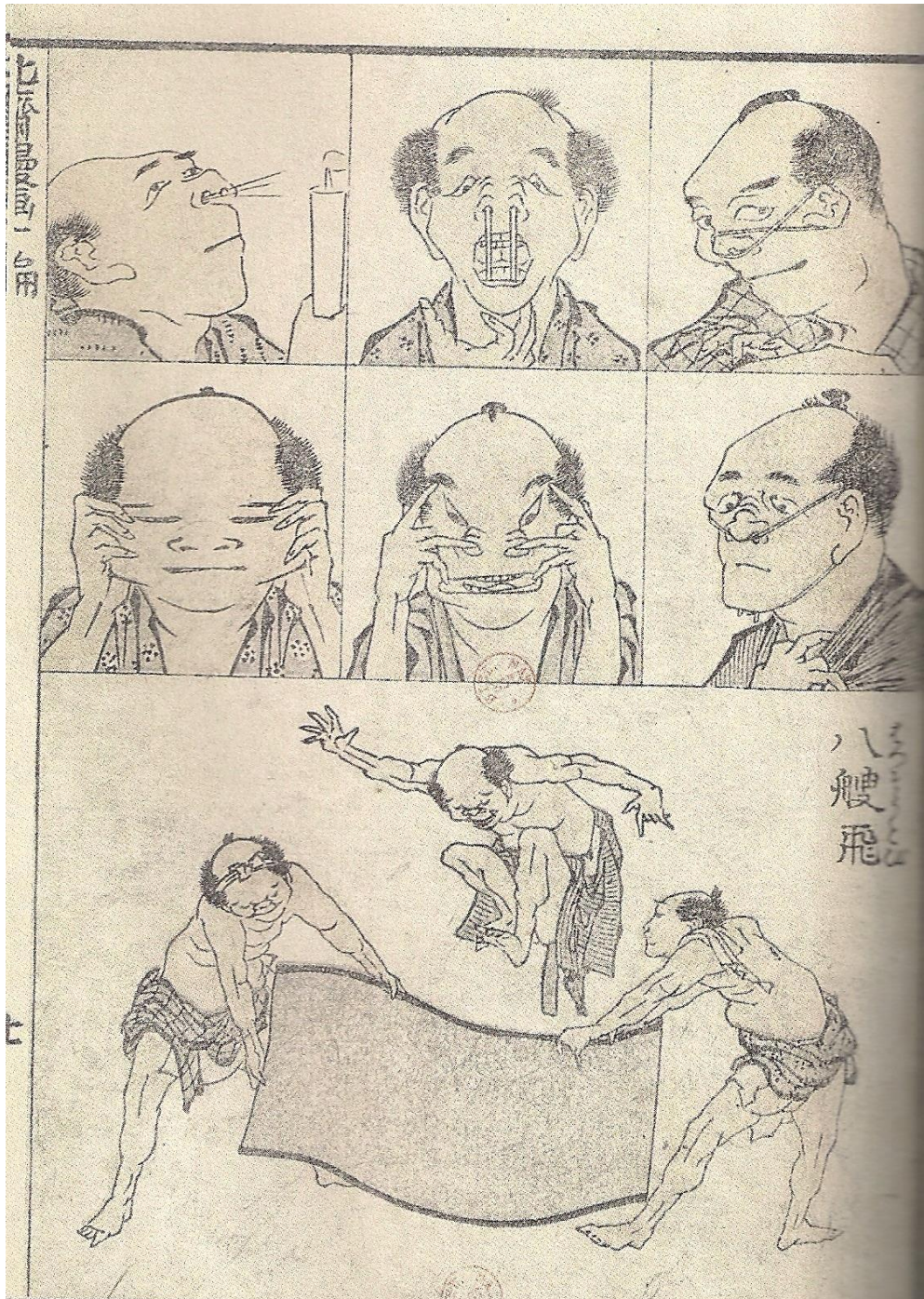
Entrevista com Autora de “Zphyr” – 15 de Junho de 2014

Entrevista com Autora de “Miau Miau” – 17 de Junho de 2014

## **ANEXOS**

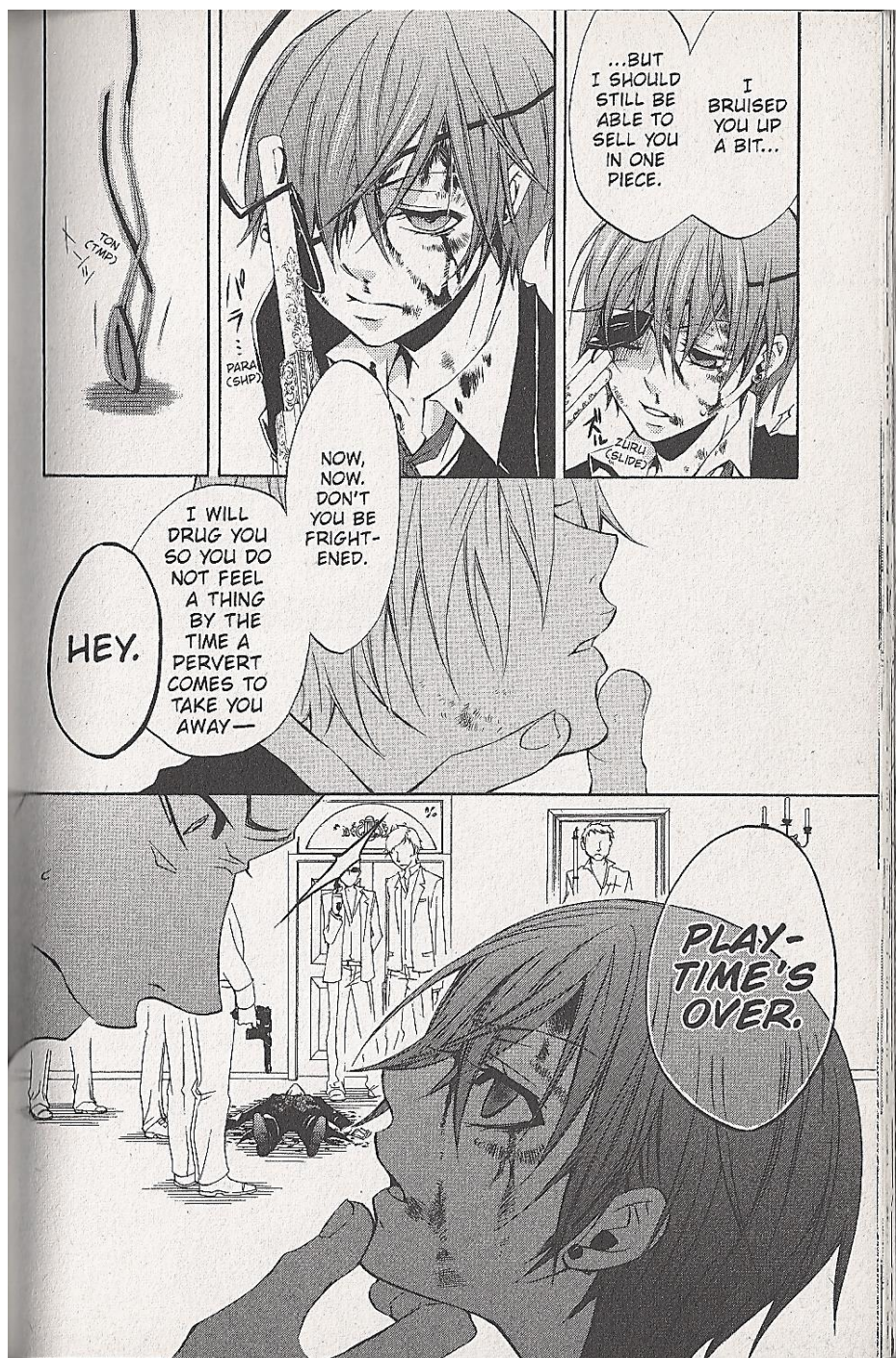
# 1. Figuras

Figura 1- Esboços de artistas de rua no Hokusai Manga



Fonte: Bouquillard; Marquet (2007), *Hokusai First Manga Master*, New York: Abrams, p.114

Figura 2- Descompressão de uma acção em várias imagens pela mangaka Yana Toboso no manga “Kuroshitsuji”



Fonte: Toboso, Yana (2010) *Black Butler*, Volume 1, Chapter 4, New York: Yen Press, p.162 (tradução inglesa).

**Figura 3 – Exemplos de revistas de Manga**



Fonte: Japanator. Mead, Karen (2010), “Do manga magazines have to be disposable?” *Japanator*. Disponível online em: <http://www.japanator.com/do-manga-magazines-have-to-be-disposable--13724.phtml> (acedido a 25 de Outubro de 2014).

**Figura 4 – Exemplos de Tankōbon ou Komikksu**



Fonte: Alike (2013), “Anime and Manga”, Nippoko. Disponível online em: <http://nippoko.blogspot.pt/2013/06/journal-set-4.html> (acedido a 25 de Outubro de 2014).

**Figura 5 – Utilização de diferentes cores dentro das revistas de manga**



Fonte: eMangaka. Jean-Baptiste (2014) “Pourquoi les pages des magazines de manga sont-elles de couleurs différentes ?” *eMangaka*. Disponível online em: <http://www.emangaka.com/blog/culture-manga/pourquoi-les-pages-des-magazines-de-manga-sont-elles-de-couleurs-differentes> (acedido a 25 de Outubro de 2015).

**Figura 6 – Utilização das flores de cerejeira (*sakura*) para representar o advento de tragédia por CLAMP no manga “Tsubasa: RESERVoIR CHRoNiCLE”**



Fonte: CLAMP (2005) *Tsubasa: RESERVoIR CHRoNiCLE*, Volume 6, Chapter 41, Pika Édition, pp.162-163 (tradução francesa).

**Figura 7– InuYasha – personagem da mangaka Rumiko Takahashi**



Fonte: Inuyasha World, disponível online em:

[http://www.inuyashaworld.com/images\\_show.cfm?imagetype=blackwhite&imagenum=13](http://www.inuyashaworld.com/images_show.cfm?imagetype=blackwhite&imagenum=13)

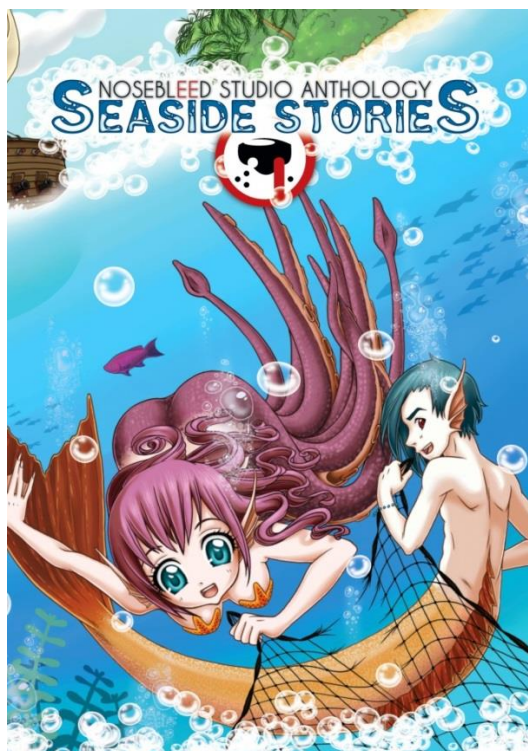
(acedido a 20 de Outubro de 2014).

**Figura 8 – Revistas nº1,2,3 e 4 Banzai à venda nas Lojas**



Fonte: Loja Neko. Disponível online em: <https://pt-pt.facebook.com/lojaneko> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

**Figura 9 – Capa da antologia de histórias à beira-mar do Nosebleed Studio**



Fonte: Nosebleed Studio. Disponível online em: <http://nosebleed-studio.com/wp/press/> (acedido a 25 de Outubro de 2014).

**Figura 10 – Capa da antologia de histórias de contexto sueco do Nosebleed Studio**



Fonte: Nosebleed Studio. Disponível online em: <http://nosebleed-studio.com/wp/press/> (acedido a 25 de Outubro de 2014).

**Figura 11- Membros do Nosebleed Studio**



Legenda: (da esquerda para a direita) Catarina Batista, Joakim Waller, Alice Engström e Natália Batista. Fonte: Nosebleed Studio. Disponível online em: <http://nosebleed-studio.com/wp/press/> (acedido a 25 de Outubro de 2014).

**Figura 12- Capa do Artwork de 2014 do Nosebleed Studio**



Fonte: Nosebleed Studio. Disponível online em: <http://nosebleed-studio.com/wp/press/> (acedido a 25 de Outubro de 2014).

**Figura 13 - Uniformes escolares japoneses ilustrados por CLAMP**



Fonte: Fanpop. Ilustração de Shaoran e Sakura por CLAMP. Disponível online em: <http://images1.fanpop.com/images/photos/2400000/Tsubasa-tsubasa-reservoir-chronicles-2401484-576-866.jpg> (acedido a 20 de Outubro de 2014).

## 2. Glossário

**Anime-** Animação produzida no Japão. Pode ter o formato de série televisiva, de filme e de episódios especiais em DVD. O termo deriva da palavra inglesa *animation*.

**Artbook-** Ou “artist’s book”. No caso dos artistas de manga, consiste num livro onde estão compilados os seus trabalhos artísticos, podendo estes consistir em esboços ou em desenhos completos, geralmente unificados pela mesma temática.

**Artists Alley-** Local numa convenção onde os artistas e os artesãos profissionais e amadores podem vender os seus trabalhos, quer seja anime, manga ou outro tipo de produto inspirado na cultura japonesa. É uma oportunidade que têm ilustradores, desenhadores, praticantes de cosplay e de outras artes de se tornarem conhecidos publicamente.

**Balonagem-** Técnica que consiste em colocar os balões de fala na banda-desenhada, incluindo a inserção de texto dentro do balão.

**Banzai-** é um vocábulo japonês, utilizado para expressar um tipo de exclamação que significa “dez mil anos”. Sendo uma expressão conhecida em virtude da sua utilização pelos aviadores japoneses em actos de kamikaze no período imperialista japonês, é utilizada como expressão de felicitação (tendo normalmente uma conotação pacífica). Por conseguinte, a revista foi baptizada de Banzai devido à facilidade em reconhecer a palavra, à sonoridade do vocábulo e ao próprio significado, na esperança que a revista tenha uma longa duração.

**Boys Love-** Termo utilizado para designar o subgénero de *shōjo manga*, que retracta as relações amorosas entre rapazes. É uma expressão com significado idêntico ao de *yaoi*.

**Character development-** Termo utilizado no cinema, literatura e banda-desenhada para se referir ao desenvolvimento e crescimento psicológico de um personagem ao longo da história. Também pode ser utilizado para se referir aos estágios de desenvolvimento do design de um personagem.

**Character design-** Termo utilizado na banda-desenhada para se referir ao processo de confecção de um personagem, incluindo as suas características fisiológicas, o seu estilo, a roupa e acessórios que utiliza, a sua personalidade e os seus maneirismos.

**Chibi-** Significa literalmente “pessoa baixa” e faz parte do calão japonês. É também um estilo de desenho dentro do manga e do anime, que deforma os personagens ao retractá-los com cabeças maiores que o corpo e olhos exageradamente grandes, para dar a sensação de “querido”. Podem ser representados de inúmeras maneiras, alterando-se de artista para artista.

**Comic-Con-** Evento que começou nos Estados Unidos, com o objectivo de celebrar durante quatro dias seguidos os produtos da cultura popular, desde séries televisivas, ficção-científica, filmes, comics, animação, manga e anime a jogos de computador. São convidados produtores, realizadores, actores, ilustradores e outro tipo de profissionais ligados à produção e distribuição destes produtos culturais, possibilitando-se o seu contacto com os fãs.

**Concept Art-** Termo utilizado para designar a representação de uma ideia através de uma ilustração, antes de ser transformada em arte final. É geralmente utilizado durante a concepção de filmes, animação, bandas-desenhadas e videojogos.

**Cosplay-** Abreviação da palavra inglesa “ Costume Play”. Hobby entre os fãs de cultura popular japonesa, que consiste na caracterização e interpretação dos seus personagens

preferidos (quer sejam do anime, manga, videojogos, filmes, etc). Geralmente, os “cosplayers” (praticantes) costumam e criam os seus próprios fatos e acessórios.

**Dōjinshi**- manga amadora (que também pode ser realizada por profissionais), que geralmente parodia séries de manga ou anime já existentes. A sua publicação costuma ser feita através de fanzines.

**Emanata**- Termo utilizado pelos mangakas para designar a simbologia presente no manga (como as gotas de suor ou a utilização de linhas de acção).

**Fandom**- Resultado da contracção das palavras inglesas “fan” e “kingdom”. É utilizada para designar a comunidade de fãs, geralmente estabelecida online, que gira em torno de um programa de televisão, de um filme, de uma banda, de uma pessoa famosa, de um livro, etc. Os fandoms relativos ao manga e anime são bastante populares e têm uma forte presença em websites (que incentivem à troca de imagens, ideias e textos) como o “Tumblr”, o “deviantArt” e o “Fanfiction.net”.

**Fanzine**- Abreviação da palavra inglesa “fanatic mangazine”. É utilizada para designar o tipo de publicações marginais (especialmente em formato de revista) feitas por fãs, cobrindo vários géneros, desde à banda-desenhada, à ficção-científica. A sua qualidade varia, pois os seus autores podem ser tanto amadores como profissionais.

**Gekika**- Género de manga que consiste em novela gráfica. O termo foi especialmente utilizado para designar as obras narrativas escritas para o mercado de arrendamento de livros no Japão durante a década de 1950s.

**Hiragana**- Silabário da língua japonesa, constituído por fonogramas e utilizado para as palavras que não têm kanji associado. Também tem a função de ajudar a entender o sentido literal do kanji, passando a adquirir o nome de furigana.

**Iberanime**- Maior evento de cultura popular japonesa realizado bianualmente em Portugal, (uma vez em Lisboa e outra no Porto).

**Jōsei**- Significa literalmente “mulheres” em japonês.

**Kanji**- Caracteres chineses introduzidos no Japão, por volta do século V ou VI. São ideogramas utilizados nomeadamente para a escrita de substantivos, verbos e adjectivos.

**Katakana**- Silabário utilizado para escrever os estrangeirismos e onomatopéias da língua japonesa. Também é utilizado para dar ênfase aos substantivos.

**Kawaii**- significa literalmente “querido” em japonês. Designa tudo o que é querido, inocente, infantil e feminino. É muito utilizado no shōjo manga.

**Komikksu** (tankōbon)- Termo geralmente utilizado pelos editores de manga para designar os volumes de manga que são compilados com capa mole.

**Layout**- Na banda-desenhada é um termo utilizado para designar a disposição das vinhetas na prancha.

**Manga**- Termo utilizado para designar a banda-desenhada produzida no Japão.

**Mangaka**- Termo utilizado para designar e os artistas de manga no Japão.

**Manhua**- Termo utilizado para designar a banda-desenhada produzida na China.

**Manhwa**- Termo utilizado para designar a banda-desenhada produzida na Coreia do Sul.

**Mecha**- Termo utilizado para designar o subgênero de manga ou anime, em que robôs de combate gigantes são pilotados por seres humanos.

**Merchandise**- Em relação ao manga e ao anime, designa os produtos que se encontram à venda, relacionados com as séries de manga ou anime. Podem consistir em posters, porta-chaves, estatuetas, acessórios, roupa, etc.

**Otaku**- Termo utilizado para designar uma pessoa obcecada com um certo tipo de hobby ou de média. Por vezes tem uma conotação negativa, associada com a dificuldade de interacção social com outras pessoas. Termo que os fãs ocidentais de manga e anime utilizam para se referirem a si próprios.

**Romanji**- Alfabeto latino utilizado pelos japoneses como recurso adicional aos seus silabários.

**Sakura**- Significa literalmente “flor de cerejeira” em japonês.

**Scanlation**- Contração das palavras de origem inglesa “scanning” e “translation”. É o termo que designa o trabalho editorial amador feito pelos fãs de manga, que digitalizam, traduzem, e editam manga do japonês para outra língua. Este trabalho infringe o copyright, ao disponibilizar manga online sem licença das editoras. Porém é considerado uma parte muito importante da cultura otaku, por difundir o manga e fazer aumentar o número de leitores e de fãs.

**Screentones**- São imagens pré-concebidas, sendo na sua maioria padrões e texturas, utilizadas no manga para substituir o preenchimento de sombras, tracejados e cenários. No seu formato tradicional, vêm em folhas adesivas que são cortadas com um x-acto e coladas nas áreas que se pretendem preencher. Actualmente é possível fazer esse efeito digitalmente com a utilização de programas de edição de imagem. Em português são designadas por tramas.

**Seinen**- Significa literalmente “homem jovem” em japonês.

**Senpai**- Termo utilizado para designar a pessoa de estatuto social mais elevado num contexto de mentoria, quer seja na empresa ou na escola.

**Shōjo**- Significa literalmente “rapariga” em japonês.

**Shōjo-ai**- Significa literalmente “amor entre raparigas” em japonês.

**Shōnen**- Significa literalmente “rapaz” em japonês.

**Story-telling**- Termo utilizado para designar a capacidade de contar uma história através da narrativa.

**Streaming**- Palavra inglesa que se refere à tecnologia que permite o envio de informações multimédia através da transferência de dados feitas por redes de computador, especialmente através da internet. Por exemplo, o Youtube é um site que utiliza essa tecnologia para transmitir vídeos em tempo real. Há vários sites que proporcionam a visualização de episódios de animação, de séries televisivas, de filmes e até mesmo de futebol em *streaming*.

**Tankōbon** (komikksu)- Termo geralmente utilizado para designar os volumes de manga que são compilados com capa mole.

**Yaoi**- Acrónimo de “Yama nashi, ochi nashi, imi nashi” (sem climax, sem resolução e sem sentido). Termo utilizado para designar o subgénero de manga de amor entre rapazes, cujo foco são as suas relações sexuais explícitas.

**Yōkai**- Termo utilizado para designar as criaturas sobrenaturais (como demónios, espíritos, monstros e ogres) no folclore japonês.

**Yonkoma**- Termo utilizado para designar o formato de manga de cariz cómico, composto apenas por quatro vinhetas numa página.

**Yukata**- Termo utilizado para designar um tipo de indumentária tradicional japonesa, utilizada pelos dois sexos. É uma versão mais casual do kimono e é geralmente utilizada em festivais de Verão ou em pensões tradicionais japonesas após o banho.

**Yuri**- Termo utilizado para designar o subgénero de manga de amor entre raparigas, contendo representações explícitas de relações sexuais entre mulheres.

### 3. Modelo do Questionário aos Leitores da Banzai

#### Introdução

No âmbito da elaboração da minha dissertação de mestrado em Estudos Asiáticos da Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Católica Portuguesa, que tem por título: “Banzai: a manga portuguesa e a construção da imagem do Japão”, tenho vindo a realizar entrevistas e questionários com o objectivo de estudar o fenómeno do manga híbrido em Portugal e a imagem que este transmite do Japão. Neste sentido, optei por apresentar a revista Banzai como um exemplo da produção artística publicada em Portugal. Por conseguinte, este questionário destina-se aos leitores da revista, para que possam dar a sua opinião sobre o manga japonês e o manga da Banzai.

O sucesso deste estudo advirá da veracidade da informação fornecida. O preenchimento do questionário é anónimo e toda a informação é confidencial, sendo apenas utilizada para fins estatísticos.

Questões	
<b>1. Lês manga (banda-desenhada japonesa)?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sim</li><li>• Não (avança para a pergunta 2.)</li></ul>
<b>1.1 Com que regularidade lêes manga?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Raramente (li um ou dois volumes)</li><li>• Às vezes (há uma ou duas séries que sigo e leio sempre que sai)</li><li>• 4-6 vezes por mês</li><li>• 2-3 vezes por semana</li><li>• Quase todos os dias</li></ul>
<b>1.2 Coloca por ordem de preferência três dos teus manga preferidos</b>	<hr/>
<b>2. Lêes outro tipo de banda-desenhada?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sim</li></ul>

- Não (avança para a pergunta 3.)

### 2.1 Que outro tipo de banda-desenhada lê(s)?

---

### 3. Gostas de cultura pop japonesa? (sendo esta: anime, manga, videojogos, cosplay, cinema, música, moda, comida, j-drama, etc)

- Sim
- Não (Avança para a pergunta 4.)

### 3.1 Coloca por ordem de preferência os seguintes itens:

(1- corresponde ao teu favorito e 10- corresponde aquele que gostas menos) Evita repetir os números

1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

---

Manga

---

Anime

---

Videojogos

---

Música

---

J-drama

---

Cinema

---

Comida

---

Moda

---

Cosplay

---

Outros

---

### 4. Que imagem tens do Japão enquanto país? (Descreve brevemente a tua opinião sobre o Japão)

---

**4.1 Gostas do Japão enquanto país?**

- Sim
- Não
- Não é relevante

**4.2 Gostarias de aprender mais sobre a cultura japonesa?**

- Sim
- Não (Avança para a pergunta 5.)

**4.2.1 Porquê?** (enumera brevemente as razões porque gostarias de aprender mais sobre a cultura japonesa)

---

**5. Como conhecestes a Banzai?** (resposta múltipla)

- Através de eventos ligados à cultura pop japonesa
- Manga 24 horas
- Internet
- Workshops de manga
- Exposta em lojas
- Outro

**5.1 Especifica “outro”** (Responde apenas a esta pergunta se escolheste a opção "outro")

---

**5.2 Alguma vez leste uma revista Banzai?**

- Sim
- Não (Avança para a pergunta 6.)

**5.3 Porquê é que decidiste ler/comprar a revista Banzai?**

---

**5.4 Qual foi a história que mais gostaste?**

- Kuroneko
- “The Mighty Gang”
- Miau Miau
- 7 Pecados

- “Pandora’s Song”
- Como desenhar manga
- O Mundo da Joana Presunto
- Zphyr
- Ayaka e Yuki
- Teram
- Yes my ladies!

#### **5.4.1 Porquê?**

---

**5.5 Se não soubesses que a banda-desenhada da Banzai tinha sido feita por portugueses, dirias que tinha sido feita por japoneses?**

- Sim
- Não

#### **5.5.1 Porquê?**

---

**5.6 Qual é a tua opinião sobre a revista?**

---

**6. Preferias ler manga com referências mais internacionais (como portuguesas, por exemplo) ou manga com referências mais japonesas?** Por exemplo: Num manga com referências internacionais, os nomes das personagens seriam portuguesas (ou inglesas, ou árabes, ou francesas, etc), e as histórias passar-se-iam em cidades portuguesas (ou de outra parte do mundo que não o Japão).

- Referências mais internacionais
- Referências mais japonesas

#### **6.1 Porquê?**

---

**6.2 Preferes manga feito por japoneses?**

- Sim
- Não
- É indiferente

### 6.2.1 Porquê?

---

#### **Dados pessoais:**

Esta secção tem como intuito apenas a obtenção de informação para análise estatística, não violando o carácter de anonimato presente no questionário.

#### **Idade:**

---

#### **Sexo:**

- Feminino
- Masculino
- 

#### **Habilitações Literárias:**

- Ensino básico (até ao 9º ano)
- Ensino secundário
- Licenciatura
- Pós-Graduação
- Mestrado
- Doutoramento

## **4. Guiões das Entrevistas**

### **► Guião de Entrevista- Relações-Públicas da Banzai**

#### **Parte I - Sobre a Banzai**

1. Como foi criada a revista Banzai?
  - a. Como surgiu a ideia e quando foi criada?

- b. Porquê o nome “Banzai”?
2. Quais os objectivos da revista?
3. Em que consiste a “Banzai Team”?
4. Como é feita a aprovação dos conteúdos?
  - a. Que autoras são escolhidas?
  - b. Que histórias são seleccionadas?
5. Que patrocinadores estão associados à revista e porquê?
6. Qual o processo de publicação da Banzai? (Desde a criação, ao marketing, à publicação na gráfica)
7. Como é que a Banzai é colocada no mercado? Em que lojas é comercializada?
8. A Banzai está presente em eventos relacionados com o Japão, ou com a cultura popular japonesa. Desde quando, e quais são os principais eventos?
9. A Banzai também está encarregue de outros projectos como o Senpai Project, os workshops de manga e os clubes de manga nas bibliotecas. Podes explicar estas iniciativas?
10. A Banzai Team vai ser constituída apenas por autoras. Como surgiu esta ideia?
  - a. Pode ser considerada uma estratégia num mercado predominantemente feminino?

## **Parte II- O manga em Portugal e na Europa**

1. Quando é que o manga passou a ter alguma relevância em Portugal?
  - a. Quando é que começou a ser comercializado no mainstream e em lojas de banda-desenhada?
  - b. Foi a anime que introduziu o manga em Portugal?
2. Quais e quando foram as primeiras publicações de títulos japoneses de manga em português? Quem comercializa?
3. Como caracterizas o público afecto ao manga em Portugal?
4. Qual o futuro da Banzai neste processo?

## ► Guião de Entrevista- Autoras da Banzai<sup>110</sup>

### Parte I

#### **Grupo 1: Contacto com a cultura popular japonesa**

Pergunta 1: Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

Pergunta 2: Lês manga?

Se sim:

- Há quanto tempo?
- Lês regularmente?

Pergunta 3: Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

Pergunta 4: Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

#### **Grupo 2: Aproximação do entrevistado ao Japão**

Pergunta 1: Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

Pergunta 2: Gostas do Japão?

-Se sim:

- Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostares da cultura popular japonesa?
- Gostarias de viver no Japão?
- Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)
- O que é que te atrai quando se fala em Japão? (O que é que te fascina?)

-Se não, ou se é indiferente:

- Porquê (que não gostas ou és indiferente)?

#### **Grupo 3: Percepção do Japão através do manga**

---

<sup>110</sup> O modelo do guião de entrevista é idêntico para todas as autoras, com algumas nuances entre questões, que poderão ser consultadas nas Transcrições. Os casos mais particulares, é o da “Autora da Banzai”, que não tem o modelo integral da entrevista e o da “Autora de Miau Miau”, que tem a o modelo de entrevista traduzido para inglês. No caso das autoras que têm heranças culturais diferentes da portuguesa, o modelo de entrevista abrange questões relativas ao manga no âmbito dessas culturas.

Pergunta 1: O que é que aprendes sobre o Japão quando lês manga?

Pergunta 2: Quando lês manga, que elementos identificas como sendo tipicamente japoneses? (Por exemplo: vestuário, comportamentos, cenários, etc.)

Pergunta 3: O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

Pergunta 4: O que é que te atrai num manga?

Pergunta 5: Preferes o manga a outro tipo de banda-desenhada?

#### **Grupo 4: Influências japonesas na criação do seu próprio estilo de manga**

Pergunta 1: Quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

- Utilizas outro estilo que não o manga?

Pergunta 2: Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)?

- Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

Pergunta 3: Como descreverias o teu estilo de manga?

Pergunta 4: Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

- Se sim:
  - Foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?
- Se não:
  - De que maneira aprendeste os elementos que formam o estilo manga?

Pergunta 5: Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

Pergunta 6: Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

## **Parte II**

### **Grupo 1: Processo de elaboração do manga híbrido presente na revista Banzai**

Pergunta 1: Em que género incluis o (*nome do manga híbrido*) (shōnen, shōjo, etc)?

Pergunta 2: Na tua história existem alguns elementos japoneses (*enumeração dos elementos japoneses*):

- ▶ Porquê a necessidade de incluir referências japonesas?

Pergunta 3: Que materiais e que técnica utilizas para o (*nome do manga híbrido*)

- Preferes tradicional ou digital?

Pergunta 4: Relativamente à narrativa do teu (*nome do manga híbrido*), como é que a constróis? Tiveste completa liberdade dos temas a abordar, ou tiveste algumas restrições? Seguiste algum tipo de regras para construir a tua narrativa?

- Qual o público-alvo de (*nome do manga híbrido*) (em género e idades)
- Muito brevemente em que é que consiste a história de (*nome do manga híbrido*)? Qual o objectivo da história?
- Em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo?)
- Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal?

Pergunta 5: Quando desenhas, preferes dar mais ênfase à imagem ou ao texto? (por exemplo, a forma como a acção está construída pode permitir ao leitor compreender o significado da vinheta sem ter que olhar para o texto).

Pergunta 6: Preocupa-te a originalidade do teu (*nome do manga híbrido*)?

Pergunta 7: Que elementos ou referências no (*nome do manga híbrido*) consideras portuguesas?

- Há outros elementos portugueses no (*nome do manga híbrido*)?

## **Grupo 2: O manga em Portugal**

Pergunta 1: Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga?

Pergunta 2: Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

Pergunta 3: Que futuro esperas para o manga em Portugal?

(No caso das artistas de heranças culturais diferentes, esta secção tem perguntas sobre o manga nos seus países de origem).

## 5. Transcrições das Entrevistas

### ► Entrevista com Relações-Públicas da Banzai – 3 de Junho de 2014

**Entrevistado:** Relações-públicas da Banzai (RPB)

**Nome:** (confidencial)

**Idade:** 39

**Habilitações:** Licenciatura

**Profissão:** Relações-Públicas e Marketing. Argumentista.

**Nacionalidade:** Portuguesa

**Entrevistadora (E):** No âmbito da minha tese de Mestrado em Estudos Asiáticos na Universidade Católica de Lisboa pretendo fazer uma entrevista ao Relações-Públicas da Banzai, para integrar os resultados no conteúdo dos capítulos. Obrigada por aceites a entrevista. Será mantido o anonimato. Se houver alguma questão com que não concordes ou que não deve ser respondida fica à vontade para tal. A entrevista está dividida, basicamente sobre dois eixos, o primeiro é sobre a Banzai e a estrutura da revista, e em que é que consiste e o segundo, é sobre o cenário do manga em Portugal e de que forma é que a Banzai integra neste fenómeno.

#### Parte I - Sobre a Banzai

**E:** Como foi criada a revista Banzai? Como surgiu a ideia e quando foi criada?

**RPB:** Basicamente, a ideia surgiu, bem, já vinha de trás, de várias experiências que foram feitas com uma série chamada de GoGo. Foram lançados três manga, que era como se fossem a revista MAD mas para o universo japonês. Ou seja, nós literalmente agarrávamos em coisas conhecidas e gozávamos à brava com aquilo, e fizemos isso dessa maneira. Ou seja nós tínhamos a Games GoGo, Shōnen GoGo, por aí fora com essas temáticas. Essa ideia depois desapareceu, porque em termos de equipa, também nos separámos, hã... mais tarde na NCreatures, como já tinha conhecido entretanto a Joana Rosa Fernandes e conhecemos a Cristina também, e havia já detrás a Manuela Cardoso... e estava a começar naquela altura o Senpai Project no fundo com a Rita e com a Inês e começou-se a pensar:

ok, se calhar já há aqui coisas que se podem aproveitar. A Rita, a Inês e a Manuela não estavam a produzir muito, basicamente, nesse momento quando a Joana aparece com o Mighty Gang... Ok, pensámos: vamos agarrar no Mighty Gang, vamos agarrar no Kuroneko e vamos começar a criar. Fizemos uma edição 0, de teste. Que não correu bem. Hã... vendeu bem no primeiro evento, serviu de uma boa introdução. Depois, a seguir, em termos de lojas e de tudo houve uma série de bloqueios hã... e deu origem depois, e também pelo feedback, era de tamanho A4, era mais fininha, eram vinte e tal páginas. Nós reduzimos e transformámos aquilo para 100 páginas, em tamanho A5, porque as pessoas pediram para que fosse mais pequeno. Que é o actual modelo, que está nas lojas.

**E:** Porquê o nome “Banzai”?

**RPB:** O nome Banzai, é porque... a primeira coisa, é porque procurávamos uma palavra que fosse sonora, uma palavra que fosse facilmente reconhecida, pelo significado da palavra!

**E:** Qual o significado da palavra?

**RPB:** Dez milhões de anos, basicamente...

**E:** Para o imperador não é?

**RPB:** Exacto, para o imperador, e para a pessoa ou para o objecto que se disser. Portanto quando se disser “Banzai qualquer coisa”, essa qualquer coisa, que seja para sempre. Neste caso, para ela própria, ela que dure muito tempo. Era essa a ideia depois, por outro lado, também tem um lado de um bocadinho de... até irónico, porque afinal era o que os Kamikaze gritavam quando saltavam, portanto, isto foi parecido com a queda deles.

**E:** Portanto foi criada em 2000 e?

**RPB:** Em 2010, mais ou menos, foi criada a primeira, depois demorou algum tempo a sair a número 1, era a número 0 e depois demorou algum tempo a sair a número 1... Depois têm estado a sair mais ou menos... as últimas já saíram mais devagar por questões puramente financeiras. Porque tem a ver com o modelo do negócio, que não estava de acordo com o nosso público, face à revista que é. E não só, em termos do geral de revistas, também por causa do mercado como está...

**E:** Quais os objectivos da revista?

**RPB:** O objectivo dela basicamente era isto. Era agarrar em autoras ou em autores, na altura, que quisessem ser publicados, que tinham um bom trabalho, que deram um chance a eles a mostrar o trabalho, a desenvolver um trabalho editorial para cada vez ganhar mais força e que estes autores pudessem ter o seu rendimento, basicamente. É um bocado isso... Existe um pequeno factor aqui também, que é o facto de eu e o Mapril Santos que sempre fizemos banda-desenhada e tudo, e nunca tivemos este tipo de apoio e então quisemos dar esse apoio, que nós nunca tivemos.

**E:** E isso tem então repercussões no que é o Senpai Project e nos Workshops das Escolas...

**RPB:** Sim, exacto! Deu origem a tudo o resto.

**E:** Em que consiste a Banzai Team?

**RPB:** Até agora a Banzai era a revista, era o núcleo central, mas é o núcleo central no sentido em que... um bocadinho quase de... talvez de totem digamos assim. É o local onde à volta dela se começavam a juntar todos os autores, que realmente tinham um estilo inato de manga e que realmente queriam fazer alguma coisa nesta área. O factor mais engraçado de todos é, que, não existiam autores, apareceram autoras, e daí nasce a Banzai Team. A Banzai Team é o equivalente às CLAMP no Japão. Ou seja, é um grupo de autoras, só mulheres, e o grupo é mesmo, exclusivamente feminino. Não vai entrar lá nenhum homem lá dentro. E que basicamente vai produzindo vários conteúdos, em que um deles, é a revista Banzai. Ou seja, aquilo que foi no início... quer dizer a própria revista banzai nasceu por causa da Cristina e da Joana, das autoras, portanto é natural que o papel principal seja da equipa. E neste momento já são 10.

**E:** Como é feita a aprovação dos conteúdos?

**RPB:** Ok é assim, em termos de aprovação dos conteúdos...ok. Vamos começar pelo início. (A aprovação dos conteúdos) tem a ver com as autoras em primeiro lugar.

**E:** Que autoras são escolhidas?

**RPB:** Em primeiro lugar as autoras como é que são escolhidas. Tem a ver com dois factores: O primeiro factor é o factor de arte, ou de trabalho.

**E:** Ou do nível artístico?

**RPB:** Sim o nível artístico, mas às vezes o nível artístico não é o principal. A força de vontade que têm para realizar as coisas pode-se sobrepor ao nível artístico. Ou seja, primeiro que tudo, tem a ver com o que elas fazem, com o que têm, como é que elas se safam a ilustração, a banda-desenhada e etc. Segundo factor, o lado psicológico. Como é que trabalham umas com as outras, como é que encaram o trabalho, qual é a força de vontade que têm para ir para a frente e por aí fora. E esses são os dois factores que são mesmo fundamentais. Até porque há pessoas com muito talento e com muito estilo, mas que não aguentam a “pancada”, pancada entre aspas, ou então simplesmente não se enquadram. Não têm visão para perceber onde é que as coisas podem chegar.

**E:** uma área mais profissional portanto.

**RPB:** Sim e não há espaço para haver fissões na equipa. E alguém para entrar para a equipa tem que provar primeiro que se consegue entregar na equipa.

**E:** Visto que temos de fazer face a um mercado que é de nicho...

**RPB:** Sim, mas... Não é tanto de nicho. Há dois mercados completamente diferentes aqui. Há a comunidade, que são os viciados, são aqueles que literalmente (...) podem ficar cinquenta horas a discutir se os calções de um personagem são de uma cor ou de outra e são obcecados com uma posição. Porquê? Porque, é uma comunidade fechada, pequena, em que os jogos de poder são demasiado visíveis e todos tentam ser o *top dog*, ali, no meio daquele grupo. E o que é que cria? Cria uma estrutura, que nós temos que destruir, que nós temos que fazer, vamos dar cabo...ou seja, é uma atitude que é de criança, e se gera dessa maneira.

**E:** Ou seja um grupo mais extremista...

**RPB:** Sim um grupo de aficionados extremos, digamos assim... só que é como qualquer sociedade fechada, se nós tivermos uma minoria que vive fechada sobre si própria ela naturalmente vai viver sobre esses membros. Se vai viver sobre esses membros, vai tentar gerar jogos de poder no interior porque há sempre alguém que vai tentar mandar nos outros. Um bocadinho *Lord of the Flies* basicamente. E aquilo que vai acontecer, é que por seu lado, o bairro no Brasil... o bairro japonês, é assim mesmo. Lá dentro, é fechado sobre eles próprios e tudo funciona lá dentro e tem as suas guerrinhas. Portanto vai dar ao mesmo. (...) etc. O outro público todo, é o publico que por exemplo vê os canais de televisão, é o publico que vai ao cinema ver os filmes de animação, etc. Que é um público muito vasto! Que não faz parte deste universo específico do manga e do anime. E que sim,

que também consome e que está interessado, e que quando descobre quer saber mais. Portanto temos dois públicos completamente diferentes.

**E:** Que histórias são seleccionadas?

**RPB:** São propostas feitas. Elas propõe as histórias, e nós naturalmente é que vemos como é que elas estão e como é que não estão... Nós vemos, salvo seja, quem vê são as próprias autoras.

**E:** Ok, é um trabalho de equipa.

**RPB:** Exacto, por exemplo a Joana lançou o Mighty Gang e ela tem a história dela. Ela se tiver dúvidas acerca da história e quiser tirar dúvidas, com as outras autoras, falam. Porque isto é um trabalho delas. A Banzai serve para elas porem o trabalho que elas querem por cá fora. Naturalmente se tem atenção: ok, não há pornografia, não há um certo tipo de conteúdos. Porquê, porque... Isto é fácil, isto aqui é, um target que se considera um público-alvo, dos nove anos até aos trinta. Portanto apesar de ser muito lato, existe aqui um conjunto de temas que são principais à volta disto, ou seja... principal, grupo principal, estamos a falar dos quinze aos trinta. O outro é residual, mas ainda lê. Naturalmente não vamos pôr cenas de sexo explícito, mas também se houver situações de relações entre pessoas, ou de relacionamento no fundo, em que envolve algum romance, naturalmente que é posto.

**E:** Tipo pg-13, um pouco de nudez...

**RPB:** Perfeitamente. Quanto muito tivemos minuendos disso, não teve mais que isso. Houve uma cena um bocadinho mais *ecchi*, na última edição, mas foi de propósito porque aquilo foi um concurso para o Japão. Aquela cena foi colocada de propósito para... por causa do público...

**E:** por causa do concurso e pela história.

**E:** Que patrocinadores estão associados à revista e porquê?

**RPB:** Não há patrocinadores, porque infelizmente as pessoas consideram... continuam sem perceber... Portanto por duas razões: Primeiro porque é uma revista, ou seja as pessoas vêem que não é um projecto de jovem, não é uma associação, não é uma causa, portanto não tem um patrocinador. Aquilo que tem sim, é venda de publicidade. Há um parceiro que nós temos, que está desde o início, o Canal Panda Biggs. Que está presente

em publicidade em praticamente todas as revistas, só houve uma que ele não participou porque não tinha produto que se enquadrasse ali, mas em tudo está lá envolvido. Do resto das publicidades é aquilo que se vai vendendo de revista a revista, que é aquilo que eu tenho que fazer. Chatear as empresas todas e ver quem é que está interessado.

**E:** faz parte do teu trabalho enquanto relações públicas e que depois também faz parte do processo da publicação da Banzai.

**E:** Qual o processo de publicação da Banzai? (Desde a criação, ao marketing, à gráfica)

**RPB:** Basicamente o processo de publicação é: nós temos uma edição, e essa edição, nós tentamos que seja o mais regular possível. Que até agora não foi possível, mas... Idealmente seria bimestral, mas não havia a capacidade de fazer a quantidade de conteúdos de cem páginas naquele tempo, ficou então trimestral. O problema, por questões financeiras, puramente, as últimas duas edições demoraram dois anos a sair. Um, por cada uma edição. Agora para colmatar isso, arranjamos um sistema, que não posso adiantar muito ainda, que é o que vai fazer com que possa vir a ser mensal. Portanto vamos dar mais força ao online, mais força a outros elementos, mas manter também uma componente física de maior distribuição. Em relação também da criação, quando nós temos uma data para lançar, fala-se com as empresas e vemos quais são as publicidades que conseguimos arranjar, idealmente conseguimos a publicidades todas. Há uma pessoa que faz a paginação da revista, ou seja, coloca as páginas todas pela ordem que nós queremos por, faz o tratamento de texto, faz o tratamento gráfico todo da revista em termos de cabeças, em termos de chamadas de atenção, publicidades e coloca tudo no meio e sai um pdf que vai para a gráfica. Chegando à gráfica, a gráfica faz a impressão e entrega a nós outra vez, e nós agarramos nessas revistas e colocamos nas lojas.

**E:** Como é que a Banzai é colocada no mercado? Em que lojas é comercializada?

**RPB:** Neste momento está nas Fnacs, está no El corte Inglês, está na Bulhosa, está em quiosques individuais, está na Barata...

**E:** Portanto, está um pouco por todo o país?

**RPB:** Sim, é assim Fnacs, El corte inglês e Bulhosa está por todo o país. A Bulhosa é mais Lisboa, e o resto é em Lisboa. Fora de Lisboa são vendas que nós fazemos por encomenda.

**E:** que depois pode ser pedida pelo site que existe da Banzai

**RPB:** Sim.

**E:** A Banzai está presente em eventos relacionados com o Japão ou a cultura popular japonesa. Desde quando e quais os principais eventos?

**RPB:** Sim. Nós antigamente estávamos em todos. Ou seja, íamos a tudo o que eram eventos, estávamos sempre presentes, no entanto o esforço era demasiado grande e o retorno era demasiado pequeno. Não justificava isso. Inclusivamente no Porto, houve a experiência que fizemos com outros grupos nossos amigos de autores de banda-desenhada que há lá em cima, e eles levavam o nosso produto e todas as experiências lá em cima eram decepcionantes.

**E:** No porto não obteve tanto...

**RPB:** Nem o nosso trabalho, nem o trabalho deles. No geral, o Porto tem sido uma zona com muito pouca receptividade. Vai ser feita mais uma tentativa lá em cima e vamos ver aí o que é que vai acontecer. O grande problema que acontece aqui em relação a isto, é que... em termos de eventos... Por exemplo, este ano estivemos nos Iberanime, vamos estar na Festa do Japão, vamos estar no ComicCon, vamos estar depois em eventos, como no Midori, etc. Aquilo que eu tenho tentado sempre é colocar-nos em eventos que não tenham nada a ver com isto. Porque o público-alvo que vai aos eventos é o tal público viciado. Ou seja o tal público que se não for um autor japonês, não compra e não compra, porque eles (público) não estão na revista.

**E:** Podes elaborar esses dois factores que fazem com que o público viciado não compre a revista?

**RPB:** É assim, há muita gente que diz, se eu tivesse lá a minha banda-desenhada eu comprava. E nós (banzai) dizemos, ok mas o teu trabalho não é bom o suficiente... Só que a pessoa que diz isto, é a pessoa que diz isto em relação a tudo. É um fenómeno que se repete também nos DVDs, e a nível de cultura, em várias coisas. O facto de não ter um autor japonês vem do facto de haver aquele público viciado, o tal público que se não for japonês ou coreano, porque também tem a parte da coreia envolvida nisto, mas principalmente japonês, não consideram que valha a pena. Porque o produto nacional que existe é bom para se mostrar na net aos amigos, mas não é visto... um português que faça banda-desenhada não é visto como trabalho, mesmo pelas pessoas que gostam de banda-desenhada. Para pessoas que gostam de banda-desenhada e que compram banda-desenhada

não consideram... se o autor for português, não consideram que isso é profissão. Ou seja é um hobby. Mas se for um autor estrangeiro que faz vida daquilo já é perfeitamente normal. Em relação aos franceses é a mesma coisa, aos que desenham franco-belga... é assim, nós temos é a visão de que tudo o que é desenho é para miúdos. É a visão global que nós temos, uma pessoa não pode viver de fazer gatafunhos (...) e rabiscos. Acontece com as revistas: “Ah! Mas isso é uma coisa que até o meu filho faz”. Isto é muito uma noção geral que existe. É uma noção que tem estado a mudar, porque a geração que agora tem (...) agora 30 ou 40 anos, tem um certo poder de compra, são as pessoas que liam a banda-desenhada da Marvel, etc., por aí fora, há uns dez anos atrás, vinte anos atrás... já cresceram a pensar que aquilo não era exactamente uma coisa de miúdos. Porque cresceram a idolatrar certas pessoas etc. Esta geração mais nova que está agora, nos seus quinze anos (...), é uma geração de jogos, ou seja a banda-desenhada para eles é uma coisa que não interessa ou que é uma coisa que é estranha. Ou seja, eles podem ver que um ilustrador pode fazer uma ilustração muito “shiny shiny”, muito brutal, e não sei o quê, em termos de brilhos e tudo o resto, porque enche o olho por causa da cor, mas se lhe apresentam uma história de banda-desenhada, eles acham um bocadinho estranho porque estão habituados aos jogos. Ou seja existem aqui umas diferenças geracionais, são factores geracionais, que fazem com que a pessoa adira ou não à situação. E depois há o factor de presunção, que é, o que é Japão é considerado a moda do sushi, e etc... estamos a falar de três ou quatro elementos que são aproveitados, sabem que há a cerimónia do chá, sabem que há um bocadinho de artes marciais, mas não ligam.

**E:** Como o Japão tradicional?

**RPB:** Como o Japão elitista. O Japão é caro.

**E:** Mas o sushi já se está a tornar numa coisa pop.

**RPB:** Mas ainda há muita mentalidade de que o Japão ainda é uma coisa...

**E:** Mas essa perspectiva é associada a estratos etários mais velhos. Ou seja o kabuki, as danças, etc...

**RPB:** Pois eles vão lá porque parece estranho, parece elitista, parece exótico e tudo, não vão pela coisa em si. Isto mesmo, como jornalista em reportagens que eu fiz em eventos do género, em que se via as pessoas a sair e diziam: “Ah! Isto é muito estranho, isto (...)” e estavam sempre a olhar à volta que era para serem vistos que estiveram lá, porque era no cinema não sei quantos, era no museu não sei quantos, no teatro nacional do não sei que

mais (...) Mas saberem com o que estavam a lidar, o que é que era aquilo, é uma minoria. Mas isso, o mal não é só nosso, é geral na cultura.

**E:** A Banzai está também encarregue de outros projectos como o Senpai Project, os workshops de manga e o clube manga nas escolas. Podes explicar estas iniciativas?

**RPB:** Estas iniciativas foram uma progressão daquilo que nós queríamos fazer. Inicialmente, o nosso objectivo era aquilo que nós não tivemos, nós vamos dar aos outros, às gerações mais novas. Ou seja, começamos a ter o Senpai Project como uma coisa de mentoria directa. Cada um de nós tínhamos uma pessoa de quem tomávamos conta e ajudávamos, etc., não era mais do que isso. O problema foi que, com o passar dos anos, as gerações a seguir que foram formadas, não fizeram o que lhes competia, que era tomarem conta das gerações mais novas. A ideia aqui era criar um sistema de progressão geométrica, em que eu tomo conta de duas pessoas, a outra pessoa toma conta de outras duas, e estas duas que eu estou a criar vão tomar conta de cada duas dele. E cria-se um sistema de interajuda grande. A questão é que as pessoas mais novas não estavam a fazer isso. E quebrou um bocado aquilo. Com o passar dos anos, e com a quebra de interesse também começou a girar, começou a ficar pior, até que realmente decidimos fazer um Senpai Project, numa coisa mais aberta. Foi um erro. Um erro muito grande, porque nós partimos do princípio que... aí foi um problema geracional, nós não compreendemos o quanto é que há uma nova geração, que está obcecada com um certo status e está desposta a qualquer coisa para comprometer as coisas. Também não existiu o retorno em termos de envolvimento e de interesse das pessoas, dos mais novos para aprender. O Senpai Project compreende idades desde os 12 aos 23 mais ou menos. (...) É uma mentalidade típica dos jovens hoje em dia, eles partem do princípio que os outros têm o dever de os ajudar, que as outras pessoas são obrigadas a os ajudar, são obrigadas a estarem lá, são obrigadas a darem-lhes as oportunidades todas e de obedecer a tudo o que eles querem. Quando aqui o processo é o oposto. E isso é uma perda (...) de valor, mas isso é um factor que me preocupa um bocadinho, porque existe uma necessidade de uma relação de mestre para aluno, quando se está a ensinar, quando se está a dar coisas. Isso sinceramente foi falha nossa, porque nós também não estávamos a dedicar muito porque também tínhamos outras coisas para fazer. Agora o projecto em si é válido. E é válido num sistema de escola, não

num sistema assim tão livre. É demasiada liberdade para as pessoas evoluírem, tem de ser muito mais fechado, muito mais exigente.

**E:** No Senpai Project que tipo de formação de manga era dado?

**RPB:** As regras são sempre as mesmas, quando se fala de manga, de comics, de ilustração, de pintura tradicional, as bases são as mesmas. As bases de desenho, de anatomia, da utilização de materiais, de luz, cor, são comuns a qualquer meio que se use. O manga é um estilo que existe dentro da própria pessoa e percebe-se facilmente, quando a pessoa está a tentar forçar o traço para esse meio e quando o seu traço é diferente. E já tive casos, de pessoas que estavam comigo e que eu cheguei a um ponto que eu disse: “estás a ver estes exemplos, isto é o que tu sabes fazer, isto é Disney, não é manga. Isto é outra coisa qualquer que não manga”. E a pessoa às vezes não aceita, porque quer fazer aquilo, mas a partir do momento em que se liberta disso e começa a desenhar o estilo normal dela, de repente o traço cresce (...) Em relação ao resto, os workshops de manga foram uma extensão disto. Foi uma decisão muito económica. A ideia era as autoras do Senpai Project e as autoras da Banzai Team terem uma forma de ganharem dinheiro fazendo workshops de manga.

**E:** E poderem transmitir conhecimentos a uma comunidade que desenha neste estilo?

**RPB:** Neste caso foi mesmo o oposto. Enquanto o SP é apoiar, ajudar e isso, os workshops de manga foi dar um ordenado às autoras, aproveitando algum interesse para esse fim. O objectivo aqui era fazer com que as autoras que trabalham e que infelizmente não reconhecem nelas uma profissão (...) podiam ganhar dinheiro e ganhar a vida. Problema, as autoras ao chegarem-se para os workshops, não se motivaram minimamente, e a coisa acabou por descambar completamente. Tanto que a maioria dos workshops eram dados por mim, tanto nas escolas como no resto, etc. Eu também sei desenhar, sei o mínimo, não estou ao nível delas, longe desse nível, mas acabo por estar a fazer isso para os miúdos, agora para ajudar e do lado delas não há empenho.

**E:** E quanto à adesão aos workshops? Tomam também em conta o facto de que estão a transmitir para um público português o que é que define o estilo manga.

**RPB:** Sim, é um bocado isso... mas é o mesmo que explicar a alguém como é que se pinta alguma coisa. Quer dizer vai tudo dar ao mesmo no fundo. O problema é que ainda existe uma certa mistificação do manga, e as pessoas que gostam ainda estão num certo patamar de “wow”, de fascínio, que não percebem que é totalmente igual a outro estilo. Não há

nenhuma novidade, basicamente. A questão é essa, eu vejo anime à 30 anos, já leio desde essa altura...

**E:** Mas o que é que é diferente no manga e no anime para que cause esse “wow factor”? É porque tem uma narrativa diferente? Factor imagem?

**RPB:** É assim, primeiro porque começou a aparecer muito mais cá e segundo é um estilo que está desenvolvido de acordo com um certo detalhe... o anime e o manga estão criados para públicos-alvo, comunicam directamente com o objectivo de vender, são construir com o objectivo de atingir um certo número de pessoas com certas características. O melhor exemplo de todos é o Pokémon. O Pokémon foi criado para fazer uma cópia do relacionamento da criança com o seu animal de estimação e fazer com que ela se identifique depois ao ver a serie no personagem. E depois quando está com o seu animal de estimação, no seu imaginário está a reproduzir aquilo que viu nas aventuras. Ou seja criaram um sistema de entrega e de troca no fundo. E funciona muito dessa troca, por exemplo naturalmente com os personagens do shōnen, dos produtos para rapazes, têm uma base para pensar que os rapazes que vão ver aquilo são pré-adolescentes, e eles querem ver. Seios grandes, rabos grandes, tudo o resto e todo o exagero que possam por e colocam essas coisas para chamar a atenção. Naturalmente que tem muito mais nudez, mais desses elementos, de aventura, muito mais exagero emocional, porque eles identificam-se com isso. Muito mais ultrapassar as regras. Ou seja, está construído para aquele público-alvo específico e para agradar. Ou seja comunica muito mais do que outros géneros que existem hoje em dia, que são muito mais genéricos.

**E:** A Banzai Team vai ser constituída apenas por autoras. Como surgiu esta ideia? Pode ser considerada uma estratégia num mercado predominantemente feminino?

**RPB:** É uma coisa que aconteceu, pura e simplesmente. Naturalmente só foram autoras que ficaram ligadas ao projecto. Mais, rapazes que estavam a desenhar e que estavam integrados, acabaram por se afastar, ou por outras razões acabaram por não estar no grupo. A questão aqui, é o facto de que aconteceu serem só raparigas. É realmente um mercado maioritariamente feminino.

**E:** desde autoras a consumidoras?

**RPB:** Exacto! Neste momento, a nível de consumidoras já está equilibrado. Já estamos numa situação quase 55%/45% em Portugal. Lá fora é muito mais, estamos a falar do tipo quase 70%/30% ou 65%/35%.

**E:** Com maioritariamente mulheres?

**RPB:** Não! Homens, rapazes. Portugal é um caso à parte. E é assim, porque as raparigas portuguesas identificam-se com o produto feito para rapazes. As raparigas portuguesas adoram luta e aventura, tal como shōnens clássicos como Naruto.

## **Parte II- O manga em Portugal e na Europa**

**E:** Quando é que o manga passou a ter alguma relevância em Portugal? Quando é que começou a ser comercializado no mainstream e em lojas de banda-desenhada?

**RPB:** Estamos a falar há dois anos mais ou menos. Havia uma ou duas lojas apenas, de repente começou a haver mais gente. Começou-se a perceber que realmente havia alguma hipótese. E de repente as lojas multiplicaram-se. (...) Porque os merchandise de anime... há muito material de *bootleg*, há muito material de marca branca que são feitas por fábricas chinesas que estão a produzir isso. Portanto a China, o Japão e a Coreia, está tudo ali perto, e depois alimentam a Ásia toda. Já sabemos como é que são os chineses em relação a cópias ilegais. Então estas lojas começaram a aproveitar-se deste produto bootleg, para começarem os seus negócios e venderem produtos muito baratos, para depois começarem a ter produtos oficiais que são bastante caros. Chega a cento e tal euros um boneco, que se for o mesmo boneco em bootleg custa cerca de dez euros. E então utilizaram muito isso para criar, o que não acontece em loja de banda-desenhada normais, porque só há, praticamente estatuetas oficiais. Só há merchandise oficial. Não há tanto merchandise “ilegal”.

**E:** Então mas o manga foi introduzido pelo merchandise ou pelo anime?

**RPB:** O manga foi introduzido pelos desenhos animados, pela televisão. Acima de tudo, pela internet.

**E:** Em que década estamos a falar, 1990? E em Portugal.

**RPB:** Em Portugal o anime foi introduzido na década de 1980, com “Conan o rapaz do futuro”, foi o primeiro, o grande sucesso do Miyazaki em Portugal, e uma das razões pelas

quais o Miyazaki é tão adorado é porque todos têm memórias daquele desenho animado. Depois houve os cavaleiros do zodíaco, houve mais uma série delas... a Navegante da Lua, etc., que foram aparecendo depois.

**E:** Dragon ball, e foram esses os clássicos dos anos 1990 e depois nos anos 2000 voltamos a uma nova geração.

**RPB:** Sim mas primeiro houve um grande espaço sem nada, que os Cavaleiros do Zodíaco, nem acabaram a série. Porque havia extremas queixas sobre a violência da série, porque a série era realmente um bocado brutal demais para os horários a que passava. Depois desse vazio, continua, ao aparecer o fenómeno da internet. E em Portugal dá-se realmente o boom, há dois, três anos, com o aparecimento da internet de banda-larga. Que permite fazer stream, downloads etc. E as comunidades que haviam online de repente ganharam força. E aí sim, começa a haver o boom do manga e do anime. Como é um boom que vem da internet e a mentalidade destes miúdos é que tudo é de graça, não compram. Ou compram bonecos, porque os bonecos não os podem sacar da net. Se pudessem sacar os bonecos da net, o merchandise não vendia. Porque tudo o que eles podem sacar da net não tem valor, está lá e é de graça.

**E:** Quais e quando foram as primeiras publicações de títulos japoneses de manga em português? Quem comercializa?

**RPB:** Não é novidade, o Akira foi todo traduzido em Português, (...)

**E:** Mas têm investido mais nisso, quando é que começou a surgir?

**RPB:** Houve muito manga a aparecer em português há muitos anos atrás. Estamos a falar em anos 1970/1980, houve vários a aparecer. Nos anos 1990 também houve vários a aparecer, e de repente desapareceu durante um espaço de quase 20 anos, porque realmente não havia vendas, as vendas eram residuais. (...) Começou a aparecer agora, muito devagar com alguns títulos muito estudados, com o Naruto, com Ao no Exorcist, já foi um exagero! Porque vamos lá ver o que é que acontece aqui... O Death Note já foi, porque já tinham garantia que era conhecido e que podiam vender. O caso do Dragon Ball falhou, em termos de vendas do manga, que era tão conhecido e falhou completamente. O DVDs falhou, vendeu na primeira fase muito (os três/quatro primeiros DVDs) , mas as pessoas não continuaram a colecção. O Yugi-oh a mesma coisa, o Dragon Ball manga a mesma coisa. Os primeiros funcionaram bem e a partir daí não venderam mais. É necessário uma pessoa

gostar muito e ler trezentos fascículos. E os portugueses não fazem isso. Para os portugueses, dois três capítulos funcionam muito bem e a partir daí esqueçam, porque já perderam o interesse. Quem comercializou... (...) Neste momento está a Devir, é a que está a dar mais força. A Asa, bloqueou os mangas que ela tinha lançado. No início, foi muito também a Bertrand. E depois foi uma outra naquela altura, mas já não me lembro bem.

**E:** Como caracterizas o público afecto ao manga em Portugal?

**RPB:** Como eu disse antes, há dois... Mas vamos separar o público do manga e do anime. O do anime foi o que eu disse da outra vez. Manga, basicamente o que nós temos é jovens que são aficionados e voltamos a ter a separação, há os malucos das comunidades (e as suas características inerentes) e é um grupo muito fechado, com talvez mil, duas mil pessoas se tanto. O resto são pessoas que vão à internet e vão ler e que acham engraçado, mas que têm uma visão muito mais ampla de tudo. E por exemplo no último evento (Iberanime), notámos que muita gente que ia aquele evento não era da tal comunidade fechada mas sim dos outros, que iam à procura de algo mais.

**E:** O que demonstra que a nossa comunidade de manga está a evoluir e está a aumentar...

**RPB:** A grande vantagem é que nós estamos a ter aficionados que não querem pertencer a nenhuma comunidade. Há mais pessoas a ler sim. Como há cada vez um pedaço maior da população a interessar-se, o manga está a tornar-se mainstream. E neste momento passou de uma coisa de nicho, para algo de autor. O equivalente talvez ao cinema europeu, no cinema geral que aparece em Portugal. Mas agora, passarmos deste patamar para o mainstream ainda vai um grande passo. O que se passa é que isto é uma questão de núcleos, anos 1970/1980, por causa do êxodo de pessoas para França e da ligação Portugal-França que havia muito... Os franco-belgas é que era banda-desenhada, mais nada. Quando chegamos aos anos 1980 e as pessoas começam-se a interessar pela Marvel e pelos comics, as pessoas que gostavam de franco-belga, deitavam abaixo as pessoas que gostavam de comics, a dizer que aquilo era lixo e que não valia nada. E nessa altura os comics eram equivalentes naquela altura ao cinema de autor, ou seja não era mainstream. Considerando que a banda-desenhada em geral não é mainstream, dentro do universo da banda-desenhada, o que era mainstream era o franco-belga e os comics eram o de autor. E entretanto chegamos a esta altura, dois mil e tal, os comics tornam-se mainstream,

juntamente com os franco-belgas, ficam os dois ao mesmo nível. Porque as pessoas que gostavam de comics, cresceram e ganharam poder de compra e estão a comprar. E influenciaram os irmãos mais novos e os filhos a comprar também. E quando os filhos começam a ver manga, são eles próprios que dizem, “não isso não presta para nada, isso não vale nada”. Ou seja, estão a debitar a mesma conversa que foi dita dos francos belgas para eles. Portanto estamos a falar de um espaço de dez anos, talvez sete ou cinco anos para que o manga se torne mainstream. E quando se tornar mainstream, aquilo que eu espero também, é que gere mais núcleos de autores e mais trabalho de autores a aparecer e a publicarem individualmente. Houve um livro que saiu agora na Feira do Livro, que eu fiquei muito contente, que é de uma miúda que aprendeu comigo, que é a vanessa e que conseguiu editar pela Babel, um livro. (...) É isto que é bom, é bom que hajam editoras a agarrarem em autores e que ponham os trabalhos cá fora e não haja uma entidade a fazer as coisas, haja muita. Para que os autores todos, saiam da imagem de nicho e pararem de olhar para os seus próprios umbigos. E não interessa a conversa de “isto não presta”. Quanto mais isto for amplo, cada vez mais conseguem fazer isto, nascem novos autores, mais pessoas novas podem apresentar ideias, e melhorar isto para toda a gente. Que é daqui a 7 anos!

**E:** E comparado com o resto da Europa?

**RPB:** Comparado com França... França é um boom e é institucionalizado. Porque houve um esforço há 20 anos pela parte da câmara luso-japonesa (há de ser franco-japonesa) e da embaixada japonesa, a fazer uma campanha para aumentar a venda de produtos japoneses em França, porque as vendas eram muito residuais. As pessoas não compravam produtos japoneses, as pessoas não conheciam o Japão nem nada. Portanto foi feito um grande esforço nesse sentido. Cá não é feito esse esforço, e cá um esforço desses para ser feito.... Hum... Porque as empresas japonesas estão a sair de Portugal. A Sony, a sede está em Espanha. E esse factor (de haverem empresas japonesas envolvidas é muito importante), pois a balança comercial entre Portugal e o Japão é inexistente, proporcionalmente aquilo que o Japão tem em relação aos outros países. Se eles perderem a balança comercial com Portugal, não faz moça nenhuma... Nós somos um bom ponto de turismo para eles e pouco mais do que isso. Ou virem cá viver a reforma.

**E:** Qual o futuro da Banzai neste processo?

**RPB:** O futuro da Banzai é acima de tudo, o futuro da Banzai Team. A Banzai torna-se irrelevante. A Banzai Team pode fazer o que quiser, por exemplo, a partir da agora já não fazemos mais manga, fazemos desenhos animados, fazemos jogos... Ou seja o futuro agora é as pessoas, é o núcleo, a revista é uma das coisas que elas estão a fazer e serve apenas como introdução. Cada vez mais, vai ser só um cartão de apresentação do grupo ao país todo. Portanto a própria revista perde a sua importância, por um lado, em termos de relevo, o que é que importa nesta hierarquia, mas ganha dinâmica e ganha dimensão. Ou seja estamos a falar de 350% de maior distribuição do que tem neste momento. É enorme, mudando o formato, mudando tudo e vai ser esse cartão-de-visita delas, apenas. Mas o que importa são elas, como grupo.

► **Entrevista com Autora de “Teram” – 5 de Junho de 2014**

**Entrevistado:** Autora de “Teram” (AT)

**Nome:** Louise Faria

**Idade:** 31

**Habilitações:** Licenciatura em restauro (não terminada), Licenciatura em História de Arte (não terminada), actualmente a estudar animação 3-D

**Profissão:** Estudante

**Nacionalidade:** Portuguesa (origem brasileira)

**Entrevistadora (E):** O objectivo desta entrevista consiste em registar a tua opinião sobre o manga e a imagem que te transmite do Japão e da cultura japonesa. Pretende-se também conhecer o teu trabalho enquanto artista de manga - o estilo de manga que utilizas, a forma como constróis a tua banda-desenhada, as tuas influências estilísticas, as narrativas que utilizas, etc. Deste modo, e entrevista está dividida em duas partes: a primeira com quatro grupos de questões onde serão abordadas perguntas mais abrangentes, sobre o teu contacto com o manga e com o Japão, e a segunda parte focar-se-á no teu trabalho e na tua perspectiva sobre o manga em Portugal e noutras realidades que conheças. Fica à vontade para responder, em caso de dúvidas não hesites em perguntar.

**E:** Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc.)

**AT:** Sempre esteve muito presente no Brasil, principalmente nos anos 90 houve um boom de revistas e cultura japonesa, principalmente na minha região em Pernambuco. E tínhamos desenhos animados na televisão desde 1993, desenhos a passar aos domingos e assim. Mas não era bombardeada com muita frequência. A parte gira é, o anime durante muitos anos no Brasil foi considerado uma sub-cultura e o que aparecia na televisão eram os desenhos normais, não sei, os desenhos que apareciam na Xuxa e que eram mais educativos e mais ponderados mas depois tínhamos uma sessão que era do canal Manchete e o Bandeirantes, que são dois canais que já estão extintos, passavam desenhos animados japoneses ao final do dia, perto da hora, às 18h da tarde, perto da hora de jantar. E íamos jantando... mudávamos de canal e não havia nada para crianças a essa hora, mas havia aqueles desenhos animados e era aquilo a que assistíamos.

**E:** Lês manga?

**AT:** Leio.

**E:** Há quanto tempo?

**AT:** Ah... à mais ou menos... pera ai eu tenho quê...eu comecei a ler manga, quando o primeiro acesso que eu tive a manga eu devia ter 16 anos. As revistas eram muito caras e na altura não existia internet. A internet também é uma coisa... engraçado, antes da internet...só existiam livros didáticos, não existia esse boom de informação que há agora. E então não existia manga. Então hã... os únicos contactos que eu tive foi quando começaram a ter revistas mais customizadas e então... mais ao menos com uns 15 anos. Custavam dois reais e noventa e cinco. As customizadas vinham com quinze páginas, era um preço simpático. Os mangas mesmo, se quisesse comprar os importados, já iam do género para os 35 reais...150...Já era um bocado fora daquilo que um adolescente poderia pagar.

**E:** Lês regularmente?

**AT:** Sim, eu costumo ler... Eu estou a acompanhar agora a série de “Full Metal Alchemist”. Infelizmente não sei inglês e então estou a acompanhar com um dicionário ao lado. Que é para aprender as duas coisas. E costumo acompanhar manga principalmente para uma função didáctica. Gosto de escolher séries que... a primeira coisa que eu vejo é

que tem um traço que me chame à atenção, depois dou uma olhada na história e se conjugar as duas coisas é que é!

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

**AT:** Desde a comida, sushi! Sou viciada em sushi, uma vez por semana pelo menos. Gosto de videojogos, o meu namorado é *gamer*, por isso gosto de estar sempre a jogar. Grande parte dos videojogos são japoneses. E alguns americanos que agora estão a surpreender bastante. Jogos, vestuário, música. Até vir para Portugal só ouvia “J-pop”. “Red Faction”, que fizeram a música tema dos Black Lagoon. Agora o meu gosto de música mudou um bocadinho, mas tenho saudades.

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**AT:** Em primeiro lugar o sushi e segundo o manga. Não é o manga, não há jeito!

**E:** Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**AT:** O Japão enquanto país, é um país quase de sonho, se não fosse a diferença salarial entre as mulheres e os homens e um bocado a subserviência esperada das mulheres...embora não seja uma coisa que é completamente à risca, é um dos países mais seguros do mundo. E com um índice de vida muito elevado. Hã, e também é um país que conseguiu juntar duas coisas que em principio são incompatíveis, eles conseguiram assimilar a multiculturalidade de outros países, sem perder a sua cultura, e conseguir transformar uma linguagem tradicional numa coisa universal, é um feito que...não conheço outro país que o tenha feito! Geralmente os países se fecham muito ao que é diferente, o que é o exterior. O Japão, justamente por causa da sua história, por causa da invasão dos portos, das suas influências pela China e por outros países, ele conseguiu assimilar aquilo e transformar em algo que é só dele. Então, só posso admirá-los.

**E:** Gostas do Japão?

**AT:** Adoro o Japão.

**E:** Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostar da cultura popular japonesa?

**AT:** Completamente. Sim.

**E:** Gostarias de viver no Japão?

**AT:** Sim! Já tentei até fazer o concurso, para ir para além através da embaixada do Japão, mas não consigo aprender línguas...

**E:** Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)

**AT:** Sim. Qualquer pessoa que gosta de manga. Isso foi uma coisa que no Iberanime vi com muita força. Todas as pessoas que se interessam pelo manga ou por qualquer parte da cultura se sentem na obrigação de aprender tudo o resto. Eles não falam directamente as coisas mas fazem nuances para expressar determinadas coisas, tanto na música como na comida, no manga... no manga as pessoas se sentem na obrigação de aprender mais sobre o país para aprender sobre aquilo que elas gostam.

**E:** Como o Full Metal, parece uma história completamente internacional mas não é.

**AT:** Não, eles estão sempre a colocar pequenas influências, ou sobre a mitologia, ou da mitologia japonesa ou geral. A mitologia japonesa é incrível por vários aspectos. Um bocado por aquela coisa do didáctico, a mitologia tem aquela função de ser um objecto didáctico e passa um bocado para o objecto filosófico. Os heróis estão sempre num eterno questionamento, um pouco como na mitologia grega, qual é a sua missão, quais são as suas funções e aquilo que poderiam fazer para fugir ao seu destino dentro daquela história. Estão sempre nesse pequeno dilema. Ou você conhece um bocado da cultura grega, porque se reflecte um pouco na cultura japonesa, ou conhece a cultura japonesa, senão está perdido a tentar compreender quais são as acções reais.

**E:** O que é que te atrai quando se fala em Japão? (Porquê esse fascínio?)

**AT:** Não sei, é como que se tivesse contado uma história quando era pequenina de um reino em que aconteciam imensas aventuras e te dissessem um dia que esse reino realmente existe, e pode ser ou não como você sempre imaginou. É esse o meu fascínio, existe realmente o país, existem realmente aquelas coisas que eles contam no manga, existem os eremitas, existem as adolescente de mini-saia e meias folgadas, existem os homens de fato, existem aquelas intrigas, existem tudo aquilo? E está tudo lá! Quero lá ver, quero apanhar um voo, e quero ir lá ver se é realmente como eles passam no manga ou... o que é que eu vou achar quando vir aquilo, eu quero ver com os meus próprios olhos, esse é o meu fascínio pelo Japão.

**E:** Chegámos ao Grupo 3: Percepção dos elementos japoneses através do manga. Neste grupo, as perguntas aplicam-se à tua leitura de manga.

**E:** O que é que aprendes sobre o Japão quando lêes manga?

**AT:** Pois, é um bocado a visão deles enquanto eles mesmos e a visão deles perante nós. Hm... o último manga que li sobre cultura ocidental... fazia um bocado referência sobre a cultura ocidental. Eles procuram muito a parte bonita da história ocidental como os castelos, a nobreza, os reis, os bailes, um bocado finais do século XVIII e começos do século XIX. Ou então... embora o cristianismo tenha entrado no Japão já há bastante tempo, os autores japoneses têm uma ideia do cristianismo muito engraçada.

(...)

**AT:** A repressão gera fascínio e outras coisas, e quando você vê mangas como Anjo Santuário, em que Deus é quase um xogum, e que se retira para preparar as suas estratégias e deixas os seus generais sem saber o que se passa. Enquanto nos mundos inferiores os demónios não são totalmente maus e estão a lutar por uma coisa que nem sabem bem e que talvez seja má... temos uma ideia do que é que eles acham que é o cristianismo. E estamos a ver ser representados por outras pessoas. Há um risco, que parte do momento em que tens inveja e já estás a pisar o risco, e lá podes ter esse tipo de sentimentos e ainda seres bom. E isso dá uma liberdade de vida, que torna o personagem muito mais real e gostoso. O personagem é muito mais realista, tem conflitos! Tem conflitos internos e reais, que todas as pessoas passam por eles. Porque há essa diferença. Quando pensamos um bocado no que seria a banda-desenhada ocidental, DC, Marvel, cartoon, há essa busca de delinear o que é o bem e o que é o mal. O primeiro herói ocidental que pode matar o bandido foi o que tem uma camisa preta e uma caveira... Com o Ghost Rider, uma linha que veio depois, em que passamos de uma sociedade híper plasticista, para o sujo, o podre da sociedade era exaltado. Foi quando surgiu filmes como os 7 pecados capitais, em que você viu o sujo, o podre... e surgiu esse personagem em que a família foi assassinada e ele queria vingar-se. Mas apanhar os bandidos e prende-los já não era suficiente, porque havia corrupção. E então ele perseguia-os e pela primeira vez, matava os bandidos. Ele mesmo aplicava o castigo. Ele tem um nome desses (tipo vigilante). Isso surgiu pela primeira vez, mas no manga já existia há imenso tempo.

**E:** Quando lê manga, que elementos identificas como sendo tipicamente japoneses? (Por exemplo: vestuário, comportamentos, cenários, etc.)

**AT:** Sim, o vestuário eles aplicam o colegial, que é sempre típico japonês. Outra característica é o à vontade em abordar questões mais sexuais sem serem constrangedores ou humilhantes principalmente para a parte feminina. E no manga, a menina pode ir na rua e passar um rapaz e levantar-lhe a saia para mostrar as cuecas e ela dá aquela de: “Ah seu tarado!” E dá-lhe uma chapada, e espanca-o e grita com ele. Mas ela não se sente nem humilhada ou constrangida pelo acto. Na cultura ocidental, se está na rua e mostrar as cuecas de uma rapariga, é humilhar uma rapariga. Esse ponto também está presente. É uma sociedade um bocado paternalista e machista em diversos pontos, mas eles dão à mulher, noutros pontos, uma obrigação. Você tem x anos para estudar e vais ter tempo para a carreira, mas também tens de estudar e ter filhos e por isso vamos investir na tua educação. É uma ideia, que pode ser um bocado paternalista, mas também pode ser levado para o aspecto que, é muito importante para a formação do indivíduo que nos primeiros anos de vida tem o acompanhamento da imagem materna... ou da paterna, é indiferente. Mas a materna, porque é ela que te alimenta, é ela que te conforta... mas num país em que a mãe além das crianças, cuide da sua própria educação, para poder cuidar da educação das crianças, é um país que está além do que seria machismo. Que esta a cuidar não só para o estilo de vida da mulher, como para a criança. E é mais a brincadeira da miúda dizer, se mostrar a cuequinha antes de se casar vai ficar para tia... é mais um a picar o outro. É visto com mais naturalidade, vem com a idade. Se a sociedade diz que não é um preconceito tão grande pelo corpo e pela naturalidade de uma criança ter curiosidade de ver outra criança despida, podemos colocar, o machismo e paternalismo no meio, mas acho que passa ao lado. É um bocado além disso.

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**AT:** Não. Eu gosto que eles mantenham esses elementos japoneses, justamente pelo exótico que é, você estar a conhecer outra cultura pelo povo desse, que exerce essa cultura. E isso acho interessante. Coisas mais universais e mais abrangentes, gosto de ver pelo nome de outros autores. Autores franceses, que mostram o que eles acham que é o manga e

o que é a França. Autores brasileiros, que fazem manga sobre o Brasil, e que mostram o que é que eles acham que é o manga e o Brasil. Acho isso interessante.

**E:** O que é que te atrai num manga? Acho que também já respondemos mais ou menos...

**AT:** Sim.

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda-desenhada? Comics e...

**AT:** Acho que já fui mais “fangal”, do género manga manga! DC e Marvel não! Mas o universo que a DC e Marvel têm criado agora, os desenhos... já começamos a ver pelo Joe Madureira que ele adora manga. É um misto Marvel, manga, embora os olhos, os cabelos e os corpos lembrem manga, é Marvel. E isso... além dos desenhos, aquilo que tenho notado é um bocado a filosofia do herói atormentado. Tal como Wolverine, a saga de X-men, eles começam a escapar daquela linha e começam a vaguear pelos dois mundos. E isso já começa a ser mais interessante. O seu público não como um bando de crianças que têm de ser ensinadas sobre o bem e o mal, mas começam a ver o seu público como mais inteligente e que conseguem questionar-se sobre assuntos diferentes.

**E:** Talvez até a popularidade do manga os tenha alterado?

**AT:** Pois a popularidade do manga! É incrível como a popularidade do manga no Brasil começou a crescer a um nível estonteante e as publicações e dicionários de comics caía ao mesmo nível. Quando ouvi a declaração que a Marvel ia abrir falência nessa altura, já víamos 5 ou 6 revistas dedicadas exclusivamente ao manga no Brasil. Por isso pode estar ligado ou não, ainda não foram feitos estudos para comprovar.

**E:** Agora vamos falar das referências japonesas no teu estilo de manga. Quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**AT:** Comecei a desenhar manga tinha mais ou menos 7 anos, e foi quando começou a passar diariamente os Cavaleiros do Zodíaco. Os meus colegas pediam-me para fazer os personagens, porque não conseguiam fazer e eu sim, e fazia desenhos para vender na escola. Eram coisas tipo 10, 20 cêntimos. Eu fazia os cavaleiros que eles queriam e eles levavam o dinheiro e comecei a comercializar isso. Comecei a prestar atenção aos personagens e aos traços e foi aí que decidi que só desenhava manga.

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)? Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

**AT:** Sim, estou a tentar aprender mais o meu traço ao Blade Imortal. Adoro o traço daquele senhor... não me lembro...mas é japonês. Estou a tentar assimilar o meu traço. Gosto muito do traço dos personagens de Full Metal, também ando a estudar os traços e a linguagem com que eles fazem as narrativas. Mas em matéria de roteiro, sou completamente agarrada às miúdas da Clamp. Gosto da noção delas de serem um bocado trapaceiras, nunca te dizem o que está a passar. Gosto também muito das histórias do Miyazaki. A referência mundial para manga. Gosto muito, especialmente porque consegue dar à criança um ar de criança. É curiosa, é viva, fazem birras e essas coisinhas... como a viagem de Chihiro, a miúda é muito querida. E você pensa na situação dela como agiria, como reagiria... é muito querido. Um aspecto interessante, foi quando o meu namorado viu o filme e ele não percebe nada de cultura japonesa, e eu achei que o filme estava muito explícito e com uma história fácil de contar e ele não percebeu absolutamente nada. A sério. Porque ele não entendia a noção de que os demónios podem ser bons ou maus, ou a noção que os deuses numa casa de banhos. Que um deus não tem corpo e por isso como é que pode estar a tomar banho... ele não tinha noção... nós temos duas estantes em casa, eu tenho uma estante cheia de manga e ele tem uma estante cheia de Marvel. E por isso é que conheço a banda-desenhada da Marvel e DC. Mas ele não conhece quase nada da cultura japonesa. Ele viu a história mas não percebeu o que se passava... não conhece a ideia da separação fina entre dois mundos que existe na ideia japonesa, e não conhece a mitologia japonesa... Como não conhecia as referências, para ele as personagens que apareciam não lhe faziam muito sentido, até podia aparecer o pai natal que era igual. Não consegui apanhar os fios que ligavam aquilo.

**E:** E como descreverias o teu estilo de manga?

**AT:** Eu estou um bocado entre o shōnen e o shōjo. Eu gosto de colocar alguma violência, mas não coloco violência explícita. Vão ver poucas cenas de luta, mas vão ver muitas cenas de violência psicológica. E isso não está bem nem em um nem em outro. Talvez tenha algo de shōjo por causa das intrigas entre as miúdas e tudo mais, mas como não é uma coisa virada mesmo para o romance, talvez seja mais para o shōnen. Não sei, está um bocado entre os dois.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

**AT:** Ah imensos! Que começa a ler, e depois se arrepende.

**E:** Foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?

**AT:** Os livros de como desenhar manga são muito úteis, dependendo dos livros também. Durante aquela primeira fase em que queres aprender o básico. Por exemplo é necessária a distância de um olho entre os dois olhos, é bom que haja o triângulo que forma entre a parte final de cada olho e o queixo, entre outras, são bases que se aprende mesmo de início.

**E:** Essas bases, achas que conseguirias aprender com outro tipo de ilustração que não o manga?

**AT:** Não, eu acho que o manga simplifica essa base. Os livros de ilustração, principalmente anatomia, passam muito tempo a tentar explicar-te onde é que estão os músculos, onde são os ossos e o nome dos ossos, e essa parte mais técnica. O desenho manga preocupa mais em dizer, tens essas dimensões se cumprires minimamente isso vais ter um desenho minimamente interessante. Torna mais intuitivo. Tens aquelas regras básicas que não são difíceis de decorar e não são difíceis de corrigir. (autora enuncia exemplos de fácil correcção). Tenho a distância de um olho a separar os dois olhos? Tenho. Tenho o triângulo de dimensão do rosto? Há talvez esteja um bocado torto, tenho de corrigir isso... é mais fácil confirmar o que é que está mal. Esses livros são muito interessantes para quem está a começar, mas nada interessantes para quem quer desenvolver o seu próprio traço. Então chega uma determinada altura, que você já consegue cumprir essas regrinhas e já consegue fazer um desenho mais ou menos parecido ao do livro. Então deixe isso e vá ver o que os autores fazem, ver que características definem cada um e depois procurar as tuas.

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**AT:** Oh, sim! Considero! Porque eles são muito bons! Eu vejo... eu já acompanhei concursos da Jump para futuros ilustradores, mas com a categoria meirinha do género, o nome é a Primavera qualquer coisa... que são para autores até 16 anos, do tipo iniciantes. Os desenhos de miúdos com 8 anos são melhores do que aqueles que eu alguma vez fiz! Mas sim, é diferente, porque eles vêm manga todos os dias, e têm muito contacto, as

propagandas são feitas com manga, os filmes aparecem em manga. Até o próprio Windows! Eles começam a desenhar manga antes de começar a escrever. Por isso se alguém dissesse que o meu desenho foi feito por um japonês eu ficaria muito contente!

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**AT:** Os autores não japoneses têm manga muito interessante. Eu acompanhava um manga no Brasil que se chamava Holy Avenger era feito por Marcelo Cassaro, que também era editor da revista Dragão Brasil, que também falava de Holly Play Game, mas também manga. Tanto que eles criaram um sistema de RPG baseado no manga, com superpoderes e tudo mais, e só existe no Brasil. Aquilo é muito engraçado. E ele tem... vemos um bocado aquela mentalidade brasileira, porque vemos o país representado através da linguagem que é o manga. Temos personagens x,y,z que são personagens de estilo mesmo manga mas com personalidades da população. Então vemos situações engraçadas: personagens a cantar músicas populares, ou a fazerem piadinhas secas que... mas são piadinhas secas típicas das escolas e das pessoas daquela região. Então é um bocado representar o Brasil. É como se um brasileiro estivesse a explicar o Brasil a um japonês. Está a usar os códigos dele para mostrar o que ele acha que é o seu próprio país. E isso é engraçado porque vemos uma narrativa diferente... tanto como nos franceses aos...

**E:** Mas por exemplo, e o caso das tuas colegas Banzai, mesmo assim inventamos as nossas histórias sem às vezes terem presentes elementos do nosso país.

**AT:** Duas coisas são certas, somos todos filhos da nossa época, representamos o nosso tempo, mesmo que não queiramos estamos presos nele, e somos todos filhos da nossa cultura, mesmo que não a queremos representar ou quando fazemos o esforço para não a representar, porque estamos conscientes do que é a nossa cultura e conscientemente dizer, eu vou-me afastar disso. E de certa forma estás a reconhecê-la. E não podemos escapar àquilo que somos, quando fazemos a nossa própria história estamos a colocar um bocado do que nós somos, um bocado de onde vivemos e como vivemos. Mesmo que a nossa história passe num mundo abstracto e estejamos a falar de certas características de um personagem, esse personagem está a vir de nós, de forma filtrada estamos a passar o que nós somos e o que é o nosso país. Não há como escapar a isso.

**E:** Entrámos agora na Parte II. Vamos falar um pouco do processo de elaboração do manga “Teram”. Em que género inclui o Teram (shōnen, shōjo, etc.)?

**AT:** É uma mistura. Vai haver um pouquinho de romance, um pouquinho de luta, mas talvez coloque mais como shōjo.... Porque me vou focar mais nas emoções e o que é que vão ser os sentimentos dos personagens, do que propriamente luta e cenas de acção. As idades dentro de Teram é um bocado complicado, vamos ter pessoas com séculos de idade e vamos ter pessoas com 15, 16 anos ou um bocadinho menos. Mas os personagens principais vão ter entre os 17 e 30 anos. Então fica mais para o Jōsei.

**E:** Na tua história existem alguns elementos japoneses: a rapariga misteriosa que utiliza um uniforme escolar japonês, a rapariga ninja... Por favor enumera outras que possam não ser visíveis imediatamente.

**AT:** Há o origami que aparece na história. Essa primeira história ficou um bocado... foram cortadas imensas coisas porque foi feito para o 24 horas, mesmo depois da história ter sido aprovada, ainda foram feitos imensos cortes, cortes não, alterações. Para tornar em poucas páginas, mais perceptível. E eu tinha páginas que tinham imensos quadrados, porque queria que coubesse o máximo de história possível, e então depois tive que adaptar. A segunda parte da história que eu estou a tentar fazer com mais calma e tal, ainda vão aparecer mais elementos da cultura japonesa. Esses eram os três principais que tinhas colocado.

**E:** Porquê a necessidade de incluir referências japonesas?

**AT:** Por uma necessidade mais, não foi tanto uma necessidade, foi mais uma estratégia de marketing. Eu estou a fazer manga, é verdade, não precisava de... embora o meu tenha influências mais daquilo que eu gosto que é a mitologia céltica e irlandesa, eu precisava de colocar elementos japoneses para o público. Porque público que vai ler manga espera mais elementos de manga. Portanto foi mais uma jogada de marketing do que necessidade em colocar esses elementos na história.

**E:** Que materiais e que técnica utilizas para o teu manga? (aplica-se a todos?)

**AT:** Foi feito em duas fases. Na primeira foi só usado lápis e papel. E na segunda digital. A parte da arte de finalização foi feito um bocado ao estercio de barranco, foi tudo digital.

E eu não sabia trabalhar em digital e foi um desafio que me colocaram. Nota-se muito no desenho que eu não sabia trabalhar em digital na altura. A sério as linhas não aparecem. O problema foi mesmo essas linhas. E como não sabia os números a usar. E como não tinha impressora tive que fazer à sorte. Houve linhas que ficaram tão finas que nem sequer apareceram. Da próxima já sei!

**E:** Para outro tipo de bandas desenha utilizas mais digital ou tradicional?

**AT:** Já fiz outra banda-desenhada para um concurso, e o método tradicional é sempre melhor. Dá muito mais trabalho e é mais difícil corrigir os erros, mas a expressividade do traço e a força das linhas está lá. Fica muito melhor que o digital. Pelo menos no meu caso, que estou a aprender a ainda. Já vi pessoas com trabalhos digitais... por exemplo a Marta Patalão trabalha digital como quem trabalha tradicional. Mas para mim o tradicional é o melhor!

**E:** Relativamente à narrativa do teu manga, como é que a constróis? Tens completa liberdade dos temas a abordar, ou tens algumas restrições?

**AT:** Na narrativa do meu manga... há imensas restrições, porque... a primeira coisa que faço é pensar nos personagens, o seu passado, porque dita muito o seu futuro e acções que vão tomar. Depois tenho a construção do que são os personagens, coloco-os juntos no mesmo saco e balanço e vejo, se um se encontra-se com o outro, como é que eles reagiam e depois a próxima coisa que penso é, o que é o fim. Qual é o fim da história, o que é que eu quero que a pessoa pense quando fechar o livro. Então, quando a pessoa lê a última página, o que é que eu quero que tenha acontecido, e qual a sensação que eu quero passar ao leitor, e a partir daí eu tenho de fazer a história daqueles personagens que se encontraram no início e conseguir direcciona-los todos para aquele fim. Então as restrições que é a personalidade do personagem, o sítio onde eles estão, as situações em que os vou pôr. Não posso colocar um personagem que foi completamente arrasado numa batalha, muito feliz e contente e no quadrado a seguir dizer que ele nem sequer está a sentir dores. Então há imensas restrições que tenho de usar para que a história se torne minimamente coerente, são necessárias seguir. Mas também torna divertido, porque acaba por ser um jogo em que criaste imensas regras e depois estás sempre a tentar trapaceá-las.

**E:** Muito brevemente em que é que consiste a história do Teram? Qual o objectivo?

**AT:** Isso é um bocado difícil. Vai sair antes da história número dois... mas a história publicada na Banzai 4 é basicamente a história do Marco, um miúdo muito inocente, puro e positivo e que tentar realizar o seu sonho. Que é tornar-se no melhor ladrão da guilda dos ladrões, que é um objectivo minimamente honrado (risos). Embora não tenha capacidades nenhuma para ser ladrão e de ser um grande trapalhão. Ele tenta mesmo assim... acontece que ele teve azar. O destino dele cruza com o de outra pessoa, a miúda misteriosa e quina. E morre! (risos) as pessoas que leram o Teram perguntaram-me: ah mas a personagem morreu! E não sei quê. Pois e eu posso ir na rua e ser atropelada! E sou a personagem principal da minha história.

**E:** pois, o mundo lá fora não é simpático...

**AT:** Pois! Eu estudei durante muito tempo histórias infantis mas estudei por conta própria, é uma coisa que eu gosto de fazer à parte que é estudar a história sobre as histórias infantis. E uma coisa que acho interessante, é que as histórias de início nunca foram para crianças.

**E:** Irmãos Grimm, Christian Andersen?

**AT:** É esse nome! Esse homem nunca fez histórias para criança. O problema é que o conceito de histórias infantis é uma coisa muito recente. O conceito dessas histórias antigamente era para avisar jovens mulheres, que eram praticamente analfabetas e muito infantis, para as avisar dos perigos do mundo. Olhem se forem para a floresta e sozinhas, há imensos perigos. E as histórias infantis iniciais não tinham um final feliz.

**E:** pois a Disney é que veio mudar esse conceito.

**AT:** Sim! Ah vamos fazer um final feliz! Eu não quero passar isso na minha história, mas quero que as minhas histórias sirvam um bocado como alerta. Ou que tenham essa função das histórias originais. Foi um bocado mais pensado do que parece.

**E:** Em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo?)

**AT:** Passa-se num multi-universo. Passa-se num universo que é ligado a outros universos, basicamente como se as personagens estivessem dentro de um jogo. Embora não seja um jogo (risos). Estão num universo mas podem passar para outro, há ligações entre o interior dos universos. Eu tentei fazer um bocado filosófico porque é aquela ideia de que cada um vive dentro do seu próprio universo e temos pequenas intersecções quando nos encontramos.

**E:** Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal?

**AT:** Não. Isso por acaso, o manga se preocupa muito com isso. Tem aquela velha máxima de, se um miúdo está a ler um manga e compreende e deixa o livro, e vem o porteiro de 60 anos e tenta ler e não compreende, então a culpa não é do porteiro, nem do miúdo, a culpa é do manga. E o manga procura muito isso... mas para que a minha história tivesse uma linguagem mais coerente, eu me preocupei em contar histórias para um grupo alvo.

**E:** Seguiu algum tipo de regras para construir a tua narrativa? Mas também já respondemos.

**AT:** Sim.

**E:** É interessante como equilibras a comédia com o drama. Uma história tão divertida que gira à volta de sonhos e aventuras e que termina com um final duro e realista. Que mensagem pretendes transmitir?

**AT:** Essa cena era só para dizer que fatalidades acontecem. Não há uma mensagem mesmo, não foi pensado para passar uma mensagem completa. Eu quero que a história toda passe uma mensagem. Os episódios em si são ocorrências, imensas coisas que nos acontecem durante o dia e durante a vida que não tem mais significado que aquele que elas próprias têm. As coisas acontecem, desvios acontecem.

**E:** Qual o público-alvo do Teram? (em género e idades)

O público-alvo... género deixo os dois, acho que isso é um bocado, a partir de uma certa idade o género para uma narrativa deixa de fazer sentido, como Game of Thrones ou Walking Dead, há miúdas a gostar daquilo. Mas eu queria que fosse uma história contada para os 18 aos 30. Embora não vá ter grandes cenas de violência, de sexo ou de nudez, mas quero que sejam pessoas que tenham alguma experiência, que já tenham passado um bocado pela adolescência, e que tenham esses questionamentos sobre a dureza das coisas.

**E:** Quando desenhas, preferes dar mais ênfase à imagem ou ao texto? Por exemplo, a forma como uma acção está construída pode permitir ao leitor compreender o significado da vinheta sem ter que olhar para o texto.

**AT:** Quando se trata de banda-desenhada, o texto já foi pensado, já foi construído daquela maneira. Mas eu prefiro então dar atenção à imagem para que passe toda a carga emocional ou a falta dela, que eu tinha pensado quando construí o texto. Então se a imagem conseguir

passar essa carga o texto torna-se dispensável. Na banda-desenhada, e no manga em específico, o texto é uma ajuda à imagem. Eu já vi bandas desenhadas em que não há texto. Está a acompanhar o movimento dos olhos, o arrepio, o tremor dos braços e estas a perceber o que eles estão a dizer. E em Marvel e DC, eu não me lembro de ver esse tipo de artifício para contar uma história. Principalmente como os desenhos são um bocado duros, se apoiam muito mais no texto para passar o que os personagens sentem.

**E:** Preocupa-te a originalidade da tua manga?

**AT:** Sim. Muito! Eu não sei quantas oportunidades na vida de fazer manga. E por isso quero aproveitar ao máximo! E portanto se for a última eu não quero arrepender de a ter feito! Eu quero que aquela seja a minha marca, que eu vou deixar. E então preocupo-me muito com isso. Que não seja parecida com outros manga, apesar de tudo já estar inventado...

**E:** E então queres que tenha a tua essência

**AT:** Exacto!

**E:** Vejo que incluíste alguns elementos portugueses, como por exemplo os nomes deles. Porquê atribuir-lhes nomes portugueses?

**AT:** Porque estamos em Portugal! Eu me tornei numa fã de Portugal, e gosto tanto daqui que deixei a minha nacionalidade. Há tantas coisinhas deliciosas que existem na nossa cultura, a tasca! Daí ter posto a tasca no Teram. Poder estar na tasca e estar com os amigos. E não é uma taberna, um sítio para se ir beber ou não é um restaurante de luxo, é um sítio, que é uma tasca, que você pode depois da universidade com os seus amigos, tomar um café ou um vinho e conversar e depois podem haver tertúlias e isso é típico português! E depois vejo que as pessoas menosprezam um bocado... quer dizer tratam a cultura do ponto de vista histórico a glorificar o tempo dos descobrimentos, mas depois as pequenas coisas do dia-a-dia ficam um pouco desvalorizadas. E são pequenas delícias que não encontras noutros lugares do mundo. Os nomes deles que são todos portugueses, embora exista uns que sejam nomes de outras coisas. Escolhi nomes diferentes porque têm o seu significado. Se os leitores forem curiosos e forem à internet pesquisar pelos nomes vão perceber porque é que o personagem é assim, é um bocado brincadeira. Tem sempre várias camadas que você pode melhorando. Quer dizer, não é só a miúda que passou na floresta, é a miúda que

vive num país, que está a passar por uma situação e que também está a andar na floresta. E também quero passar um pouco disso. Eu quero passar nas minhas histórias e vou passar referências ao que é o quotidiano português e o que é o português visto por uma pessoa que não nasceu em Portugal.

**E:** E há outros elementos portugueses no manga?

**AT:** Sim. Houve imensos! E ainda quero colocar cafés e fazer referências a Portugal. Eu acho que é muito importante, e é como eu disse no início, eu sou uma pessoa que estou num país e estou a fazer manga. Logo as pessoas que estão a ler também vão querer procurar referências desse país e eu quero passar para essas pessoas o que eu acho do país.

**E:** Ok, estamos agora no último grupo de questões. Vai ser sobre a tua percepção do manga em Portugal e no Brasil. A tua origem brasileira teve alguma influência para gostares do manga?

**AT:** Sim. Já respondemos. Conheci o manga no Brasil.

**E:** Consideras a tua forma de fazer manga, mais brasileira, mais japonesa ou mais portuguesa?

**AT:** Nesse momento está entre mais brasileira e portuguesa. Cultura japonesa, por mais que queira copiar nunca vou igualar. Então é mais um ponto de vista de uma pessoa que viveu muitos anos no Brasil e que está a viver muitos anos em Portugal. Está mais um bocado entre os dois, embora eu evite ao máximo colocar coisas tipicamente brasileiras.

**E:** Foi interessante porque quando li a tua história vi que estava escrita na narrativa portuguesa

**AT:** Ai! Deu imenso trabalho (risos). Porque comecei a escrever e mesmo quando o texto estava correcto não estava em português de Portugal por isso tive que pedir ao meu namorado para ler o texto. E conseguimos colocar o texto numa narrativa tipicamente portuguesa. Eu adorava conseguir rapidamente falar o português de Portugal e conseguir o sotaque... passei por todas as fases do luto nacional... (a falar da emigração).

**E:** Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga? Entras alguma diferença dos trabalhos brasileiros?

**AT:** Sim. É um bocado. Os trabalhos brasileiros que conheci, estão a representar um bocado o que é o país. Então puxam muito pela comédia e estão sempre pelo positivismo nacional. E é muito aquela coisa, ah sim! Estamos a fazer personagens porque estamos sempre a puxar pela comédia e buéda fixes. E mesmo quando há aqueles picos de dor e de drama, voltam logo ao, passar a pomadinha e dizer não isso já passou. Enquanto em Portugal, o manga, muitas das autoras da Banzai fazem comédia e tudo mais, mas eu sinto na comédia uma certa seriedade. Elas estão a fazer a coisa, não porque sabem que os leitores vão rir de qualquer coisa, mas sabem que vão fazer o leitor rir. Estão a fazer uma coisa minimamente interessante. Não é só comédia não pensada, comédia fácil, a do gajo que escorrega na casca de banana, não é muito isso. Enquanto no Brasil eles preocupam-se mais, quer dizer, colocam uma quantidade de comédia em muitas das cenas que chega a um ponto que deixa de ser um bocado pensada. Estão a seguir aquela linha de pensamento que, naquele momento você sabe que o personagem fez uma coisa estúpida. E elas fazem a comédia no sentido em que estão no sítio certo à hora certa, são fofas, e isso é engraçado.

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**AT:** A Banzai está a começar... começou muito bem, teve uma ideia brilhante. Tenho pena de não ter começado desde o início. Embora eu tenha tentado, já tinha tentado entrar. Sim eu tento desde 2012 entrar para a Banzai, quando tive conhecimento dela. Mas primeiro não tinha traço, não tinha qualidade nenhuma no traço. E depois não tinha contactos, prendia-me muito aquela coisa “Ah! Eu não sou tão boa quanto elas”. E não arriscava. Depois quando comecei, tentei entrar para o Projecto Senpai e comecei a chatear a Cristina. (situações derivadas de não ter conseguido encontrar-se com a cristina). O aniversário da Banzai é no mesmo dia que o meu aniversário. Depois no 24 horas foi a minha segunda oportunidade! Porque depois disso eu deixei o contacto com eles porque fiquei com vergonha... e pronto consegui! E tive essa oportunidade.

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**AT:** Estamos agora numa fase de transição... há imensas pessoas que gostam do manga e há empresas a ver que isso dá dinheiro e temos a banzai que é o primeiro elo de ligação entre as duas coisas. Basicamente é a primeira revista publicada. Estão a surgir outras agora, a seguir o exemplo da Banzai, mas estamos naquela fase que, se houver

investimentos. E apoiar as revistas e diga “ok vamos adiante com isso”. Eu espero que em 2015 haja um boom de manga em Portugal. No Iberanime deu para ver que há imensas pessoas e aquela história... cinco caixas multibancos, todas cheias, aquilo abriu às 10:30 ao 12:00 já não havia dinheiro, é porque houve um grande fluxo de vendas lá dentro. E grande consumo. Se as empresas abrirem os olhos a isso, vão haver mais investimentos e havendo mais investimentos há mais revistas e mais possibilidades de as pessoas abrirem portas a pessoas. O problema é que como há uma crise, estamos agora meio que a sair da crise, ainda é... é um risco ainda, quem vão ser os primeiros a investir. É aquela história, o mundo tem pedras para os primeiros e rosas para os que vêm a seguir.

**E:** Como por exemplo a Devir que está a traduzir mangas conhecidos para português.

**AT:** Então agora os primeiros vão ter que estão a escavar o seu percurso. Em 2001 só havia manga em francês e inglês muito pouco! Só havia manga em francês, até porque escolhi francês como opção na escola que era para poder ler os mangas. Tinha pelo menos essa vantagem... mas agora, estão haver mais particulares, pessoas a traduzir manga e a pôr para português de Portugal e... há sites! Há agora fanzines! Vi fanzines no Iberanime... lindas!

#### ► Entrevista com Autora de “Kuroneko” – 5 de Junho de 2014

**Entrevistado:** Autora de “Kuroneko” (AK)

**Nome:** Cristina Dias

**Idade:** 25

**Habilitações:** Licenciatura em fotografia e Curso de Pintura

**Profissão:** Estudante

**Nacionalidade:** Portuguesa

**Entrevistadora (E):** O objectivo desta entrevista consiste em registar a tua opinião sobre o manga e a imagem que te transmite do Japão e da cultura japonesa. Pretende-se também conhecer o teu trabalho enquanto artista de manga - o estilo de manga que utilizas, a forma como constróis a tua banda-desenhada, as tuas influências estilísticas, as narrativas que

utilizas, etc. Deste modo, e entrevista está dividida em duas partes: a primeira com quatro grupos de questões onde serão abordadas perguntas mais abrangentes, sobre o teu contacto com o manga e com o Japão, e a segunda parte focar-se-á no teu trabalho e na tua perspectiva sobre o manga em Portugal e noutras realidades que conheças. Fica à vontade para responder, em caso de dúvidas não hesites em perguntar.

**E:** Começando pelo grupo 1, vamos falar do teu contacto com a cultura popular japonesa. Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

**AK:** Depende... Se fizer uma retrospectiva, foi por causa dos desenhos animados que davam na televisão, como a Sailor Moon ou Evangelion, e isso tudo como quase todas as pessoas. Mas, sim, quando comecei a ter consciência que era japonês mesmo, mangas ou animes e isso tudo já foi depois, principalmente pela Locomotion, porque pronto aquilo estava em japonês, era um bocado óbvio. E também não sei porquê, a minha tia trouxe-me um livro de como desenhar manga, de França. E pronto foi a partir disso.

**E:** Portanto foi a partir do anime?

**AK:** Sim basicamente.

**E:** Lês manga?

Ah... li uma na minha vida. Li uma de terror, que era o Uzumaki. Pronto e foi porque me obrigaram. Não tenho o hábito, quer dizer tenho um livro ou dois, um do Samurai x e tenho um de Chobits. Porque eram séries que eu gostava, e tive curiosidade em ver como é que era o manga.

**E:** Isso foi mais ao menos há quanto tempo?

**AK:** O quê esses livros? Quando li ainda estava no IADE, por isso foram para aí há uns quatro anos.

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas?

**AK:** Comida! E gosto da cultura popular deles e toda aquela cena dos costumes que eles têm e toda aquela cultura que vem detrás... quando comesas a estudar história do mundo e vês aqueles programas que dão tipo, dão uns programas fantásticos na National Geographic... Tivemos a ver aquilo e quando comesas a ligar as peças, tipo não é só a cultura deles que conta, têm várias influências do ocidente e nós também temos deles. Só

que como é que eles conseguiram manter-se fiéis a eles próprios, porque vêes que ainda hoje em dia, as casas deles continuam a ter aqueles formatos, e os tatamis, e a ter aqueles costumes da comida, eles comem daquela maneira específica. Se eles estão a beber chá, não estão a beber chá tipo em cima da mesa. Eles é que levam o chá a cima para manter a postura e etc., e as vénias, etc. Eles tiveram tanta influência e nós tivemos lá tanto tempo que demos-lhes tantas coisas e eles aproveitaram-se da nossa cultura a torto e a direito. Só que mesmo assim eles continuaram fiéis a eles próprios, e eu acho isso fantástico. Eu acho que a coisa que me fascina mais é ser uma cultura tão diferente e ao mesmo tempo tão parecida com a nossa. Porque eles têm montes de coisas nossas, e o manga apareceu por causa de nós, e... Parece que eles pegam em tudo o que é nosso e fazem melhor. É bué assustador mas é verdade.

**E:** Também se gostas de videojogos, não é?

**AK:** Sim também. Eles sabem contar histórias! Acho que é um talento que eles têm que ainda ninguém percebeu. E acho que nos jogos o que se percebe mais é isso. Se vires o Final Fantasy por exemplo, que é tipo os maiores hits deles, só ganharam por causa da história. Toda a gente adora o Final Fantasy 7, aquilo como um jogo é mau, mas como história é fantástico! E eles conseguem criar personagens e fazer com que tu te identifiques com elas. Eles têm... opá não sei... Não sei se isso tem a ver com a cultura deles por causa disso, tipo por causa do passado deles e da cultura deles, e não sei quê. Porque eles têm muita consciência sobre eles próprios, como pessoas e a relação deles com os outros. Eles podem ter boas intenções e ser maus, é isso que os torna mais humanos. Pronto nos Final Fantasy isso vê-se, se calhar nestes novos não, porque já são um bocado mais “nhé”. Mas por exemplo no Pokémon... o Pokémon é uma cena completamente simples, tipo é uma porcariazinha que não mudou nada ao longo dos anos, tipo o formato foi sempre o mesmo, só os gráficos é que ficaram melhores, mas por exemplo num, no Black and White tu vêes, que o vilão é quase o bom da história. Ele quer salvar os Pokémons, ele quer libertá-los, só que ao mesmo tempo está a fazer de maneira diferente. Olha como no Star Wars ou por exemplo no X-man. Eles têm o mesmo fim, mas de maneiras diferentes e então andam à guerra por causa disso. Eu acho que isso mostra o lado humano e acho que é isso às vezes, nas histórias ocidentais que vêes nisso não acontece, e por isso é que não te prende tanto. Algumas bandas desenhadas que aparecem agora.

**E:** Se calhar não te consegues identificar tanto com os personagens porque fica...

**AK:** Sim fica desinteressante, fica cliché, não há aquela química com os personagens que é muito importante.

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**AK:** Não sei. É difícil escolher um, porque o que eu acho que o que me interessa na cultura japonesa é o início, a sua origem, porque é que eles são assim. O que me interessa mais investigar, ou aquilo a que eu coloco mais perguntas é mesmo porque é que são assim? Porque é que são tão diferentes de nós? Se calhar para outras culturas isso também acontece, os americanos são completamente diferentes de nós e os brasileiros também, pronto de uma maneira diferente. Mas, os indianos ou uma coisa assim também têm a sua própria cultura e é diferente. Só que eu acho que... pronto acho que é diferente, que é mais puro no Japão do que na Índia ou na China, não sei porquê, pronto. A China é demasiado fechada por isso também não tenho tanto interesse, uma vez que eles são obrigados a ser assim. Não é uma questão de respeito ou porque acham que... Eles não escolhem ser assim. No Japão também desde putos que eles são educados a ser assim mas têm contacto conosco e têm um bocadinho mais de liberdade, pelo menos acho eu. Sim! Olha outra coisa que estivemos a falar e a debater sobre isso, eu e o meu namorado, foi por causa de eles dividirem o urbano do típico. Porque eles têm cidades que são completamente típicas, tipo as nossas aldeias, porque também têm essas aldeias, mas ao mesmo tempo renovam-nas. Porque essa minha amiga que foi para lá, ela foi tipo visitar o sogro japonês, lá nas montanhas e eles estavam lá com os seus fogõezinhos no chão e com a mesa e todos tipo, mesmo aquela cena tradicional! Como vês nos animes e tipo, tu pensas: “isto agora já não é nada assim não é. Eles agora já têm apartamentos e coisas”. Mas não! Aquilo era uma casa completamente típica, em que eles fazem tudo no chão e tudo desarrumado. Tipo no chão e não há móveis quase. Só que depois lá fora têm tipo uma varanda de vidro, assim à volta e tudo bem arranjado lá fora. Mas por dentro é como estava, tal e qual. E nós ficámos a pensar, porque é que eles fazem isso e nós não fazemos? Depois por exemplo, estava a ler um livro do Murakami, que é o 1Q84, e por acaso acho que está bem traduzido esse livro, porque ela põe sempre notas de tradutor, a explicar tipo os costumes e não sei quê. E estavam a falar de uma cidade em que misturaram as duas coisas, que misturaram o urbano com o típico. E é uma grande cena turística por causa disso. E eu quando estava a falar com o Cláudio (namorado) sobre isso, nós estávamos a pensar... eu nunca vi as duas coisas

juntas. Às vezes vêes templos e não sei quê, lá no meio da cidade, só que... não vêes aquele tipo de subúrbios. Os subúrbios normalmente são tipo aquelas casas típicas, e mantêm aquele formato, tipo no JU-ON (Filme), pronto essas casas assim. E depois têm tipo arranha-céus, é uma quebra que eu não percebo, mas eu não sei se eles têm consciência disso...se fazem de propósito para manter aquilo para as pessoas se lembrarem dos costumes e manterem aquela coisa japonesa e aquele orgulho nacionalista. Ou... opá, não sei. Agora se isso é um interesse por aí além, são as coisas que eu me pergunto mais... é isso. O porquê de eles serem assim e se eles, têm consciência, se realmente têm escolha ou se é mesmo induzido... Porque tu quando olhas, tu achas que nós somos bué livres de fazer aquilo que quisermos, em comparação. Se tivermos as duas culturas uma ao lado da outra, tu tipo tens mulheres a mandar e tens isto e aquilo e não sei quê e pessoal tipo delinquentes. E depois lêes tipo, livros em que os polícias, lá está, no mesmo livro, os polícias no Japão usam revólveres porque não existe crime com armas no Japão. Tipo não existe percebes! É tipo uma coisa uma vez num milhão de anos. Então eles não necessitam de andar com grandes equipamentos à americana. Não precisam de andar com metralhadoras... já viste se um japonês fosse para França, e como eu vi quando fui para França, três gajos fardados à tropa, tipo de metralhadora na mão a andar no meio da multidão, tipo eles passavam-se! Estás a ver! É esse tipo de cenas! Tipo porque é que nós somos tão livres e assim tão mais à frente, temos de andar com coisas militares a andar no meio das crianças e eles precisam de um cassetete, como polícias para manterem a ordem. Ainda por cima eles estão ali num arquipélago, estão ali numa ilha. São centenas e centenas de pessoas ali no mesmo sítio e... Eu acho que o meu interesse é mesmo isso, o mistério da diferença de culturas...

**E:** Muito bem, chegámos ao grupo Níveis de japonização – aproximação ao Japão do entrevistado. Vamos falar da tua proximidade com o Japão.

**E:** Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**AK:** Pois acaba por ser isso. Esse tipo de mentalidade entre o tradicional e o moderno.

**E:** Gostas do Japão?

**AK:** Claro. Gosto do Japão, gostava de lá ir, mas é muito caro. E tempo dentro de um avião!

**E:** Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostar da cultura popular japonesa?

**AK:** Sim! Porque isso (cultura popular japonesa) é que me fez questionar. Teve origem no manga, porque pronto, fez a ponte. Mas depois quando gostas de manga depois queres aprender a falar a língua. Depois comecei a aprender a falar japonês, sozinha. Ou seja está tudo relacionado.

**E:** Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)

**AK:** Sim! Porque está tudo relacionado, tu comesças... primeiro porque estás a ver os desenhos animados e já sabes as músicas de cor, mas depois não sabes o que é que aquilo quer dizer. Sabes os sons mas não sabes o que quer dizer. Logo tens necessidade de aprender a língua, mas depois aprendes porque gostas da fonética, porque a língua é espectacular, e depois descobres aquilo é simples, e depois queres saber porquê e como é que eles compreendem... e depois comesças a ver outras coisas. Eles inventam palavras enquanto estão a falar! A língua deles é muito expressiva e versátil ao mesmo tempo. Porque eles conseguem dizer tudo aquilo que querem dizer! É só juntarem várias palavras. E o nosso vocabulário é um bocado limitado em relação ao deles por causa disso. Ao mesmo tempo o deles é mais simples gramaticamente, porque eles não conjugam os verbos da mesma maneira que nós.

**E:** Também depende se é formal ou informal.

**AK:** Sim, isso depois também está muito relacionado com a cultura deles, tipo o respeito que eles têm pelos mais velhos e isso tudo. Crias quase uma hierarquia na linguagem. E se calhar também por causa disso é que a poesia deles é tão boa, e as histórias que eles criam acabam por ser melhores por causa disso. Se calhar a própria linguagem dá-lhes essa liberdade, e tornam os personagens mais interessantes. Criam uma linguagem própria daquela personagem. Na nossa língua, não temos isso, ou falas menos calão ou mais calão. O mais difícil é arranjar uma pessoa que fale bem. Faz parte da cena deles falarem assim.

**E:** O que é que te atrai quando se fala em Japão? Porquê esse fascínio?

**AK:** Já respondemos a isso.

**E:** Ok vamos agora passar ao próximo grupo. O que é que aprendes sobre o Japão quando lêes manga?

**AK:** Que a história deles, a história mesmo do país deles, influência todos os tipos de história que eles fazem. O que me despertou o interesse para isso foi o Akira. Porque acho que pronto, bombas e tal. E comecei a ver, mas eles fazem histórias sobre a própria história do país deles e de uma maneira tão marcante! Tu vês aquilo e ficas logo: desculpa! Não fui eu que as mandei (as bombas atômicas), desculpa! E acho que nós não temos coragem de fazer isso. A nossa história não é desinteressante, nós temos uma boa história. E temos montes de coisas para contar! Se fosses explorar cada personalidade que fez parte da nossa história, como em todos os países ocidentais, tu tens sempre coisas para contar. E eles aproveitarem-se da sua própria história, para fazerem uma história ou derivados, coisas que tenham mais ou menos a ver... Quando são eles a ver o Akira de certeza que têm outra percepção daquilo do que nós. Mas ao mesmo tempo tu consegues perceber e consegues-te identificar. Eu acho que eles conseguem quebrar aquela barreira cultural. Eles têm consciência da cultura deles, mas também têm da nossa e conseguem quebrar isso e tocar outras pessoas do mundo com a história deles. Eu acho que deviam fazer mais isso, não só eles, mas nós também.

**E:** Quando lês manga, que elementos identificas como sendo tipicamente japoneses? Apesar de existirem histórias com características mais ocidentais, consegues na mesma identificar esses elementos japoneses?

**AK:** Sim! Com o estilo (de desenho), dá logo para perceber o que é que é manga e o que é que não é. Por exemplo no Monster aquilo passasse tudo na Alemanha, mas são todos iguais. Não há a distinção de... dantes faziam muito isso que era, aos ocidentais faziam assim uns grandes narizes. Que eles sempre tiveram essa tendência, mesmo em escultura e tudo. Em quadros antigos tu vês isso, quando eles representam ocidentais. Até na parte de... quando nós estivemos lá, mesmo nos biombos. Nós tínhamos narizes longos. Eles estavam a gozar connosco! Porque supostamente também há um demónio que tem o nariz muito grande na cultura deles, que fala muito. É tipo o diabo... que manipula-te com as palavras. E isso ficou simbólico no Japão. E por isso espetam-te com um nariz na cara, porque tu vens cá falar com a gente, mas nós não queremos saber de nada do que estás para aí a falar.

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**AK:** Tanto faz. O que importa é a história. O que importa é estares a ver se aquilo mexe contigo ou não, tanto faz se é no Japão ou não. Mas acho que há pessoas mais fanáticas e acham que assim é melhor ou não (com mais elementos japoneses). Por mim interesse-me mais... se for um bom art work por exemplo, porque tem que ser apelativo, não é só história não é... Tem que ser bem desenhado. Por exemplo nessa do Monster que eu vi, a história é brutal e o art work também é brutal. Porque os movimentos que eles fazem, parece que tiveram a filmar e depois desenharam por cima. É mesmo bué natural.

**E:** O que é que te atrai num manga?

**AK:** Hmm... é que por exemplo esse do Monster era mais real e urbano. Mas por exemplo Mononoke a série, aquilo é espectacular! E é, lá está! Porque aquilo é super japonês, gravura japonesa. Tal e qual! É quase colagem. Mas ao mesmo tempo tem quadros de Klimt nas paredes. Aquilo é um rococó... tu olhas para aquilo e a personagem está a quebrar os planos todos do que é aquela porcaria. Tipo as casas e não sei quê... porque o Mononoke é tipo o caçador dos demónios e então tem muito a ver com a mitologia japonesa. Tem muita simbologia, tem de ter não sei quantas mil notas a explicar o que é que aquilo é. Mas é super interessante e é lindo e também é a tal coisa! É que é tão tradicional... aquilo tem tudo percebes! Tem a mitologia japonesa, educa-te nesse aspecto, tem a arte ocidental, o Klimt, que põe lá disfarçados, e tu vês isso se estiveres com atenção. Gravura japonesa tradicional, costumes tradicionais, linguagem, é tudo japonês e ao mesmo tempo ocidental! E é isso! Eu acho que o que me faz gostar é isso! Porque como eu sou de pintura, normalmente vejo mais por esse lado conceptual e qual é a ideia que ele quer transmitir com aquilo. Que cores usa, se é forte se é expressivo, há uns que são assim só riscados e não sei quê, e bué expressivos ou que os bonecos são muito deficientes. Há uns que são assim, não ao ponto do Shin-chan, mas que dão movimento à coisa e tipo às vezes na própria serie eles mudam de artista e dá logo para ver. E às vezes o que vai substituir o anterior é mais expressivo, mesmo no traço e isso tudo. É mais por aí, ver o visual, se é um bom artista e pela história. Mas se a arte for muito boa e a história péssima, vejo o início e depois perco o interesse. Também não estou para isso.

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda-desenhada?

**AK:** Eu prefiro banda-desenhada, no todo. Todo o tipo de banda-desenhada. Lia Marvel e dc quando era miúda, porque pronto o meu irmão tinha e lia também. Adorava o Spon e essas coisas todas, sempre gostei de anti-heróis e vilões e essas coisas todas. Porque visualmente são mais interessantes e mesmo no aspecto da personalidade dos personagens tem mais para se explorar, são mais complexos. E eu gosto dessas coisas. E principalmente o X-men. Mas o art work do X-men já não é tão bom, o do Batman e o do Spon é melhor. Mas depois também gosto de coisas mais simples, como o Simon's cat. Babo-me a olhar para aquilo. Mas ofereceram no aniversário uma banda-desenhada dos anos 30, americana, sem falas e era tipo um romance, muito bonito. Depois também gosto de manga porque é bonito, tem outro tipo de histórias, é outra perspectiva. Sim é quase a mesma coisa.

**E:** Prosseguindo para o Grupo 4, referente à criação do teu próprio estilo manga e referências japonesas. Bem, eu acho que esta pergunta deveria ser reformulada. Há quanto tempo é que tu desenhas?

**AK:** Há imenso tempo, desde que me lembro de fazer uma linha direita. Esteve sempre interente, sim porque o meu irmão andou em artes e eu tentei sempre copiar aquilo que ele fazia, e copiava... quando saíam os filmes da Disney, o Rei Leão e a Pocahontas e ofereciam-me sempre os livros também. E então com papel vegetal passava por cima, e fazia, e depois tentava fazer só eu. E assim fui aprendendo, desenvolvendo.

**E:** E quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**AK:** Foi por causa do livro que a minha tia me deu... Porque eu queria ser estilista quando era pequenina, e ainda cheguei a fazer desfiles com criações minhas na escola. Desfiles com materiais recicláveis... Por causa disso ela trouxe-me um caderno que era para estilismo, já estavam os bonecos feitos e era só desenhar o fato por cima. E depois no ano a seguir trouxe-me esse (livro) do manga. Porque eu desenhava para estilismo, e não me interessava se o boneco estava bem feito ou não, eu nem sequer lhe fazia cara. Eu desenhava bem o resto, só que as caras nunca consegui fazer. Então quando me trouxe esse livro eu vi que tinha lá a explicar como se desenhavam caras. E então ainda me lembro do primeiro desenho manga que fiz, que era uma elfa assim com os olhos fechados e com luz. Eu achei que aquele desenho estava muita fixe, desse livro e então copiei. E depois tentei fazer tudo o que lá tivesse dentro! Achei que aquilo tinha muito potencial e agora, consigo

fazer os desenhos que eu vejo na televisão. Eu só pensei, eu gosto de elfos, têm aqui a ensinar como fazer elfos por isso vou fazer. Mas depois comecei a achar, que, eu sempre tive veia artística, e sempre me interessei por vários tipos de arte, sempre gostei de outros tipos de arte, e por isso demorei tantos anos a perceber que queria pintura. Mas sempre fui muito exigente comigo própria e com aquilo que eu estava a fazer, então chegou uma altura que já não era eu estar a fazer manga que importava, era fazer aquilo que eu queria fazer. Eu não quero fazer manga específico, foi uma ferramenta que eu arranjei para conseguir fazer aquilo e interessar-me mais (pela arte). Porque o que me interessava não era fazer manga, era pegar nas partes do manga que me interessavam e fazer de outra maneira diferente. Fazer à minha maneira, e acho que isso também é importante para um artista. Por isso é que agora vês muita gente a imitar cenas de séries e fanarts, mas não é isso. Para agora é bom, mas depois tens de encontrar a tua maneira. É encontrares o teu próprio estilo que te faz ser bom, novo e fresco, como por exemplo as Clamp. Mas acho que os miúdos novos que estão agora a fazer manga ainda não têm essa ideia na cabeça, porque para fazer manga, podes fazê-lo de maneira diferente e ser manga na mesma. Por exemplo num movimento artístico, como em pintura, tu tens cubismo, e nem todo o cubismo é Picasso! O Picasso fazia à maneira dele e outro tipo fazia de outra maneira diferente! E era a mesma coisa porque estava baseado na mesma ideologia.

**E:** é isso que acontece com o manga actualmente, o manga japonês e o manga feito por não japoneses. O manga passa a um estilo universal.

**AK:** Sabes porquê, porque o manga é simples! São traços simples que tu podes simplificar, tipo de mil e uma maneiras. Tens aquela base simples, dos olhos e nariz pequeno e não sei quê. Mesmo que tenha o nariz grande, se seguires o formato da cara e dinâmicas é manga! Basta teres um bocadinho de cultura para saberes o que estás a fazer. As pessoas estudavam!

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)?

**AK:** O Klimt. Sempre gostei da arte do Klimt e sempre li mais livros de pintura do que banda-desenhada quando era pequenina. E ele sempre me chamou a atenção porque, eu gosto da mulher como corpo. E acho que ele retracta muito bem isso. Também porque ele era um bocado obcecado. Embora ele leve um bocadinho para a parte mais pornográfica e

eu não. Mas sempre me fascinou! Sempre foi um bocado a base para aquilo que eu fazia, sempre fui influenciada pela arte nova. E então tentei fundir um bocado as duas coisas. E também já vi artistas manga com esse tipo de influência da arte nova. Esse do Mononoke também tem, porque é assim tipo colagens, meio gráfico, meio pintura. É assim uma coisa um bocadinho híbrida.

**E:** Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

**AK:** Acho que não. Sou horrível para nomes, mas se houve assim um art work que goste mais, sem ser esse Mononoke... odeio Bleach, Naruto e não sei quê... adoro o do Miyazaki! Acho que a cena do Miyazaki.... Porque a técnica dele também não é muito complexa, mas acho que ele sabe captar muito bem o comportamento das crianças. Principalmente o do Totoro... a relação entre as duas irmãs! Eu vivi aquilo! Tu identificas-te mesmo com aquilo... já tem um bocado a ver com técnicas de animação e isso, mas é preciso ter uma grande cabeça para conseguir fazer aquilo como deve de ser.

**E:** Como descreverias o teu estilo de manga/desenho? Quer dizer é uma pergunta pouco relevante, o teu estilo vem dessas influências.

**AK:** Sim! Embora o que eu faço na Banzai é diferente.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

**AK:** Sim. Foi a origem da minha história.

**E:** E foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?

**AK:** Sim. Ajudou-me principalmente na dinâmica. Criar páginas não, porque nunca senti essa necessidade, por causa dos planos e do background e isso tudo, embora não faça background, tenho noções teóricas mais ou menos. Mas havia lá partes que falava disso, que a dinâmica era importante e que as poses... ter em atenção quando queres fazer uma pose pensar antes como é que a vais fazer antes de a pôr na folha e...que tem que tocar a pessoa de alguma maneira! Tem de parecer que está a sair cá para fora. Sim nesse sentido, sim.

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**AK:** Não. Porque eu sou muito individualista! Não é ser meu, perceberem que aquilo não é só japonês. Que o que faço não é manga. É e não é! Podem dizer que tenho influência, mas não que é japonês.

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**AK:** Eu por mim, desde que esteja bem feito! Pode ter sido que for que tenha feito! Desde que esteja bem feito, tenha um bom desenho e uma boa história, isso é que interessa! Agora... não ligo muito a essas coisas. Eu nem sequer sei os nomes das pessoas que fazem! Não importa isso.

**E:** Ok, chegámos agora à segunda parte. E vamos primeiro focar-nos no processo de elaboração de Kuroneko. A tua história está presente na Banzai número 0,1,2,3. E o Kuroneko tem um formato diferente das restantes dentro da revista. Em que género de manga ou banda-desenhada é incluído o Kuroneko?

**AK:** Não sei. Quando fazemos as apresentações e isso, na Fnac, eu dizia que era um bocado tipo Garfield, ou uma coisa assim. Depois descobriu-se o Simon's Cat. E então é mais parecido com isso nesse sentido, mais pelo aspecto de não falarem, porque no Garfield ele pensa. E algumas webcomics que às vezes aparecem. Mas nada oficial, assim uma coisa mais indie.

**E:** Na tua história existem alguns elementos japoneses: os nomes dos personagens são japoneses: Kuroneko (o gato), Hitsuji (a ovelha) e a Ling ling a borboleta, é um nome chinês ou japonês?

**AK:** Era o som do guizo. Não pensei se era japonês ou não. Até porque quem deu o nome à ovelha foi o Ricardo, a ovelha também não tinha nome. Eu normalmente não lhes dou nomes. O Kuroneko ficou Kuroneko porque vem do gato do Trigun. E então é uma espécie de tributo. Porque curtia bué do gato, ele estava sempre nos momentos certos. Quando fui à procura do personagem vi que se chamava Kuroneko e foi aí que percebi o que queria dizer, e pronto quando fiz o meu gato, achei que tinha de ser preto com olhos amarelos. E ia ser o Kuroneko mas com a cabeça quadrada.

**E:** Então e porquê a necessidade de incluir esses nomes em japonês?

**AK:** Por causa disso. Como foi baseado no anime então ficou. Eu não estava a pensar se era manga ou não quando estava a fazer, eu só queria dar vida a um personagem e foi isso.

**E:** Que materiais e que técnica utilizas para o Kuroneko?

**AK:** Olha, folhas de impressora, lapiseiras, borracha, mesa de luz à antiga e canetas. É só! E depois scan! E é só!

**E:** Vi os teus outros trabalhos e é mais ou menos na mesma lógica.

**AK:** Sim.

**E:** Então preferes o tradicional?

**AK:** Eu não prefiro, tem de ser! (risos). Já tentei montes de vezes, já forcei a aprender, fiz cenas no Sai, mas não é a mesma coisa. Eu gosto de sentir o que estou a fazer. Eu estou a criar uma coisa, não estou a fazer um boneco. Tenho sempre aquela sensação... estás a ver quando fazes download de jogos que podes comprar num loja, só que... Tenho a sensação que as coisas se perdem mais no tempo se não tiverem um registo físico.

**E:** A arte para ti tem muito esse lado.

**AK:** Sim eu quero passar tudo para papel, até mesmo a fotografia, nunca fiz fotografia digital. É assim uma mistura entre a ideia de escultura e de pintura. Criar uma coisa que tenha vida e que diga alguma coisa.

**E:** Relativamente à narrativa do Kuroneko, como é que a constróis? Tens completa liberdade dos temas a abordar, ou tens algumas restrições? Seguiste algum tipo de regras para construir a tua narrativa?

**AK:** Eu tenho muitas regras! Tenho muitas regras para fazer o Kuroneko. E as pessoas não pensam nisso porque parece uma coisa tão simples e quando vêm aquilo podem pensar que qualquer pessoa faz uma coisa daquelas. (...) A verdade é que aquilo é mesmo muito difícil de fazer. Eu sou um bocado “intelectualoide”, então tenho de ter muito trabalho mental antes de fazer as coisas e eu farto-me de pensar. Normalmente antes de adormecer, mas depois é chato porque me esqueço. E aí (em relação ao Kuroneko), primeiro penso, numa situação em que acontece alguma coisa em especial. Tipo eu não costumo pensar em temas, quer dizer, às vezes penso quando tenho de fazer uma coisa específica, Páscoa, ou se quero fazer alguma coisa como tenho algumas. Mas às vezes são coisas que vejo, às vezes estou a ver uma série e penso que seria uma cena fixe ou fico com a ideia na cabeça

e penso se é possível fazer isso na banda-desenhada. E depois tenho de desconstruir as cenas, os conceitos, tem de ser por passos. Aquilo tem três passos, em cada página e essa foi a regra principal. Logo! Tem de ser três passos. Começou por causa da primeira com a ovelha, que eu introduzi a personagem e que fiz em três, e depois a outra também foi natural fazer em três e depois a partir daí tem que ser sempre três. Sempre grupos de três. Talvez pelo meu gosto mais literário, porque gosto de dar espaço para as pessoas pensarem, não gosto que seja uma coisa óbvia. Sim... estás a ver aquelas piadas que demoram demasiado tempo, em que já não queres saber, é tipo isso! Ou quando te contam uma piada e depois têm que a explicar para tua a perceberes. Pronto, só que eu não quero contar a piada à pessoa, as pessoas têm de chegar lá por elas próprias. E são sempre coisas simples, que de alguma maneira as pessoas se identifiquem e têm de perceber de alguma maneira. Então acho que as personagens têm um bocado aquele lado da minha personalidade, de ser má para as pessoas, e quanto mais gosto delas, mais má sou, tipo a picar. É uma relação que até é comum e as pessoas acham piada, pelo menos certa parte. E é uma maneira de retractar isso, com bichos! Porque toda a gente gosta de bichos! Eles não falam, eles não precisam de falar, eles têm uma expressão. Os animais não falam e tu achas piada a um cão a correr e aos saltos! E por alguma razão é, percebes! É dar aquela exteriorização das pessoas, não pensem como humanos, pensem como crianças e olhem para aí, achem piada porque tem piada, brinquem! Não preciso de fazer um cartoon político para ter piada. Só preciso de transportar as pessoas para aquela altura em que não tinham de pensar nisso. Pronto o Kuroneko não começou assim mas foi-se tornando.

**E:** Qual o público-alvo do Kuroneko?

**AK:** Para toda a gente.

**E:** Dos 7 aos 70?

**AK:** Sim! Porque o objectivo para as pessoas mais adultas, vão perceber as piadas e vão vê-las de maneira diferente. E tem piada por outras razões e para os miúdos funciona, porque eles olham para os bichos e acham piada à maneira deles a outras coisas. E então acaba por abranger todo o tipo de pessoas. Cada um à sua maneira, mas têm essa liberdade.

**E:** Muito brevemente em que é que consiste a história do Kuroneko? Como tiveste a ideia e qual o objectivo da história? Acho que já respondemos mais ou menos a algumas das coisas.

**AK:** Sim é nada para o início, e nada para o fim. É tipo não tem nenhum objectivo e não começou com nenhum objectivo. Eu fiz a personagem porque tive a ideia de fazer a personagem e fiz, depois a partir daí fui pensando em fazer novas histórias e fui fazendo. Mas também porque, a história do Kuroneko, como já deves ter visto aquilo não vai para lado nenhum.

**E:** Sim são episódios que vão acontecendo.

**AK:** Sim! É tipo, são sketches! São só piadas soltas, eu agora não vou por um tipo a morrer porque...

**E:** Obviamente! O Kuroneko é diferente. E em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo?)

**AK:** É numa quinta. Originalmente era para ser numa quinta no meio do nada com animais. Só que eu não sei fazer cenários, e pensei que também não fosse preciso. Achei que também não era necessário porque gosto de dar essa liberdade às pessoas de imaginarem e fazerem a história por trás. Cada uma vai ver o gato de maneira diferente e cada uma vai fazer a ovelha de maneira diferente, é como estares a ler um livro com imagens.

**E:** Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal? Do género, conseguem ler a tua história na China, no Japão, em Inglaterra, em Portugal, etc.

**AK:** Principalmente porque não tem falas!

**E:** Uma das muitas genialidades do Kuroneko, é a forma como as imagens estão alinhadas que nos permite compreender imediatamente a história sem o auxílio de texto. Permite também ter a sensação de que acção que se desenrola de forma fluida, como uma animação. Porquê a escolha deste formato?

**AK:** Se calhar tem a ver com animação. Porque eu fiz animação quando estava na escola. Mas foi em “Flash”. Ainda fiz uma do Kuroneko a caçar a borboleta. Mas se calhar sim, é um bocado isso. Sempre gostei de desenhos animados. E ainda gosto e vejo! Se calhar foi

isso. Foi natural, e achei que só fazia sentido assim. Tu vais processando cada imagem ao teu próprio ritmo. Se calhar pode ser uma coisa mais rápida ou estas a olhar para cada coisa e demorar mais tempo. Mas não sei, como nunca pensei muito nisso. Mas acho que fazia mais sentido de cima para baixo do que na horizontal. Porque tenho a sensação que na horizontal passa tudo demasiado rápido. Se leses a história na horizontal não tomavas tanta atenção se fosse de cima para baixo.

**E:** Porque obriga-te a focar em cada plano.

**AK:** Sim, e como estás habituada a ler da esquerda para a direita vais assimilando a informação sem dares muita atenção aquilo que estás a ver. Se calhar a ler manga isso também acontece, por leres ao contrário. Parece que pára. Parece que há ali qualquer coisa que te obriga a ficar ali mais tempo e a perceber. Acho que essa estranheza resulta melhor. Para as piadas terem piada. Acho que se fosse seguido numa assentada só, não teria piada. Pelo menos quando fiz logo a primeira da ovelha disse logo que não. Tinha de ser assim. (...) Imprimi imensas folhas com chaminés, porque queria fazer uma série com chaminés. E depois fui experimentando, até que houve uma em que pensei e se alguém acendesse a chaminé? E então quando o desenhei a cair sem querer já estava a ocupar o telhado em baixo. E foi assim que me veio a ideia! Porque não gozar um bocadinho com o próprio formato da coisa.

**E:** Preocupa-te a originalidade da tua manga?

**AK:** Sim! Porque fazer humor é difícil e mas ao mesmo tempo é o que marca mais as pessoas. Tu num filme por muito dramático que seja tem sempre comic reliefs. Porque a comédia é o que dá a sensação de drama. Há aquele contraste e tu consegues perceber. E por isso é que o humor é difícil de fazer, porque é difícil fazer as pessoas rir, parecendo que não. Há pontos nervosos que tu tens de conseguir tocar. Acho que mesmo cientificamente, a cena das piadas, porque é que uma piada te faz rir, é porque quando te estão a contar uma história e tu tens uma linha. Aquilo que te faz rir é quando essa linha... a piada é o fragmento de linha que está por baixo. Não faz parte do teu pensamento, é o um "plot twist". Que quebra aquela linha de pensamento. E naquele exemplo foi o que aconteceu. Não estavas à espera!

**E:** Tens elementos ou referências portuguesas no Kuroneko?

**AK:** Acho que não.

**E:** Obviamente que enquanto sendo portuguesa, a viver em Portugal já afecta a história. Mas não forçaste nenhum elemento?

**AK:** Não, também porque nunca pensei nisso. Só pensei mesmo em contar a história ou em fazer piadas.

**E:** O Kuroneko está entre as histórias fundadoras da Banzai. Em que ano publicaste a primeira edição?

**AK:** 2011? Acho que era em 2011... não sei quando é que saiu a zero. Não sei se foi na japan weekend, mas foi num evento qualquer.

**E:** Vamos passar para o último grupo de questões! Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga?

**AK:** Como eu não vejo muitos artistas portugueses a fazer manga é difícil. Mas relativamente às artistas que estão connosco (banzai), notas uma diferença. Não sei como é que hei-de explicar. Eu acredito que, como não conheço nenhum japonês que faça manga, não conheço nenhum japonês, ponto (risos). Acho que para nós é uma coisa diferente, e que para eles deve ser uma coisa mais natural. Para ti, fazes manga porque é o teu estilo e porque gostas, mas a história nunca vai ter nada a ver, porque a tua influência é diferente. Tipo a Joana está a fazer uma cena mesmo típica, olhas logo e vês que é manga. Mas mesmo assim vês que é completamente diferente. Nenhum japonês ia fazer uma história assim. Podia ser parecida, mas não ia ser a mesma coisa e a relação com as personagens ia ser diferente. E eu também noto isso nos livros. Quando leio livros de Murakami ou de um português ou assim. A relação entre as pessoas, os temas que falam, a maneira como abordam algum tipo de temas e... é completamente diferente. Os comportamentos dos personagens são completamente diferentes entre as culturas. Mesmo que tenhas conseguido estudar tudo e encontrar os comportamentos padrões, é difícil depois fazer isso na tua história de forma natural, porque isso não te passa pela cabeça, não faz parte do teu mundo, do teu universo. Se calhar se fosses para lá viver, e passasses lá 5 anos ou assim, talvez já conseguisses simular melhor, mas nunca seria igual. Porque tu tens tantas influências, que até eles não têm. Mesmo culturais ou mesmo a maneira de eles se darem ao respeito mútuo. A principal diferença é isso e se calhar os finais das histórias. A história

não vai correr daquela maneira e vai ter outras ideias ou outras influências a que não temos o mesmo acesso, ou que a nós não nos diz tanto como a eles.

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**AK:** Eu acho que é a única maneira. Acho que hoje em dia, aquilo que conseguimos fazer com a Banzai é uma coisa que é uma oportunidade para muita gente. Principalmente porque podes ter a oportunidade de fazer uma “one-shot” e de a ter publicada lá, nem que seja a única coisa que faças na tua vida. Porque por exemplo, quando entrei para a NCreatures, lá quando aquilo abriu, já tinha algumas páginas de Kuroneko feitas. E nunca pensei que iria publicar aquilo. Mas quando tive a oportunidade de o fazer foi toma lá! Eu só quero pôr as minhas coisas lá fora, e que vejam, e que nem seja a única coisa que publique. Pelo menos é o meu nome que está ali, de certa forma fica reconhecido. Talvez no início não seja tão bem aceite, se calhar porque o que eu sinto em relação à Banzai na maior parte das pessoas é que há pessoas que aceitam bué bem e apoiam a ideia e percebem que há realmente artistas a fazer aquilo, mesmo com pouca experiência, porque nós também não temos 50 anos. Mas o que eu acho é que depois há bué pessoas, pessoas que não gostam e pessoas que dizem muito mal da Banzai, que eu sei, tirando algumas pessoas, é que acham que não é manga porque não é japonês e que não é genuíno. Que foram uns tipos que se juntaram e fizeram manga e pronto. Eu leio manga porque é original e porque é muita cena... Enquanto não mudarem de mentalidade, vai ser difícil. Porque é algo completamente absurdo, o que nós estamos a fazer são histórias! Mas agora se é manga ou não, não tem nada a ver. Agora se ela desenha manga, ela faz banda-desenhada em manga. Porque ela desenha assim! Tipo não tem a ver com “eu estou a fazer manga porque quero fazer manga especificamente”. Isso não tem a ver... quando fui a França pela primeira vez, fiquei de boca aberta, porque havia lojas específicas com cenas de manga. Vendiam mangas nas papelarias, tinham expositores com manga à venda. Há sempre uma secção de manga e fiquei tipo, vou-me mudar para cá (risos)! Aí é muito mais fácil porque também é outra mentalidade. Há pessoal que faz banda-desenhada ocidental e que não curte manga por ser “pop”. Não é hipster, é uma cena muito mainstream.

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**AK:** Não sei. Isso é complicado. Eu acho que pode ser mais aceite, estou a ver que as pessoas também já estão um bocado mais dentro disso. Acho que vai ser mais aceite, mas ao mesmo tempo vai haver mais coisas e outros movimentos. Acho que estamos numa fase de aceitar mais coisas e coisas novas, até mesmo banda-desenhada e ilustração mais indie e então não sei se pode ser ofuscado. Pode ser mais aceite e as pessoas gostarem, mas se calhar pode não ter o impacto em que alguém pode estar à espera. Pode ser aceite mas depois pode não ser aquele nível como em França que tipo há papelarias com manga. Pode ser banalizado a esse ponto, mas pode não ser um ponto de interesse comum. Tipo que não seja assim um grande movimento. Porque há muitas coisas que estão a vir porque são boas, e acho que pode ficar um bocado à margem.

► **Entrevista com Autora de “The Mighty Gang” – 6 de Junho de 2014**

**Entrevistado:** Autora de “The Mighty Gang” (ATMG)

**Nome:** Joana Rosa da Conceição Fernandes

**Idade:** 25

**Habilitações:** Ensino Secundário, especializada em artes. Curso de banda-desenhada da Ar.Co.

**Profissão:** Ilustradora

**Entrevistadora (E):** O objectivo desta entrevista consiste em registar a tua opinião sobre o manga e a imagem que te transmite do Japão e da cultura japonesa. Pretende-se também conhecer o teu trabalho enquanto artista de manga - o estilo de manga que utilizas, a forma como constróis a tua banda-desenhada, as tuas influências estilísticas, as narrativas que utilizas, etc. Deste modo, a entrevista está dividida em duas partes: a primeira com quatro grupos de questões onde serão abordadas perguntas mais abrangentes, sobre o teu contacto com o manga e com o Japão, e a segunda parte focar-se-á no teu trabalho e na tua perspectiva sobre o manga em Portugal e noutras realidades que conheças. Fica à vontade para responder, em caso de dúvidas não hesites em perguntar.

**E:** Vamos então começar com a primeira parte, que se refere ao teu contacto com a cultura popular japonesa. Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

**ATMG:** Por acaso esse contacto é já desde muito cedo. Desde miúda que via os desenhos como o Dragon Ball ou a Navegante da Lua e isso deu-me logo incentivo para a banda-desenhada japonesa. Sim começou com a anime. A manga foi mais quando cheguei à adolescência. Achei piada ler ao contrário e de ver a banda-desenhada a preto e branco e foi aí que me começou a dar vontade de me atirar ainda mais para a banda-desenhada.

**E:** Lês manga?

**ATMG:** Leio.

**E:** Há quanto tempo? E lêes regularmente?

**ATMG:** Leio regularmente, de semana a semana. Principalmente o Fairy Tail porque dá muita inspiração para desenhar.

**E:** E então foi desde o secundário que começaste a ler?

**ATMG:** Sim, aos quinze anos. O que já foi há 10 anos! Há 10 anos que leio banda-desenhada regularmente.

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

**ATMG:** Também gosto muito de videojogos. O cosplay tenho pena de não ter meios de o desenvolver. Gosto muito de nos eventos ver as pessoas com os fatos, acho que é uma coisa muito interessante.

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**ATMG:** Acho que tem que ser o primeiro que me incentivou para desenhar banda-desenhada, que foi o Yugi-oh.

**E:** Sim, mas em relação a todos aqueles que referiste anteriormente?

**ATMG:** Ah! Foi manga!

**E:** Vamos agora passar para o Grupo 2 de perguntas. Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**ATMG:** É um país muito interessante a nível de cultura e... por acaso tenho estado um bocadinho à parte. Mas acho que é um país que gostava de visitar. Parece ser muito interessante, de gente humilde lá! Apesar de haver muita confusão (risos). Mas acho que sim, tenho uma ideia positiva do país.

**E:** Gostas do Japão?

**ATMG:** Gosto! Estaria a mentir se disse que não.

**E:** Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostar da cultura popular japonesa?

**ATMG:** Acho que sim. Acho que foi um bocadinho em geral. A banda-desenhada e o anime começou-me a despertar o interesse de querer saber um bocadinho mais sobre o Japão e comecei a gostar. Ok, isto é um país que até é bastante interessante! Fixe!

**E:** Gostarias de viver no Japão?

**ATMG:** Há uns anos teria dito que sim, mas agora só temporariamente. Porque lá é muito mais chato fazer vida de ilustradora de banda-desenhada. Porque que lá têm milhares de pessoas a fazer isso e cá temos muito menos. É mais competitivo lá e mais complicado.

**E:** Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)

**ATMG:** Por acaso gostaria de aprender muito mais, se tivesse menos preguiça. Há uns anos comecei a estudar o japonês e depois não me apliquei e deixei de parte. Mas faço tentações de voltar a pegar nisso tudo e a fazer mesmo.

**E:** O que é que te atrai quando se fala em Japão? Porquê esse fascínio?

**ATMG:** É os templos deles... aquelas lojas de banda desenha e de vídeo jogos! E aquelas ruas cheias de restaurantes também. A comida é muito boa! Uma pessoa perde-se lá!

**E:** Muito bem, e o que é que aprendes sobre o Japão quando lês manga?

**ATMG:** (silêncio) (risos).

**E:** Quando lês manga, achas que aprendes um bocadinho como é que as pessoas falam umas com as outras? Como é que vivem no Japão, o tipo de sociedade?

**ATMG:** Sim um bocado disso! A forma de interagirem e certos gostos e... é um bocado vago à cerca disso, porque raramente presto atenção a essas coisas.

**E:** Estás mais focada na história?

**ATMG:** Sim, por acaso!

**E:** Quando lêes manga, que elementos identificas como sendo tipicamente japoneses? (Por exemplo: vestuário, comportamentos, cenários, etc.)

**ATMG:** É os cenários, que normalmente são mais ao estilo japonês, as saunas, os restaurantes, a comida. As vestes, depende da história e as formas de interacção entre os personagens são tipicamente japoneses. É um comportamento totalmente diferente, penso que oriental.

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**ATMG:** Eu acho que o torna mais atractivo porque é de uma cultura completamente diferente da que nós temos e acho que é interessante vermos o ponto de vista de outra cultura.

**E:** O que é que te atrai num manga?

**ATMG:** É normalmente a acção! Aquelas imagens tão dinâmicas. Adoro imenso essa parte da banda-desenhada! E como conseguem utilizar o preto e branco para fazerem uma banda-desenhada tão espectacular sem precisarem de usar cores. É exactamente isso que eu gosto!

**E:** Então é a forma criativa que eles têm de expressar certas coisas, que não consegues encontrar noutra tipo de história?

**ATMG:** Exactamente, exactamente!

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda-desenhada?

**ATMG:** Em geral sim.

**E:** E há outros tipos que gostas?

**ATMG:** De vez em quando gosto de ler alguns comics americanos, mas não dos heróis! Porque aquilo é muito sobrecarregado, com cor e músculos que nem sequer existem. Mas aqueles mais simples, como Adventure Time, mas sem contar com isso, é mesmo o manga.

**E:** Vamos agora falar sobre a criação do teu próprio estilo manga e das tuas referências japonesas. Quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**ATMG:** Eu comecei a desenhar manga mesmo no secundário, por causa daquela banda-desenhada do Yugi-oh que me incentivou a fazer. O estilo por acaso foi-se moldando ao longo do tempo. Havia várias bandas desenhadas e ia copiando os que gostava e depois adaptando ao meu. E fui criando aquele estilo com várias bases que depois foi modelado ao longo do tempo.

**E:** E agora é o estilo Joana Fernandes!

**ATMG:** Sim! Eu acho que sim, que existe mais nenhum!

**E:** Utilizas outro estilo que não o manga?

**ATMG:** Se for uns desenhos mais realistas, eu faço também. Se for mais para o estilo de comic ou de banda-desenhada, eu faço o estilo do “The Mighty Gang”. Posso fazer um estilo também mais realista.

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)?

**ATMG:** As influências vêm do Naruto, da acção e daqueles detalhes do corpo estar bem desenhado, da anatomia. Do Fairy Tail também e um bocadinho também do Yugi-oh, acerca do dinamismo e das criaturas fantásticas. Acho que o meu estilo baseia-se mais nisso.

**E:** Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

**ATMG:** Exactamente. Que são esses.

**E:** E tens algum autor especial?

**ATMG:** O Hiro Mashima.

**E:** Como descreverias o teu estilo de manga/desenho?

**ATMG:** Acho que não é nada por aí além. É um estilo simples. Há pessoas que acham que é bastante complexo, mas é simples. Porque se for complicar muito depois o manga também sai uma confusão.

**E:** O manga também tem esse objectivo, tornar coisas complicadas simples.

**ATMG:** Sim, e como é a preto e branco, quanto mais complicado for, uma pessoa tem menos percepção do que está a acontecer e tem menos percepção em distinguir os

personagens uns dos outros e dos cenários. Tento manter os personagens a um certo nível de detalhe e os cenários noutra completamente diferente, normalmente um bocadinho mais detalhados que é para se notar a diferença. Se não uma pessoa fica confusa. Porque a pessoa tem que olhar logo para o quadrado e perceber onde está o personagem, é suposto estar destacado.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

**ATMG:** Consultei há uns anos atrás quando comecei. Mas depois comecei a ver mais na internet como é que se fazia, os quadrados. Comecei a observar através das mangas que eu lia, quais eram os truques, os painéis dinâmicos, o espaço de divisão entre eles. E todos esses truques aprendi mais por observação do que ler um livro de como fazer.

**E:** Foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?

**ATMG:** Ah... foi, introduzir talvez.

**E:** Como também já tinhas bases de outras coisas...

**ATMG:** Sim.

**E:** Mas por exemplo o que é que identificas como, ok isto é estilo manga, como é que conseguiste retirar esse tipo de elementos?

**ATMG:** Para já o facto das páginas se lerem ao contrário, e também a forma como estão divididos os painéis. Aquele espaço de tempo horizontal... porque os comics europeus têm quase o mesmo espacinho entre eles. E então nota-se logo essa diferença.

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**ATMG:** Por acaso acharia isso um elogio! Porque os japoneses são muito elogiados nesse sentido, eles desenham muito bem! Por isso não levaria a mal.

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**ATMG:** Eu acho que é bom. Quer dizer que aquilo não é exclusivo só para os japoneses e que qualquer pessoa que se aplicar e tiver muito gosto no estilo japonês que pode fazê-lo como se fosse quase um japonês. Qualquer pessoa tem o direito de fazer aquilo que gosta.

**E:** E achas que este tipo de arte é bom?

**ATMG:** Sim! Acho mesmo. E não tem de ser aquele estilo típico japonês, às vezes imitar o estilo japonês mas com uns detalhes de outros estilos acaba por ser ainda mais interessante. E enriquecedor. Eu acho que é ainda mais interessante fazer isso, misturar duas culturas completamente diferentes para criar algo completamente novo que ninguém está à espera.

**E:** Muito bem! Vamos agora falar do processo de elaboração de “The Mighty Gang”. Em que género incluis o “The Mighty Gang” (shōnen, shōjo, etc.)?

**ATMG:** Aquilo é shōnen. Mesmo puro shōnen, porque é aventura. Ok que não é o shōnen habitual, porque normalmente dizem que o personagem principal é masculino. Porque a ali temos um masculino mas o resto é feminino por isso está um bocadinho a quebrar o género. Mas pronto, o género é shōnen, aventura, fantasia, porque aquilo envolve muitas coisas que não existem. Na minha opinião se for desenhar algo que é baseado na realidade eu acho que é uma seca, porque para isso já temos a realidade. E por isso quero desenhar algo completamente fora deste mundo! E acção também se inclui nisso, por ter muitas cenas de luta e também comédia.

**E:** Na tua história existem alguns elementos japoneses: a Sara Yamamoto e o seu gato Akuma, a katana da Sara – katana, o edifício do estilo japonês no flashback da Sara...

**ATMG:** Porque era mesmo onde ela vivia. Ela vivia mesmo no Japão.

**E:** Por favor enumera outras que possam não ser visíveis imediatamente.

**ATMG:** Que apareceram até agora? Acho que até agora não. Acho que a Sara é o único elemento de ligação aos elementos japoneses até agora. Porque mais tarde é que irão aparecer mais situações que terão a ver com o Japão.

**E:** Porquê a necessidade de incluir referências japonesas?

**ATMG:** Para já, os personagens, deu para entender que são de sítios diferentes. E acho que incluir o Japão era uma parte vital porque sendo uma banda-deseñhada baseada ao estilo japonês. Tinha de pôr nem que fosse um personagem que tivesse raízes japonesas. Então a Sara foi escolhida para transmitir essa parte do Japão para a história.

**E:** Que materiais e que técnica utilizas para a tua manga?

**ATMG:** Então, eu faço quase tudo à mão. Esboço, todo feito à mão, depois passo com lápis azul para uma folha nova e depois passo com o aparo. Eu faço o “outline” mesmo com o aparo, como os japoneses fazem. Tudo à mão! A única coisa que faço a computador é limpar a imagem, pôr as linhas dos painéis, porque ao fazer à mão aquilo depois não fica totalmente uniforme. E as tramas de cinzento, as palavras das onomatopeias e o texto dos diálogos. Portanto faço metade à mão e metade a computador.

**E:** E tanto no The Mighty Gang como nos outros trabalhos preferes o tradicional ou o digital?

**ATMG:** Sempre trabalhei mais no tradicional desde cedo, portanto eu trabalho mais à vontade nesse aspecto. Também gosto de pintar certas ilustrações a computador, e às vezes não preciso de fazer o outline no computador, porque tenho a linha tão limpinha no scan que nem vale a pena. Uma das ilustrações mais recentes, por acaso, da Sara, aquela que ela tens as técnicas de... que está na página da Banzai. Essa, o contorno é a lápis. Fiz o esboço em azul e depois fiz o outline a lápis. Não sobrecarrega tanto como a caneta preta ou aparo.

**E:** São técnicas que também foste aprendendo à medida que foste evoluindo como artista.

**ATMG:** exactamente! E ainda estou a aprender muita coisa. Há caminhos muito complicados que eu faço para pintar certas coisas e acredito que existem maneiras mais fáceis, mas que ainda não encontrei!

**E:** Relativamente à narrativa da tua manga, como é que a constróis? Tens completa liberdade dos temas a abordar, ou tens algumas restrições? Seguiste algum tipo de regras para construir a tua narrativa?

**ATMG:** Bem a história já tinha sido construída há uns bons anos. Eu é que fui revendo, fui alterando certas partes, às vezes tenho ideias para... às vezes, acho que aquela situação seria melhor assim, esta parte é desnecessária e ainda hoje estou a ver os primeiros capítulos para voltar a rever! Para ter a certeza que não estou a deixar demasiadas coisas lá metidas no meio e que possam ser dispensáveis.

**E:** Então tens uma regra para simplificar a narrativa?

**ATMG:** Exactamente! Que é para evitar que a história fique muito grande e fique secante a um certo ponto. Por exemplo em certos combates, eu tinha pensado em fazer isto durante quatro capítulos mas se calhar depois já começa a ser um bocadinho secante para o leitor e então vou diminuir a coisa e tento não complicar demasiado. Ser o mais simples possível.

**E:** E que outras regras é que tens?

**ATMG:** Outras regras?... Eu acho que essa é a mais importante. Acho que as outras ainda estou a predefinir com o Ricardo.

**E:** Então costumavas reunir com ele para ver se o conteúdo pode ser aprovado.

**ATMG:** Exactamente. Tento não manter a violência demasiado agressiva. Por enquanto ainda é leve, mas mais para a frente vai ficar mais agressiva. Vou tentar não ser demasiado explícita, mas nudez e isso não. Acho que está bem censurado!

**E:** Muito brevemente em que é que consiste a história do The Mighty Gang? Qual o objectivo?

**ATMG:** A história do The Mighty Gang... temos aqueles cinco jovens, que se juntaram todos no mesmo país para descobrirem o que é que são. Porque eles não são jovens normais, como dá para perceber. Eles têm o poder dos elementos no seu corpo e cada um tem um distinto. E então acontece que eles se deparam com aquelas criaturas que se chamam os Daimonics, e que ao que parece, têm uma relação com eles. Então a história desenvolve-se entre eles a defrontarem os Daimonics para descobrirem quem são realmente. Ao longo da história irão saber e irão aparecer outros personagens que não estão à espera. E isto depois tem um grande mistério lá metido, que acaba por ser desvendado até ao fim.

**E:** Portanto demonstra o crescimento das pessoas ao longo da história para cumprirem os seus objectivos.

**ATMG:** Exacto! O facto de eles terem aquela idade, de serem... o Ricardo disse, eles são muito novos, porque é que não colocas eles com 19 ou 20 anos para quebrar um bocadinho o género dos adolescentes. E eu expliquei que essa é idade deles agora, que eles vão crescendo e vai-se passar não sei quantos anos e eles vão chegar aos 20 e tal para se mostrar o quanto eles vão crescer e o quanto eles vão melhorar em termos de luta. Como eles são um bocadinho desastrados, portanto vamos acompanhando o crescimento dos personagens ao longo da história.

**E:** Qual o público-alvo do TMG? (em género e idades)

**ATMG:** Eu acho que aquilo é considerado acima dos 13. Por causa da violência que tem, logo nos primeiros capítulos eu quis mostrar que aquilo não era para ser lido por menininhos de 10 anos para trás. Se não levo com os pais em cima! E o género... pode ser

para os dois. Mas ouvi do Ricardo que há miúdos mais novos a lerem aquilo e que adoraram. Ok tudo bem! Mas o público-alvo é de 13 anos para cima, de preferência.

**E:** Até porque os personagens na história têm tipo 15 e 16 anos.

**ATMG:** Exactamente. Têm aquela idade geral das bandas desenhadas.

**E:** Em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo?)

**ATMG:** Para já a história começa neste universo. A época não está bem definida, mas dá para entender que não está muito longe da época em que estamos. Do ano 2000 para cima. Mas depois...

**E:** Ou seja tem as bases do nosso mundo.

**ATMG:** Sim, vai ter um bocadinho disso mas depois vai incluir uma dimensão completamente diferente (isto já é spoiler). Para além do nosso mundo, existe outro paralelo, portanto vai estar entre os dois.

**E:** Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal?

**ATMG:** Sim. Vou tentar não complicar muito a história, vou tentar simplificar ao máximo para que qualquer pessoa que não perceba entenda o que está a passar e não fique confusa.

**E:** É interessante o papel que dás às tuas personagens femininas. Estas são retratadas como fortes, independentes e com objectivos muito bem definidos. Como por exemplo a Joana e a Sara, ou a Juliana (chefe de um grupo de bandidos) e a Magda (“lobo solitário”). Qual a razão por detrás de heroínas fortes?

**ATMG:** É interessante, que o último nome dela (da Magda) quer mesmo dizer lobo solitário, portanto adivinhaste bem porque eu escolhi esse nome mesmo com o propósito de ter esse objectivo.

**E:** Mas então qual é a razão? Sendo um shōnen, dar poder às mulheres é interessante.

**ATMG:** Com as bandas desenhadas que tenho lido ao longo do tempo, deparo-me sempre com a situação de que as raparigas são desvalorizadas nos shōnens, os rapazes é que são sempre os heróis, e elas são sempre as “girls in distress”. Em geral elas quando tentam ter um papel importante, são logo cortadas nesse aspecto. E então decidi mudar logo isso, então decidi criar uma história em que tantos os rapazes como as raparigas têm um papel

importante. Daí dizeres que elas são mesmo independentes e fortes e apesar de jovens conseguem tratar de si.

**E:** Não têm de depender de um papel masculino para tratarem de si!

**ATMG:** Exactamente! É mesmo isso!

**E:** E não achas que esse papel nos shōnens japoneses não tem um bocado a ver com a cultura deles? A mulher ainda é um bocado desvalorizada, ou o tipo de sociedade demonstra que as raparigas ainda estão dependentes dos homens...

**ATMG:** Quis mudar isso, que era para que as raparigas que lêem a história pensem que não precisam de um homem para se sentirem valorizadas. Se nós gostarmos de nós mesmas, e se nós tivermos confiança nas nossas capacidades, não precisamos de uma figura masculina. Quis mesmo fazer a história dessa maneira. E maneira que o André é o único rapaz até agora. As meninas dizem que o adoram! Que ele é tão querido!

**E:** Quando desenhas, preferes dar mais ênfase à imagem ou ao texto? (por exemplo, a forma como uma acção está construída pode permitir ao leitor compreender o significado da vinheta sem ter que olhar para o texto).

**ATMG:** Eu gosto muito mais de desenhar a acção em si do que dar muito espaço ao texto. A não ser que haja situações em que tenho de dar destaque ao texto, que tenham muito diálogo, mas tento dar ênfase aos personagens, nem que lá no background apareça por exemplo a Sara a fazer um disparate. A distrair um bocadinho para não estar tudo tão tenso. Mas prefiro dar mais atenção à imagem que ao diálogo.

**E:** Então queres que a tua imagem dê logo a conhecer aquilo que eles estão a fazer.

**ATMG:** Exactamente! Por acaso quando faço o esboço é rara a ocasião que faço primeiro o balão do diálogo. Às vezes deixo o balão lá num cantinho para dar o espaço todo à acção.

**E:** Preocupa-te a originalidade da tua manga?

**ATMG:** Eu tento ser o mais original possível! Eu tento que este personagem não seja igual a outro, o quanto possível! Mas há possibilidade de ser parecido com algum que nunca tenha visto na vida. Por exemplo, a Sara... quando eu vi a Karin, uma personagem do Naruto, eu pensei assim, ela é igual à Sara! Mas não o oposto, porque a Sara já existia. Como a minha banda-desenhada só foi publicada agora devem achar que foi o contrário, que eu é que imitei. É só pelo aspecto mesmo, pelo facto de ter cabelo comprido e os

óculos. Mas normalmente a personagem despoleta reacções entre fãs de Naruto. Às vezes deixa-me um bocadinho triste, mas eventualmente deixo-me disso.

**E:** Costumas incluir elementos portugueses na tua manga. Como por exemplo, todos eles têm nomes próprios portugueses apesar de o último ser estrangeiro. Porquê?

**ATMG:** É uma história interessante. Porque os personagens foram baseados em pessoas que eu conheço. Amigos e pessoas que conhecia, e que algumas já não são amigas, mas os personagens ficaram. Peguem em extremos da personalidade e tudo e decidi honrar as pessoas ao dar o nome aos personagens. Também pensei que há muitas pessoas cá em Portugal com estes nomes e portanto já conheci uma rapariga chamada Sara que dizia que a personagem era parecida com ela e que tinham o mesmo nome e tudo! As pessoas ficam logo contentes por não verem nomes japoneses numa banda-desenhada feita por uma portuguesa. Gosto de ver que as pessoas se identificam com os personagens.

**E:** Tens outros elementos portugueses na história?

**ATMG:** Para além dos nomes, vou tentar meter alguns, por enquanto acho que não meti lá nada. Mas vou ver se coloco em breve alguma coisa. Mas vou ver se mantenho algo nacional lá.

**E:** Por exemplo a Juliana e a Magda, também são nomes portugueses?

**ATMG:** Magda não é por acaso. Mas a Juliana acho que é um nome português. Foi uma selecção assim mais, vamos ver onde é que as personalidades se enquadram mais. E a Juliana é assim mais rígida por isso vamos pô-la alemã e a Magda é mesmo típica americana.

**E:** “The Mighty Gang” está entre as histórias fundadoras da Banzai. Em que ano publicaste a primeira edição?

**ATMG:** Primeira edição, acho que foi em Outubro de 2010, juntamente com o Kuroneko na Banzai 0. Acho que foi no Japan Weekend.

**E:** O The Mighty Gang é uma das histórias impulsionadoras da Banzai.

**ATMG:** Sim, foi aliás o Mapril que disse que foi logo aquela base que permitisse fazer a revista. Porque precisavam de uma história com continuidade para poderem lançar a revista. E na altura, antes de termos as outras histórias, da Natália e da Rita, precisávamos de algo para além do Kuroneko, que tivesse continuação e então o ricardo acho que o The

Mighty Gang era uma óptima sugestão para começar a Banzai. E ainda continua. Houve pessoas que acharam que o The Mighty Gang tinha acabado quando saiu a número 4! Então agora é tudo shōjo!? Mas aquilo agora vai continuar.

**E:** Por fim, chegamos ao último grupo de perguntas. Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga?

**ATMG:** Não sei, isso depende de cada um não é. Eu tenho o meu método, outra pessoa tem o seu.

**E:** Mas por exemplo em comparação com outros artistas, como alemães ou japoneses... porque cada país depois tem características diferentes.

**ATMG:** Eu acho que em parte deve conter um bocadinho daquilo que temos (cultura portuguesa e afins), daí ser híbrido o estilo japonês. Acho que é um bocado isso.

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**ATMG:** Eu acho que é um bom projecto e é pena as pessoas não apoiarem mais e acharem que aquilo é um passatempo. Porque esta revista está a mostrar que a banda-desenhada japonesa em Portugal, está a ganhar mais fama, podia ganhar um bocadinho mais, mas vamos devagarinho. O que importa é que as pessoas apoiem.

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**ATMG:** Já estivemos mais longe de ter tanta banda-desenhada portuguesa em Portugal e em geral da cultura japonesa. Vai-se aos bocadinhos aqui em Portugal e acho que estamos a andar bem. O público tem vindo crescer ao longo dos anos e estou com a Banzai desde 2010 e nota-se uma diferença até nos eventos. Muito mais pessoas e até de idades avançadas têm vindo a entrar neste mundo da banda-desenhada japonesa. É um futuro positivo, acho que sim, espero que continue no caminho certo!

► **Entrevista com Autora de “Pandora’s Song” – 6 de Junho de 2014**

**Entrevistado:** Autora de “Pandora’s song” (APS)

**Nome:** Rita Maria Moreira Lima Marques

**Idade:** 24

**Habilitações:** Curso de Arquitectura com Mestrado integrado. Ensino Secundário especializado em artes.

**Profissão:** Arquitecta

**Entrevistadora (E):** O objectivo desta entrevista consiste em registar a tua opinião sobre o manga e a imagem que te transmite do Japão e da cultura japonesa. Pretende-se também conhecer o teu trabalho enquanto artista de manga - o estilo de manga que utilizas, a forma como constróis a tua banda-desenhada, as tuas influências estilísticas, as narrativas que utilizas, etc. Deste modo, a entrevista está dividida em duas partes: a primeira com quatro grupos de questões onde serão abordadas perguntas mais abrangentes, sobre o teu contacto com o manga e com o Japão, e a segunda parte focar-se-á no teu trabalho e na tua perspectiva sobre o manga em Portugal e noutras realidades que conheças. Fica à vontade para responder, em caso de dúvidas não hesites em perguntar.

**E:** Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

**APS:** Do 7º ao 9º ano, eu ia almoçar a casa e apanhava na televisão a Sakura Caçadora de Cartas no Canal Panda. E naquela altura, se eu contasse na escola que via desenhos animados de miúdos e toda a gente gozar comigo. Mas eu, sem os meus amigos saberem continuava a ver aquilo e adorava aquilo. Até chegava tarde às aulas, o que nem sequer era coisa minha. E achava imensa piada. E na altura dizia, que via aquele desenho animado por causa das roupas, porque a área da moda também é uma coisa que me fascina bastante. E então via e adorava. Mas como eu sempre gostei de desenhar, achei imensa piada ao estilo de desenho, era um desenho muito expressivo e ela tinha imensa vida! E os fatos que ela usava, aquelas mudanças todas, aquela cor e luz, e a animação fascinava-me. E então comecei a fazer desenhos da boneca, até que conheci a professora de ginástica da minha

mãe que já era fã de anime e de manga há muito tempo. Por isso a minha mãe comentou com a senhora, que eu gostava muito daquilo, como ela estava ligada a essas coisas. E ela até foi das primeiras pessoas a participar nos eventos em Portugal. Ela agora deve ter uns trinta e tal anos. Mas ela era das poucas pessoas que conheciam. Ela até conhecia o dono da Jikai (?), que era a primeira loja que houve cá em Lisboa de merchandise japonês, ou ligada a esta área (manga). E foi ela que me passou uma data de DVDs, com muitos DVDs de Fushigi Yugi, de Yuu Watase (autora de Fushigi Yugi), muito shōjo, muito Full Metal, muito Naruto... etc. E sim, foi através do anime que entrei no manga. Mas como sempre gostei de desenhar comecei a reproduzir imagens que encontrava na net e andei a fazer um dossier (...) em que imprimi muitas imagens da Sakura em fatos, e fiz tipo um álbum, como se fosse daqueles álbuns dos cromos, mas ia metendo folhas com as imagens. Que era para ter uma espécie de biblioteca de desenhos impressos. E foi um bocado por aí, começou assim.

**E:** Lês manga?

**APS:** Nunca tive o hábito mas quando me comecei a dedicar ao desenho, tive oportunidade de comprar um ou outro exemplar. Mas já na altura tinha a ideia de, não vou gastar dinheiro num número em que não posso comprar os 40 exemplares a seguir. Por isso deixa-me ir à procura de histórias que são de exemplares únicos. Aqueles exemplares que saem só com uma história, tipo one-shot. Ao menos vou gastar dinheiro numa história que sei que acaba ali e ponto final. Portanto o que eu mais segui foi as séries (de animação), não foi tanto o manga.

**E:** E por isso não lêes regularmente?

**APS:** Sim não leio manga regularmente. Comecei com esta história do anime no meu 8º ano, e no meu 10º ano já tinha algum acesso a alguns mangas. Sobretudo por ler um ou outro, foi nessa altura que percebi que comecei a gostar desse tipo de banda-desenhada e que era uma fã desse estilo de desenhos animados. Mas nessa altura, e ainda hoje, quando compro banda-desenhada é para ter um exemplo físico de ilustrações. Com por exemplo, para exemplos de expressão, layout, proporções, etc. Não tanto para ler. Mas sim exemplo de técnica para referências.

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

**APS:** Tanta coisa. Acontece que eu tenho uma tia japonesa, que é casada com o meu padrinho, e por isso vou tendo acesso a outra parte da cultura japonesa. Visto que lhe ia fazendo perguntas, até mesmo de vocabulário e de coisas que aconteciam no manga. Ah! E depois veio ao de cima outra paixão minha que são os dramas japoneses. E então comecei a ver telenovelas japonesas. E como a minha tia também via, sempre tinha alguém com que comentar. Por isso acho muita piada à cultura japonesa, não me identifico completamente porque acho que é um bocado conservadora mas tem um lado muito fantasioso e histórico que me fascina e que me dá inspiração.

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**APS:** É a anime sem dúvida.

**E:** Muito bem, vamos agora passar ao segundo grupo de questões. Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**APS:** Isso é uma pergunta muito complicada. Eu tenho um grande fascínio pelo Japão e pela cultura japonesa. Acho que tem uma história muito interessante e é um bocado o oposto da nossa, mas por ser o oposto da nossa é aí que encontro a fantasia. Porque foi uma coisa que não aconteceu na nossa história ocidental, foi uma coisa que aconteceu no outro lado do mundo. E portanto é como se fosse uma fantasia, como se fosse uma ficção. Acho que a questão da distância também ajuda. O fascínio, pelo desconhecido. É um bocado exótico. E depois aqueles costumes que se encontram nos desenhos animados. Acho tudo muito interessante. Vais buscar um pouco as tendências que nós assistíamos nos filmes da Disney desde miúdos, em que há o príncipe e a princesa, em que há o bem e o mal, em que tudo é muito claro e muito evidente e há um mundo dos sonhos e há poderes e etc. E a cultura deles é um bocado puxada para isso é um bocado apresentada dessa forma. Tem muito aquela postura em relação à mitologia, que depois é associada aos costumes de vida, da parte da religião que também é muito acentuada. Embora eu não seja uma pessoa religiosa de todo, mas associo isso tudo ao meu mundo da criatividade e das ideias e do mistério, em relação às coisas. E é um bocado isso que me fascina em relação ao Japão. No entanto tirando o curso de arquitectura, e até é engraçado porque eu identifico-me muito com a arquitectura japonesa, e a maior parte da arquitectura japonesa é a minha referência nos meus próprios trabalhos, e não a portuguesa. Não me perguntes porquê! Acho que é a linguagem simples e clara, e natural das coisas. Identifico-me nesse aspecto. E a

criatividade e simplicidade que estão por detrás daquilo é o que me inspira e que eu uso como exemplo. No entanto, se eu tivesse que ir para o Japão, eu acho que não ia gostar. Porque é um povo muito conservador e eu acho que a anime é uma forma de eles compensarem isso. Ou seja é um povo muito conservador, mas ao mesmo tempo um povo muito complexado. E então no anime, se pensarmos bem, eles fazem aqueles personagens com olhos tão grandes, para contrariarem características que eles têm. Ou seja é uma forma de venderem um produto. Mas ao fim ao cabo eles revêm-se naquilo, porque é a ficção deles a ter asas. Ou seja é um povo que eu acho interessante, que são muito avançados para a nossa época, o que é bom! É algo que puxa o resto do mundo para cima e para a frente e para o futuro. E não só isso, como para trás, para o passado, como através da tradição que está sempre presente. Mas é na mesma um povo muito conservador, porque apesar de ir para o futuro tem sempre um pé no passado. E que não larga determinado tipo de costumes. E como eu cresci no mundo ocidental, e com pais muito open minded, há coisas que não me entram na cabeça.

**E:** Gostas do Japão?

**APS:** Gosto.

**E:** Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostar da cultura popular japonesa?

**APS:** Sim, sim sim! Sobretudo, pelo principal acesso. E depois através do curso de arquitectura, fui procurar o trabalho de arquitectos japoneses por curiosidade, para saber o que é que eles faziam e acabou por ficar ali sempre qualquer coisa que me fascina. A parte de ficção, a parte de experimentação e foi um bocado por aí.

**E:** Gostarias de viver no Japão?

**APS:** Não. Não. Gostava muito de visitar, é a viagem dos meus sonhos! Gostava até de passar lá temporadas, agora viver lá não porque não me identifico com a cultura. Ao ponto de fazer aquilo a minha vida.

**E:** Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)

**APS:** Hã, língua já tive um pouco o início. Tirei um curso de iniciação a japonês, mas isso é porque as línguas no geral fascinam-me. E como vi desde pequenita os desenhos

animados fui ficando com algum vocabulário. E quando tive margem de manobra, achei que era interessante ter uma oportunidade para aprender como deve de ser. Mas por falta de tempo, não tenho procurado ter o conhecimento que deveria ter em relação à cultura japonesa, dado o trabalho que faço enquanto ilustradora. Mas é mesmo por falta de tempo e de disponibilidade, de procurar saber mais. Sendo ou pensando que as minhas ilustrações foram baseadas no Japão ou por terem um traço do Japão. Mas é engraçado, que ultimamente eu tenho tido cada vez mais vontade de usar os traços da ilustração japonesa, mas tentando representar um bocado a nossa cultura. Acho que é importante!

**E:** O que é que te atrai quando se fala em Japão? Porquê esse fascínio?

**APS:** Porque quando uma pessoa diz o Japão eu penso em sushi, e eu adoro sushi! E penso em festivais tradicionais em que as raparigas estão a usar vestidos coloridos e parece que estamos dentro de um filme ou de uma ficção. Acho os costumes muito alegres e cheios de magia. E acho que é um povo que para além de viver para o futuro, e para além de manter o pé no passado isso tem vantagens e desvantagens. E eu penso nas vantagens que isso tem, que lá está é conseguir misturar aquela tradição e mitologia em costumes que ainda se mantêm hoje em dia. E é aquela coisa que nos faz lembrar a infância e que nos trás conforto e carinho. É um bocado por aí.

**E:** Excelente! Vamos agora passar para um grupo de perguntas que se refere à tua leitura do manga. O que é que aprendes sobre o Japão quando lês manga?

**APS:** Bem, eu não leio muito manga, mas o que eu já vi em anime e o que eu já li... O que é muito traduzido, são costumes de fés, para além de modos de viver, do dia-a-dia de um japonês, a forma como utiliza o espaço, como se relaciona na escola, como a sociedade está organizada. É em parte reproduzida nos animes e nos mangas. Ou seja tu ficas a conhecer os costumes do típico japonês no seu dia-a-dia. Embora traduzidos em fantasia, e onde é que eles vão buscar essa fantasia, é aos ocidentais, pronto. É uma coisa fascinante, por acaso. Mas aprendes sobretudo isso, os costumes, a utilização do espaço, a roupa, a indumentária, as festas, e um pouco também a postura que têm em relação à vida. Quer dizer, tem a parte sonhadora, mas ao mesmo tempo acaba por não estar o Japão representado a 100%. Porque quando eles querem combinar os seus costumes com alguma

ficção, eles vão sempre buscar aos costumes ocidentais. Porque é aquilo que lhes é estranho a eles.

**E:** Quando lê manga, que elementos identificas como sendo tipicamente japoneses? (Por exemplo: vestuário, comportamentos, cenários, etc.)

**APS:** Ah sim, então é o espaço, o vestuário, o comportamento, cenários... hum, mas expressões faciais não! De todo, nem pensar! Mas expressões linguísticas não só da forma como estão feitas, mas na forma de o dizer e de se dirigirem às pessoas.

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**APS:** Acho que o manga convertido em algo... O manga hoje em dia é um mundo tão diverso, tão aberto, ou seja, nós temos manga sobre tudo e mais alguma coisa. Por isso eu diria, que hoje em dia o manga já é internacional e reflecte, os costumes japoneses. Começou por ser assim, porque eles estavam a representar-se a eles próprios, mais ou menos, a fugir sempre para a ficção, lá está. Mas hoje em dia há tanto manga, com tantos tópicos, há manga de romance, de acção, de terror, há de aventura, há isto e aquilo, há mundos paralelos, há um pouco de tudo portanto. Portanto já acho que o manga é internacional, apesar de que quem domina o mercado são os japoneses, porque é uma imagem criada por eles, e eles têm escolas próprias para isso e vão passando o testemunho. Por isso acaba por ser mais complicado o mercado ocidental ter alguma posse nisso. Porque pronto é uma marca deles.

**E:** O que é que te atrai num manga?

**APS:** Ora, expressões, o desenho! Portanto o grafismo. O uso de cor e luz, sobretudo a parte ilustrativa e gráfica. O vestuário e cenários.

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda-desenhada?

**APS:** Sim, claramente, o manga.

**E:** E quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**APS:** Quando comecei a desenhar manga... ora bem isso terá sido no 10º, 11º ano. E como tinha dito isso veio daquele fascínio de quando tinha começado a descobrir aquele tipo de

desenho animado e comecei a reproduzir as ilustrações, a fazer cópias para perceber exactamente as proporções e os bonecos engraçados que saiam dali. O começar a desenhar o manga propriamente dito, a banda-desenhada, acabou por passar pela forma como conheci as pessoas que lançaram esta ideia da NCreatures, que agora é Banzai... Comecei a aderir aos pequenos eventos que havia na altura e que agora têm umas 500 ou 600 pessoas. Ou mais, e na altura éramos uns 20 ou 30 gatos pingados num evento. Uma coisa muito mal organizadinha, mas que sempre dava para apresentar alguma coisa. E eu fui com um diário gráfico, eu e mais uma amiga e lá apresentámos os nossos trabalhos e dali saiu uma conversa muito produtiva e um bocado assustadora também por causa do impacto em si, mas foi muito interessante porque na altura, apesar de o meu estilo não estar consolidado, houve oportunidade, como já tinha à vontade com a escrita, e tinha muitas ideias e muitas ideias, foi lançado o desafio de eu me juntar a essa amiga para fazermos uma banda-desenhada. E então começou um bocado por aí o trabalho, em relação à Banzai e à ilustração de manga. Desta forma, foi um bocado por aí, por esse desafio.

**E:** Utilizas outro estilo que não o manga?

**APS:** Ui, muitos! Eu não tenho um estilo fixo, desde que entrei na secundária em artes, sempre me interessei pelo desenho à vista. Depois sempre me interessei bastante pelo surrealismo ena altura quando até apresentei estes trabalhos.

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)?

**APS:** Eu não gosto de pensar que tenho estilo próprio. Eu faço o manga, quer dizer, não é tanto o manga o que eu faço são ilustrações separadas, porque não tenho tempo por causa da minha profissão. Mas eu dediquei-me a este estilo porque na altura foi a oportunidade que apareceu. Mas eu gosto muito de fazer outras coisas. Eu gosto da área de moda, sempre gostei mais de um desenho de ficção, ligado ao surrealismo. Que por incrível que parece é o desenho que eu tenho mais à vontade do que o estilo de manga. Estilo manga até foi um desenho que eu me forcei a aprender e a melhorar precisamente por causa das oportunidades que apareceram. Caso essas oportunidades não tivessem aparecido eu teria evoluído se calhar com outro estilo... pintura, desenho surrealista, aguarelas... Eu gosto um bocadinho de tudo, é um problema meu.

**E:** Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

**APS:** Sim tenho sim senhora! Yuu Watase, gosto muito! Foi o desenho que me fascinou, pela expressão e pela aproximação à expressão das pessoas. E as emoções que ela retracta na história, são muito reais, e está muito muito bem traduzido. CLAMP foi amor à primeira vista! A Sakura Caçadora de Cartas é... apela à nossa infância, aos sonhos infantis. E também gosto muito de Arina Tanemura, também acho muito doce. Um desenho mais simples, mas que está muito bem concebido.

**E:** Como descreverias o teu estilo de manga/desenho?

**APS:** Eu não tenho ainda, ou não quero ter um estilo fixo. Porque eu estou em constante exploração do meu traço, mas eu gosto de experimentar coisas diferentes. Não gosto ficar sempre pela mesma coisa. Porque a partir do momento em que eu domino uma coisa, não eu perco interesse, já sei fazer isto, já representei, ok já fiz! Quero aprender a próxima coisa. E então eu não tenho nem quero ter um estilo específico, eu gosto de ir representando e fazendo. Portanto não consigo responder a essa pergunta.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

**APS:** Muito brevemente, na Fnac. Mas considero-me autodidacta e acho que as pessoas nesta profissão ou nesta área vá, são autodidactas e a internet é um mundo mesmo.

**E:** Foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?

**APS:** Não.

**E:** Então de que maneira aprendeste os elementos que formam o estilo manga?

**APS:** Através da consulta de elementos já feitos e existentes. Como ilustrações na internet, sobretudo na internet. Muita internet. E nem tanto tutoriais, mesmo só a avaliar imagens. Pouco vi tutoriais, acho que os únicos tutoriais que eu vi, foi um ou dois em relação ao lineart, e nem sequer consegui ir até ao fim, foi só apanhar as partes mais básicas fechei aquilo e fui fazer. E o outro foi em relação aquilo que chamam de “cell shading”, que para mim é o uso de cor, sombra e luz. E isso para mim são conceitos básicos que se aprende na escola, e foi só para perceber como é que se fazem essas formas tão bem feitinhas na arte digital. Por isso nunca segui assim muitos tutoriais já feitos ou linhas guia, para fazer as coisas, mas foi mais sempre por intuição ou observar a arte já feita.

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**APS:** Não considero um elogio, mas acredito que isso pode acontecer. Dado o estilo, as pessoas podem associar, ou as poucas pessoas que conhecem associam logo ao estilo japonês. Não considero nem um elogio nem uma ofensa. Acho que é uma coisa que pode acontecer, por causa da marca desse estilo ser tida pelo japonês.

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**APS:** Acho que é interessante, embora saiam um bocado daquele linha de pensamento, de estruturação das histórias, e mesmo da caracterização de personagens do que, quem acompanhou inicialmente desde muito novo o estilo japonês feito por japoneses, possa estranhar à partida... Acho que é importante actualmente haver autores estrangeiros a desenvolver este estilo, porque por muito que já exista muita coisa feita, ao ser feito por uma pessoa que tem tradições e culturas diferentes acaba por abrir mais os horizontes, dessa área, pronto.

**E:** Vamos passar agora para a Parte 2. E vamos falar do processo de elaboração de “Pandora’s Song”. “Pandora’s Song” é uma colaboração entre ti e outra autora, porém a obra foi escrita e idealizada por ti, e conta com as tuas ilustrações nas páginas negras de reflexão. Como surgiu esta colaboração?

**APS:** É verdade, apesar de isso parecer um bocado deprimente, mas a história também o é, portanto... Portanto, isto surgiu como um desafio de crianças, basicamente, de adolescentes, quando conhecemos estas pessoas que já estavam ligadas à área. E para que nós nos pudéssemos juntar ao grupo que estava em crescimento na altura, foi-nos lançado esse desafio. Eu fiquei encarregue da parte da argumentação da história e a Inês Pott pela parte do desenho. Mas como na altura já tinha um grande interesse, sempre tive por desenhar, mas queria também ver se evoluía na ilustração japonesa. Consegui fazer a história a conciliar os dois traços de desenho, ou inventar uma história, um conceito que desse para conciliar os dois traços diferentes, e então foi um desafio, muito engraçado.

**E:** Em que género incluis a “Pandora’s Song” (shōnen,shōjo,etc.)?

**APS:** Eu diria shōjo, penso que sim. Apesar daquilo ser um bocadinho mais psicológico, mas shōnen não é de certeza. Mas diria shōjo mesmo pela relação amorosa entre alguns personagens.

**E:** Em “Pandora’s Song”, a história passa-se num ambiente escolar. A utilização de uniformes escolares (até para a disciplina de educação física) pode ser considerada uma referência japonesa?

**APS:** Não. Ou sim... sinceramente não sei. Porque essa parte da história ficou um bocado encarregue... Portanto eu fiquei encarregue pela argumentação e sugeri os elementos chave da história no layout, mas o layout propriamente dito e as formas como apareciam caracterizados os personagens, embora eu decidisse as vestimentas e as características principais quem desenhou foi a Inês, logo ela acabava por decidir alguns momentos. Ora ela também seguia muito desenhos animados japoneses e se repararmos os japoneses na aula de educação física também usam fato próprio. Mas a Inês também andou num colégio e por isso suspeito que algumas das coisas vêm daí, como a questão do uniforme, acho que ela se revia um bocado nos costumes japoneses por ter andado numa escola particular também.

**E:** Que outras referências/elementos japoneses estão presentes em “Pandora’s Song”?

**APS:** Japonesas... hum, eu diria que não. Assim de repente não consigo notar nada que queria ir buscar à cultura japonesa. Se me perguntarem onde é que aquilo passa nem sei responder, nem sequer pensei no assunto. Pronto passa-se no meu imaginário, traduzido em papel por incrível que pareça. Mas diria que saia do mundo japonês até porque durante a história há uma situação que elas vão para um concerto. E a forma como a situação é transmitida, como é feito o convite e como é anunciado o concerto... não é um costume japonês, tem a ver com a interacção social ocidental. No entanto alguns costumes da escola, como referiste em relação à vestimenta... Há uma personagem que fica para trás a limpar a sala, etc., isso é um costume japonês. Portanto houve aqui também alguma referência de desenhos animados que nós já tínhamos visto, e como é que realmente se organizam as histórias. Por acaso até vou voltar atrás com a minha palavra, porque deve haver um ou outro pormenor que se baseie em exemplos a que já tínhamos assistido.

**E:** Porquê a necessidade de incluir referências japonesas?

**APS:** Se aconteceu foi uma forma intuitiva, não foi propositada. Porque eram esses os exemplos que nós tínhamos (de ver anime).

**E:** Que materiais e que técnica utilizas para a “Pandora’s Song”?

**APS:** Bem, aquilo começou com o texto. Porque enquanto argumentista e quem construiu a história, fui procurar um contexto para superar o desafio dos dois estilos de desenho e portanto por incrível que pareça o que surgiu neste caso primeiro foi o layout da história. Não a história propriamente dita, e depois apareceu o conceito da história, e aí fui decifrando por pontos, até chegar ao layout de cada página. E tínhamos os personagens muito bem definidos, sabíamos exactamente o que é que ia acontecer e o que é que tinha que acontecer quando, e a nível de materiais foi tudo a esboço tradicional e no final, nem fui eu nem a Inês que fez a arte digital, ou o lineart, quem fez se não me engano foi a Manuela. Porque na altura nem eu nem a Inês tínhamos experiência com a arte digital, e nem tempo. Por isso acho que na altura foi a Manuela.

**E:** Preferes o estilo tradicional ou digital?

**APS:** Eu tenho um grande fascínio pelo estilo digital, embora aquele que me seja mais intuitivo e com o qual eu tenho mais à vontade e controlo é o tradicional. Porque desde nova que gosto de experimentar diferentes representações, pintura e etc., portanto o tradicional.

**E:** Relativamente à narrativa de “Pandora’s Song”, como é que a construístes? Tiveste completa liberdade dos temas a abordar, ou tiveste algumas restrições? Seguiste algum tipo de regras para construir a tua narrativa?

**APS:** Então, como já tinha dito, partiu do desafio de conciliar os dois grafismos diferentes. E como era uma pessoa que estava muito interessada em várias formas de artes, e sempre gostei de trabalhos manuais, sempre tive uma aptidão especial para arranjar um conceito, desenvolvê-lo e apresentá-lo. Portanto tudo o que eu faço, arquitectura, moda, design, ilustração, seja o que for tem que ter uma ideia, um sonho por trás. E acabou por ser um bocado isso. A única restrição que eu tive foi, ter que conciliar os dois grafismos, nem diria restrição, foi a motivação. Depois arranjei maneira de criar em mim mesma a restrição de

ter x páginas para mim e outras páginas para a Inês, já que ela é que ia fazer a maior parte da ilustração e eu ia escrever, e depois basicamente fiz um brainstorming de ideias e coisas que podia fazer para que se passassem duas coisas diferentes na mesma história, e foi aí que veio a ideia de, o conceito dos mundos paralelos e do presente e do passado, porque são coisas que podem ser passadas de maneiras diferentes, através de grafismos diferentes. E então partiu um bocado por aí.

**E:** Qual o público-alvo de “Pandora’s Song”? (em género e idades)

**APS:** Foi um trabalho que inicialmente não era ser suposto ser publicado, por ser uma brincadeira, um desafio. Ah! E voltando um bocadinho atrás à restrição a referência que tínhamos é que só podia ter 30 páginas, embora aquilo pudesse crescer. Mas como isto era apenas uma experiência, ficámos pelas 30, ou 31, 32, nem me recordo bem. O público-alvo seriam os adolescentes mais ou menos da mesma idade que nós tínhamos, dos 13 aos 18. E mais para raparigas. No entanto a forma como a história foi evoluindo e foi transmitida acabou por ter um tom mais serio do que nós esperávamos, pela temática da história e pelo final que teve. E dado que eram trinta páginas, acho que o público de alvo mudou um bocado daquilo que nós esperaríamos. No entanto como foi inserido e publicado em histórias muito diversas, acho que acabou por chegar um pouco a toda a gente. Por isso não diria que a história tem propriamente um público-alvo. Um dia talvez.

**E:** Muito brevemente em que é que consiste a história de “Pandora’s Song”? Como tiveste a ideia e qual o objectivo da história?

**APS:** A “Pandora’s Song” começou pelo desafio dos dois grafismos diferentes e pela forma de apresentar o layout e própria historia. E começaram a vir ao de cima conceitos muito filosóficos, como mundos paralelos, o presente e o passado e portanto a história acabou por começar um bocado por aí. Ter alguma personagem que se encontrava num mundo paralelo a contar uma história que se passou no passado, quase como se fosse um flashback. E esse conceito é uma coisa tão simples, mas também tão complexo, que rapidamente poderia ser traduzido em 30 páginas e por isso é que houve essa opção. Por isso começou um bocado por aí ... e a história é de uma rapariga que está presa num mundo paralelo e está muito triste e ninguém percebe porquê, até que se relembra do que se passou. E a história conta-nos um pouco a vida dela para trás. A história de uma

rapariga que é muda e que adora música e que gostava de cantar, até que de repente, lhe aparece um anjinho da música que lhe concede o dom de cantar. Mas tem algumas restrições, por isso a vida não é tão fácil quanto ela esperava e tão mágica... e depois também tem um triângulo amoroso ali para o meio que é para complicar um bocadinho a história e deixar os fãs um bocadinho mais curiosos e pronto, basicamente a história é esta.

**E:** Em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo?)

**APS:** Já respondido: mundos paralelos.

**E:** Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal?

**APS:** Sim. Quando expresso uma história ou uma ideia gosto que seja perceptível a todas as idades. Claro que às vezes a ideia que queremos transmitir só se adapta a um determinado tipo de pessoas. E então há que transmitir a história para o nosso público-alvo. E tem que estar representada de forma a contar com isso, e a forma como conta as coisas também tem de estar ligada a isso.

**E:** Quando desenhas, preferes dar mais ênfase à imagem ou ao texto? (por exemplo, a forma como uma acção está construída pode permitir ao leitor compreender o significado da vinheta sem ter que olhar para o texto).

**APS:** Sim... embora eu acredite que isso seja muito importante, eu não tenho propriamente essa capacidade. E como sou uma pessoa que gosta muito de escrever, eu acho que me perco um bocado nos diálogos e acho que há coisas que não conseguem ser ditas só pelo desenho, e aquela história de que uma imagem mal mais do que mil palavras, uma palavra também diz muita coisa não é. Por isso pronto, acredito que sim, uma imagem vale mais que mil palavras o meu gosto pela escrita às vezes sobrepõe-se a isso.

**E:** Preocupa-te a originalidade da tua manga?

**APS:** Sim! Sem dúvida, gosto de ser original em tudo o que eu faço.

**E:** Porquê a referência a uma banda inglesa, e o enquadramento da letra nas vinhetas em inglês?

**APS:** Isso terás de perguntar à Inês Pott. Porque eu tive a ideia da banda e do concerto, e de plot... mas esses pormenores estavam na página da Inês e ela tem um fascínio por música, ela adora música. E portanto na altura ficou muito entusiasmada e eu a mim só me

interessava que aparecesse uma coisa qualquer, e que a letra da música reflectisse os sentimentos que a personagem estava a ter. E como a Inês tinha um grande conhecimento sobre música e sobre música actual e jovem, então teve essa ideia. Os créditos são da Inês.

**E:** Apenas a Dora tem nome próprio no manga. Porquê?

**APS:** Sim, à excepção do anjo da música. Porque como era uma página de 30 páginas, senti que não havia necessidade de caracterizar de mais os personagens. Porque ao dizer nomes iam-se estabelecer diálogos mais complexos que o tamanho da banda-desenhada suportava. E depois estamos a falar de uma rapariga muda, e portanto não há muitos diálogos, são mais as reflexões dela. E portanto ela não tem confrontos com grandes grupos, isto é uma história pequena com poucos personagens. E então ela acaba por ter quase só uma interacção um-a-um. E quando tem, basta que ela pense, “ele”, “ela”, e essa forma de ela se dirigir ou falar com as pessoas sem utilizar os nomes penso que reflecte o estado de espírito dela muito em baixo. Não tão carinhoso e muito inseguro e que reflecte os problemas que ela tinha, com que se confrontava. Portanto acabou por ser um bocado um reflexo disso, desse conjunto de coisas.

**E:** Que elementos ou referências na “Pandora’s Song” consideras portuguesas?

**APS:** Boa pergunta! Eu acho que quase nenhum. Talvez... Eu diria que quase nenhum. Talvez uma expressão ou outra. Ter traduzido a banda-desenhada para inglês fazia mais sentido. Cá entre nós eu escrevi a banda-desenhada em inglês, não foi em português. E depois traduzi para português. Tanto eu como a Inês víamos muitos filmes estrangeiros e banda-desenhada e ilustração não portuguesa, tudo estrangeiro, por isso a maior parte das influências que tínhamos eram estrangeiras. Por isso nada ou quase nada na banda-desenhada tinha referências que fossem portuguesas.

**E:** Mas também retracta os vossos comportamentos sociais?

**APS:** Sim mas se vires a banda-desenhada também é um bocado deprimente, e eu sou a autora! Mas, não tem muita interacção. Aquilo acabou por ser um desafio, mas era um momento de desabafo de nós as duas. Cada uma à sua maneira. Eramos adolescentes, e naquela altura tínhamos muito aquela postura do “Ai! A minha vida! Como é que vai para onde é que vai?!” E aquilo acabou por ser um bocadinho um resultado disso.

**E:** “Pandora’s Song” foi a primeira “one-shot” da Banzai. Em que ano publicaste a primeira edição?

**APS:** Ui! 2009? Ou 2008? Eu apontava para 2009, embora a banda-desenhada já tivesse a ser projectada desde 2005, 2006 e ter sido finalizada em 2007. E a Banzai começou a ser lançada pouco depois, por isso a banda-desenhada, como já estava feita, depois foi publicada.

**E:** Vamos agora falar do manga em Portugal. Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga?

**APS:** Acho que ainda não, porque todos os portugueses que fazem manga, são influenciados claramente pelo estilo japonês e portanto iniciam-se nessa área com influencias todas elas japonesas. E como ainda não está publicitado em Portugal como um estilo apenas de ilustração, mas como um estilo japonês parece que há retenção na fonte quase. E então isso ainda não existe mas acho que devia passar a existir. Por isso é que estou a pensar em fazer umas personagens cada qual com o seu traje português. A minhota, a madeirense, a não sei quantas...

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**APS:** Acho que a Banzai acabou por ser o primeiro grupo, se não foi o primeiro, foi o primeiro mais influente. Porque associado à NCreatures, foi a primeira editora que surgiu relacionada apenas a esta cultura, e não a outro tipo de ilustrações. E acabamos por ser pioneiros nesta área. E com o passar dos anos acabamos por produzir outras coisas, fomos angariando contactos e pronto.

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**APS:** Eu acho que o manga está em crescimento, não sei adivinhar propriamente um futuro. Mas se de há 6 anos para cá, passaram a ver num evento de 30 pessoas para 600, acho que estamos num processo de globalização. E portanto é esperar para ver.

**E:** Se tiveres mais alguma coisa a acrescentar, podes dizer:

**APS:** Agora comia sushi (risos)!

► **Entrevista com Autora de “Ayaka e Yuki” – 7 de Junho de 2014**

**Entrevistadora (E):** O objectivo desta entrevista consiste em registar a tua opinião sobre o manga e a imagem que te transmite do Japão e da cultura japonesa. Pretende-se também conhecer o teu trabalho enquanto artista de manga - o estilo de manga que utilizas, a forma como constróis a tua banda desenhada, as tuas influências estilísticas, as narrativas que utilizas, etc. Deste modo, a entrevista está dividida em duas partes: a primeira com quatro grupos de questões onde serão abordadas perguntas mais abrangentes, sobre o teu contacto com o manga e com o Japão, e a segunda parte focar-se-á no teu trabalho e na tua perspectiva sobre o manga em Portugal e noutras realidades que conheças. Fica à vontade para responder, em caso de dúvidas não hesites em perguntar.

**E:** Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

**AA Y:** Desde pequena assistia a desenhos animados na televisão. Sailor Moon, Sakura Card Captor, etc. e comecei por aí a ter o primeiro contacto com a cultura popular japonesa. A minha mãe também é grande fã de design japonês e da arte... ou seja também tinha alguma influência daquela parte. No entanto com 13, 14 anos é que comecei a interessar-me pelo desenho em si. Comecei a ter acesso à banda desenhada, comecei a ler e a querer desenhar. Pronto é a partir dos 13, 14 anos que eu comecei a desenhar e a querer fazer manga.

**E:** Lês manga?

**AA Y:** Sim.

**E:** Há quanto tempo?

**AA Y:** Desde os 13, 14 anos.

**E:** Lês regularmente?

**AA Y:** Com alguma regularidade, pelo menos um capítulo por semana.

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

**AA Y:** Música e anime, basicamente.

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**AA Y:** Anime.

**E:** Vamos agora passar para o segundo grupo de perguntas. Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**AA Y:** De certa forma vejo o país como, avançado a nível de tecnologia, não digo que seja o melhor país do mundo. Porque nenhum é, mas também não digo que seja o pior país à face da terra. É um país com uma boa cultura, diversa e interessante no meu ponto de vista. E com óptimos recursos, tanto a nível cultural como histórico. E essa é a minha opinião.

**E:** Gostas do Japão?

**AA Y:** Sim! Gosto!

**E:** Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostar da cultura popular japonesa?

**AA Y:** Foi mais por... também ajudou. Mas também pelo facto de eu gostar de aprender mais. Ou seja o que me influenciou mais a gostar de manga e anime não foi o anime e o manga, mas a minha vontade de querer saber mais sobre o país onde era feito.

**E:** Gostarias de viver no Japão?

**AA Y:** Sim.

**E:** Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)

**AA Y:** Sim. A língua, cultura, historia um pouco de tudo.

**E:** E tiveste aulas de japonês?

**AA Y:** Tive. Durante um ano, no meu 12º, na Universidade de Ciências Sociais e Humanas.

**E:** O que é que te atrai quando se fala em Japão? Porquê esse fascínio?

**AA Y:** É um somatório de tudo basicamente. Aquilo que eu sei sobre a cultura, o que me admira nela, a história e tudo o que influencia esses dois factores. Não é logo o anime e o manga, é mais a cultura e a história, até porque esses dois fazem parte da cultura.

**E:** Então e o que é que aprendes sobre o Japão quando lês manga?

**AA Y:** Depende do manga. Há mangas em que conseguimos aprender um pouco, pelo próprio tema do manga. Se for um manga histórico, conseguimos aprender qualquer coisa daí mesmo que seja romanceado. Para além disso consegue-se aprender alguns maneirismos ou comportamentos típicos da sociedade japonesa, interpretada por um japonês. Então no Japão poderão comportar-se assim, não é comportam-se, porque eu não tenho uma certeza disso. Tenho uma ideia, uma leve ideia do que poderá ser. É o que estão a transmitir, mas não digo que eles sejam só assim. Poderão alguns ser assim.

**E:** Quando lês manga, que elementos identificas como sendo tipicamente japoneses? (Por exemplo: vestuário, comportamentos, cenários, etc.)

**AA Y:** Eu acho que é a maneira de estruturar as páginas e a maneira como se trata a história e os efeitos que colocam. Consegue-se perceber um bocadinho por aí. E o tipo de história a abordar também.

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**AA Y:** Considero mais atractivo. Muito ocidental, muitas vezes vai cair em trabalhos que são feitos fora do Japão. Ou seja pode ser atractivo para eles mas para nós é como estarmos a ver o que se passa cá. É muito mais interessante ter uma perspectiva do que se passa lá ou perto do Japão do que ver o que se passa cá.

**E:** O que é que te atrai num manga?

**AA Y:** Normalmente é a história. Se a história é interessante se tem factores que despertem a minha curiosidade. Não é bem pela personalidade das personagens, é mesmo pela história. O traço também ajuda.

**E:** É a razão pela qual vais ler manga e não outro tipo de história?

**AA Y:** Sim. É o traço do artista e a história.

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda desenhada?

**AA Y:** Sim. As outras não me puxam muito. Só leio manga.

**E:** Quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**AA Y:** Foi por volta dos 13,14 anos, talvez aos 14, que eu tinha mesmo a certeza que queria começar a desenhar. A escolha de estilo foi ao acaso quase. Naquela altura comecei a ler Death Note, estava a sair, e fiquei interessada pela história. E fui pesquisar, e encontrei Rosen Maiden, e comecei a ler, depois passei para Naruto. E comecei a achar interessante o traço e a maneira como todos os artistas tinham uma maneira diferente de desenhar. E depois relacionei com aquilo que via em pequenina, e foi isso que me provocou o meu interesse a começar a desenhar manga e não outro estilo qualquer.

**E:** Utilizas outro estilo que não o manga?

**AA Y:** Eu tento sempre fazer uma divisão, mesmo inconsciente das coisas, às vezes desenho à vista para treino próprio. Para ganhar noções de proporção e perspectiva, mas normalmente é só manga.

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)? Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

**AA Y:** Tenho alguns. Moyoko Anno, Ai Wasawa, Soroichi Hideaki e Takeshi Obata. São os quatro principais. Também vou buscar coisas do dia-a-dia etc. Também há outros artistas que me influenciam numa coisa ou outra, mas esses quatro principalmente.

**E:** Como descreverias o teu estilo de manga/desenho?

**AA Y:** Ainda está em progresso. Ainda não está muito definido, às vezes ainda há variações no traço.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

**AA Y:** Acho que não! Eu nunca tive qualquer tipo de referência, nunca tive qualquer livro de como desenhar manga durante o meu processo de aprendizagem. Aprendi sozinha. Só

recebi o meu primeiro “Como desenhar manga”, tinha eu entrado na Banzai. Ou seja, eu já desenhava minimamente quando recebi um “como desenhar manga”. O mais básico possível, como se desenha uma cara, etc... e era uma desenho assim meio duvidoso, portanto... não valia de muito também.

**E:** E qual é que achas que é a utilidades desses livros para se aprender o estilo do manga?

**AA Y:** Depende do artista que está por trás. Há muitos artistas que fazem muitos livros de como desenhar manga, que muito sinceramente não conseguem sequer desenhar... não é propriamente direito, mas não conseguem ensinar às crianças ou quem estiver a ler o suficiente para evoluir.

**E:** Então considerarias que para quem está a começar seja um livro bom ou?

**AA Y:** Sejam um pouco críticos no livro e que escolham um artista bom. Um artista de renome, e não um artista qualquer que encontram numa prateleira.

**E:** De que maneira aprendeste os elementos que formam o estilo manga?

**AA Y:** Por observação. Eu via, lia manga no computador. Porque nos primeiros anos que aprendi não tinha manga em casa. O meu primeiro manga foi o volume 13 de Death Note e tinha 15 ou 16 anos. Até lá tinha só manga computador e tentava ver ou copiar a vinheta ou tentar fazer uma coisa parecida. Ou seja já usar aquela pose como referência inconscientemente. Ou seja quase como um método de cópia.

**E:** E foste identificando elementos, do género, é isto que faz com que a história seja manga ou que o estilo seja assim?

**AA Y:** Sim, eu acho que se calhar se eu fizer os olhos maiores e com mais brilho talvez seja, ah é! Fixe! Continua, próximo! Sim, evolui sempre com referências de manga original ou ilustrações originais e estar sempre a treinar mesmo que quando era para pintar os desenhos era a mesma coisa. Via como pintavam e depois tentava imitar.

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**AA Y:** Sim considerava um elogio! Queria dizer que já tinha evoluído muito para ser confundida com um japonês.

**E:** Porque achas que aquilo que os japoneses fazem é bom?

**AA Y:** Sim! Senão fosse bom muita gente não estava vidrada em manga. Mas gostava muito de receber esse elogio.

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**AA Y:** Acho interessante. Sendo eu também autora. Acho interessante e acho que as pessoas devem fazer isso. É uma forma de criar “sub-estilos”, porque há pessoas que têm um estilo manga e muito ocidental, o que acaba por ser uma junção... um resultado final interessante. E é interessante ver todos os estilozinhos que se criam fora do Japão. Depois é ver o traço manga realizado pela mente de um ocidental. O tipo de história que eles vão abordar, o tipo de personagens que eles vão criar e ver a diferença entre as personagens por um português, por exemplo, ou de um sueco e a de um japonês que vive em Hokkaido ou em Tóquio. E pegar na cultura de cada país para fazer história também é interessante.

**E:** Vamos agora falar da tua história na Banzai número 4. Ayaka e Yuki é um manga desenhado sobre a forma de 4 koma. Porquê a escolha deste esquema?

**AA Y:** 4koma normalmente no Japão é um tipo... pelo menos cá fora não há muitos mangas conhecidos com esse tipo de formato. No entanto sabe-se que esse tipo de formato é conhecido por histórias curtinhas com teor cómico. Muito fora do comum, random o que for. E como sou grande fã de “nonsense”, decidi fazer alguma coisa a dar nesse lado que eu gosto, que é uma coisa fácil para mim, de trabalhar. E como, foi basicamente um desafio, porque nunca consegui terminar um manga sozinha. Dispersava-me sempre e nunca consegui levar um até ao fim, por isso pensei que o 4koma fosse mais fácil para eu começar e para eu treinar. E vi que ao fazer o primeiro 4koma pensei, isto é demasiado fácil! E como era fácil continuei. Senti que me identificava bastante, no entanto não leio muito 4koma. Identifico-me bastante com o tipo de trabalho.

**E:** No teu manga, as duas irmãs têm nomes japoneses. Que outras referências/elementos japoneses estão presentes em Ayaka e Yuki? Os penteados e roupas modernas são elementos visuais bastante apelativos. Utilizaste alguma referência de moda japonesa?

**AA Y:** Usei! A Ayaka foi inspirada da moda “decora-kei”. Eu tive que cortar muito no character design dela, ela era uma rapariga estupidamente colorida, o cachecol dela era um arco-íris e ela tinha uma mochila com um arco-íris gigante a dizer “I’m puking rainbows”,

e tinha um unicórnio. Era tipo um character design marado que eu fiz. A Yuki sinceramente não sei como é que hei-de descrever, porque no início ela era para ser uma Lolita. Uma irmã era “decora-kei” e uma irmã Lolita. Mas depois pensei, Lolita não que estou a fazer uma pausa e depois pensei, visual kei, mas visual kei era muito dark, como é que eu vou fazer! Então passei o visual kei para uma outra personagem que é extra e que aparece no primeiro 4koma, é a Rei. E a Yuki ficou uma mistela, é alguma coisa entre visual kei e lolita. Ela tanto se veste toda girly, como não se veste. É possivelmente a personagem que mais mudou o outfit até agora.

**E:** Porquê a necessidade de incluir referências japonesas? Tanto a nível dos nomes como da moda?

**AA:** Foi mais por análise aos trabalhos da Banzai e aos trabalhos que eu via serem feitos na Europa. Muitos dos trabalhos não são feitos com nomes japoneses, são feitos com a cultura do país, e eu queria também fazer uma mudança ali, principalmente na Banzai. Porque na altura havia, o The Mighty Ganga e era principalmente o The Mighty Gang e a Pandora’s Song e têm nomes portugueses. Prefiro um nome japonês, porque isto também se for traduzido, fica mais bonito que um nome português traduzido. E assim gosto mais do nome... tentei fazer as personagens um pouco... tentei fazer as personagens com uma personalidade oposta ao nome escolhido, portanto também era assim uma espécie de brincadeira.

**E:** Que materiais e que técnica utilizas para a Ayaka e Yuki?

**AA:** Para as páginas, normalmente faço o esboço todo em papel, no diário gráfico. Com lapiseira e começo muitas vezes a fazer o inking. Em certas partes faço logo ali o inking, que é para saber... as partes que me são difíceis de fazer em digital eu faço logo o inking em papel que assim é só digitalizar e fazer a trifulhice. É uma técnica mista. Mas muitas vezes nem é necessário fazer o esboço completo em papel, às vezes só faço o storyboard, com muitos stickmans e escrevo ela diz isto, ela faz isto e o cão salta e ele corre. E depois faço tudo no Manga Studio. Faço o inking, ponho as tramas e depois de editar está pronto para enviar para a Banzai.

**E:** Preferes o estilo tradicional ou digital?

**AA:** Sinceramente prefiro o tradicional, mas como não tenho capacidade nem... não tenho capacidade para adquirir material tradicional, tipo adquirir tramas e tudo mais e não

tenho assim muito tempo para estar sentada na minha mesinha a fazer o desenho à mão, como eu gosto muito. Sou forçada a gostar mais do digital nas páginas de banda desenhada. Mas sempre que posso uso tradicional. Se pudesse trabalhava só a tradicional.

**E:** Relativamente à narrativa de Ayaka e Yuki, como é que a construístes? Tiveste completa liberdade dos temas a abordar, ou tiveste algumas restrições? Seguiste algum tipo de regras para construir a tua narrativa?

**AA Y:** Eu não tive restrições nenhuma. Quando me disseram: “olha tenho um desafio para ti, faz uma história”, não perguntei restrições. Disseram-me: “estás à vontade!” Ou seja não tenho restrição nenhuma sobre qualquer história que faça sobre a Ayaka e a Yuki. A nível de narrativa, não há nenhuma linha de narrativa, a menos que eu queira fazer uma série de quatro 4komas relacionados com a mesma coisa. De resto são episódios soltos. Agora, grande parte dos episódios que eu desenho da Ayaka e Yuki são inspirados em coisas que realmente me aconteceram ou aconteceram a alguém que eu conheço.

**E:** Ah então tem uma regra! Tem de ser de eventos...

**AA Y:** Sim, convém ser de eventos que já me tenham acontecido.

**E:** Até para ser fácil de as pessoas se identificarem.

**AA Y:** Sim às vezes são coisas que acontecem no dia-a-dia. A nível de regra, só tenho é regra geral dos 4komas que é os primeiros dois quadrados são para introdução do tema, o terceiro é para o ponto alto ou o clímax, e o quarto é a consequência/conclusão. A menos que seja uma colecção de quatro vinhetas, o clímax vai ser na penúltima vinheta dessa colecção. Não vou criar 4 clímaxes em cada. Basicamente a única regra pela qual me guio... tenho preferência nos eventos do dia-a-dia e seguir a regra de estrutura da página.

**E:** Qual o público-alvo de Ayaka e Yuki? (em género e idades)

**AA Y:** Eu acho que é para todas as idades. Não há assim muita restrição.

**E:** dirias dos 7 aos 70?

**AA Y:** Possivelmente, se eles percebessem as piadas. Se não acharem muito secas... não creio que vá abordar temas que sejam ofensivos a nenhuma das idades, ou que não sejam adequados.

**E:** Isso também são umas restrições que podes colocar, não há asneiras nem nudez.

**AA Y:** Sim teoricamente... não vejo motivo para nudez. São duas irmãs que gostam muito de ler manga e que têm na sua vida períodos... cão, gato, escola. Por isso não vejo motivo para pôr nudez ou alguma coisa insultuosa. Elas sinceramente são... a Ayaka então é inocente até dizer chega. É muito soft.

**E:** Achas que é para um publico masculino, feminino ou para os dois?

**AA Y:** Eu pensei fazer história para dar para os dois. Mas como são chibis e muito fofinhos, acho que são as raparigas que lêem mais a história. Também não tenho muita noção do feedback, que recebo da Banzai.

**E:** Também porque está numa colectânea, então qualquer pessoa acaba por ler.

**AA Y:** Sim! A menos que eu pergunto, então qual é que tu gostaste, que eu também não pergunto isso, não tenho bem a noção do que é que é. Mas mais facilmente as raparigas vão pegar e vão se enquadrar porque são duas meninas, a não ser que a personagem principal fosse um rapaz...

**E:** Muito brevemente em que é que consiste a história de Ayaka e Yuki? Como tiveste a ideia e qual o objectivo da história?

**AA Y:** Muito sinceramente, eu já tinha criado as personagens, como disse à pouco a Ayaka foi criada num temporal enquanto estava nas caldas sem net e nada, etc. nem sequer fiz o character desing em chibi. Tinhas as referências no computador. A Yuki foi criada como personagem de suporte à Ayaka e a ideia de elas serem gémeas foi um pouco pelas pessoas que conheço, tanto como as minhas irmãs pequenas que são gémeas.

**E:** Então têm uma cumplicidade maior.

**AA Y:** Tenho essa vantagem de poder ver em vida real o que se passa entre duas gémeas. Os problemas que existem e não só, a minha relação com amigos e colegas e analisar um pouco como eles reagem e etc. eu sinto-me um bocado como o autor de Gintama, eu não sei como é que a história foi criada e como é que vai a acabar... mas foi um bocado do género vou passar para o papel períodos cómicos que me tenham acontecido.

**AA Y:** Então foi um bocado com esse objectivo do humor.

**AA Y:** Foi, para alegrar as pessoa, toma lá a minha piada seca número três... foi mais por causa disso. Continuidade da história, tenho pensado alguns grupos de 4komas. Era um conjunto de 16 vinhetas, 16 ou 18, uma coisa assim. Alguns deles, estive a trabalhar durante o stand da Banzai no Iberanime. Em que aparece o cão e que a Yuki tem um cão...

depois tento fazer personagens extra, mas não quero fazer muitas porque depois pensam que são personagens fundamentais da história. Quando só quero que as personagens fundamentais sejam a Ayaka e a Yuki. Em quatro quadradinhos é muita gente. Não vejo um seguimento de história como vejo no The Mighty Gang, que há começo, meio e fim. A Ayaka e Yuki começou a meio...

**E:** Em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo?)

**AA Y:** Actual. Passa-se na actualidade visto que uma é decora kei e outra é alguma coisa lá para o meio. E são fãs da Banzai. E isso foi o que eu estabeleci. Elas estão algures no mundo actual a ler a Banzai, para além dos outros mangas que lêem.

**E:** Porque é que decidiste que elas fossem leitoras da Banzai?

**AA Y:** Um bocado à toa. Porque elas têm de gostar de qualquer coisa para além de manga, olha vai Banzai! A primeira coisa que aparece é a primeira que vai.

**E:** Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal?

**AA Y:** Sim. Convém que as piadas e o que acontece no dia-a-dia delas sejam compreensíveis. Se eu desenhar as coisas do nada...

**E:** Ou seja qualquer pessoa em qualquer parte do mundo consegue compreender.

**AA Y:** Penso que sim, penso que sim.

**E:** Até se estiver traduzido na língua delas.

**AA Y:** Também temos aquela coisa de eu ser portuguesa e ter a minha maneira de ver o mundo enquanto portuguesa. Ou seja há pessoas que não irão compreender a minha maneira de ver, tão bem e há outras pessoas que vão ver coisas que eu não compreendo. Mas creio que na generalidade as pessoas conseguirão perceber, se aquilo for traduzido para qualquer língua.

**E:** Portanto há um pequeno esforço da tua parte para que isso seja compreensível.

**AA Y:** Convém sempre alguém esforçar-se para que o trabalho seja reconhecido em qualquer parte do mundo.

**E:** Quando desenhas, preferes dar mais ênfase à imagem ou ao texto? (por exemplo, a forma como uma acção está construída pode permitir ao leitor compreender o significado da vinheta sem ter que olhar para o texto).

**AA Y:** Sim. Preocupe-me bastante com isso. Não é bem o caso da Ayaka e da Yuki porque as vinhetas são demasiado... também tenho de me preocupar com isso. Porque são 4 vinhetas as pessoas têm mesmo de olhar para a imagem. É a minha preocupação base como artista de banda desenhada e mesmo que as pessoas não tenham de olhar para a vinheta. Quando está a ler rápido banda desenhada, a pessoa está a olhar para o desenho e o desenho tem de transmitir mesmo sem palavras o que a personagem está a sentir ou o que está a dizer, ou com que convicção. Por isso sim tenho de me preocupar bastante com a imagem e menos com o texto. Com o texto também me tenho de preocupar, mas visto que são 4komas não tem de ser muito extenso. A imagem na Ayaka e na Yuki é fundamental mesmo.

**E:** Preocupa-te a originalidade da tua manga?

**AA Y:** Óbvio! Óbvio! Claro que as piadas têm de ser originais e se as pessoas já leram a mesma piada 50 vezes, então deixa de ter piada.

**E:** Que elementos ou referências na Ayaka e Yuki consideras portuguesas?

**AA Y:** Isso agora... os cereais. A taça de cereais é o máximo. O 4koma da taça de cereais começa com a Rei e a Yuki. E toda a gente pensa que é a Ayaka, mas é a rei! Acho que é o tipo de humor. Não é propriamente o humor non-sense japonês e não só, a maneira de abordar a história também pode ser considerada portuguesa. A maneira de encarar os problemas... e mesmo a nível da paisagem e etc. não se vê. Mais caldas sim possivelmente. Acho que é mais por aí que se vê a influência portuguesa. Também são os meus primeiro quatro 4komas as pessoas ainda não viram todo o meu trabalho, talvez nos próximos já se perceba também... também porque certo tipos de animais vão aparecendo na história tipo pombos! Creio que não será muito normal ver pombos que se vêm em Lisboa, no Japão.

**E:** Estamos agora no último grupo de perguntas. Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga?

**AA Y:** Têm uma maneira... como é que vou dizer. Sinceramente só posso falar da minha experiência como autora da Banzai e das autoras que eu conheço. Conheço o trabalho delas e só posso falar delas e não do pessoal amador que desenha. Cada uma tem a sua maneira

particular de trabalhar, não se assemelha à de um japonês a nível de, nós não vivemos só do manga e um japonês consegue viver só do manga. Nós temos de arranjar sempre um plano B. não dedicamos assim tanto tempo quanto gostaríamos. Temos escassos materiais, quem quer trabalhar em tradicional é forçado a trabalhar em digital ou pedir alguém para...

**E:** E ficaria também caro importar os materiais para...

**AA Y:** Sim, sim e não só. As lojas cá não vendem tramas por exemplo. E os aparos aqui não são nem g-pen nem maru-pen, olha o aparo aqui para a caligrafia e toca a andar. Portanto há muitas restrições e o mercado não abre porque acha que não há muita procura. Se virmos bem... em comparação com os outros países europeus nós temos uma taxa de artistas pequena. Pelo menos eu considero pequena a taxa.

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**AA Y:** Creio que a Banzai no meio da comunidade de artistas portuguesas poderá ser vista como um motivador, para eles próprios produzirem, para eles próprios, chegarem ao nosso nível ou quase. Eles conseguem ter uma revista, desenhar e publicar. Por isso também quero trabalhar para o meu próprio traço e projecto. Vou tentar também tentar. Tipo um estimulador para as pessoas trabalharem mais. Sinceramente também nunca me inseri em nenhuma comunidade, por isso não conheço a comunidade por dentro. A única que por assim dizer, é a Banzai e não me arrependo!

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**AA Y:** É ainda muito cedo para se dizer o que é que vai acontecer com o manga em Portugal, mas creio que vão muitas portas. Que muita gente ainda vai investir e avançar com projectos... agora é dar tempo ao tempo. Ainda é muito cedo, sei que já começou há mais de 10 anos o manga cá em Portugal, muitos artistas de manga e etc. mas ainda é cedo para se estabelecer um futuro certo, ainda há muitas reviravoltas. Mas em comparação com o que era há 5 anos atrás, está muito evoluído e já temos mais oportunidades. Já temos mais público, mais gente a ler, mais gente a comprar e mais gente interessada em desenhar também. Mas como digo, ainda nem a meio caminho estamos! Estamos no início, talvez daqui a 10 ou 15 anos já estaremos no meio.

**E:** Talvez o manga já passe a ser mainstream.

**AA Y:** Talvez! Ou talvez não! Ou talvez a gente já tenha criado um estilo português de manga. Não consigo explicar muito bem...

**E:** Mas consegues desenvolver essa tua ideia de criar um estilo manga português

**AA Y:** Sim... porque se virmos bem, a nível de artes no geral, não é só o manga, Portugal não tem um estilo próprio. Temos n estilos, temos franco-belga, comic, mas mesmo que um país tenha esse estilo também tem um estilo dele próprio. Portugal não tem nenhum! Nem a nível de banda desenhada, nem a nível de ilustração, arte urbana... etc. não tem um estilo próprio, guia-se por influências. Talvez alguém, nos próximos anos, surgido do manga ou de outro estilo consiga criar ali uma marca de influência.

**E:** E por exemplo em relação à Europa conheces o tipo de artistas e trabalhos que estão a ser feitos?

**AA Y:** Sim, conheço muitos. Outra referência, o Kai, ele é mesmo bom e a Reian, para além da Natália. São os artistas que eu mais sigo e que têm um nível muito bom. É como uma generalidade...vejo que fora se produz mais e se vende mais manga. Há montes de artistas interessados em trabalhar e que trabalham e que lutam por isso. E aos poucos começam a ser um pouco, a fazer parte da minha lista de referências e influências para eu evoluir mais. Gosto bastante do trabalho europeu e é bom.

**E:** Achas que lá fora o mercado é um bocadinho maior?

**AA Y:** Sim. Em comparação com Portugal, Paris, tinha mais futuro em Paris a fazer a Ayaka e Yuki. Mas pronto tenho a Banzai e prefiro.

#### ► Entrevista com Autora Banzai – 7 de Junho de 2014

**Entrevistadora (E):** No âmbito da minha tese de Mestrado em Estudos Asiáticos na Universidade Católica de Lisboa pretendo fazer uma entrevista ao Relações-Públicas da

Banzai, para integrar os resultados no conteúdo dos capítulos. Obrigada por aceitares a entrevista. Será mantido o anonimato. Se houver alguma questão com que não concordas ou que não deve ser respondida fica à vontade para tal. A entrevista está dividida, basicamente sobre dois eixos, o primeiro é sobre a Banzai e a estrutura da revista, e em que é que consiste e o segundo, é sobre o cenário do manga em Portugal e de que forma é que a Banzai integra neste fenómeno.

**E:** Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

**AB:** Bem eu comecei o contacto com a televisão. Sempre gostei de cartoons e animação 2-D/3-D. E sempre estive interessada na área desde pequena.

**E:** Lês manga?

**AB:** Sim.

**E:** Há quanto tempo?

**AB:** Desde os meus 13 anos, 14.

**E:** Lês regularmente?

Sim. Para aí um volume por dia. (risos) e posso repetir o mesmo manga 10 vezes!

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

**AB:** Sim! Gosto da gastronomia japonesa, ou melhor adoro! Gosto principalmente da cultura pop, a cultura tradicional não sei ainda muito sobre o assunto mas é extremamente interessante. Porque é muito diferente da cultura europeia ou portuguesa. Tem assim um ar fantástico e então é bastante atractivo.

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**AB:** Não sei responder a isso, tenho vários. Gosto bastante de Air Gear e do Takehiko Inoue.

**E:** Mas, de todos, manga, anime, musica, gastronomia o que é que gostas mais?

**AB:** Gosto um pouco de tudo. Não posso dizer que tenho um preferido.

**E:** Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**AB:** Depende, eu não sei muito sobre a área rural em si. Mas sobre as cidades grandes sei que são um núcleo bastante fechado a nível de cultura. Podem ser bastante extremos... em gostar da sua própria cultura de uma forma extrema. Portanto são bastante nacionalistas. Acho que é essa é a parte negativa do país, a esse nível. Mas de resto é bastante... é um país com bastante tecnologia, bastante avançado. É o que eu diria nas cidades grandes e é o que eu mais sei.

**E:** Gostas do Japão?

**AB:** Sim!

**E:** Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostar da cultura popular japonesa?

**AB:** Sim. Acho que foi pelo facto de eu me ter interessado e ter contacto com pessoas que também gostam e isso fez-me saber mais sobre a cultura deles e fez-me interessar mais sobre o país e a cultura.

**E:** Gostarias de viver no Japão?

**AB:** Sim e não. É metade sim e metade não. Gostava de viver no Japão porque gosto da cultura e fascina-me e gostava de viver nela e gostava de trabalhar lá como ajudante de mangaka um dia. E a parte de não, é devido à família... também gosto do meu país. Também tem os seus contras... Mas em princípio também gostava de viver lá.

**E:** Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)

**AB:** Sim, eu por acaso não sei muito. Só sei mais a nível pop, e cultura pop. E cultura cultural não sei tanto e gostava de saber mais sobre essa parte. Porque também é interessante e o Japão não é só a cultura pop também tem outras culturas. Culturas mais tradicionais, que não sei muito sobre o assunto mas que gostaria de saber.

**E:** O que é que te atrai quando se fala em Japão? Porquê esse fascínio?

**AB:** Depende... não hei-de dizer que é um fascínio, mas talvez me identifique muito com o país por gostar muito de tecnologia e animação/anime e de banda-desenhada e é um país que tem muito disso. Logo aí atrai-me.

**E:** O que é que aprendes sobre o Japão quando lês manga?

**AB:** Alguns costumes, algumas maneiras das pessoas agirem. A cultura também em si. Pop e também tradicional, se for um manga com história sobre o país. E é isso.

**E:** Quando lês manga, que elementos identificas como sendo tipicamente japoneses? (Por exemplo: vestuário, comportamentos, cenários, etc.)

**AB:** O próprio estilo em si, o traço, a maneira como fazem os layouts e sequência de imagens, que é um pouco diferente do americano. A nível de sequência, de paragens e de desenvolvimento da história é um pouco diferente. Apesar de estarem incluídos no mesmo núcleo têm parecências diferentes. A maneira como o manga é feito, é feito de uma forma mais simples mas leve. Não tão pesada como o do comic ou alguns manhwas o estilo dos olhos grandes, a cara super simplificada, as tramas. As tramas também um elemento que identifica o manga, que não é usada em mais nenhum estilo.

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**AB:** Eu já li manga que não seja japonês. Manga europeu que achei bastante interessante e apelativo e atractivo. Depende, se houver algum tema que não seja japonês e que eu não saiba e ache interessante, eu acho isso mais importante. Mas a cultura japonesa está muito presente nos mangas que eles fazem. Porque é muito natural lá, eles utilizarem o meio em que vivem e o dia-a-dia para fazerem um manga. Mas também acho interessante uma pessoa fazer um manga de um país que não seja o dele, que se passa noutra lugar como por exemplo no Brasil, em França ou em Londres. Também acho interessante.

**E:** O que é que te atrai num manga?

**AB:** O estilo em si. Sempre gostei do estilo de desenho. Acho que é o facto das linhas serem extremamente limpas e de uma forma muito angelical. E mesmo se for um manga shōnen, é feito de uma forma clara e não tão bruta. Há uma beleza. Transmite uma beleza natural.

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda desenhada?

**AB:** Eu gosto de manhwa apesar de ser uma mistura entre um estilo americano e japonês. Depende de alguns autores, alguns autores baseiam-se mais no estilo americano e outros no japonês. Também gosto de comic, gosto do estilo comic mas não todo. Prefiro DC! Eu gosto de todos os estilos desde que me atraem e sejam interessantes. Não tenho um preferido desde que eu gosto do que esteja a olhar, independentemente que estilo for, eu tenho interesse.

**E:** Quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**AB:** Escolhi esse estilo porque quando eu comecei a ver fiquei interessada e comecei logo a desenhar

**E:** Foi mais ou menos há quanto tempo?

**AB:** Vai fazer seis anos ou cinco... vai fazer seis. Sempre gostei do estilo e identificava-se comigo. Apesar de eu antigamente não ter um estilo manga. Quando aprendi gostei e nunca mais parei. Apesar de eu me basear em estilos que também nem sempre são japoneses e eu tento sempre levar tudo para o lado do manga porque é o que eu gosto, e o que eu gosto de desenhar.

**E:** Utilizas outro estilo que não o manga?

**AB:** Não propriamente, posso dizer que tenho um estilo semi-realista e outro médio.

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)? Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

**AB:** Eu gosto de imensos. Não vou dizer nomes, mas o meu grande boss é Takehiko Inoue. Posso dizer... não me lembro do nome de vários autores, mas aprecio imenso o autor de Air Gear. O traço dele chama bastante à atenção e gostava de ser como ele. Entre outros autores coreanos/japoneses.

**E:** Como descreverias o teu estilo de manga/desenho?

**AB:** O meu estilo... não sei descrevê-lo, ainda está em desenvolvimento.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

**AB:** Já, já consultei.

**E:** E foi quando começaste a desenhar?

**AB:** Não, muito depois de ter começado a desenhar. Que eu me informei que existiam essas coisas.

**E:** Foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?

**AB:** Útil... para aprender sim. Mas a nível de estética é muito vago. Porque estéticas há muitas. Mas foi útil em alguns casos. Por exemplo cenários e anatomia.

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**AB:** Depende! Em princípio sim! Quer dizer que eu faço bem o estilo ou pronto.

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**AB:** Eu acho que é bom, que é positivo. Se uma pessoa quiser, gosta do que faz e vai em frente e ainda tenta que os outros vão atrás, dos sonhos de vir a ser mangaka um dia. Apesar a situações na europa a nível de manga serem diferentes do Japão. Acho que é positivo e a pessoa devia continuar a fazer. E deviam continuar sempre a fazer, já que é o que gostam e partilhar o estilo com várias pessoas e ter mais autores e mais leitores.

**E:** Apesar de ainda não teres as tuas histórias publicadas na revista, tens colocado as tuas ilustrações na página de autoras da Banzai. Estás a elaborar alguma manga de momento?

**AB:** Sim, mas neste momento ainda não tem nome. Tem a ver com mini dragões e uma moça. Ainda não tem história, a história ainda está em desenvolvimento e o character design também. Temos que esperar ainda.

**E:** Chegámos finalmente ao último grupo de questões. Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga?

**AB:** De momento não. Como uma própria autora da Banzai disse ainda não há estilo definido português. A nossa gama de artistas quer do manga quer de banda desenhada é pequena mas espero que um dia a coisa venha a crescer.

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**AB:** Eu acho que a Banzai é uma empresa/grupo positivo, tanto para Portugal tanto como a nível artístico. Para já é produto português, logo ajuda-nos a sair da crise (risos) e a explorar mais as áreas criativas em Portugal, que é o que falta e é o que deviam fazer mais. Porque há imensos autores que vão para fora porque não têm chances cá dentro e é um pouco positivo para que as coisas cresçam a esse nível e que nós consigamos ganhar dinheiro.

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**AB:** Eu espero um dia um futuro positivo e cheio de criatividade e de conhecimento e que chegue a um público maior e que as pessoas em Portugal também percebam que existem meios, é preciso conquistá-los e seguir em frente e pensar positivo. E trabalhar!

#### ► **Entrevista com Autora de Sete Pecados – 7 de Junho de 2014**

**Entrevistadora (E):** O objetivo desta entrevista consiste em registar a tua opinião sobre o manga e a imagem que te transmite do Japão e da cultura japonesa. Pretende-se também conhecer o teu trabalho enquanto artista de manga - o estilo de manga que utilizas, a forma como constróis a tua banda desenhada, as tuas influências estilísticas, as narrativas que utilizas, etc. Deste modo, a entrevista está dividida em duas partes: a primeira com quatro grupos de questões onde serão abordadas perguntas mais abrangentes, sobre o teu contacto com o manga e com o Japão, e a segunda parte focar-se-á no teu trabalho e na tua perspetiva sobre o manga em Portugal e noutras realidades que conheças. Fica à vontade para responder, em caso de dúvidas não hesites em perguntar.

**E:** Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

**ASP:** Ok. Então posso dizer que o meu primeiro contacto... foi um bocado nem eu sei bem. Acho que fui numa pesquisa na internet. Que descobri o anime e o manga e depois fiquei interessada e comecei por tentar quase que copiar ou imitar o desenho. E foi a partir daí que comecei a desenhar. Comecei a comprar bandas desenhadas com aquele próprio estilo. E depois em 2011 ou 2010, já não me lembro ao certo, mas está escrito lá na Banzai. Descobri um evento que era o 24 horas de Manga, organizado pela NCreatures e acabei por tentar a minha sorte. E experimentar e sorte minha e venci. E o maior contacto que tive depois com a cultura japonesa foi depois de ter entrado dentro da NC, visto que participei em bastantes eventos e afins. E também tive a sorte e a honra de ter ido à embaixada do Japão, ao aniversário do imperador, que foi fixe. Mas pronto, antes de entrar na NC já tinha uma ideia do que é que era.

**E:** Lês manga?

**ASP:** Leio manga, de vez em quando, quando tenho tempo. Vou dando uma espreitadela.

**E:** Há quanto tempo?

**ASP:** Ok, portanto desde... eu diria, por volta de 2009? Por volta disso. Acho que foi pela primeira vez que fui a um evento, fui ao fidba. E foi a primeira vez que comprei um manga mesmo. E que achei muito interessante! Por isso por volta de 2009/2010 e que depois entrei no 24h.

**E:** Lês regularmente? Por exemplo num mês, quando tempo é que dedicas a ler manga?)

**ASP:** Olha depende, da altura do mês e tudo. Mas vá uma semana assim mal contada entre o mês todo. Vou pulando entre tudo. Gosto de ver as novidades.

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

**ASP:** Comida! Comida! No geral gosto da cultura japonesa toda. Do estilo, de manga de anime, comida... para além disto, vídeo jogos obviamente. Eu acho que gosto de tudo!

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**ASP:** Isto é complicado! Sei lá... eu gosto de tudo! Eu diria... estou indecisa entre anime e entre comida. Eu acho que punha os dois no mesmo nível. Comida e anime é uma junção perfeita.

**E:** Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**ASP:** A ideia que eu tenho é que é um país de grande contraste cultural. Nunca lá estive, mas é a ideia com que eu fico e do que leio. São muito tradicionalistas em certas zonas do país e são extremamente modernos e futuristas em zonas mais avançada/urbanas tipo tokyo e assim. Esse contraste acho que é a minha percepção. De resto acho que são muito experimentalistas também, gostam muito de inventar e experimentar tudo. Por um lado é bom, mas acho que por outro está a levá-los à degradação ao nível humanitário talvez. E é isto. É mais ou menos a minha percepção.

**E:** Gostas do Japão?

**ASP:** Sim! Nunca lá estive, mas gostava de lá ir portanto...existem coisas que eu tenho curiosidade. Vou dizer que gosto, sim!

**E:** Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostar da cultura popular japonesa?

**ASP:** Sim, bastante. Diria até que é principalmente por isso.

**E:** Gostarias de viver no Japão?

**ASP:** Eu vou ser sincera, acho que não ia gostar viver no Japão. Adoraria ir lá como visita, experimentar, ver as coisas, e tal. Mas viver... epá não sei. Acho que era um bocado hardcore...

**E:** Mas é por ser muito diferente, ou pelo tipo de sociedade?

**ASP:** Sim acho que é mais por causa da sociedade e estilo de vida, porque são muito diferentes de nós e têm muitas regras. Não sei, acho que é muito diferente e acho que me assusta um bocado. Prefiro um bocado de liberdade.

**E:** Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)

**ASP:** Eu tenho curiosidade por aprender sempre mais que possível. Por isso sim. Posso dizer que sim.

**E:** O que é que te atrai quando se fala em Japão? Porquê esse fascínio?

**ASP:** Acho que no geral é mesmo aquele contraste que tinha falado. Acho que sim.

**E:** Conseguir equilibrar não é?

**ASP:** Exacto! Conseguir manter um equilíbrio entre esses dois extremos é interessante e parece um bocado vindo de uma história escrita por alguém e conseguiram colocar aquilo num país... não sei, parece-me demasiado interessante!

**E:** O que é que aprendes sobre o Japão quando lês manga?

**ASP:** Principalmente expressões linguísticas, algumas... também corporais... da forma como lidam uns com os outros dentro da sociedade, se calhar é o que se nota mais no manga japonês.

**E:** E que elementos identificas como sendo tipicamente japoneses? (Por exemplo: vestuário, comportamentos, cenários, etc.)

**ASP:** Pronto, tirando a história, o que é vestuário tipicamente japonês, tirando os kimonos e os yukatas, talvez os colegiais também. Aqueles efeitos super whooo hooo (brilhozinhos), ia dizer também os mechas. Mas isso pode ser um bocado americano... pode não ter começado ou vindo, mas para ser sincera nem sem bem como é que surgiu o mecha em si. (discussão da origem dos mecha). Eu acho que o estilo de desenho em si dá para perceber exactamente que aquilo é japonês. É um estilo tão único, que é difícil de enganar.

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**ASP:** Eu acho que depende muito da história. Acho que se a história estiver bem escrita, bem pensada e bem desenvolvida, não interessa muito onde está localizado. Claro que quando uma pessoa tem um certo fascínio por um local ou por algum estilo de época, quando é como no século XIX, com o steampunk... que até os próprios japoneses são fascinados com isso. Acaba por ser um bocado pessoal, esses elementos. É mais atractivo consoante a pessoa e o que é que ela gosta.

**E:** O que é que te atrai no manga?

**ASP:** A mim, principalmente a arte. Mas por exemplo se a arte for espectacular e a história não me interessar minimamente, acho que é uso mais como referência visual. Ou para o meu próprio trabalho, tanto como deixa cá ver o próximo ou ver o que é que acontece. Gosto muito da arte, mas acho que a história também é muito importante. Acho que são as duas coisas que me atraem mais.

**E:** Ou seja uma boa historia e uma boa ilustração!

**ASP:** Exacto.

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda desenhada?

**ASP:** Prefiro manga, a DC e à Marvel, acho que é um traço mais suave. Acho que se aplica mais ao meu gosto pessoal. Mas também existem outros estilos que não são tão definidos como nome. Os franceses têm um estilo e os italianos têm um estilo... muito único deles! Que não te sei dizer bem o que é que é! Se é DC ou manga, ou o que é que é! Mas...

**E:** E tens alguns exemplos desses estilos?

**ASP:** Olha uma artista, que vá... vou dizer que venero, mas deves conhecer alguns dos trabalhos dela, porque alguns dos trabalhos dela já foram colocados em animação, que é a Barbara Canepa, com a Alexander Barbucci, são italianas. Deves conhecer o trabalho delas, foram elas que fizeram as Witch. E aquilo é um misto de manga com um estilo americano

**E:** E um bocado europeu?

**ASP:** Exacto! É bastante interessante. Não sabes definir bem aquele estilo, mas fica bem. Este é um daqueles exemplos que eu gosto. Gosto de tudo desde que seja bom!

**E:** Quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**ASP:** Eu acho que a escolha do estilo, não é uma escolha feita racionalmente. Acho que é uma escolha que tu vais desenvolvendo, sem estar propriamente a pensar, quero que seja o meu estilo, quero que seja isto. Acho que o teu estilo vai-se desenvolvendo consoante o teu gosto, e por exemplo vês um certo trabalho e dizes, adoro como este artista faz o nariz ou os olhos. E tentas adoptar um bocado o estilo dele ao teu. E o teu estilo acaba por ser uma junção de vários.

**E:** como tem tantas influências, pode parecer um ou outro mas no final é o teu próprio estilo?

**ASP:** Exacto! É difícil teres um estilo igual a quem quer que seja, porque estás a juntar imensos elementos diferentes e que te atraem. Quando é que eu senti que o meu desenho estava a crescer para o manga? Hm... talvez tenha sido quando eu comecei a desenvolver realmente o meu desenho. Quando comecei a desenvolver o meu desenho foi por volta dos dezasseis anos, e comecei a desenvolvê-lo porque comecei a escrever uma história. Só que na altura só escrevia. Não tinha mais que a escrita, e queria tornar aquilo em algo mais... queria ilustrar! Eu queria ilustrar aquela história que estava a fazer. E comecei a tentar desenhar os meus personagens e sei lá, talvez tenha sido um bocado por pesquisa, como é que posso aprender a desenhar isto e aquilo, que acabei por ver que certos artistas que eu usava como base para mim, tinham um estilo muito próximo do manga, ou assim. E o meu estilo acabou por pegar nesses artistas. Portanto deve ter sido por volta dessa altura, 16, 17 anos.

**E:** Utilizas outro estilo que não o manga?

**ASP:** Acho que é uma junção. Mas puxa mais ao manga. Pelo menos daquilo que tenho feito.

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)? Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

**ASP:** Normalmente os artistas que tenho tendência a usar como referencia para o meu estilo, acabam por ser artistas baseados em concept art de videojogos, de animação, de... não é tanto de artistas de manga ou de banda desenhada... Tenho alguns... A Barbara Caneva, o Red Juice, e mais? Eu sinto-me perdida com tantos. Eu uso referências de tantos estilos. Ultimamente, isto não é um artista, mas uso uma referência de época. Tenho-me baseado muito no estilo *steampunk*, para desenvolver os meus concept arts. Navios do concept art do Arena (??). (e: e em termos de nacionalidades?) Coreanos principalmente! Eu não noto, mas quando vou ver, vejo que é coreano... ou italiano, francês. Acho que são os que puxo mais. (e: fora os japoneses que vais usando, tipo final fantasy) exacto! Final Fantasy também é uma grande referência.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

**ASP:** Sim! Principalmente no princípio.

**E:** Foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?

**ASP:** No princípio foi, deu-me algumas ideias do que eu poderia desenvolver mais, ou outros pontos a ter em atenção, mas sinceramente acho que é um bocado relativo a forma como usas um livro desse estilo. Se olhares com atenção para o trabalho de um artista, e estares a ver que pinceladas é que ele fez ali, ou que riscos que ele fez, ou como pensou a chegar a esse conceito. Ajuda-te muito mais a evoluíres na tua forma de desenho e forma de pensar, e de racionares o teu trabalho, do que um livro que te está a fazer a papinha toda. Por outras palavras, sim... Ajudou-me a dar os primeiros passos.

**E:** O básico. Porque o manga nesses livros vem um bocado simplificado?

**ASP:** Bastante simplificado! Mas um livro destes é bom para teres uma ideia de proporções se quiseres trabalhar a nível de corpo, mas não te ajuda a desenvolver um estilo próprio. Se quiseres desenvolver teu próprio estilo não vai ser com um livro assim, ou com apenas um livro assim, que tu vais conseguir. Porque tu não estás a receber informação para além daquela que te estão a dar, é uma informação limitada. Não vai além. Acho que para quem está a começar é uma boa ideia, uma forma de dar um empurrãozinho, mas depois não ficar por aí. É que nesses livros têm todos um estilo muito parecido. Eu acho

que é mais uma da standardização da coisa. Também não têm um estilo único que é para não influenciar o artista como base... não sei!

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**ASP:** Eu não sei se consideraria isso. Sei que considero, porque já me vieram dizer algumas vezes: o quê tu és portuguesa?! Não pode ser! Acaba por ser um bocadinho elogio. É um elogio, mas eu tenho um certo orgulho em saber que sou portuguesa. E saber que tenho a capacidade e o talento.

**E:** Quer dizer que estás a fazer um bom trabalho?

**ASP:** Sim acaba por ser um bocado isso porque eu sinto que em Portugal as pessoas normalmente, não é toda a gente... porque já conheci muitos artistas e pessoas espectaculares... mas nós portugueses temos sempre a tendência de nos rebaixarmos a nós mesmos e temos sempre a tendência de dizer, ah não sou japonês não sou capaz. Ah não sou assim, por isso não sou capaz. É um bocado triste! (...) Mas acho que para alguém que gosta de manga, e trabalha no estilo manga, acho que é um pouco um elogio, porque uma pessoa tem quase como que inspiração, artistas japoneses... e se o trabalho deles é visto como bom então é um elogio.

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**ASP:** Acho que já tens a resposta. É um bom trabalho, dependendo da forma como a pessoa o trabalha. Acho que é tudo uma questão da mentalidade da própria pessoa, e não interessa minimamente a nacionalidade da pessoa! Claro que influencia muito, a postura que tem mentalmente... a educação cultural, onde a pessoa esteve, onde aprendeu e nasceu e foi ensinada. Mas acho que...

**E:** Seria um manga que gostarias de ler?

**ASP:** Sim! Por exemplo Asterix e Obelix é reconhecido pelo mundo todo...

**E:** Mas estamos a falar de manga fora do Japão?

**ASP:** Acho que os japoneses nunca aceitariam que chamássemos manga cá em Portugal, mas acho que nem tanto os japoneses, são mais aqueles fatalistas do estilo: tu! Tu és africano, tu não fazes manga, fazes uma coisa parecida! (a falar sobre a percepção dos japoneses sobre o manga no estrangeiro) Obviamente, nós estamos a partilhar uma experiência cultural que os próprios japoneses fazem com... mesmo que não possam ver isso dessa forma. Mas acho que vêm isso um bocado. Quase como o turismo em Portugal, mas eles tentam mandar o turismo japonês em forma de arte cá para forma. O pessoal gosta, então são partilhas!

**E:** Para o efeito desta entrevista, vamos focar-nos na tua obra dos “7 pecados” presente na Banzai número 1, visto que foi idealizada, escrita e desenhada apenas por ti. Fica porém registado, que na Banzai número 4, foste a responsável pelo desenho de personagens e arte da obra “Yes my ladies”.

**E:** Em que género de manga incluis “7 pecados”? (shonen, shoujo, etc?)

**ASP:** Shoujo não é. Shonen, também não sei se seria. Sinceramente quando fiz aquilo na altura, não estava a pensar nisso. Fiz só para o 24... eu queria fazer uma cena com os 7 pecados e depois inventei qualquer coisa... mas, não sei que tipo de... talvez uma coisa mais, para um público com uma cultura um bocadinho maior. Eu também coloquei o quadro, e isso são referências que existem na vida real por isso... talvez alguém que tenha uma cultura geral mais ampla, tenha noção daquilo que eu estava ali a tocar.

**E:** Mas se tivéssemos que escolher o género puxava mais para a fantasia?)

**ASP:** Sim, mais para a fantasia e mistério. Para aí.

**E:** Na tua manga, excluindo o estilo de desenho, não é possível encontrar à primeira vista elementos/referências japonesas. Mas, consegues identificar algumas referências japonesas em “7 Pecados”?

**ASP:** Acho que sinceramente é um bocadinho... como tinha dito anteriormente, estava a desenvolver o meu estilo ainda. Posso ter algumas referências como por exemplo... a utilização de expressões faciais, o uso de chibis. Utilizar uma espécie de chibis ali no meio.

**E:** Numa forma mais básica, não usaste katanas, ou kimonos?

**ASP:** Pois não!

**E:** Porquê a ausência dessas referências?

**ASP:** Preferi fazer uma coisa mais portuguesa, ou seja preferi utilizar uma coisa mais ocidental. E menos oriental.

**E:** Os nomes dos personagens encontram-se todos em inglês. Porquê?

**ASP:** Eu sinceramente...acho que o inglês fica melhor em tudo. E quando desenvolvi a história estava em inglês.

**E:** Escreveste em inglês?

**ASP:** Sim, estava desenvolvida e escrita em inglês, e acabei então por ir por aí.

**E:** Por isso também deixaste os nomes originais?

**ASP:** Sim, e também a roupa e tudo acaba por ser um bocado

**E:** Ocidental?

**ASP:** Sim, a puxar para o *british*, algumas delas.

**E:** E porquê british?

**ASP:** Porque eu tenho um fascínio por aí. e foi puxar um bocado aquilo que eu gosto. Se bem que o museu não fica em Londres, mas foi uma mistura que eu fiz.

**E:** Que elementos ou referências em “7 Pecados” consideras portuguesas?

(entrevistadora está a mostrar na camera, a bd à autora)

**ASP:** Hm, essa rua em que ele está é uma rua portuguesa! Mas foi mais como uma referência visual. Agora estava a pensar, na história e não tenho muito que puxe ao português.

**E:** Mas e o comportamento das personagens? Culturalmente quiseste fazer uma coisa mais portuguesa, mais japonesa, mais inglesa?

**ASP:** Foi uma forma mais ocidental de ver. Quando dizes, é mais francesa ou mais portuguesa? É um bocado difícil dizer se é mais português, se é mais não sei quê. É mais ocidental.

**E:** Muito brevemente em que é que consiste a história de “7 Pecados”? Como tiveste a ideia e qual o objectivo da história?

**ASP:** A história a princípio tinha o objectivo de continuar, mas acabei por não o fazer. E depois comecei a meter-me noutros projectos. Acabei por ficar sem tempo e perder o fio à meada. Não continuei. A história começa por desenvolver, não sei... achei interessante o tema dos 7 pecados. Porque imaginei a personificação dos pecados de cada um e quis desenvolver a partir daí, alguma coisa assim que puxasse ao místico e ao mesmo tempo ao cultural, da arte. Também porque o museu do Louvre era algo que gostava de ir ver. Acho que é uma mistura de tudo. Depois claro, aquele final em que ela mete a mão dentro do quadro e tu pensas... isto é muito estranho! Eu estava a fazer aquilo para me divertir e queria mesmo usar a base dos 7 pecados.

**E:** Então foste estudar um bocadinho o background para desenvolver a história?

**ASP:** Sim, fui estudar o background para ver do quadro, que, convinha que fosse minimamente realista ou que pelo menos pudesse ter referencias, de forma a mostrar que não fosse uma completa chachada. Por isso li um bocadinho. Se calhar não está muito fundamentado, mas tendo na altura aquilo que eu sabia e o que eu fiz... eu acho que é assim, é um bocado experimentar.

**E:** Relativamente à narrativa de “7 Pecados”, como é que a construístes? Tiveste completa liberdade dos temas a abordar, ou tiveste algumas restrições?

**ASP:** Quando a escrevi? Claro que acabei por ter algumas restrições uma vez que estava a trabalhar com elementos que existiam na vida real. Eu não podia inventar, para além de certas coisas. Por exemplo, o quadro de Bosch dos 7 pecados existe e eu queria manter-me fiel ao elemento. E acho que acaba por ser uma das restrições. Os 7 pecados não serem 8, são 7. A nível dos personagens, eles comportavam-se de acordo com o pecado que lhes foi atribuído.

**E:** Seguiste algum tipo de regras para construir a tua narrativa?

**ASP:** Olha, eu acho que devo ser das piores pessoas para falar de narrativa... é uma coisa que eu sinto que ainda sou muito leiga a fazer, que é criar guiões e scripts. Gosto de fazer o concept art, mas depois disso ainda é coisa que sinto que ainda estou muito coxa nisso. O que fiz, foi criar uma timeline daquilo que queria que acontecesse na história e depois criar um guião. Com as falas e a tentar ser o mais natural possível quando os personagens falam uns com os outros.

**E:** Reparei que também não havia linguagem agressiva ou nudez, por isso também houve algumas coisas que excluístes?

**ASP:** Sim. Tendo em conta que eu nem sabia ao certo...

**E:** Portanto fazer aquelas 24 páginas eram o teu objectivo principal?

**ASP:** Exacto. E eu não sabia para o que é que eu estava a fazer, ou para quem é que eu estava a trabalhar. Se fosse escolhido na altura eu tinha que estar disposta a pôr aquilo a público. Por exemplo no Yes My Ladies, eu não tive controlo sobre aquilo, e se fosse pessoalmente não teria feito uma coisa tão ecchi/hardcore. É uma coisa que, acho que é um bocado quando tens uma ideia para ti, não quero ser vista lá fora desta maneira... não me importo de fazer rabos... mas não queria.

**E:** Como que não é esse o meu foco, sei fazer mas não é isso que quero fazer, mais nesse sentido, certo?

**ASP:** Exacto!

**E:** Qual o público-alvo de “7 Pecados” (em género e idades)?

**ASP:** Naquela altura sinto que era para um público com uma idade próxima à minha. Na altura tinha o quê... 20, 19 anos... acho que se calhar dava para um publico alvo um bocadinho mais novo. Tipo 14 anos, mas não sei, acho que acaba por ser um bocadinho e interessante e puxar aquelas aventuras que... como é que se chamavam... que era com o jerónimo, que era o ratinho, que ia para sítios, e museus e falava com pessoas. Acho que esse público acaba por ser um bocadinho aquele do 7 pecados.

**E:** Então uma coisa mais cultural não é?

**ASP:** Exacto!

**E:** Um bocadinho mais serio?

**ASP:** Ya!

**E:** Em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo)?

**ASP:** É o universo actual, mas um bocadinho mais fantasioso. Em que tu podes entrar dentro de quadros pelos vistos... e dá para fazer coisas estranhas...

**E:** Qual a razão de a história se passar em Espanha?

**ASP:** Disse museu do Louvre, as estou enganada!

**E:** É o Del Prado?

**ASP:** Exacto! Eu fiz na altura... é isso mesmo! Exactamente pelo facto de que o quadro estava lá. E como acabei por me focar nisso, achei que fazia sentido manter a localidade original. E fazia sentido a história começar lá. Perguntaste-me ainda à bocado o que é que eu precisava de ser fixa, e isto é uma delas. Uma das restrições.

**E:** Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal?

**ASP:** Eu tenho a noção de que a minha cultura a nível cultural, não é uma cultura muito ampla. E sei que muitas das coisas que eu faço ou penso não iriam atingir toda a gente, não tenho conhecimento suficiente para atingir toda a gente. Mas normalmente eu tento, trabalhar nesse sinto, sim! Que um grande número de pessoas consigam perceber.

**E:** Que materiais e que técnicas utilizas para a elaboração de “7 Pecados”?

**ASP:** A maior técnica foi tentar manter-me acordada durante 24 horas. Foi uma técnica muito difícil. (risos) foi basicamente escrever a história, dividir os painéis e começar a colocar os desenhos nos sítios. Primeiro usei o carvão para desenhar, o papel e o lápis.

**E:** Então primeiro foi tradicional)?

**ASP:** Sim, e depois para passar a limpo é que utilizei o digital.

**E:** E puseste as tramas?

**ASP:** Sim! E na altura, nem sabia bem como o fazer, e tive a inventar um bocado. Algumas estão meio foscas, estão um bocado estranhas. Não sabia como fazer. Eu sinceramente fiquei contente. Deu para aprender!

**E:** Preferes o estilo tradicional ou digital?

**ASP:** Hum... olha, às vezes tenho muita inveja das pessoas que conseguem fazer tradicional. Acho que o tradicional e o digital são exactamente iguais, a diferença é que utilizas um meio diferente para exprimir a tua história/ideia. Para mim, para trabalhar eu prefiro o digital.

**E:** Ou seja utilizas mais no dia a dia?

**ASP:** Exato. Quando estou na escola faço-os no canto da folha, mas como trabalho final ou concluído, mesmo no geral prefiro o digital. Pelo menos para mim.

**E:** Quando desenhas, preferes dar mais ênfase à imagem ou ao texto? (por exemplo, a forma como uma acção está construída pode permitir ao leitor compreender o significado da vinheta sem ter que olhar para o texto).

**ASP:** Eu acho que uma pessoa pode ter essas preferências quando já tem um conhecimento mais vasto do que está a trabalhar. Porque para ter uma noção de perspectiva boa o suficiente, para dar ênfase à imagem é preciso muito treino e muita prática. A imagem para estar bem feita tem que conseguir contar uma história sem falar. No manga, na banda desenhada no que quer que seja, consegue contar uma história sem falas, eu acho que, e já vi e li, acho que é o supra sumo da banda desenhada. Acho que se uma pessoa conseguir fazer isso, está no excelente caminho. Porque acho até que a banda desenhada foi desenvolvida por causa daqueles rótulos de antigamente, para “como colocar uma toga”, passo, primeiro passo, etc. Nem sequer tem palavras. E acho que se uma banda desenhada consegue transmitir isso sem texto nenhum, então espectáculo!

**E:** E procuras fazer isso na tua bd?

**ASP:** Tento, tento mas tenho noção que ainda me faltam muitas bases para fazer certas coisas para o fazer. Creio que fico um bocado aquém. Procuo dar ênfase à imagem. Se bem que o texto é muito importante também.

**E:** Preocupa-te a originalidade da tua manga?

**ASP:** Ya! Infelizmente é uma coisa com que me debato muito. Sinto sempre que aquilo que estou a fazer não é original o suficiente! A sério! Porque tu acabas por cair em clichés muito facilmente... o herói que vai atrás da princesa para a salvar, derrota o mau e fica com ela e yay final! É o cliché dos clichés! Mas há muitos! Há tanta coisa no mundo, e publicada que é difícil não teres uma coisa 100% original. Acho que isso não existe! Acho que acaba por entrar muito na cena do estilo que desenvolves.

**E:** Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga?

**ASP:** Acho que vai de encontro com aquela... acho que já tínhamos feito uma referência lá em cima... acho que os portugueses têm uma maneira de ver as coisas muito diferente... acho que é isso que torna os japoneses ou os portugueses, não sei.

**E:** Mas como estávamos a falar, achas que os franceses ou italianos têm uma maneira de fazer o manga especial, e então também achas que nós também temos?

**ASP:** Sim! Também acho que os portugueses têm uma forma especial de fazer o seu próprio manga enquanto banda desenhada. Nós temos um estilo português. Se formos procurar existe um estilo português que não se assemelha nada ao manga. O que estamos a fazer enquanto manga é um estilo que desenvolvemos consoante as nossas preferências sociais e sei lá. Se os portugueses que fazem manga têm um estilo de uma maneira especial, acho que vai um bocadinho... sim posso dizer que sim especial.

**E:** Portanto existe um estilo português de fazer banda desenhada?

**ASP:** Sim!

**E:** E que realmente se formos procurar artistas que estão publicados encontras uma linha de semelhança?

**ASP:** Sim!

**E:** E isso também vai reflectir como os portugueses fazem o manga?

**ASP:** Acho que sim! Vai um bocado de encontro. Porque já temos as nossas referências sociais e depois faz ali uma fusão.

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**ASP:** Eu vou falar da minha perspectiva também. A banzai na altura em que eu entrei, teve um papel de quase que esperança. É verdade, aquele papel de wow isto existem em Portugal. Aquilo que eu gosto de fazer está a ser desenvolvido e explorado. Quer dizer há mais gente como eu! Não estou sozinha. Portanto acho que o papel da banzai seria uma espécie de fé no futuro, ou uma esperança para continuar a trabalhar no futuro.

**E:** Pode servir também para incentivar outros projectos porque já que a banzai conseguiu então pode haver mais gente a começar coisas novas?

**ASP:** E há muitos artistas portugueses que ainda não se mostraram e sentem que a banzai pode ser uma oportunidade para se mostrarem. Pode ser a sua oportunidade.

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**ASP:** Tendo em conta o que tem vindo a acontecer nos últimos anos, sinto que obviamente é um estilo/cultura, barra barra, que vai continuar a desenvolver-se cada vez mais e que vai ganhar cada vez mais fãs e seguidores e espero sinceramente que Portugal abra um bocado mãos a isto. E que deixe entrar, e que ajude também! Porque às vezes sinto que estamos um bocadinho aqui..

**E:** Isolados?

**ASP:** Ya exacto! Até nos cursos... o pessoal de artes é tudo renegados. Se querem alguma coisa têm de ir para fora. É triste! Acho que não se preocupam muito em desenvolver este tipo de coisa e é pena. Sinceramente acho... mas acho que é capaz, se continuar como tem continuado, acho que sim. Acho que Portugal tem potencial para ser um ponto de atracção artístico e de estilo manga.

**E:** Portanto vês um futuro positivo?

**ASP:** Eu vou tentar pensar que seja positivo! Sim!

► **Entrevista com Autora de O mundo de Joana Presunto – 8 de Junho de 2014**

**E:** O objectivo desta entrevista consiste em registar a tua opinião sobre o manga e a imagem que te transmite do Japão e da cultura japonesa. Pretende-se também conhecer o teu trabalho enquanto artista de manga - o estilo de manga que utilizas, a forma como constróis a tua banda desenhada, as tuas influências estilísticas, as narrativas que utilizas, etc. Deste modo, a entrevista está dividida em duas partes: a primeira com quatro grupos de questões onde serão abordadas perguntas mais abrangentes, sobre o teu contacto com o manga e com o Japão, e a segunda parte focar-se-á no teu trabalho e na tua perspectiva sobre o manga em Portugal e noutras realidades que conheças. Fica à vontade para responder, em caso de dúvidas não hesites em perguntar.

**E:** Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

**AMJP:** Ok, comecei... como sou chinesa, o meu avó foi militar na segunda guerra mundial. Os meus avós combateram japoneses. Ou seja desde pequena que eu sei da existência de um país que é o Japão, que é considerado como um inimigo. O primeiro contacto com os japoneses é através dos meus avós, e eles não contam, evitam contar essas coisas. Mas toda a gente fala, Japão como inimigo.

**E:** Fora essa carga histórica que é mais pessoal, e em relação à cultura pop?)

**AMJP:** Em relação à cultura pop, é assim, eu lembro quando era pequena, dava na televisão. Apesar de ter aquela atmosfera um bocadinho hostil para a cultura japonesa. Mas tem vindo a aparecer na televisão, novelas japonesas. O meu primeiro contacto foi com uma novela japonesa, que fala de uma rapariga que... bem já não me lembro. O meu primeiro contacto com a cultura, ou produtos de cultura japonesa é novela japonesa na televisão. Sim, achei piada, porque é diferente. As mulheres andam com quimono e ajoelham-se no chão. Na altura achei piada, já foi há bastante tempo, tinha seis anos.

**E:** E nessa altura estavas na China?

**AMJP:** Sim. E depois... isto é algo que mesmo que eu não queira, é dado na televisão. A minha primeira procura pelas coisas japonesas pela minha própria iniciativa, foi a manga de doraemon.

**E:** E aí procuraste mais e gostaste?

**AMJP:** Sim. Andava no segundo ano da primária na altura. E comprei a série toda!

**E:** Porque na China era mais fácil comprar esse tipo de coisas?

**AMJP:** Sim! Eu não te devia dizer mas na altura, o que comprei ainda tem direito de editora e não sei quê, mas há muita coisa que são tipo ilegais.

**E:** Referencia ao copyright na China e no sudeste asiático, que através de obras ilegais também foi expandido o manga?

**AMJP:** Graças a eles que eu tive tanto contacto com o manga quando era pequena!

**E:** Lês manga?

**AMJP:** Sim.

**E:** Há quanto tempo?

**AMJP:** Actualmente ou passado?

**E:** Os dois.

**AMJP:** Comecei a ler no segundo ano da primária com doraemon e nunca mais parei até 2006, para aí.

**E:** E, lias em chinês?

**AMJP:** Sim, tudo em chinês.

**E:** E agora lêes regularmente?

**AMJP:** Não tenho tempo... e agora as séries são muito compridas, e os livros aqui... não tenho muito acesso, aos livros físicos. Na internet há muitas... mas não leio japoneses, leio chineses. Leio muitas. Existe um site que existe muito, por iniciativa própria. Pessoas que não desenham muito bem também põem. É um ambiente muito bom. (portanto deve ser tipo pixiv mas para artistas chineses e com a componente de bd). Eu sempre li de japoneses e de chineses, desde 1998 que compro revistas chinesas mensais de publicações de manga de autores chineses. O ultimo que comprei foi em 2006. Peço a amigos da China para me enviar todos os anos. E os japoneses só leio aquilo que me chama a atenção. Alias o que leio mais é chinês do que japonês.

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

**AMJP:** Eu gosto de manga e de anime. Porque está mais relacionado com o manga. E musicas não sou muito fã. Gosto mais de ouvir músicas tradicionais característicos, e não a moderna. De vez em quando aparece alguns que me desperta interesse, outros que... inicialmente a música dos jovens, parecem muito iguais. De vez em quando encontro uma e penso ah é giro, mas depois ouço mais algumas e... é muito aquele ritmo muito barulhento, não gosto.

**E:** Principalmente manga e anime?

**AMJP:** sim. E coisas mais tradicionais!

**E:** Os outros, nem gostas nem desgostas?

**AMJP:** Sim mas se me aparece pela frente sou capaz de tirar um monte de fotos.

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**AMJP:** O manga.

**E:** Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**AMJP:** Como já disse desde pequena que tenho aquela imagem de inimigo do Japão, mas ao mesmo tempo dava novelas na televisão. (risos) é uma sensação muito complexa. É mista e um bocadinho contraditória, algumas sensações. Por um lado em aprecio o ambiente limpo das cidades japonesas, das aldeias, aprecio o modo deles de respeitar o passado, não, a cultura tradicional.

**E:** Talvez porque o passado às vezes não é tão respeitado como devia não shunang?

**AMJP:** Sim, essencialmente por causa das guerras. Os políticos da extrema-direita do Japão, não vão pedir desculpa aos países que sofreram por eles. Declararam oficialmente isto! Políticos! Como estava a dizer por um lado fascino-me pela organização que eles têm, mas ao mesmo tempo sinto aquilo oprimente, que oprime as pessoas. Por um lado respeito, mas por outro tem um lado negativo. E outras coisas, aprecio a qualidade dos produtos japoneses, nomeadamente máquinas. Por outro lado correm boatos, não sei se é boato ou realidade, mas através de coisas que eles [japoneses] fazem há sempre alguma percentagem que vai para o armamento japonês. E por isso, relativamente a um produto japonês estou sempre “compro ou não compro”? Se comprar, ele [Japão] pode fazer mal e existem produtos de substituição... mas eu gosto daquilo! É uma sensação muito estranha.

**E:** Portanto tu associas esses produtos a uma ideologia, podes estar a apoiar uma coisa que não queres?

**AMJP:** Exactamente! Porque... eles são... eu tenho lido sobre o Japão, nunca estive lá, tenho lido como é que as pessoas nascem, estudam e como é que é o ambiente. E tenho lido coisas sobre isso porque lá na minha terra põe tudo na net, leio na net.

**E:** Mas tens lido tudo em chinês?

**AMJP:** Sim, sim! Mas fico assustada perante este povo que faz tudo com maior concentração possível. Levam as coisas muito a sério, mesmo fabricando uns pauzinhos de arroz! Sinceramente eu respeito essas pessoas que fabricam os pauzinhos de comer arroz,

com todo aquele espírito e de seriedade possível, mesmo por ser um pauzinho de arroz. Mas se eles aplicarem esta seriedade para outras coisas, é assustador!

**E:** Gostas do Japão?

**AMJP:** Pois... é aquele sentimento mesmo. Gostava de visitar e conhecer. Gostava de tirar coisas deles, mas é difícil dizer. É que na minha geração quase todos os avós tiveram essa experiência. Ainda é uma história muito perto. Se vir um japonês à minha frente, inevitavelmente vou pensar nessas coisas. Para ser sincera, eu até sinto uma sensação de “estou a fazer uma coisa má” ao dar-me com eles. Os meus avós, combateram. A minha bisavó morreu por causa dos japoneses, foi violada. E o meu avô, que morreu há alguns anos, foi um dos poucos combatentes que sobreviveram na altura. E até vieram pessoas do governo e não sei quê... eu creio que os japoneses também lutaram pelo espaço de sobrevivência ou para expandir o país e não sei o quê, mas isto não se faz aos outros. Actualmente ver japoneses à minha frente não os vejo como inimigos. Mas tenho a consciência que ao longo do convívio, posso ver esses actos a saltarem. Talvez porque tenho pouco contacto com japoneses, mesmo japoneses e sinto um bocadinho... coiso. Porque na minha família... muita coisa.

**E:** Tu és de que província Shuang?

**AMJP:** Sudeste, litoral. Sofreu muito mesmo. É assim, os alemães pediram desculpa, até puseram um museu para quem sofreu e essas coisas, e o Japão nada. Eles vão aos templos, e continuam a rezar por aqueles criminosos. É uma sensação horrível. Ainda há bocado ainda fui ver imagens... nem vale a pena falar. (... Conversa sobre a segunda guerra mundial e o impacto no solo português). Quando era pequena eu subia a uma montanha perto dos meus avós, por um caminho de pedra pequenino, e o meu avô contava: neste vale vieram não sei quantos japoneses a subir e morreram não sei quantos, não sei quê... opá... é mesmo combate! O meu avô na altura começou a combater japoneses, tinha 11 anos. Não há nada a fazer.

**E:** Realmente é completamente diferente?

**AMJP:** É!

**E:** O que é que aprendes sobre o Japão quando lês manga?

**AMJP:** É assim, muita coisa. Mesmo! Por exemplo: os costumes, a maneira de falar, é tão estranho! Aquela hierarquia social.

**E:** Então na China não é assim?

**AMJP:** Não, não (risos).

**E:** Entre Portugal, China e Japão com o que é que te identificarias mais?

**AMJP:** Meio chinês e meio Portugal. Mas não dá para comparar porque, o Japão, aparentemente vê aquela sociedade organizada e limpa e super trabalhadora, e se fores para lá mais algum tempo, se tiveres algum tempo de contacto com eles, aquela hierarquia social é um bocadinho assustadora também. Porque eles aprendem a sorrir para as pessoas, mesmo que não queiram, desde o infantário! É assustador mesmo! Tu gostas de ver uma pessoa sorrir para ti, mas pensas um bocadinho naquela maneira como eles aprenderam e ficas um bocadinho com essa sensação. Talvez também porque não tenho contacto real com os japoneses.

**E:** Então é também um pouco isso que aprendes no manga não é? Comportamentos?

**AMJP:** Sim comportamentos, porque no shoujo, nos manga shoujo, falam muito! Aqueles príncipes! Porque até naquelas casas anciãs, da economia, e têm helicópteros e não sei quê (calculo que queira dizer que são muito ricos e isso é atractivo). Há mesmo de tudo. Mas também há muita coisa positiva, como lutar pelos sonhos.

**E:** E é isso que tu gostas?

**AMJP:** Sim e também há outros tipos de mangas, mais pesados que falam sobre a realidade. Independentemente do tipo de desenho, também gosto de ler aqueles que têm uma boa história. Mesmo que o desenho seja tipo shin chan eu leio!

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**AMJP:** Eu acho que, eu tenho como chinesa uma facilidade em perceber o que é que eles estão a falar ou a pensar. Muitas coisas, traduzindo para francês, para português, para inglês, já não é a mesma coisa.

**E:** Então há muitos elementos que se perdem!

**AMJP:** Sim. Por exemplo, Bleach, eu lia em chinês, comprei uns que estavam em francês e não era a mesma coisa. E Hikaru no Go, de Takeshi Obata e a primeira metade li em chinês, e vim para cá não tinha acesso ao chinês. Na altura não tinha muita net nem muita coisa e tive que comprar em francês. Li e continuei a perceber alguma coisa, à história achei piada, mas quando tive oportunidade de voltar a ler em chinês, aquela sensação que me choca é que não tem nada a ver!

**E:** Portanto a forma como traduzem e alteram o sentido das palavras muda completamente as frases?

**AMJP:** Sim, exactamente! E a escrita, também acho que existe uma facilidade maior de traduzir de japonês para chinês

**E:** Por causa dos caracteres?

**AMJP:** Sim, porque aquele kanji japonês, literalmente traduzido é letra chinesa. É mais fácil traduzir para chinês.

**E:** Sendo assim gosta mais de mangas japoneses ou mangas mais internacionais?

**AMJP:** Tipo Fullmetal Alchemist) Mesmo assim full metal alchemist tem uma background mesmo muito japonesa. Eu acho que os japoneses não conseguem, não sei se é por pouco respeito, mas acho que os japoneses não conseguem fazer desenhos muito internacionais...

**E:**Então para ti, aquilo ainda é muito japonês?

**AMJP:** É muito japonês mesmo!

**E:** O que é que te atrai no manga?

**AMJP:** O que é mais atractivo é a história. Basta ter uma boa história, e um desenho minimamente perceptível. Porque manga, acho que muitos ocidentais, jovens, ou pessoas de idade, que não estão dentro do assunto, têm uma percepção que manga é só sobre poderes, mágicos, e lutar. Mas não é, manga é tudo! Desde a ensinar bebés a fazer cocó, até como deves esticar a perna para não ter varizes, tudo! Os livros, manuais da escola, também põe imagens, mas não o típico manga. Nós consideramos manga, a todo aquele tipo de desenho a 2-D, tudo. E não aqui, que tem de ser aquele tipo de desenho com metade do olho a ocupar a cara.

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda desenhada?

**AMJP:** Não me interessa. Desde que a história seja boa, leio tudo. Mas não muito aquele tipo realista, tipo europeu... mas se desenhar bem e a história me fascina e o estilo me fascina, eu consigo. A primeira impressão, vá, vou sempre procurar aquilo que tem um bom desenho. É a primeira impressão. Um bom desenho para mim é... não sei, europeu, asiático, é tudo!

**E:** Quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**AMJP:** Sempre, desde de pequenina que gosto muito de desenhar. Fascinei-me pelo tipo de desenho manga, porque está associado a uma história.

**E:** Eram aquelas histórias que vias quando eras pequena?

**AMJP:** Sim! Porque a ideia que tinha é: eu posso fazer este tipo de desenho para expressar histórias! Não fazer desenho, só desenho. Porque vêes um desenho e pensas, ah que giro! E acabou-se. Se fizeres uma história fica na memória. Porque escrever requer...na altura achei que tinha jeito para desenho, que era mais fácil desenhar com as imagens. Porque as crianças gostam mais de imagens do que de escrita e então desde de pequena, que estou mais inclinada para desenhos

**E:** a escrita na China também tem um peso maior não é?

**AMJP:** Para escrever bem é preciso ser muito bom) exactamente! Escrever é um bocadinho difícil. E como tinha a inclinação para o desenho... o desenho consegue

expressar coisas que a escrita não consegue, mas actualmente eu tenho outra ideia, outra opinião.

**E:** E qual é a tua opinião agora?

**AMJP:** Depois de deixar de ler tanta banda desenhada em 2006, depois comecei a ler mais livros, escrita. Os livros também conseguem expressar tanta coisa, conseguem expressar mais que o desenho. Mas o desenho consegue condensar tudo em imagens... cada um tem a sua vantagem. Agora tenho outra opinião sobre ilustrações, não é igual de quando era adolescente. Achava que era só um desenho, que tinha piada, e que era bonito e pronto, agora respeito mais, porque sinto que tanto a escrita como a imagem tem as suas vantagens e desvantagens.

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)? Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência?

**AMJP:** Comecei com doraemon, depois comecei a gostar de desenhos animados que passavam na televisão, eram japoneses, e também chineses. Naquela altura era mais desenho infantil e depois comecei a ser influenciada pela sailor moon, as navegantes da lua. Comprei a série toda e li todos os livros. E alguns autores dos anos 70! E também o “Candy Candy”, não sei se conheces?

Tenho toda a série dessa autora, na China. Nessa altura, não comia rebuçados e coisas assim para comprar manga. Eu tenho em banda desenhada, não gostei do anime. Também fala da segunda guerra mundial, ou da primeira? Mas gostei muito da história, apesar do desenho não ser do meu, mas a história era um máximo! Gostei muito. Por causa desses compreí mais da mesma autora. E dos japoneses, gostei de ver os desenhos animados daquele... não sei dizer... aquele que faz filmes...

**E:** Hayao miyazaki e os filmes da ghibli?

**AMJP:** Sim! Gostei muito dos filmes dele, tenho a colecção toda dele! Desde do Porco Rosso até... todas! Todas!

**E:** Isso teve alguma influência no teu estilo de desenho?

**AMJP:** Sim, gosto mais daqueles estilos que conseguem, um pouco mais reais, não muito distorcido. E gosto mais de criança do que adulto, gosto mais disso.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?”

**AMJP:** Sim.

**E:** Foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?

**AMJP:** Algumas coisas. Eu continuo a ter aqui em casa... deixa-me ver quantas tenho... tenho 10 livros desses.

**E:** E estão em chinês?

**AMJP:** Tudo em chinês! Só há um que é traduzido do japonês. São todos chineses, com autores chineses, à excepção de um que é autor japonês.

**E:** E achaste que te ajudaram a construir o teu estilo? Conseguiste aprender mesmo, ok então o manga é isto, vou desenhar assim)?

**AMJP:** Não, não propriamente.

**E:** Recomendarias o livro a alguém que começasse a desenhar?

**AMJP:** Isto depende de cada um. Eu não achei grande coisa.

**E:** Quando consultaste esses livros foi mais recentemente ou quando começaste a desenhar?

**AMJP:** Não na altura ainda desenho mau, considero o desenho mau. Mesmo assim... para treinar algumas coisas, tipo pés, mãos, coisas que são iguais para todos os estilos. Mas quanto à cara, olhos, boca e isso, depende de cada um. Porque nesses livros, nem gosto como eles desenhavam a cara por exemplo.

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**AMJP:** Não. A arte é minha. Considero uma coisa que, é mesmo mau. Não é meu! Isto não é meu, é mesmo mau!

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**AMJP:** Eu tenho lido, sobretudo chineses não é. Na China, não dizem manga, dizem “manhua”, porque manga é a pronúncia japonesa, a letra (caracter) é igual em chinês e nós dizemos sempre em chinês. Olhamos para aquela letra e pronunciamos automaticamente com som chinês não é. Por exemplo, muitas coisas, não digo origem chinesa não é, lá no Japão, eles dizem a escrita como é kanji, nós dizemos as coisas deles, (mas com o sotaque chinês), porque não teve origem na China. Outros países, por exemplo, coreanos! Acho um máximo, alguns! Que eu li. Gostei muito. Eles focam muito na sociedade, gosto muito os que focam a sociedade. Como crianças superdotadas ou crianças que não têm nenhum poder... e dos outros países... não sou muito fã das mangas shoujo, porque é muito igual. Raramente tem um autor que consegue fazer mais alguma coisa, acrescentar mais alguma coisa naquela manga.

**E:** Assim de autores estrangeiros a desenhar manga, gostas mais dos chineses?

**AMJP:** Sim. Porque não tenho contacto, por isso gosto mais dos chineses, dos poucos coreanos e ilustradores dos outros países. Dos outros países gosto de ver as ilustrações, da história propriamente dita... é assim eu aprecio mais aqueles americanos, europeus ou seja o que for... mas porque é que têm de imitar o estilo manga? Se for aquilo que gostam tudo bem, mas se já têm um estilo seu, para que que vai imitar outro? Por exemplo, aqueles americanos, eu gosto de ver, eles desenhavam daquela maneira. Agora acho piada um japonês, desenhá-lo em estilo japonês, acho piada, tipo fanart, acho muita piada.

**E:** Quais as diferenças entre manga feito na China e manga feito no Japão?

**AMJP:** Talvez pela componente cultural. Porque se for feito na China, eles fazem... põem... acho que a diferença é mais na história do que no estilo. Porque no Japão há pessoas a desenhar de diferentes maneiras. Não sei se conheces o anime que chama... é o Gag manga Byori. Muito engraçado! Não tem nada a ver com aquilo que as pessoas estão habituadas a ler. Tipo crianças a desenhar tudo deformado, mas a criticar bué a sociedade... as coisas minúsculas que aparecem no dia-a-dia. Acho que está no youtube... (eu fui ver)

**E:** Em que género de manga incluis “O Mundo da Joana Presunto”? (shonen, shoujo, etc?)

**AMJP:** Há bocado esqueci-me de dizer que para além das referencias japonesas eu tenho muitas muitas chinesas! Desde 1998 que comecei a ler a revista chinesa, que sabia as histórias ,de cor, e quais as paginas e como puseram as vinhetas que tinham.

É mais shoujo. Sem dúvida!

**E:** mas com uma componente mais psicológica não é?

**AMJP:** Sim. Considero shoujo mas... isto é uma brincadeira, que tem uma relação mesmo com a realidade com que vivemos.

**E:** Na tua história existem alguns elementos japoneses para além do estilo manga: “O Pedro chama “kawaii” à Joana”.

**AMJP:** Porque não encontrei palavra portuguesa para traduzir isto! É tipo fofinho, queridinho. Mas queridinho não traduz muito bem. Mas fofinha é mais naquele sentido de gordinha? Mas na altura não sabia (risos).

**E:** A Sandra utiliza uma espécie de “hachimaki” na cabeça (uma fita de tecido utilizada à volta da cabeça que serve para exprimir a determinação de quem a usa ou conter o suor da testa). Vocês também têm isso na China ou foi por causa de veres nos animes?

**AMJP:** Eu, tinha ideia que isto vem dos japoneses. Mas actualmente, como leio mais coisas, é utilizado há muitos anos lá na China. É que nós já estamos tão habituados a este tipo de ícones. Quando vamos para exame podemos desenhar para dar força. E escrevendo força. E não pondo aquele ponto vermelho a significar bandeira japonesa. Mas isto era uma coisa que se fazia antigamente na ásia, acho eu. Não tenho a certeza. Em muitos países da asia é bastante comum.

**E:** É muito interessante e delicioso incluíres elementos portugueses no teu manga?

**AMJP:** Sim, eu só utilizei aquilo a que vocês chamam de estilo manga. Só sei desenhar dessa forma, utilizei os bonecos para exprimir uma história que tenha a ver com a realidade do dia-a-dia de um país em que estamos inseridos. Eu acho que a realidade das bandas desenhadas feitas para a Europa, com destino a europeus, ou a um público americano

devem fazer inserção de pelo menos do background como deve ser. Porque quando vejo num manga, eles desenhados de forma europeia e com um nome japonês acho que é um bocadinho estranho! Porque não dá muito sentido dar o nome de uma personagem de cabelos encaracolados um nome japonês! É tipo, vê-se que o traço é mesmo europeu.

**E:** Por isso é que devem adoptar à sua própria realidade?

**AMJP:** Eu acho! Mesmo que queiram fazer de poderes, magias, façam os nomes como deve de ser!

**E:** Porquê é que decidiste incluir estas referências portuguesas, já que estavas em Portugal?

**AMJP:** Sim! Eu não consigo fazer uma manga para esses ambientes com nomes japoneses, a não ser que seja uma personagem japonesa. Não vou por um Suzuki a fazer exame nacional com cara de português. A não ser que disser que tem descendência japonesa ou assim.

**E:** Muito brevemente em que é que consiste a história de “O Mundo da Joana Presunto”? Como tiveste a ideia e qual o objectivo da história?

**AMJP:** Ok, a ideia foi... porque recebi um presunto em casa. Eu comecei... eu soube daquele concurso 24h de manga, no iberanime, poucas semanas antes do concurso. Então pensei, vou fazer uma história mesmo em 24 horas. E como tinha um presunto em casa, achei sempre piada aos apelidos portugueses, e tinha acabado o curso. Nunca mais vi os colegas da turma. Alguns têm uns apelidos super giros como Cebola, Leitão, Vinagre... achei piada. E então vi o presunto e pensei por presunto como personagem. E na altura estava a ler uma banda desenhada chinesa em que a autora nem põe nomes... como na ásia eles não põem nomes verdadeiro da autora... as autoras decidem pôr couve-flor como nome. Na altura estava a ler a banda desenha que o senhor 56 pôs na net. Que é um tipo fanart de naruto. E ele desenha uma pessoa do mundo real a entrar no corpo do naruto. Nasceu como o naruto. E como nós ao estudar as historias, pomos como personagem principal, como personagem secundária, figurantes e assim. E a autora brincou com isto e pôs a personagem principal ele e outros são todos figurantes, e por isso não têm cara. Não vêem as outras pessoas e então eu tirei essa ideia daí. Sim porque a joana não vê mais

coisas. (só vê o pedro e por isso tudo o resto está simplificado). O objectivo da história era mostrar o que uma rapariga vê quando está apaixonada.

**E:** E as consequências que podem ter na vida dela?

**AMJP:** Sim, eu inseri a história na altura da época de exames porque é mais fácil para desenhar. Porque em 24 horas não tem muito tempo. E simplificar as personagens figurantes é bem mais rápido, é fazer uma bolinha, dois braços e está feito. Por isso tive que tomar em conta e conciliar este aspecto. Esta cegueira durante a paixão é mais naquelas pessoas mais jovens, porque quando somos mais maduros já questionamos alguns aspectos. Por isso é bom inserir numa altura em que são novos, tipo secundário e ia por tipo nono. Mas era muito novinho... para adulto só se fosse uma pessoa muito ingénua. O inem! (risos) eu na altura de desenhar o concurso, não tive altura de desenhar e então quando pus o inking deixei na mesma.

**E:** Relativamente à narrativa de “O Mundo da Joana Presunto”, como é que a construístes? Tiveste completa liberdade dos temas a abordar, ou tiveste algumas restrições?

**AMJP:** Completamente! Porque foi o concurso e ninguém sabia antes de acabar desenhar o que é que eu tinha cabeça. Sim por isso fiz como quis.

**E:** Seguiste algum tipo de regras para construir a tua narrativa?

**AMJP:** Porque eu tenho alguma dificuldade em português, e pôr a fala correctamente. Como tinha comprado a Banzai 1 e 2, antes, para ver mesmo como é que os outros desenham. As falas são muito longas e então perde o interesse no desenho. Pôr o mínimo de fala possível, mas contar uma história completa. Portanto queria fazer uma história pequenina o mais fácil de entender (fez parte das suas regras).

**E:** Qual o público-alvo de “O Mundo da Joana Presunto”? (em género e idades)

**AMJP:** Eu acho que é mais para raparigas mas se os rapazes quiserem ler também tem alguma piada. Idades depende... demasiado novos talvez não compreendam aquilo que quero exprimir.

**E:** Porque se calhar ainda não passaram por aquilo?

**AMJP:** Não é preciso passar por aquilo. Acho que a partir do 8º ano... isto é muito relativo.... Quando li o candy candy tinha uns 11 ou 12 anos, e continuo a gostar de ler shin chan e já tenho uma idade tão alta (risos). Primeiro tem de ter alguma coisa que desperte interesse. Acho piada ao apelido e então vou ler. Voltando para as regras, sempre aprendi que quando li uma página, a última vinheta tem de ter sempre suspense para dar vontade de ler a próxima página. Também tentei fazer isso com a Joana. Porque a joana é uma pessoa focada, quando vê uma coisa não vê mais nada. Porque na última página quando ela entrou para o munda da informática, viu aqueles números e já não vê mais nada.

**E:** Em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo?)

**AMJP:** É o actual. Tem exames nacionais! (risos)

**E:** Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal?

**AMJP:** Sim! Não precisa de saber nada do japonês para ler a história.

**E:** Que materiais e que técnicas utilizaste para a elaboração de “O Mundo da Joana Presunto”?

**AMJP:** Papel, lápis e caneta. E depois digitalizei, o ricardo dizia que tem cabelos e não sei quê...(risos) houve duas páginas que tive que mexer um bocadinho no computador. E o screentone tive que por a computador.

**E:** Preferes o estilo tradicional ou digital?

**AMJP:** Eu gosto de fazer tradicional, mas há uma desvantagem porque não dá para fazer “undo”. O meu principal problema com o digital é que cansa-me muito os olhos. E o ecrã, tenho de ter um grande ou dois ecrãs, é muito cansativo ter que estar a olhar para o computador.

**E:** Então para fazer manga preferes mesmo o tradicional?

**AMJP:** É assim, eu prefiro mesmo desenhar tradicional, mas para fazer o pós-produção, prefiro a digital. E arranjar referencias a digital.

**E:** Quando desenhas, preferes dar mais ênfase à imagem ou ao texto? (por exemplo, a forma como uma acção está construída pode permitir ao leitor compreender o significado da vinheta sem ter que olhar para o texto).

**AMJP:** Se for ilustração, é mais imagem não é, tem que ficar bonito. Se for banda desenhada é texto, bem não é texto é história. Porque as pessoas não vêm a história através da banda desenhada só vêm as falas e as pessoas imagem. E eles vão entender a história através das falas e dos bonecos.

**E:** E esforças-te para desenhar os bonecos de forma a que a pessoa olhe para os bonecos e percebem o que estão a fazer sem ter que olhar para o texto?

**AMJP:** Isso, eu, normalmente... a ideia é separa um bocadinho isto. O desenho exprime uma coisa e as falas complementam. Um complementa um ao outro. Prefiro ver uma boneca de traço mais simples para explicar, para ter alguma expressividade. Do que um boneco todo bem feito e olhas e não percebes o que é que está a fazer. Tem de ser duas coisas complementares. Um dos problemas das bds da Banzai, é que falam muito. Se eu não olhar para a fala não percebo o que é que a rapariga está a fazer... ou depois perde o interesse de ler. Também depende do estilo... tipo aquelas do Takeshi Obata, tem muito texto, mas é interessante. Desperta o interesse. E acho que nas bandas desenhadas do Obata, os desenhos são giros, mas acho que a história é que é!

**E:** Preocupas-te que a tua manga seja original?

**AMJP:** Eu também gosto muito de fazer fanart. Mas para ser publicado como título original, tem de ser publicado original. Tem que ser adequado ao título que tem.

**E:** Mas em relação à Joana Presunto, ficaste contente por ser original, um produto só teu?

**AMJP:** Sim, apesar de ter referencias das referencias que eu gosto mais naquela altura. Mesmo assim sinto um bocadinho, roubei um bocadinho a ideia do senhor 56... utilizei uma pose que outro senhor usou... etc. por isso digo que é mais banda desenhada. As histórias não acabam, por isso é que a escrita tem a sua potência.

**E:** A tua origem chinesa teve alguma influência para gostares do manga?

**AMJP:** Acho que sim, por causa da proximidade territorial. E também da língua, da escrita.

**E:** Consideras a tua forma de fazer manga, mais chinesa, mais japonesa ou mais portuguesa?

**AMJP:** Ah! eu acho uma mistura. Temos que pensar na história. Se desenhares uma história chinesa, então, é mais chinesa, se desenhares uma história japonesa então é mais japonesa e se tiver um ambiente português então é mais portuguesa. Consoante a história em si... claro que o estilo que uso é mais japonês. Na China, também se usa mais este estilo, e na coreia, e nas filipinas, por isso é mais asiático. Mas com história portuguesa!

**E:** Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga? Encontras alguma diferença dos trabalhos chineses? .Explica brevemente, como é a cultura manga na China

**AMJP:** Não acho. Muito japonês mesmo. Se fossem ilustrações é uma coisa, se fosse banda desenhada com história é outra coisa. Eu acho que é muito japonês ainda, com a exceção da última que a Marta desenhou. Essa já não é tanto. Acho que não é tanto japonês. Esquece os nomes! Mas a história que ela conta já é um bocadinho diferente daquilo que se costuma ver. Eu acho tudo japonês tudo. Há muita diferença entre os trabalhos portugueses e chineses. Na China tem uma diversidade enorme. Comparado com... também vi pouco aqui. Aqui... como já disse na China há pessoas que ganham com ilustrações desse estilo, mas aquele estilo manga tradicional de olhos grandes, muito japonês, já não é muito vendido. Porque as pessoas... a maneira de ver das pessoas também evolui. As pessoas procuram coisas mais originais, e não copiados. Quer do estilo, quer da história, quer tudo! Agora estou a chorar todos os meses por causa de um desenho animado chinês que está a ser feito. As autoras são gémeas. Na China não usam o nome próprio. Eu conheci a história há 3, 4 anos e este ano foi produzido em anime, tem uma animação de cinco/seis minutos. Mas pronto a China é um país maior, tem mais tradição nisto, do que Portugal. Não comparado com o Japão. Na China é uma coisa mais mainstream, e aqui é pouca gente. As pessoas fascinam mais pelas histórias portuguesas do que serem os autores portugueses a fazer. Eu acho que os autores portugueses utilizarem este estilo ou outro estilo, não interessa, desde que façam uma história que tenham

enquadramento nesta sociedade. Mas se for muito “ajaponesada”, eles têm o japonês para ver não precisam dos outros.

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**AMJP:** É um meio para publicar, mais nada. Pois inspirar isso já não sei, é mais um meio para publicar. Mas agora na China publica-se mais na net. Continua haver revistas, mas publica-se mais na net. Às vezes queria criar um próprio site para colocar histórias, mas isso requer tempo. Não é preciso imitar aquela cultura que nós não sentimos comum, há tantas histórias que temos na cabeça e que podemos usar. (chegámos à conclusão que desde que te consigas expressar e trazer a tua história para fora, que o estilo não interessa muito).

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**AMJP:** Esse manga se refere a manga japonês que vem de lá? Vai continuar a haver gente jovem a gostar, juntamente com os vídeo jogos e anime. E se esse manga se refere, aos autores portugueses a produzir manga do estilo japonês, sem enquadrar o conteúdo com o meio. Acho que não tem futuro. Cada coisa tem que adaptar ao meio. Por exemplo comida chinesa, aquilo que se come aqui não é igual. É adaptado. Acho que as pessoas que desenham manga, conseguirem enquadrar no ambiente, produzir histórias portuguesas, acho que tem futuro. Porque as pessoas têm de se identificar com o produto para comprar.

**Entrevista com Autora de Zphyr – 15 de Junho de 2014**

**E:** O objectivo desta entrevista consiste em registar a tua opinião sobre o manga e a imagem que te transmite do Japão e da cultura japonesa. Pretende-se também conhecer o teu trabalho enquanto artista de manga - o estilo de manga que utilizas, a forma como constróis a tua banda desenhada, as tuas influências estilísticas, as narrativas que utilizas, etc. Deste modo, a entrevista está dividida em duas partes: a primeira com quatro grupos de questões onde serão abordadas perguntas mais abrangentes, sobre o teu contacto com o manga e com o Japão, e a segunda parte focar-se-á no teu trabalho e na tua perspectiva sobre o manga em Portugal e noutras realidades que conheças. Fica à vontade para responder, em caso de dúvidas não hesites em perguntar.

**E:** Como é que entraste em contacto com a cultura popular japonesa? (Manga, anime, videojogos, cosplay, música, etc)

**AZ:** Basicamente, tenho contacto com a cultura popular japonesa desde que nasci. Como eu nasci e cresci em Macau, lá a cultura manga e a cultura popular japonesa, incluindo as series de televisão e enfim são bastante populares. O contacto é tão frequente que é quase impossível conseguir esquivar-se dela. Portanto desde muito pequenina que já brincava com coisas da hello kitty... portanto sempre estive enraizado no meu próprio crescimento. E como tinha irmãos mais velhos, conhecia a parte mais de rapazes com os gundams e assim. Por isso é difícil saber quando é que começou porque já fazia parte de mim.

**E:** Lês manga?

**AZ:** Leio.

**E:** Há quanto tempo? E, lêes regularmente?

**AZ:** Isto conta como eu ler, sabendo ler, ou eu ler e pegar no livro e ver bonequinhos. Comecei mesmo a ler manga, através da internet. Quando comecei a ter internet mais livremente e lia os mangas em inglês (quando tinha 13 anos). Agora pegar mesmo num livro de manga e “ler”/ver os bonequinhos, desde os 5/6 anos. E um dos primeiros exemplos que tive em mão foi ranma. Os meus irmãos compravam manga e eu aproveitava para ver. Não sabia ler chinês, e estavam traduzidos em chinês. Tive em Macau até aos 10

anos (mas o computador não tinha net na altura) e só tinha acesso ao exemplares manga em chinês, apesar de não saberes ler chinês.

**E:** Para além do manga, há outros produtos culturais japoneses de que gostas? (ex.: música, moda, anime, videojogos, etc)

**AZ:** Sim, muitas das músicas que ouço com mais frequência são músicas japonesas. J-pop ou J-rock, basicamente relacionados com animes ou bandas sonoras de vídeo jogos. A nível de vídeo jogos costumo jogar mais jogos de editoras japonesas ou com temas japoneses, que temas ocidentais. Apesar de nos últimos anos, de haver maior dificuldade em obter esses jogos em Portugal, já tenho andado a dar mais atenção aos vídeo jogos ocidentais (principalmente americanos). Também costumamos comer comidas japonesas. Não só o sushi, também há outros produtos mais caseiros. (entrevistadora: doces ou mais salgados?) doces também, mas é mais difícil de encontrar cá em Portugal. Os doces são frequente, ou os doces tradicionais, aqueles chocolates e afins. Ou coisas como Nori ou seasonings/temperos, para arroz ou afins (não só para o sushi!). são produtos japoneses não são sushi.

**E:** Incluindo o manga, qual é o teu preferido?

**AZ:** Provavelmente manga mesmo. Actualmente seria manga, porque gosto muito de desenhos. E ao contrário de anime, que é um produto similar mas diferente. Eu posso ler à minha vontade e normalmente escolho quando parar em vez de esperar que o episódio acabe e não tenho tanto controlo. Tenho de projectar a minha visão às personagens e não ser .... sobre eles.

**E:** Qual é a tua percepção do Japão enquanto país?

**AZ:** Não acho assim nada de especial. Ao contrário de muitas pessoas eu não vejo o Japão como uma utopia. Não é tipo uma coisa, wow, isto é o melhor do mundo, um paraíso. Vejo o Japão com um país igual aos outros com os seus aspectos positivos e negativos. É um país moderno e tem as suas culturas bastante peculiares e... agora... nada de especial honestamente. E a meu ver é bastante mais semelhante como por exemplo Portugal do que propriamente as pessoas têm noção de. Ah como é no extremo oriente, é tudo muito diferente. Mas as pessoas são diferentes pela própria história cultural e afins. Têm algumas

coisas diferentes, mas se fôssemos lá e um japonês viesse cá, fora do primeiro choque cultural, poderia integrar-se bastante bem.

**E:** Costumam dizer que o Japão é um dos países mais ocidentais dentro da Ásia?

**AZ:** Sim. O problema é mais a dita modernidade, tem mais metrópoles, parecidas com o que é ocidental, agora se é mais ocidental assim não sei.

**E:** Mas em relação aquilo que conheces, achas que o Japão é completamente diferente daquela realidade que tens enquanto macaense e portuguesa. Quer dizer sentes-te mais próxima de Portugal ou de uma sociedade asiática como o Japão?

**AZ:** Tendo em conta que passei mais tempo em Portugal, sinto-me mais próxima de uma sociedade como a portuguesa. Mas sinto que também não me sentiria muito fora de água no Japão, simplesmente por causa do meu contacto recente e mais ou menos regular com Macau. No início é sempre um bocadinho esquisito.

**E:** Mas também sentes isso em Macau?

**AZ:** Sim, sentes um certo sentimento de não pertencer, isto é um bocadinho pessoal, no sentido em que sou, macaense, metade chinesa metade portuguesa, é difícil encontrar um meio ponto em que pertenço às duas culturas. Os japoneses são rígidos, um bocadinho antiquados e são fantásticos em pegar numa coisa pré-existente e torna-lo melhor. Agora não sei logicamente se são bons enquanto inventores, agora pegar numa ideia e melhorá-la, são fantásticas! Têm uma mente que me deixa invejosa!

**E:** Gostas do Japão?

**AZ:** Gosto do Japão e provavelmente não amo, porque enquanto país ainda não se mostrou... quer dizer ao ponto de dizer que quero ir para o Japão, quero ser japonesas, quero mudar a minha nacionalidade, não. Gosto do Japão, daquilo que conheço.

**E:** Sentes que esse gosto foi influenciado pelo facto de gostar da cultura popular japonesa?

**AZ:** Sim. É difícil não gostar de um país se não gostar daquilo que atrai mais de um país.

**E:** Gostarias de viver no Japão?

**AZ:** Assim especialmente não. Não sinto muita necessidade de mudar a minha vida para lá estar. Mas se houver uma oportunidade aproveito.

**E:** Sentes necessidade de aprender mais sobre o país? (por exemplo: língua, história, cultura)

**AZ:** Curiosidade sim. É também por isso que faço parte da waribashi, a cultura japonesa... eu acho que é mesmo fascinante. Achando diferente, mas um pouco nada semelhante, acaba por criar umas ligações onde menos estávamos à espera.

**E:** O que é que te atrai quando se fala em Japão? Porquê esse fascínio?

**AZ:** Em que sentido?

**E:** No género há coisas que gostas no Japão, e é por isso que gostas do Japão?

**AZ:** Não sei. Gosto da estética. Gosto da maneira como eles apresentam as coisas, às vezes não têm muito receio de usar animação para mostrar coisas que não são para crianças. É algo que acho uma certa curiosidade. Especialmente falando em animação, que alguns cartoons ou assim são associados a coisas que não são para crianças. Como por exemplo o próprio governo para fazer um comunicado pode utilizar a animação. E em Hong Kong, Macau e afins também é assim. Ou então fazem uma mascote para uma empresa totalmente séria e rígida. E têm uma mascotezinha em animação, todo fofinho. Acho interessante, porque usam como meio de comunicação e não como performance ou forma de entretenimento. A animação é para um público geral. Apesar de eu achar que eles vêm as coisas de uma forma totalmente diferente, como o facto que desde de criança que se tem uma cultura um bocadinho diferente. E é basicamente uma forma de transmissão de ideias. E que funciona especialmente, porque também não vejo razão para não usar animação para falar de algo que seja necessário. Este tipo de comunicação também reflecte a forma de pensar, é mais prático. Às vezes também se nota em outras coisas que eles fazem, a forma como constroem as coisas... são mais práticas, são rígidas, porque seguem as regras x, seguem as regras y...E têm muitas vezes a sensibilidade mais religiosa ou espiritual naquilo que eles fazem. Mesmo na maneira como eles cozinham às vezes, ouvi numas palestras. Mas tudo acaba por ter uma razão, e fazer por fazer, essa razão do fazer é interessante!

**E:** O que é que aprendes sobre o Japão quando lês manga?

**AZ:** A maneira como eles pensam. Um bocadinho a visão do mundo, deles, aquilo que já falei mais ou menos ainda há bocado. Um pouco do sistema educacional deles, com mangas com um setting mais em escolas. A maneira como eles comem também e pequenos tiques culturais. Como dizer itadakimasu antes de comer e algumas regras sociais, como com os *salari man* e assim. É uma forma de conhecer sem sentir que está numa aula.

**E:** Mesmo que seja uma manga mais internacional achas que acaba por mostrar o lado japonês?

**AZ:** Sim. Se a pessoa que está a escrever e está a desenhar é japonesa, é difícil, pelo menos a meu ver, eliminar o background cultural dessa pessoa. Não é impossível, como é óbvio, há japoneses que fazem comic e se olhares com isso não tem nada a ver com o que o comum dos mortais associa a manga. O mesmo se aplica a artistas filipinos, ninguém diria que eram filipinos. O mesmo se aplica a muitas das obras, em histórias relacionadas com shakespear ou afins, acaba por haver pequenas coisas, que pessoas quem vivem no ocidente reparam: “hm, isto não é propriamente assim!” Isto é, mas tem algumas coisas que não batem muito certo, porque isto apesar de ser material ocidental foi filtrado pela cabeça de um japonês, neste caso. Talvez não tanto pelas letras, tipo se víssemos um manga japonês, se tirássemos toda a parte da escrita e afins, e deixássemos o desenho, eu acho que facilmente se nota. Aquilo que demonstra um bocadinho a própria cultura do artista ou do autor.

**E:** O facto de o manga conter elementos japoneses, torna-o mais atractivo? Ou preferias algo mais internacional?

**AZ:** É me indiferente. Se a história for no Japão, por ser uma história japonesa, preferia que fosse mais centrado no Japão, agora se for uma história mais internacional, que tenha mais elementos internacionais. É indiferente. Desde que se aplique bem ao próprio enredo é indiferente.

**E:** O que é que te atrai no manga?

**AZ:** A primeira coisa que me chama a atenção é a arte. O segundo, e o elemento que depois me prende é a história. É mais fácil chamar a atenção de uma pessoa se o desenho for bonito, ou se aplicar bem a arte à história. Mas se a própria história for fraquinha... quanto muito continuasse a ler... porque já que estou a ler vou continuar. Mas é difícil prender a atenção. Mas também nota-se que depende da idade da pessoa. Há uns 10 anos atrás eu não queria saber da história. A história era minimamente aceitável, o desenho era bom e lia aquilo tudo com todo o prazer do mundo. Actualmente, talvez porque já estou mentalmente um bocadinho mais madura, sou bastante mais exigente. Se o desenho for bom e a história for fraca, eu deixo de lado. Se for o contrário é mais provável. Conheço alguns mangas em que o desenho é um pouco estranho, um pouco infantil até, de qualidade, mas senti que a história tinha bastante interesse e estava com bastante curiosidade para ver como é que acabava. Por isso aguentei com a parte do desenho, e comecei a ler como se fosse um livro normal.

**E:** Preferes o manga a outro tipo de banda desenhada?

**AZ:** Sim. Estou mais habituada com o manga. Sim.

**E:** Quando é que começaste a desenhar manga e porquê a escolha desse estilo?

**AZ:** Começar a desenhar manga no estilo em si, ou manga como banda desenhada?

**E:** O manga como o estilo) desde a primária talvez, ou desde a pré-primária. Desde que me lembro já desenhava algo inspirado no estilo dito manga. E usava esse estilo porque era aquele que era mais exposto.

**E:** Utilizas outro estilo que não o manga?

**AZ:** Não. O meu estilo continua por girar bastante à volta do manga. Apesar de às vezes conseguir adoptar para comic americano. Mas é raro.

**E:** E quando é que começaste a desenhar manga mais como banda-desenhada?

**AZ:** Eu tive uma tentativa que saiu para o torto, quando tinha 14 anos e foi feito no paint com o rato. Agora o manga, manga em si... fiz uns 4komas quando tinha 18 anos ou assim. Aos 19. E depois parei. Mas páginas de manga assim, só fiz quando eu e a cristina e a

joana fomos ao curto-circuito, em novembro de 2011 ou coisa assim. Mas a ultima vez que fiz uma página de manga como nós a conhecemos foi em 2011 a par da joana e da cristina.

**E:** Quais são as influências que estão por detrás do teu estilo artístico (comic, manga, outros)? Tens autores de manga/ilustradores japoneses como referência? Tens autores chineses como referência?

**AZ:** Autores chineses não tenho nenhum, porque eu não via... quando era pequenina quase que não existia animação chinesa. E a animação que hoje existe é muito influenciada pela animação japonesa. É difícil distinguir os dois. De autores específicos em si, eu raramente tento copiar o estilo. Já tentei quando era pequenina. O que aconteceu foi que durante duas semanas a tentar a desenhar como o autor ou autora do Black Cat e do Blue Lagoon. Eu tentava incorporar uns pequenos elementos. O meu estilo em si, acaba por ser o meu próprio estilo e não o estilo de autor x ou de autor qualquer coisa. É as sobrancelhas de um, os olhos mais de outro, é o nariz de um terceiro, é o cabelo que é uma mistura de penteados x, y, e z. E é uma colagem de coisas que em gosto de vários autores, a lista ainda é grande.

**E:** E são basicamente mais autores japoneses ou também há alguns ocidentais?

**AZ:** Mais japoneses. Há algumas coisas que acaba por ser um bocadinho Disney, mais no estilo Disney dos últimos tempos, apesar de raramente incorporar isso no desenho. Eu estudo um bocadinho, como é que eles fazem e tal. É mais a nível técnico. Mas o estilo em si é mais influenciado pelo manga.

**E:** Alguma vez consultaste um livro de “Como desenhar manga?” Foi útil para aprender a estética e estrutura do que é o manga?

**AZ:** Um livro. Já consultei, nunca usei. Nunca achei úteis. Folheei, a maioria deles, acho que é uma boa ideia para quem quer aprender manga... mas muitos deles têm erros de principiantes. Faz-me impressão como querem explicar anatomia, e eles próprios têm erros de anatomia. Ok, portanto é erros de anatomia, de propósito... quer de propósito temos as Clamp. Têm um estilo extremamente estilizado e exagerado, mas que assumimos como é um estilo. Não é um erro accidental ou de propósito. Mas agora num manual, através do qual as pessoas possam estudar e que tem erros de anatomia e eles dizem que é anatomia

realista. Já fico com um pé um bocadinho atrás. São pequenas coisas que podem acabar por criar maus hábitos a quem está agora a começar.

**E:** De que maneira aprendeste os elementos que formam o estilo manga?

**AZ:** Achei por mim própria. Fui lendo manga, fui vendo animes. E quando tive net, tirava imagens e começava a olhar para elas e a perceber exactamente a ver como eram feitas as coisas. Nunca estive em artes, portanto não tenho formação na área artística.

**E:** Considerarias um elogio, o facto de alguém pensar que a tua arte foi feita por um japonês? Porquê?

**AZ:** Hm... Um elogio no sentido de que, associa o meu desenho a algo profissional. Porque normalmente o que as pessoas vêem são coisas profissionais. Logo sinto-me elogiada porque é sinal que o meu desenho é bom. Ou pelo menos que há pessoas que apreciam. E é por isso muitas vezes que nós desenhamos, é para alguém apreciar, mais do que estamos a ganhar... não é mesmo que alguém apreciar o nosso trabalho, o nosso esforço, ser mais do que olha, um esforço! Agora se associado a japonês, em específico, é me indiferente.

**E:** Qual é a tua opinião sobre manga feito por autores que não são japoneses?

**AZ:** Não tenho qualquer problema com eles. É arte, se está bem feito, está bem feito, se está mal feito, está mal feito. Desde que eu não considere que o facto de desenharem estilo manga, eu sou japonês ou que se chama de isto é manga, isto é puro manga. Há pessoas que dizem, eu faço desenho manga, por isso isto é manga, eu sou autor manga. Por mim fantástico, não tem qualquer problema com eles, agora assumir que são o que não são, é que não concordo.

**E:** Portanto mais no sentido em que podes desenhar no estilo manga, mas como não és japonês não podes afirmar que o teu trabalho é que se chama de original feito por um japonês?

**AZ:** Tem um pouco a ver com o que eu considero o conceito de manga, e o que considero conceito de mangaka. O manga, para mim, associo mais mesmo a japoneses. Apesar do manga, a palavra simplesmente quer dizer banda-desenhada. Agora ocidentais, incluindo

eu própria, dizerem que desenham manga, eu não desenho manga. Eu desenho no estilo manga, ou num estilo inspirado no manga. Eu pessoalmente não considero que sou mangaka, por exemplo. E nunca serei mangaka. Quanto muito, se eu trabalhasse no Japão, e nesta área talvez, talvez. Agora eu estando em Portugal a desenhar no estilo manga, sou alguém que desenha no estilo manga. Agora obviamente que para outras pessoas teria outra definição.

**E:** Quais as diferenças entre manga/manhua feito em Macau/China e manga feito no Japão?

**AZ:** Provavelmente a tua pergunta teria que mudar um bocadinho. Na China chama-se Manhua. Tem a ver com a maneira como se escreve em mandarim. Banda desenhada feita em Macau, eu não conheço nenhuma, pessoalmente. Não posso comentar. Quanto muito conheço uns de Hong Kong, um bocado passados. Relativamente aos da China e de Hong Kong, os mais tradicionais, daqueles de que eu me lembro, têm um estilo bastante específico e a nível de temática é muito associado aos grandes contos e literatura chineses.

**E:** como os três reinos?

**AZ:** Sim, muito muito a ver com os três reinos, acho eu. Como não sei ler em chinês, eu só vejo a capa e pouco mais (risos).

**E:** Eu sugeri os três reinos e literatura clássica porque daquele contacto que tive com manga chinesa parece-me ser a temática principal?

**AZ:** Sim porque é uma coisa bastante específica a eles e que se for adoptado, acho eu, para outros países ou para outras nacionalidades consegue (??? Não consigo perceber). Agora, a nível de estilo, o estilo que me lembro, que salta mais à vista é que parece aquilo pintado a pincel. A pincel e a tinta-da-China. Pelo menos dos desenhos que me lembro de ter visto, pode ser que haja outros. E a nível de estilo mais moderno, nota-se a diferença. Pelo menos eu noto a diferença quando vejo algo que é feito na China e algo que é feito no Japão. Agora o outsourcing é muito difícil de dizer, há muito coisa que é japonês e que é feito metade na China e metade na coreia. E sendo que os animadores não são japoneses acaba por ter um certo estilo diferente. Os próprios animadores, apesar de trabalhar muito, são quase máquinas, são pessoas fantásticas. Acabam por transmitir um bocadinho do seu

próprio eu, naquilo que estão a fazer. Mesmo em animações, quando há episódios, e em que cada um existe um animador principal de episódio para episódio, notam-se pequeninas diferenças, durante a acção talvez não se notasse, mas se vires as imagens paradas uma ao lado da outra reparava. Pequenos pormenores que se notam por serem pessoas diferentes (como um olho maior ou mais pequeno, cabelos mais ou menos volumosos, etc).

**E:** Para o efeito desta entrevista, vamos focar-nos na tua obra dos “Zphyr” presente na Banzai número 2 e 3, visto que foi idealizada, escrita e desenhada apenas por ti. Fica porém registado, que na Banzai número 1, foste a responsável pela arte final de “Pandora’s Song” e coordenaste a obra colaborativa “Yes My Ladies!” na Banzai número 4?

**AZ:** Fiz a banzai número 1 e 2, a parte final. Ou a 1,2,3, já não me lembro. Da ilustração final da última página, e do editorial, fiz dois pelo menos, ou acho que um.

**E:** Em que género de manga incluis “Zphyr”? (shonen, shoujo, etc?)

**AZ:** Incluo-o mais no shoujo. Mas na altura queria incorporar mais pormenores de shonen. É shoujo porque é uma história especificamente para raparigas, porque é um bocadinho mais feminina e tudo, mas por outro lado não queria que fosse enjoativamente fofinha. Não queria que incluísse muitas coisinhas shiny, muitas rosinhas atrás, cria algo que... ok apesar de ser mais para raparigas, que um rapaz lesse aquilo e que não sentisse que estava fora do lugar.

**E:** Na tua manga, excluindo o estilo de desenho, não é possível encontrar à primeira vista elementos/referências japonesas.

**AZ:** De propósito não. O setting não é japonês, a Zphyr não é japonesa, é uma entidade que chamemos de anjo, mas note-se que não é o anjo da bíblia. Não é um anjo do cristianismo, é um anjo no sentido diferente. É uma espécie diferente. É mais anjo, porque nós enquanto seres humanos olhamos para a Zphyr e nos parece um anjo. Não tem assim as conotações religiosas.

**E:** Consegues identificar algumas referências japonesas em “Zphyr”? Porquê a necessidade de incluir referências japonesas?

**AZ:** Simplesmente porque o setting não é no Japão. Não existe uma razão específica por excluir e não existe uma relação específica para incluir. Provavelmente pode ser que haja de futuro... se a história continuar, que haja algumas coisinhas mais japonesas. Neste caso incluiria de propósito, ou então como um *bonusizinho*. Mas para a história em si não é necessária uma referência japonesa. **30:03**

**E:** Muito brevemente em que é que consiste a história de “Zphyr”? Como tiveste a ideia e qual o objectivo da história?

**AZ:** A ideia surgiu, a personagem surgiu.... Durante o desafio que o curto circuito nos lançou e eu tive que inventar uma personagem qualquer à pressão. Tinha que ser uma personagem que tinha uns poderes estranhos, que tinha controlo sobre o televisor e afins... portanto, e que tal um anjo. A cristina e a joana acharam bastante piada e então nasceu a Zphyr. E essas são as três páginas de bd que nós fizemos numa hora e meia. A continuação da Zphys, foi uma sugestão do Ricardo, que disse e que tal dar continuação a esse personagem em vez de ficar por aí? Visto que as personagens que apareciam nas páginas já eram de histórias da banzai, que tal dar continuação à Zphyr? E portanto eu continuei um bocadinho a história. O setting da zphyr é baseado num mundo em que já tinha criado anteriormente, o que influencia muito a história (mas isso já é outra coisa à parte). Enfiei-a aí nesse mundo e criei um bocadinho da personalidade, criei as questões problemáticas dela, que é o eterno aborrecimento e pronto. Ela é um anjo que está aborrecida não tem propriamente nada para fazer e já está farta de estar por aí a olhar para a parede. E então decide viajar e ir para a Terra, porque parece um sítio interessante. E a história é um bocadinho, nesta parte inicial, a viagem dela até ao nosso mundo. E depois o que acontece já é outra coisa. E é um bocadinho por isso que ela é uma mascote da Banzai. Porque não está associada a nenhum trabalho específico e a ideia que eu tinha tido era entretanto ela interagir com as personagens das várias histórias que vão aparecendo na Banzai.

**E:** Relativamente à narrativa de “Zphyr”, como é que a construístes? Tiveste completa liberdade dos temas a abordar, ou tiveste algumas restrições?

**AZ:** Isto é bom ser editora, porque muitas vezes eu faço o que eu quiser, desde que os restantes editores achem que aquilo está dentro do âmbito da Banzai.

**E:** Esse âmbito é do género, não há nudez?

**AZ:** Nudez não vai haver, até porque a Banzai é para jovens. Mas pode ser que haja nudez parcial, no sentido de mostrar mais as costas, mas nada de sexualidade. Quanto muito por lá biquínis e assim. A nível de palavras mais fortes, quanto muito seriam palavras que uma criança diria. Nada de F-words e coisas assim.

**E:** Seguiste algum tipo de regras para construir a tua narrativa?

Regras em que sentido?

**E:** Começas a estabelecer o propósito da história e esta não pode sair muito da linha que estabeleces?

**AZ:** O que eu tenho é o início e o final. Ela tem de estar num certo sítio, neste caso na casa dela, no quarto dela e no final ela tem de estar a saltar para o nosso mundo, literalmente para o nosso mundo. Portanto o que eu fiz foi, o que é que ela precisa de fazer para ela chegar ao objectivo, que é chegar ao nosso mundo. Portanto, ela tem de: arrumar a mala, tem que stressar-se completamente, e ela tem que fazer a viagem. Portanto fui enchendo e vendo o que é que era necessário para que seja visível essa parte. Em vez de aparecer só o início e o final, eu vou preenchendo o espaço no meio. Agora o porquê da página de manga mais ou menos normal, foi para ser um bocadinho diferente. Eu já tinha feito já tinha preparado e só falta finalizar uns quantos 4komas, que vai ser o formato normal da zphyr. Que ainda não cheguei lá, ainda não foram publicados. E são estas páginas em formato normal é a preparação. É um prólogo. E a história em si vai ter um formato diferente e vai ter mais comédia também.

**E:** Qual o público-alvo de “Zphyr”? (em género e idades)

**AZ:** Maioritariamente raparigas, acho eu. E provavelmente pré-adolescentes, adolescentes. É também a razão pela qual fiz a Zphyr um bocadinho novinha.

**E:** Também para se poderem identificar um bocadinho com ela?

**AZ:** Apesar de ela não ser adolescente, de não ter idade humana. Mas ela age um bocadinho infantil e assim é mais fácil projectar-se e compreender porque é que ela é assim.

**E:** Em que tipo de universo se passa a história (actual/alternativo?)

**AZ:** Um universo paralelo.

**E:** Preocupas-te em construir uma história que seja compreensível a um público universal? Ou seja, que qualquer pessoa consiga perceber/identificar-se com a história?

**AZ:** Honestamente não tive preocupação com isso quando estive a fazer. Mas é uma boa questão em ter em conta. Mas penso que pela história em si, excepto que alguém fosse pegar pelo lado, ah isto é um anjo é religioso, que não é, excepto essa pequena vertente, posso confundir as pessoas, mas creio que não seja uma historia incompreensível para alguém que esteja por exemplo na Antártica.

**E:** Que materiais e que técnicas utilizaste para a elaboração de “Zphyr”?

**AZ:** Por acaso só fiz uns esboços a lápis e a papel, mas foi tudo feito a digital. Menciono também programas? Fiz os rascunhos no paint tool sai e depois fiz o inking no paint tool sai e depois importei para o Photoshop. Depois fui pesquisar e pôr tramas (screentones). Tirei algumas da net e do manga studio. Exportei-as para o o Photoshop e pus também alguns efeitozinhos, tudo no Photoshop.

**E:** Quando desenhas, preferes dar mais ênfase à imagem ou ao texto? (por exemplo, a forma como uma acção está construída pode permitir ao leitor compreender o significado da vinheta sem ter que olhar para o texto).

**AZ:** Depende do que está a acontecer, quando se tem tão poucas páginas é difícil de dizer. Mas prefiro que seja o desenho a contar a história em si. A não ser que seja a parte de mais monologo. Quando está uma personagem só a falar, tento demonstrar o estado de espirito só pelo desenho. Não é preciso ela dizer, ah estou chateada, eu percebi que ela está chateada. Se for possível tento demonstrar que está chateada, agora pode não ser muito visível só naquela parte em que, porque é que está chateada. E então é preciso mais informação. Mas com poucas páginas é difícil apontar exemplos específicos. No entanto prefiro dar destaque à imagem e utilizar o texto a funcionar como auxiliar e a dar mais informações a quem está a ler.

**E:** Preocupas-te que a tua manga seja original?

**AZ:** Sim. Pode ser que haja histórias muito parecidas. Mas que eu saiba não.

**E:** A tua origem macaense teve alguma influência para gostares do manga?

**AZ:** Sim.

**E:** Consideras a tua forma de fazer manga, mais macaense, mais japonesa ou mais portuguesa?

**AZ:** Fazer manga no sentido de desenhar? Mais uma vez não posso dizer porque não conheço muito a arte macaense. Mas portuguesa é complicada porque...há coisas portuguesas que acabo por colocar no que faço. Mas é pouco porque não tenho muito conhecimento de banda desenha portuguesa, por isso é mais japonesa.

**E:** Mas por exemplo nas narrativas há comportamentos que consideras mais portugueses?

**AZ:** Sim, porque há algumas histórias que tenho e que são por exemplo... tenho uma história localizada em Benfica! Lá na esplanada, ou tomar café. Só aqui é que é preciso tomar café depois de almoço.

**E:** Achas que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga? Entras alguma diferença dos trabalhos chineses/macaenses?

**AZ:** Acho (que os portugueses têm uma maneira especial de fazer o seu próprio manga). Ora, uma maneira especial no sentido da técnica de desenho ou a maneira especial no sentido do resultado? (entrevistadora: os dois) Ok, a técnica de desenho, a maioria dos portugueses, aqueles que não são ditos de semi-profissionais, usam... preocupam-se demasiado com as técnicas. Estou sempre a receber emails (e para a Banzai) a perguntar: “ah mas o que é que fazem, como é que fazem?” Basta pegar numa caneta e numa folha de papel, é suficiente. Não é preciso coisas muito específicas. E muitos deles, principalmente os que estão a começar agora estão tão preocupados em utilizar a técnica correcta, que não existe. Que acaba por tipo... não te preocupes com isso! Arranja uma maneira para desenhares, se quiseres desenha com chá e café, a não ser que queiras publicar num sítio específico com regras específicas, nesse caso não posso ajudar, porque eles é que têm as regras específicas. Porque todas as editoras de comics têm as regras específicas delas, e por

isso eu não posso responder. Não te preocupes, o objectivo é desenhar, desenha! Estes são aqueles que começam, que são extremamente preocupados com tudo. O que também é compreensível porque querem fazer as coisas certas desde o início e depois acabam por prepararem-se mais. Agora aqueles que já desenhavam mais, tecnicamente, pelo menos no habitual... aqueles que... ok, opinião pessoal, aqueles que dizem que desenhavam manga, mas que não desenhavam manga e dizem que são mangakas. São mangakas portuguesas porque está na moda. Isto faz um bocadinho confusão, porque é que eles têm de pseudo adoptar o seu próprio estilo, para fazer manga e fazerem coisas que eles acham que os mangakas fazem... obtêm-se resultados muito esquisitos. Que acaba por não serem eles próprios, porque depois vejo as obras deles publicadas no seu estilo normal e que são boas, são muito boas. Mas quando acabam por adoptar o estilo ao manga, sem conhecer o que é manga, acabo por ficar um bocadinho... mas, mas porquê?! Sai normalmente mal e perde a alma da obra. Já não é uma obra deles, é só uma obra que eles tentam fazer porque está na moda. Já não é uma obra de autor, e já não é uma obra muito mainstream porque eles também não conseguem lidar/limar completamente o estilo deles. Portanto acaba por ser uma coisa muito esquisita, parecem desenhos dos anos 80, 90, e algumas dessas pessoas já têm alguma idade, muitas delas são profissionais, mesmo na área da banda desenhada. Já têm 30 e tal, 40 anos provavelmente, aqui em Portugal. Há uns que fazem edições especiais em manga, mas o que é isto! Manga não quer dizer que tenha de ser o desenho à Naruto ou à One Piece, manga pode ser super foto realista, porque simplesmente, manga é banda desenhada no Japão. Mas quando alguém que não vive naquela cultura, tente fazer alguma coisa e chama de manga. Faz confusão porque é que não usa elementos que uma pessoa normalmente associa ao manga: o tamanho dos olhos, a narrativa, a narrativa por acaso é (??), o que é bastante diferente do manga (nestas histórias que este tipo de autores fazem)... o manga tradicional tem uma forma diferente de contar uma história, por exemplo, os espaços são importantes. O espaço em si podem ser um grito de voz do narrador, da personagem. Uma vinheta em branco (fora os casos em que não conseguiram acabar), uma vinheta em branco com uma personagem no meio muitas vezes tem algum significado, não está ali porque sim. Muitas vezes estes pequenos toques, estas sensibilidades que lhes passam ao lado. E muitas vezes vejo as páginas todas preenchidas, completamente preenchidas, e simplesmente é uma mistura entre a narrativa ocidental e com aquela narrativa que eu vejo como europeia, que é bastante mais pesada, mais pesada

normalmente a cores e a manga é efectivamente só a preto e branco! E acaba por ser visualmente muito estranho e depois quando as pessoas adoptam para vinhetas maiores, porque no manga as vinhetas são um bocadinho maiores, acabam por ser estranho porque acabaram por encher as coisas, completamente a encher. Não é encher no sentido de numa cena citadina, dar detalhe às casas e afins, há alguns autores que são fantásticos e que fazem backgrounds incríveis e que fundem bem com as personagens. E há outros autores, que não vou referências nomes, fazem personagens com traços simples e fundos muito cheios, carregados, muitos pretos e cinzentos... acaba por ficar um bocadinho enjoativo. Distraí da personagem. (discussão sobre esses detalhes de background). Tem o problema de que falam demasiado. Acho que é um problema do Português em si. As palavras são tão compridas, tão compridas que as vinhetas não podem ser verticais. Como o típico japonês. A nível do controlo do espaço e das falas, vejo isso **muito com a Banzai**. Os autores escrevem diálogos tão compridos, cheios de reticências, e com palavras gigantescas que ocupa uma vinheta toda. E depois quando formos paginar, porque normalmente os autores mostram-nos como eles querem que fique, mas somos nós que paginamos que é para haver um certo contínuo editorial, não queremos que hajam paginações diferentes. Depois temos que voltar aos autores para pedir que tenham uma paginação diferente, pedimos-lhes que cortem nos diálogos, porque não conseguimos colocar as palavras todas. Depois não percebem, porque testaram no computador deles e conseguiram, mas isso foi porque estavam a por o texto no tamanho três, e em termos de leitura para publicarmos, precisamos de ter o tamanho 8. E às vezes ficamos com umas palavrinhas pequenas e outras maiúsculas, porque o tamanho da vinheta continua na mesma. Este é um problema do português, não é um problema das pessoas mas às vezes, continuam a meter... e falam e falam. Somos europeus, falamos e falamos e depois metemos uma montanha de palavras em coisas pequeninas. A Banzai é em tamanho A5 o que é prático e até mais parecido com o manga, mas depois as palavras ficam pequeninas. E têm umas introduções gigantes! Estes pormenores, a balonagem acaba por criar diferenças no estilo de desenho e na narrativa. Porque se alguém quisesse fazer uma descrição gigante de uma personagem a falar, um japonês conseguiria fazê-lo numa página e o português seria obrigado a usar três páginas. Portanto a própria história teria de adaptar-se um pouco à realidade do português neste caso. Portanto, nos portugueses, a estruturação é diferente, a abordagem é diferente, provavelmente a maneira de ilustrar um comportamento. Em Portugal duas raparigas dão

dois beijinhos mas no Japão dizem olá ou algo assim. Um toque de braço já é algo mais íntimo, entre jovens, ou são grandes amigos ou é mais influenciado pela cultura ocidental, pelo menos neste lado físico. Mas por outro lado é possível que uma história escrita por um português, que soa melhor ao português serem mais calorosos também. E isso acaba por influenciar tudo, por isso se olhássemos para uma história escrita por um japonês é diferente de uma história escrita por um português. São estes pormenores que nos fazem diferentes dos outros, e são estes pormenores técnicos que são diferentes. Portanto mesmo que eu mostrasse uma historia de um português que tentou ao máximo fazer a história em manga, a um japonês, ele de certeza que viria as pequenas diferenças. Por exemplo, por mais japonesa que seja a história da Joana, ela é portuguesa, e há certos pormenores... mas pronto o próprio estilo manga é muito forte na Joana, mas são pormenores que a destacam como sendo uma obra ocidental. E não é mau, de todo, não é mau, e é uma coisa individual. Fico um pouco indignada quando as pessoas tentam fazer uma obra que se passa no Japão, com pessoas japonesas, com nomes japoneses... há muitos jovens que mandam emails com as suas obras-primas para a Banzai. Alguns deles são muito bons, mas a maioria deles, porque gostam de ver anime, e mangas, situa-se no Japão e são personagens japoneses, e depois leio a história e não tem nada a ver com as reacções japonesas. Pronto também compreendo porque nunca foram ao Japão e não têm contacto directo com a cultura e pelo menos não conhecem nenhum japonês e não conseguem perguntar aos japoneses como é que vocês fazem isto ou fazem aquilo. Mas não é muito boa ideia, o primeiro contacto que se queira fazer a nível de publicação, ser uma história incompreensível, e de incompreensão ao todo perante uma cultura. Não é muito aconselhável, faz uma história que quiseres, e se quiseres fazer sobre uma cultura, pesquisa bem sobre a cultura. E não assumir os clichés do manga e do anime (crânios tecnológicos, e toda a gente joga cartas, ou que todas as raparigas usam saias curtas, ou que todas as escolas têm piscinas).

**E:** Portanto não conheces bem os trabalhos macaenses/chineses por isso é difícil comparar?

**AZ:** Eu comprei uma revista em Hong Kong...

**E:** mas tem autores chineses?)

**AZ:** Não há diferença nenhuma (entre o estilo chinês e o japonês). Quer dizer há pormenores, mas é tão geral. Só em termos de reacções é que são um pouco diferentes. Há certos pormenores que são um bocadinho diferentes. Há coisas que os japoneses não fariam assim.

**E:** O estilo é muito parecido, é quase idêntico, mas só se for essas pequenas nuances dos comportamentos ou reacções é que a pessoa repara. Por exemplo com o manwha coreano é diferente, nota-se à primeira vista que é coreano). Se fosse colocado um desenho ao longo do outro, nota-se, principalmente nas mais tradicionais. Pelo menos com os coreanos que falei, eles não fazem muita questão de serem semelhantes aos japoneses, e acabam por ter gostos um bocadinho diferentes. Quando lemos manwha, acaba por haver muitos elementos diferentes, não só no estilo, mas na narrativa (é diferente), nem que pelo sentido de leitura diferente (ocidental). Nota-se que a mesma situação é tratada de forma diferente para um coreano, um japonês e um chinês. Mas em chinês, infelizmente eu só sigo uma obra que é de Taiwan, portanto já é um bocadinho diferente. Mas consideramos que é chinês. E mesmo assim nota-se, tem coisas um bocadinho diferentes. Apesar de que nos últimos anos, a nível do estilo estão todos a aproximarem-se cada vez mais. O estilo predominante da China há 20 anos atrás não é o estilo predominante de agora. E o predominante é estar a aproximar-se cada vez mais dos japoneses. (e: porque tem sucesso). Sim e os jovens estão cada vez mais habituados ao estilo japonês, portanto muita vez para os atrair, é preciso aproximar do estilo japonês. Nem que seja para ser economicamente viável, terá que evoluir.

**E:** Explica brevemente, como é a cultura manga na China/Macau. É totalmente diferente de Portugal, onde não é mainstream?

**AZ:** Bem que eu saiba, contando que saí de Macau quando tinha 10 anos e sempre estudei numa escola portuguesa... não conheço muito bem na altura, como são outros jovens com cultura totalmente chinesa. Por isso não me sinto à vontade para me projectar completamente. Mas do que eu vejo, aquilo que eu experienciei, é que é muito mais aceite, não quer dizer completamente aceite, ouve-se as velhinhas a dizer que é uma coisa jovem, mas não é mal visto, pelo menos do modo que é aqui em Portugal. Tipo o filho estar a ver Naruto e os pais estarem a olhar de lado, e podias estar a ver, sei lá o spider man ou assim.

Na China tem menor conotação negativa. (8:12) Também é verdade que como a animação é mais utilizada como comunicação. Acaba por não criar um estigma só por gostar de manga ou anime. E também há mais anime a passar na televisão. As pessoas já estão habituadas. Mas também não quer dizer que se eu levasse um manga para a escola, as pessoas não acham que sou nerd. Mas seria menos comum. E há mais locais de venda de manga, as próprias livrarias vendem mangas. Também vendem light novels e afins. Portanto... na China não conheço. A China é pouco mais para férias, mas não vejo que haja uma grande diferença. Pelo menos nas grandes cidades, creio que nos meios rurais não há muita presença desta cultura. (entrevistadora: portanto é mais urbano). Sim, tanto que é estrangeiro. O facto de sempre ter existido uma certa animação chinesa, nunca foi muita explorada. A que é mais conhecida acaba por ser a japonesa, por isso nas zonas onde há menos contacto acaba por haver o dito estigma maior. Tipo porque é que o meu filho não gosta de coisas normais. Mas comparado com Portugal é considerado efectivamente mais normal.

**E:** Na tua opinião, qual é o papel da Banzai no seio dos artistas manga portugueses?

**AZ:** É difícil dizer. Estás a mencionar banzai enquanto revista ou grupo Banzai?

**E:** Os dois.

**AZ:** Vou começar com a equipa em si, a equipa nasceu um bocadinho com um grupo de pessoas que têm os mesmos gostos e que se vêm um bocadinho desamparados neste país. Gostam de uma coisa que, principalmente há uma década atrás não é muito bem vista. As pessoas acabam por gostar de ver sailor moon e dragon ball, mas como é algo que não é muito bem visto as pessoas escondem. E quanto muito conhecem dois ou três títulos e pouco mais. Portanto a equipazinha que começou surgiu para dar apoio, tanto a artistas como a pessoas com os mesmos gostos. Portanto surgiu um bocadinho como grupo de entreajuda, que é um bocadinho o âmbito do Senpai Project. Daí também ter nascido o Senpai Project. É um grupo de amigos e de conhecidos que tentam ajudar-se uns aos outros, explorando os pontos fortes de cada um para colmatar os pontos fracos de cada um. E para os artistas acho que isto é bastante bom. Porque já sendo artista em Portugal tem um mau estigma, por as pessoas acharem que não vão chegar a lado nenhum nem vão ter um bom emprego... e provavelmente é verdade, ser artista não é fácil. Então em manga, que é

uma coisa nova, o pessoal de comic que também já tem a sua mega idade, também sofreram a mesma coisa. No início também tiveram um estigma. E tal como as pessoas que gostam de manga são normalmente deixadas de parte. E a ideia da Banzai foi um bocadinho como um “safe haven”. Não para todos, porque alguns já tinham os seus grupinhos, alguns deles demasiado fechados infelizmente. E também porque o pessoal da Banzai também trabalha, também estuda. É mais ou menos isso, de na altura, não ter qualquer conotação económica comercial, era mesmo para ajudar. E provavelmente ter criado alguma coisa a partir daí. Mas tenho pena, porque na altura havia trabalhos muito bons, principalmente da Sara Ferreira e da Gisela, as To-Killl, que têm trabalhos muito bons, mas que não têm muita exposição. E como têm a influência manga as pessoas acham que não presta (ou desvalorizam o trabalho). E daí entrou um bocadinho a parte, um bocadinho mais empresarial que é dar... mostrar que este é produto que funciona apesar de difícil. E a Banzai demonstrou que funciona. **A Banzai, acho que ainda é, a primeira publicação oficial em Português específica de manga**, e não edições especiais numa revista não relacionada. Porque assim já existem vários. Desde fanzines e assim. A Banzai está registada e não é uma fanzine. A sua existência é mesmo do estilo manga, e é estilo manga porque somos todos portugueses, ou melhor não somos todos japoneses. Há outras revistas que têm também boas obras, mas que não são específicas desta área. Acho que desde 2010, a Banzai continua a ser a única revista específica do estilo manga. E portanto a Banzai vem um bocadinho no sentido da evolução deste pensamento de mostrar que vale a pena em investir nos portugueses e nas obras portuguesas, porque há muita gente que não gosta e vale a pena investir neste estilo.

**E:** Porque é que muita gente não gosta?

**AZ:** Por ser português! O esquisito que é, quando vamos a alguns eventos e as pessoas aparecem e gostam do desenho e etc, e perguntam ah quem são os autores? Vocês importaram isto? E dizemos, que fomos nós que fizemos, que é uma obra portuguesa. E depois dizem, há não gosto de ler em português, ou não gosto por ser português e deixam aquilo e vão-se embora. Já aconteceu. Muitas vezes não dão a hipótese... eles próprios desejam ser publicados mas têm alguma coisa, algum estigma, contra sobre ser português... e... há outros que pensam exactamente o oposto, por ser português, querem apoiar! Porque estão a tentar e a fazer o vosso melhor, e por isso divulgam. E outros

enquanto estão ignorantes lêem e gostam, mas depois param porque não querem que descubram que estão a ler manga português. Mas porquê não estás a gostar da história? Ah a história é boa mas, gosto do desenho, mas está em português. Portanto outro lado, fora estar em português, também estamos a tentar ter a Banzai em inglês, para pelo menos não tem o estigma de estar em português (apesar de ser feito por portugueses). E também em inglês é mais fácil divulga-lo, em português é bom por causa do mercado brasileiro, o mercado africano, principalmente moçambique e angola... e Macau... pouco! Há muitos mercados que podemos abrir, mas em inglês há mais mercados que podíamos abrir (EUA, Inglaterra, etc...). é basicamente isto. Deseja-se que seja uma espécie de “fractship”(??), a mostrar uma publicação especializada na área e que não seja puro fanzine, funciona. Tem as suas dificuldades, honestamente não é tão fácil quanto isso. E passar o factor psicológico humano, não é fácil... já está cada vez mais fácil, porque já passaram mais anos. As pessoas já estão mais habituadas ao manga, já não se importam tanto. Vê-se pelo fluxo das pessoas no manga, nos eventos e afins...

**E:** Que futuro esperas para o manga em Portugal?

**AZ:** Espero que venha a ter o mesmo estatuto que os comics americanos. Não é preciso que todas as famílias tenham um exemplar de manga em casa, mas... que não seja malvisto basicamente. Quero que seja considerada uma banda desenhada normal, que não tenha um estatuto à parte de um Tintim ou de um Batman. Não tem de ser uma coisa que toda a gente gosta. Mas que não seja, que as pessoas não olhem para aquilo e achem esquisito. E porque é que uma livraria chique tem manga, não faz sentido nenhum, e depois olhamos para o lado e está lá o Asterix. Se o Asterix merece estar lá fantástico, então porque é que o manga não pode estar lá? (Shadow Blue?). Porque é que não há-de estar no mesmo pedestal que outras obras? É uma questão que espero do manga em Portugal, nada de xpto, mas que não tenha um sentido negativo. E que seja usado com estilo de desenho normal. Se a Disney foi aceite, porque é que este não possa ser também? Acredito que eventualmente, com o tempo, isso venha efectivamente a realizar. É o tempo. Aconteceu com o comic, também deverá acontecer com o manga.

► Entrevista com Autora de Miao Miao – 17 de Junho de 2014<sup>111</sup>

**E:** The scope of the Asian Studies Master's program at University Católica Portuguesa, I am conducting a series of interviews and questionnaires with the purpose of collecting data for my dissertation, titled "Banzai: Portuguese manga and the construction of a Japanese perception". The main focus of this dissertation consists in analyzing the transnational flows and hybridization of manga and the type of image it conveys from Japan. This study will be conducted through a Portuguese case study, however there will be frequent comparisons to other European case studies being held in this area. Therefore, Banzai has been chosen as the object of study, since it follows important structural features such as country-wide reach and commercialization in mainstream bookstores. The aim of this interview is to collect data from your experience with manga, your work as a manga artist and also your involvement in Nosebleed Studio, Banzai's counterpart in Sweden. The structure of this interview will be divided into two parts: the first part will consist of 4 groups of more comprehensive questions addressing your contact with Japan and Japanese pop culture, while the second part will focus on your work as a manga artist and your perception of manga culture in Sweden as well as Nosebleed Studio's role in it. Please feel free to ask any further questions. If you do not feel comfortable answering some of the questions, we can skip them.

---

<sup>111</sup> A entrevista foi conduzida na língua inglesa, mas foi traduzida para português no acto da transcrição, tendo sido mantidas as perguntas originais.

**E:** How did you get involved with japanese pop culture? (such as manga, anime, videogames, cosplay, music,j-drama, cinema, fashion etc)

**AMM:** Tudo começou com a televisão sueca, quando tinha 13 ou 14 anos. Eles passaram os primeiros duzentos episódios de *Sailor Moon*. Eu sei que em Portugal vocês têm o *Saint Seya*, que iniciou a cultura manga, e isso aconteceu com a *Sailor Moon* na Suécia. Portanto, rapazes e raparigas na Suécia viam *Sailor Moon*. E isso significa que nós temos uma espécie de “Sailor Moon Generation”... porque eles (tv) já não passam mais Sailor Moon e por isso eu sinto que sou parte dessa geração que é fã de Sailor Moon, que via o programa na televisão. E isto foi por volta do ano 2000. Passados alguns anos... eu e a minha irmã conhecemos um grupo que gostava de anime e de manga, e víamos anime e manga juntos, aqui na universidade na cidade onde eu moro. Notámos que no início havia mais rapazes, uns dois anos mais velhos que nós, mas à medida que fomos participando, notámos que também começaram a aparecer raparigas mais novas e da nossa idade. E houve alguém no grupo que durante uma dessas reuniões perguntou se queríamos começar a desenhar manga, ou seja começar um grupo para desenhar manga. E como eu e a minha irmã já o fazíamos em casa, dissemos, ok vamos participar! No início o grupo tinha só cinco pessoas ou algo do género, mas depois cresceu! E depois de mais ou menos um ano, eramos 40 pessoas! Maioritariamente raparigas. E foi aí que eu decidi, a sério, que queria tornar-me numa “comic artist” (artista de banda desenhada). Por isso inscrevi-me na Comic Art School, a universidade em que hoje ensino. Agora sou lá professora! E foi assim que começou. Se não fosse pelo facto de eu e a minha irmã estarmos sempre a desenhar e ter este interesse em comum, eu provavelmente não teria um interesse tão forte. E nós as duas ainda gostamos de manga e anime, e da cultura pop japonesa.

**E:** Do you read manga?

**AMM:** Eu leio maioritariamente manga. Não sou tanto fã do anime, acho que gosto do preto e do branco e do papel...

**E:** How long have you been reading it?

**AMM:** Bem quando eu era mais nova, não havia internet. Não existiam ainda aqueles grupos de *scanlations*, e coisas do género. Por isso não era fácil conseguir arranjar manga para ler, como é hoje. Hoje é mais fácil! Portanto quando eu e a minha irmã eramos mais

novas, apenas liamos manga quando encontrávamos por acaso alguns volumes de manga numa livraria. E normalmente eram mangas como Ranma ½, muitas histórias da Rumiko Takahashi... E geralmente era um volume aleatório, tipo volume 23. E eu ficava “yay”, eu não conheço a história, mas vou ler na mesma porque parece tão fixe!

**E:** How often do you read it?

**AMM:** Portanto no início era esporádico, porque era muito difícil encontrar alguma coisa. E estavam maioritariamente em inglês. Hoje temos uma livraria na Suécia, que existe nas grandes cidades, e que não é bem como a Fnac, mas é só sobre banda-desenhada e manga. E hoje são a maior fonte de comics e de anime. Tem mudado... e depende de quantas séries estou a seguir. Como não gosto de ler digitalmente, não sou grande fã das *scanlations*, porque não gosto dos ecrãs digitais. Normalmente sigo as modas da indústria editorial. Na Suécia a indústria editorial do manga está a morrer e por isso estamos todos dependentes do mercado americano. E eles também estão a flutuar, do muito para o nada... e isso é mau. Normalmente leio numa semana. Depende se conseguir comprar manga. Mas às vezes leio alguns livros por ano.... Porque a continuação da série ainda não foi publicada. Isto também acontece porque me tornei mais exigente com o manga. No início lia a maioria dos mangas, e depois percebi que tinha favoritos. E hoje, leio mais manga sobre “artistas de manga” (risos). Outra razão para a exigência, é porque ao fim de algum tempo começa-se a ver os estereótipos e clichés, e depois já não consegues fingir que não os vês. E isso é um problema, porque há clichés que me chateiam muito. Quer dizer, há clichés para o manga recente, eles são produzidos porque precisam de estar lá. Um manga muito bom que fala sobre isto é “Bakuman”, e é um dos meus mangas preferidos, porque é sobre artistas de manga (risos).

**E:** Aside from manga, are there any Japanese pop products that you like?

**AMM:** Sim! Há três anos atrás até estava mais viciada nisso. Em bonecas de colecção. Tenho quatro. Se tivesse mais tempo, dinheiro não é problema, eu quero comprar essas bonecas e deixá-las estar na caixa ou algo do género. Mas, manga é tanto o meu trabalho como o meu hobby, ocupa-me tanto tempo que eu deixo de ter tempo para outras coisas.

**E:** Including manga, what is your favorite Japanese pop culture product?

**AMM:** Acho que são provavelmente as *Ball-joint dolls* (BJD, bonecas de colecção japonesas). Mas é difícil! Eu também gosto muito de manga! São duas partes daquilo que eu gosto de fazer, eu gosto de desenhar e de criar e de coser coisas. Por isso se eu tivesse mais tempo, talvez me dedicasse mais ao *cosplay* e faria *cosplay*, mas não tenho (tempo). E acho que no que toca ao *cosplay* até faria um bom trabalho. Mas quando vou a eventos, tenho de assinar livros e vender os meus próprios livros, e então não tenho tempo para fazer *cosplay*.

**E:** What is your perception of Japan as a country?

**AMM:** Já visitei o Japão duas vezes e estudei japonês durante um ano. Também tenho alguns amigos que são japoneses e que vivem aqui (na Suécia) ou que estão só de visita. Por isso tenho perspectivas diferentes sobre a cultura.

**E:** Então pode dizer-se que tens uma perspectiva mais realista?

**AMM:** Posso dizer que sim!

**E:** Do you like Japan?

**AMM:** Eu gosto do Japão, mas não tenho a certeza se o “amo”. Há muitas coisas relativas aos japoneses como a mentalidade, a estrutura social e a atitude social, que eu não aprecio muito. Acho que nesse sentido, sou mais americana na forma de pensar. Apesar da atitude social e das regras não escritas das relações sociais japonesas me fazerem lembrar muito as suecas. Por exemplo, no Japão, é difícil conhecer alguém, porque eles mantêm uma distância. Também tenho uma amiga japonesa que veio estudar para a Europa e que não quer voltar para o Japão por causa do ambiente de trabalho lá. Acho que a mentalidade em relação ao estudo e a pressão que a sociedade impõe também faz com que as pessoas tenham medo de ir para lá estudar. E mesmos os jovens japoneses, eles perdem a esperança! Porque sabem que se não puserem 150% de esforço, eles vão perder, ou não vão conseguir o trabalho que queriam. Também temos que considerar outros factores. Os japoneses que encontramos no ocidente são da classe média alta e podem viajar. Eles normalmente fogem das obrigações sociais que lhes são exigidas. Pode ser diferente em

algumas partes da sociedade japonesa, em que não sejam tão exigentes. Parece-me que os pais japoneses são mais exigentes que os pais ocidentais.

**E:** Would you say that the fact that you like Japan was influenced by your liking of Japanese pop culture? Would you like to live in Japan?

**AMM:** Quando terminei a minha formação na Comic Art School, decidi que queria mesmo fazer manga e ir para o Japão para estudar manga lá. Por isso comecei a estudar japonês, na Lund University. Era bastante exigente. E durante esse tempo também aprendi bastante sobre a cultura japonesa, através dos meus amigos e professores lá. E comecei a procurar escolas de manga no Japão, quando reparei que todas ou quase todas eram muito caras. E senti que aquilo não era bem o meu destino. Mas quando fui ao Japão encontrei uma amiga minha, que é sueca, e que estava lá a estudar durante dois anos...e ela disse-me: “não quero viver aqui”, e contou-me todas as experiências que teve lá e como a sociedade japonesa carece de emoções e de sentimentos, e como é muito rígida, tornando impossível de demonstrar os teus sentimentos a pessoas que não te conhecem muito bem. Por isso é que não quero viver no Japão, não gosto desse tipo de sociedade.

**E:** Would you like to learn more about the country? (such as language, culture, history)  
Why is Japan fascinating to you?

**AMM:** Há muitas coisas que me fascinam no Japão, coisas de que gosto muito, apesar de não querer viver no Japão e de não gostar do Japão enquanto país. Mas visitá-lo é diferente! Das duas vezes que estive lá, é como ir à “terapia de som”, fico impregnada de criatividade e com tanta inspiração! Das duas vezes que lá estive, tive lá durante uma semana ou duas, mas quando voltei senti que estive fora durante seis meses ou algo do género. Eu faço sempre este tipo de coisas, tipo “creative jams”. Quando volto do Japão e sinto-me com tanta energia. Gosto do Japão enquanto destino criativo, de inspiração... e acho que cada vez que me sinto perdida no meu trabalho, talvez precise apenas de uma visita ao Japão. Eu acho que a minha relação com o Japão resume-se a este nível. Sinto que é um local onde posso encontrar a minha inspiração!

**E:** What does manga teach you about Japan?

**AMM:** No início quando comecei a ler manga, tal como a maioria dos miúdos mais novos, pensei que o manga representasse o Japão. Como já estive no Japão e tenho amigos que lá estiveram ou que são de lá, apercebi-me que aquilo que o manga nos ensina não é o Japão, é quase como um universo alternativo. E isso é algo que enquanto ocidentais devemos levar em consideração quando lemos manga. Apesar de se poder passar no Japão, e de eles terem uniformes japoneses, etc., não significa que sejam pessoas japonesas reais. Claro que a cultura encontra-se bem expressa nos mangas, mesmo nos mangas de fantasia, as questões do género encontram-se na mesma presentes. É difícil dizer o que é que o manga transmite... quer dizer o manga é maior subcultura de comics no mundo. E é por isso que quando estou a ensinar na Comic Art School há semanas em que eu falo sobre manga... e tenho de explicar o que é. Visto que há alunos que não lêem manga nas minhas aulas, ou que não gostam, visto que ensino numa escola de comics em geral. Por exemplo na minha turma de alunos, que são vinte, cinco ou dez são capazes de gostar de manga e o resto, gostam de comics americanos ou suecos ou indie, ou bd francesa, coisas do género. Mas são normalmente essas pessoas que perguntam, porque é que temos de aprender manga? Porque o Japão é o maior país do mundo a produzir comics e têm de compreender o que é que eles estão a fazer de certo, porque a indústria lá tem muito sucesso. Quer dizer, é pelo menos dez vezes maior que a cultura de comics na Suécia! E também 10 vezes mais em termos de percentagem de pessoas que lêem. E por isso precisamos de aprender com a indústria japonesa. Mas é difícil dizer o que é que o manga ensina, porque o manga é tão vasto. Porque pode ir de uma perspectiva sexista, naturalista a uma perspectiva anti-racista ou racista também. Portanto manga pode ser também nacionalista. Na Suécia não temos pessoas nacionalistas a fazer comics.

**E:** When reading manga, what references do you perceive as typically Japanese? (for example: language, social behavior, fashion, backgrounds)

**AMM:** Acho que a maioria das coisas! Mesmo em manga de fantasia ou de sci-fi! Apesar do manga não representar totalmente o que é o Japão. Porque se fosse demasiado igual ao que se passa no Japão, talvez fosse demasiado informativo para um leitor japonês. E acho que os leitores japoneses também precisam de algo que seja diferente, ou que se passe noutro local para tornar as coisas interessantes. Portanto o manga não representa os leitores

japoneses, mas tem algumas referencias que faz com que estes se consigam identificar na mesma com os personagens.

**E:** Um pouco como escapismo?

**AMM:** Sim! Acho que é possível ver as referências e agenda cultural japonesas no manga, mesmo que não sejam mangas a retratar o quotidiano. E... é por isso que eu gosto muito deste novo “Global Manga Movement”, porque estou a chamar às minhas histórias, não comics suecos, mas manga sueca! Porque como sinto que estou, esteticamente e em termos de story-telling, tão próximos do manga... mas também sinto que o que eu faço não pode ser chamado de manga japonesa, porque eu não posso ser uma pessoa japonesa. Porque não podes criar algo sem te colocares interiormente nisso... E como eu tenho todas estas partes culturais dentro de mim (portuguesa, polaca, sueca), eu coloco isso nos meus comics também.

**E:** Do you prefer manga with more Japanese references or something more international? Do you think that Japanese references make manga more appealing?

Não foi respondido.

**E:** What makes manga so appealing to you?

**AMM:** Acho que é principalmente, o foco que dão aos sentimentos e “character development” dos personagens. Acho que é algo que gosto mesmo. Costumava ler muitas bandas-desenhadas franco belgas em criança, como Tintim ou Asterix. Mas nunca consegui relacionar-me com os personagens, ter uma relação com eles, ou sentir realmente o que eles pensavam. Mas no manga, começas a aperceber-te de que as personagens existem. Estão lá, são quase como tuas amigas. Outra questão é: quando era pequena lia muitos comics, mas quando cresci, senti que não havia nada para ler enquanto adolescente. Ou que falasse comigo enquanto rapariga adolescente. E foi aí que o manga entrou, porque o manga conseguia falar comigo e foi isso que mais me chocou! Por exemplo, naqueles primeiros mangas que encontrámos, no Ranma ½, numa cena em que o rapaz leva com água e se transforma numa rapariga e aparecem-lhe seios. E eu fiquei tipo! O que é isto!? Seios num comic!? Foi aí que percebi que aquilo era algo para adolescentes, que estava direccionado para nós (adolescentes). Tal como Sailor Moon, estava a falar connosco,

como jovens raparigas e não como uma criança pequena. (Entrevistadora: uma das características do manga é que consegue puxar mais raparigas para aquele tipo de subcultura.) Sim! Por exemplo nas convenções (de cultura pop japonesa) na Suécia, dos “cosplayers” aos outros presentes, a maioria são raparigas. Também quando tive um dos meus livros publicados (...) na audiência estavam raparigas, são as consumidoras, estão dispostas a pagar por livros de manga. Por isso é que quando querem publicar livros de shōnen, só querem publicar os grandes nomes (os que têm mais sucesso)...

**E:** Do you prefer manga over other comic book style?

**AMM:** Sim, prefiro. Acho que é tanto uma preferência estética e também fico irritada com o story-telling nos comics. Porque ou é muito rápido, ou não se foca no character development das personagens. Não quero estar a preencher buracos. E enquanto leitora de manga, sinto-me privilegiada por ter character developments muito interessantes e ter profundidade nos personagens. E quando leio outros comics, penso, wow! Mas não tem aquilo! (que o manga tem) e fico irritada! E por isso acabo por ler manga.

**E:** When did you start drawing manga and why did you choose that art style?

**AMM:** Eu já desenhava comics quando tinha 10 ou 11 anos, normalmente eram tiras de comics com piadas, comics de humor. Mas quando descobri os livros de manga e a Sailor Moon na tv, deu-se algo! Algo bateu certo. Eu tinha um feeling que não sentia com outros comics. Pensei, isto é fácil, eu consigo fazer isto. Não tem muitas cores, facilmente consegues distinguir o que é o quê, e começar a desenhar isso. E a um certo ponto sentes, “eu consigo fazer este tipo de histórias”. Eu sei do que falam, e sei qual é o feeling disto e também quero fazer isto. Por isso, eu comecei a desenhar manga com 14 anos de idade, mas nunca cheguei a acabar algum. O primeiro que consegui terminar foi por volta dos 17,18 anos de idade. (...) Quando aprendi a fazer a estrutura, que foi quando tinha 17 anos... Na verdade começámos a desenhar neste grupo de manga, algo que eu realmente gostava, que era tipo “estafeta”, mas com manga. Por exemplo começávamos por criar personagens e depois dizíamos, estas personagens têm de acabar neste mundo, e depois nós só tínhamos de desenhar! Cada um desenha quatro páginas e depois aquilo desenvolvia-se sozinho e não conseguíamos controlá-lo, porque se eu matasse uma personagem, o

próximo artista poderia ressuscitá-la. Coisas estúpidas acontecem...e isso também fez com que eu gostasse ainda mais de comics. (Por vezes a Natália tem um uso indiferenciado de comics e de manga).

**E:** What are the main influences in your art style? (manga, comic); Do you have Japanese manga authors/ illustrators as reference?

**AMM:** As minhas referências são maioritariamente manga. No início acho que tinha outras influências... eu gostava de banda-desenhada franco-belga de fantasia e com muitas cores. Mas depois senti que aquilo demorava muito tempo a pintar, e eu queria desenhar muitas páginas, queria conseguir desenhar a história toda. E percebi que fazer manga era mais rápido, eu podia desenvolver uma história... uma história longa num curto período de tempo. Também quando estava na minha adolescência e lia manga, descobri o género de manga Boys love e yaoi, e alguns deles eram muito inspiradores e também me incentivaram a desenhar comics! Muitas vezes falamos dos sentimentos e do character development, e esse é o pano de fundo da maioria das histórias yaoi. É sobre o que eles sentem um pelo outro. E isso inspirou-me muito. Então comecei um dos comics mais longos, que consegui acabar, que foi uma história de “amor entre rapazes”.

**E:** Foi “A Song for Elise”?

**AMM:** Sim e foi essa que foi publicada na Alemanha também.

**E:** Have you ever used an “How to draw manga” book?

**AMM:** Sim! Isso foi uma das primeiras coisas que eu e a minha irmã começámos a fazer, que foi coleccionar todos os livros que encontrávamos. E a série: “How to draw manga” era muito popular. Nós não comprámos muitos desses, porque apesar de gostarmos dos livros, não gostávamos do traço de desenho. Pelo menos, não até terem feito uma versão mais moderna desses livros. Por isso, os novos “How to draw manga” têm melhores artistas, e eu tenho esses. E tenho o “How to draw manga computer tones”, que tem uns cds, e no cd encontrámos alguns screentones e coisas do género. E isso foi bastante bom para a minha aprendizagem. Mas também coleccionávamos outros livros que ensinavam a fazer “comics”. Apesar de manga ser diferente dos comics, existiam alguns livros que ensinavam a fazer comics e que eu também achava muito interessantes. Por exemplo, o

autor chamado Scott McCloud, e o seu livro “Reinventing comics, making comics and understanding comics”. Também é ele o criador do desafio de “24 horas de comics”. O que era interessante nos seus livros é que ele explicava muito bem as bases de como fazer storytelling de comic. E pronto estes são os livros que eu estudei.

**E:** Was it useful to learn the aesthetics and the guidelines of manga style?

**AMM:** Sim! Acho que foi muito útil, especialmente no início. Acho que antes de aprender manga, tive de aprender a anatomia. Por exemplo a anatomia da cara, a anatomia do corpo... mas mudar isso para o estilo de comic, demora algum tempo. E aprender algumas das formas rápidas para lá chegar é mesmo muito útil. Também gosto dos “Manga Guideline Books”, de como desenhar livros de manga ou livros de comics. Porque conseguimos muito boas dicas. Oh lembrei-me de outro! Era o “Draw your own manga”, livro 1 e 2, e há um terceiro livro também. É um livro em forma de manga e é feito por uma rapariga, que se auto-retrata, e que se chama Haruhi acho eu, num estilo simples de shōjo. E fiquei interessada, porque eu gosto do estilo shōjo. E ela com o seu macaquinho em estilo manga, explicam como criar personagens, como desenhá-los, etc. E isso é uma parte importante! Eu comecei a desenhar muitos comics, e especialmente a copiar imagens que via no manga. Acho que aprendi muito só por ler muito manga. Mas quando se chega às coisas mais práticas, tipo, como fazer uma história, como é que passo a tinta, como é que faço os screentones... todas essas coisas! É ótimo que existam livros para isso. Eu não aprenderia tanto no início se não fosse por eles. Não consegues ver o processo todo da criação dos comics, só de olhar para eles. Estes livros são importantes mais pelos pontos práticos e técnicos.

**E:** Would you take it as a compliment if someone thought that your art was made by a Japanese artist? Why?

**AMM:** Bem, na verdade já ouvi isso de muitas pessoas! Sim... eu tenho uma colega que desenha como eu no estilo manga, e na altura ela não me conhecia, mas encontrou um dos meus livros “Mjau” na Suécia, em sueco e pensou “Oh de quem é este manga japonesa?”. E quando ela verificou a artista ficou “Wow, quem é esta?!”, porque o meu nome também não é muito sueco e tornou as coisas ainda mais complicadas para ela (risos). Por isso já ouvi as pessoas dizerem que parece japonês, mas também já ouvi outras pessoas dizerem

que não parece japonês. Estou um bocado confusa, não sei se a minha arte parece japonesa ou não. Mas acho que às vezes, quando me esforço muito, acho que parece muito mais japonês. Mas em certos pontos em que eu não me esforço tanto para parecer japonês, fica com um estilo mais europeu/manga. Mas penso que é um elogio. Pessoalmente, estou mais interessada em manga, quer dizer gosto do estilo e do storytelling, mas não é a única coisa que eu gosto no manga. Apesar do character developing e tudo mais, o que também me faz querer aproximar o meu estilo ao manga é facto de ser muito apreciado pela maioria dos leitores, que estão dispostos a pagar por isso (quanto mais parecido com o manga, mais gostam e querem comprar). Numa perspectiva de marketing, acho que é bom as pessoas dizerem que parece japonês, porque assim sei que muitos dos leitores mais exigentes, aqueles que gostam muito de manga por causa do traço japonês, também vão gostar do meu trabalho e estarão dispostos a comprá-lo. É um pouco como uma faca de dois gumes, porque em certas alturas é “yay parece japonês” mas noutras, eu percebo que afasta as outras pessoas que não gostam de manga japonês, fá-las afastarem-se dos meus comics. E isso não é muito bom. Eu acho que na Europa há uma diferença na aceitação de manga feita por não-japoneses em relação aos Estados Unidos e também comparado com o Japão! Porque se fores ao Japão... pelo menos quando eu fui, eu subscrevia uma revista japonesa chamada “Ribbon”, que é uma das maiores revistas de shōjo manga. E quando lês aquilo, especialmente quando lês a secção dos novatos, o manga feito pelos novos artistas, é tipo “Wow, eu conheço artistas suecos que são melhores que isto!”. Por isso, eu não acho que as pessoas japonesas são menos exigentes, o problema é que nós no ocidente, só temos tipo... o creme no topo do bolo e esquecemo-nos que há muito bolo por baixo, mas não vemos esse bolo, porque esse bolo não é publicado aqui. E é por isso que é bom que as pessoas comecem a ir ao Japão e ver como é que a manga se parece realmente. Acho que se abrissem a outros estilos de arte e perceberiam que os autores ocidentais podem ser tão bons quanto os autores japoneses. E também temos de levar em consideração que estamos a competir com pessoas que têm estado nesta industria há imenso tempo! Pelo menos há 20 anos e nós temos artistas que estão nisto há pouco tempo, há relativamente 5 anos. Quer dizer, não é um jogo justo. Quer dizer, também temos de pensar que ter um bom traço é uma coisa, e conseguir contar histórias, é outra! Isso é sobre desenvolvimento e maturidade, enquanto contador de histórias! E normalmente, se vou a um país europeu ou a outro país, normalmente tento encontrar comics feitos por artistas locais, tipo mangas feitas

por autores locais/nacionais. Porque quero coleccionar esses, quero ter uma colecção de manga global. Especialmente porque me apercebi que há muitos bons artistas por aí. E muitas vezes aquilo em que eles falham é no story telling, e isso significa que eles ainda precisam de mais prática. E o problema é que não há editoras suficientes para eles.

**E:** E não há editoras a querer arriscar neles?

**AMM:** Na verdade, eu falei com a Tokyo Pop na Alemanha, e o editor chefe lá, Joachim Kaps, disse-me algo interessante sobre isto. Ele disse que na Alemanha eles têm um grupo de leitores de manga que têm uma má atitude em relação a mangas feitos na Alemanha (ou seja nacionais) e a artistas de manga que nasceram na Alemanha... algumas pessoas têm uma má percepção desses mangas. Há uma razão. Quando o manga começou a ser publicado na Alemanha, havia muitos artistas ou artistas jovens que contactavam as editoras e pediam para ser publicados. Do tipo “sou um artista de manga alemão”, e as editoras pensavam, “boa! Algo nacional, nós podemos fazer isto!”. Mas as editoras não viam a qualidade dos trabalhos, não tinham ainda visão para isso. E muitas das vezes, não só o artista não era maduro o suficiente para contar histórias ou desenhar no estilo manga, como também, muitas vezes não terminavam os trabalhos porque não tinham disciplina. Eles também tiveram o problema de alguns comics terem ficado no esquecimento, porque não tinham publicado tudo. Portanto há vários problemas... Apesar de o manga parecer tão simples de se começar a desenhar, há muitas partes na produção do manga, que tens de compreender e estar apto para produzir a esse nível. No entanto, pelo menos na Alemanha agora o contexto está melhor. Há muitos artistas que ainda estão a produzir. O que aconteceu foi, eles retiraram os piores e deixaram os melhores na indústria do manga. E é isso que eu verifico na indústria do manga na Alemanha e na Suécia, os artistas que estão a produzir são aqueles que conseguem aguentar todo o processo de produção, terminar as coisas, produzir com qualidade e que continuam distribuir. Também comecei a ter contacto com artistas de manga italianos e eles têm muitos artistas de manga em Itália. Eu não sabia disto, mas a maior convenção de manga na Europa é em Itália :“Luka Comics”, e se comparares o número de visitantes que têm, está ao nível da Comic-Con em San Diego. É ainda maior que a Japan Expo (em Paris), mas na italiana, eles têm todo o tipo de comics. Tipo comics americanos e séries de tv, e coisas desse género... Por isso é um bocadinho tipo Comic-Con, mas também com comics. Acho que cada país europeu tem a sua história

sobre o manga e normalmente depende de quais animes ou mangas são publicados ou produzidos... Tal como em Portugal têm o Saint Seiya e o Dragon Ball...

**E:** What is your opinion on manga created by non-japanese artists?

**AMM:** Bem acho que já disse tudo. Mas estou muito bem impressionada. Acho que os artistas europeus, considerando o tempo que têm estado a fazer isto, acho que somos mesmo muito bons. E acho que pelo menos 10 em 20 de nós (artistas europeus) são tão bons que poderiam entrar em revistas de manga japonesas no Japão. E devíamos estar lá! Mas ao mesmo tempo, acho que em vez de irem para o Japão e continuarem na indústria deles, acho que devíamos desenvolver a nossa própria indústria. E apesar de achar que a scanlation é má para a indústria do manga... hoje temos que agradecer muito à internet e à scanlation. Sem eles, não conseguiríamos vender, porque não haveria leitores aqui no ocidente. As scanlations são uma faca de dois gumes basicamente.

**E:** Which manga genre would you include Mjau?

**AMM:** Foi feito para crianças, mas tem o subgénero antropomórfico também. E a inspiração para o Mjau foi Yotsubato. Yotsubato (manga) é sobre uma rapariga novinha que está a descobrir o mundo e o pai adoptivo dela ensina-lhe coisas. Isso inspirou-me bastante, porque eu gostava mesmo muito daquela história quando comecei a fazer Mjau. E isso era algo que eu queria fazer, conseguir criar aventuras da vida do quotidiano.

**E:** Mostrei a história a amigos meus e adoraram, especialmente os que adoram gatos!

**AMM:** Nessa altura eu nem sequer tinha um gato, mas a rapariga que vivia comigo no apartamento tinha um. A minha inspiração veio daquele gato e a ver vídeos do youtube. Terminei os 4 livros, com dois capítulos em cada um (um total de 8 capítulos) e só 4 é que estão publicados em Portugal, pelo menos até agora. E quando terminei esses 8 capítulos pensei para mim, que precisava mesmo de ter um gato. Portanto, um ano mais tarde tive o meu primeiro gato, e agora tenho dois. Agora sinto que tenho de fazer novos capítulos de Mjau, porque tenho muitas ideias novas!

**E:** Art style aside, could you identify any Japanese references in Mjau?

**AMM:** Acho que a referência mais visível é o facto de eu não fazer personagens antropomórficas no estilo ocidental, mas no estilo japonês. Ou seja, eles têm um corpo totalmente humano, mas depois têm patas, orelhas e cauda. E a pessoa que fez uma das críticas ao meu livro, não tinha ideia sobre o que é o manga, achou que era muito original o facto de manter o corpo humano e deixar apenas algumas características animais. E eu tive de dizer que não! Que no manga japonês é muito comum, eu só usei a ideia! Porque o “necomimi” ou “nekotoko”, são quase um subgénero próprio. Este tipo de representação antropomórfica é também muito popular noutros géneros e é uma forma de tornar as personagens inocentes, e por isso é muito prático para se fazer numa história para crianças. Uma mãe que comprou o livro depois veio falar comigo e disse-me que agora os seus filhos acham que são gatos!

**E:** Why did you decide to include japanese references?

**AMM:** Eu acho que foi porque fiz o Mjau para um audiência sueca e queria que pessoas que não lessem manga gostassem mesmo assim do tipo de traço, que é popular entre as crianças. E (Mjau) é muito popular entre as crianças! O livro vendeu bem na Suécia. Mas também queria que os leitores de manga estivessem incluídos, ao fazer algo que eles conseguissem perceber. E estas características antropomórficas são algo que os leitores de manga conseguem perceber e que os outros leitores acham interessantes e divertidas. Por isso resultou das duas maneiras. Foi quase como uma estratégia.

**E:** The names of the characters are in Swedish. Was it because the manga was planned for a Swedish audience?

**AMM:** Sim, especialmente porque me apercebi que para fazer manga europeia, tem de ser feita de forma europeia. Temos de fazer as personagens sentir a nossa própria cultura. Ainda por cima porque a audiência de Mjau foi pensada para crianças entre os 6 e os 9 anos de idade, que é quando começam a ler sozinhos, e ter nomes que não são suecos e que são muito complicados, iria ser um problema para eles que estavam a começar a ler. Também porque não sou japonesa, por isso não há razão para mim fazer isso (dar nomes japoneses aos personagens).

**E:** What references and aesthetics are Swedish in Mjau?

**AMM:** A maioria das coisas! Quer dizer, o estilo de apartamento, o tipo de coisas dentro do apartamento, a rapariga (a dona dos gatos)... acho que ela é um pouco como eu, mas também é sueca em muitos aspectos e coisas que faz. Como por exemplo, ela gosta de estar em casa.

**E:** E de beber chá!

**AMM:** Sim! Eu acho que os suecos no geral são muito caseiros. Gostam de estar em casa, e não há muitos eventos a acontecer depois das oito da noite. E por isso é que fiz esta mulher, que trabalha a partir de casa.

**E:** Could you briefly summarize the story of Mjau?

**AMM:** Portanto, resumidamente é sobre um gato vadio que tem vivido na rua desde gatinho e que foi acolhido por esta mulher que o levou para casa. E ele começa a viver com uma gata de casa. Eles acabam por se tornar amigos e descobrem o mundo juntos. Queria retratar as diferenças entre eles, mas também queria retratar as semelhanças entre crianças e gatos. Ou crianças e animais. Como as crianças são muito inocentes e curiosas sobre todas as coisas, a mesma coisa acontece com os gatos ou animais pequenos. E relativamente ao sexo do Ville, é um rapaz. As pessoas normalmente confundem-no com uma rapariga. Apesar de ter seguido alguns estereótipos do género: a rapariga é mais bonita e preocupa-se mais consigo e o rapaz é mais desleixado... é bom ver que as pessoas ainda confundem as personagens, significando que aqueles estereótipos de rapaz também dão para rapariga.

**E:** Regarding Mjiau's narrative/ story-telling. Did you use some rules or guidelines to create it?

**AMM:** Eu concebi o manga durante 2009 e 2010, e consegui publicá-lo em 2010. E foi publicado agora em 2013 como edição de colecionador, ou seja todos os capítulos num volume só. E não tenho feito histórias sobre esse mundo desde 2010, por isso já foi há algum tempo atrás. Primeiro, há um grupo de regras que eu aprendi ao longo dos anos, como por exemplo, como criar manga para se parecer com manga japonês. Por exemplo: saber o tamanho das margens, colocar os screentones, como passar a tinta, como posicionar os elementos para se parecer manga, o número de backgrounds e coisas do género... Esse

tipo de regras eram importantes para mim, porque eu queria que se parecesse mesmo japonês. Queria que os leitores de manga olhassem para o meu trabalho e que vissem uma artista sueca que realmente consegue fazer algo que se parece com manga. Mas também queria criar personagens que fossem suficientemente simples para as poder desenhar muitas vezes, para conseguir fazer isto tudo sozinha. Mas não foi muito difícil, porque criei um estilo fácil para não complicar tanto as coisas para o meu lado. Agora tenho um manga novo, “Sword Princess Amaltea”, e esse é muito mais complicado. Eu não seria capaz de o fazer sozinha por isso tenho assistentes, como a minha irmã e alguns amigos, que fazem os screentones, geralmente com os screentones básicos... Mas relativamente ao Mjau, eu queria fazer um trabalho que fosse típico do manga, em que cada episódio fosse do género um “episódio autónomo”. Por isso, essa também foi uma das regras que segui. Wow! Já são muitas, mas essas foram aquelas que eu usei mais.

**E:** Where does the story take place? (in this universe/ in an alternate universe, and which country?)

**AMM:** Na Suécia. Mas queria que tivesse diferentes estações do ano. Se tivesse criado mais histórias neste mundo, haveria neve. Quero que se pareça o mais sueco possível. Mas isto é bastante simples. Como eles estão sempre dentro de casa, também pode ser percepcionado como outro país. Mas o modelo é baseado na casa sueca e na sua decoração.

**E:** When making Mjau, were you concerned about writing a comprehensive narrative that is understood by a general and global audience?

**AMM:** Eu acho que... pensei um bocado nisso, mas esse não era o objectivo principal. O meu objectivo era que fosse publicada na Suécia. Mas sei hoje que é possível que seja publicado em qualquer país, apesar de ainda não ter feito grande uso disso. Porque acho que o livro não tem demasiadas referências suecas que tornem impossível a compreensão por outras pessoas.

**E:** What kind of materials and techniques do you use to elaborate Mjau?

**AMM:** Eu faço o sketch à mão, num papel de tamanho B4, que é maior que A4, o que é bom porque assim posso fazer alguns detalhes. E quando reduzo o tamanho para um mais pequeno, as linhas ficam limpas e bonitas. Por isso faço o esboço e passo a caneta no

papel. Faço a tintagem com Nibs (canetas de ponta) de aço, como as que têm no Japão. E também porque gosto da sensação e demora menos tempo. Hoje tenho uma Cintiq (tablete de desenhado da marca Bamboo) por isso posso desenhar digitalmente, mas não tenho muita competência para desenhar nela e fico aborrecida de olhar para o ecrã. Porque gosto mesmo de ter papel à minha frente. Por isso gosto de o fazer tradicionalmente. E depois faço scan e coloco os screentones digitalmente.

**E:** Do you prefer traditional or digital art?

**AMM:** No que toca a screentones prefiro o método digital. É menos complicado do que fazer no papel. Especialmente quando se faz screentoning com os papéis, há pedaços por todo o lado e acaba sempre comigo a ter aqueles papelinhos autocolantes no meu cabelo, nos meus gatos, em tudo...E não funciona (risos). E também é muito caro.

Relativamente à tintagem, também depende muito do material ou da forma como mergulhas a ponta na tinta. Também há que ter em atenção, dá para arranjar o pincel certo no Photoshop para se conseguir fazer a mesma coisa. É fácil ver a diferença de manga feita no Photoshop de manga tradicional ou manga normal.

Mas prefiro tradicional, é mais rápido e sinto-me mais à vontade, podendo também praticar mais.

**E:** When drawing manga, do you prefer giving more emphasis to the image composition rather than the text? (For example, when giving more focus to the image, the reader can understand the contents better while relying little on the speech balloons).

**AMM:** Eu gosto de ver nos comics quando há imagens que conseguem falar sem palavras e tento fazer isso também nos meus comics. E gosto mesmo de fazer isso. O problema é que quando eu faço isso, as pessoas simplesmente avançam muito depressa por essa imagem e não ficam na página. E por isso tento... Quando vejo as diferenças entre Mjau e o meu trabalho mais recente, como Sword Princess Amaltea, eu tenho muito mais texto na Amaltea. Porque quero que as pessoas parem e realmente leiam o que se está a passar. Por isso realmente, eu mudei essa minha atitude em relação ao texto. No início, por exemplo com “A song for Elise”, havia muitas partes que fiz que não tinham palavras e notei que quando terminei a história toda, cerca de 200 páginas, as pessoas podiam ler tudo em 30 minutos! E eu pensei: “30 minutos?! Isso é demasiado rápido! Demorei um ano a fazer

isto, por favor demora um bocadinho mais a ler!” E também não queria que fizessem isso. Também se deveu ao facto de começar a ler manga tipo Bakuman, em que um volume me pode custar a ler cerca de 5 horas ou algo assim! E nunca senti que havia texto em demasiado, porque havia muita informação interessante. E é esse o tipo de manga que eu também gostaria de conseguir fazer algum dia.

**E:** Assim o leitor tem de perder algum tempo para observar bem as imagens e compreender bem a história. E também é bom porque requer um público mais instruído?

**AMM:** Sim! E também mais exige de mim enquanto autora, porque de repente não tenho que ter só a habilidade de desenhar, como preciso de ser boa a escrever histórias e a tornar o texto interessante. Porque se acrescentares mais texto, que não seja informativo ou que não acrescente mais nada à história, as pessoas vão deixar de lê-lo.

**E:** Do you think Swedish people have their own way of making manga?

**AMM:** Sim, acho que sim! Acho que há características no estilo de desenho, das pessoas que chamam manga aos seus comics, que tentam mesmo acertar com o estilo japonês. Esteticamente parece japonês, mas a nível da narrativa, os autores tentam fazer coisas que são mais suecas. Como por exemplo: histórias suecas, personagens suecas, e embora algumas coisas não sejam feitas de forma consciente, ainda representam coisas que são suecas. E acho que isso é bom. No entanto, acho que é uma escolha consciente, porque...nós temos discutido isso...têm havido discussões online sobre o que é que é o “manga sueco” e havia algumas pessoas que não o queriam chamar de manga sueco. Queriam chamá-lo de “Mänga”, com os pontinho suecos sobre o “a”. Eu não gostei disso, e disse “não podemos apenas desenhar e deixar de tentar arranjar um nome novo para isso?” Porque era um bocado estranho. Para mim manga sueco é o melhor termo, porque nos diz que este trabalho é esteticamente ou em termos de story-telling muito aproximado do manga, ou inspirado pelo manga, entre outros... mas os conceitos que têm lá dentro continuam a ser ocidentais, mais europeus e especialmente suecos. Por isso acho que isso é uma coisa boa. E acho que o manga europeu é a mesma coisa. Acho que os japoneses gostariam mais que nós disséssemos que isto é manga europeu, o que nós fazemos é europeu. E no que toca a produzir algo que seja interessante a uma audiência europeia e a uma audiência japonesa, acho que o melhor é fazer algo que se pareça japonês mas que

retracte algo que não é japonês. E acho que essa é a chave para o fazer interessante. E se pensarmos naquilo que nos atraía no manga quando eramos mais novos, era aquele exotismo do manga ao transmitir-nos a cultura japonesa. E acho que (através do manga europeu) podemos devolver esse sentimento nos leitores japoneses. Por exemplo até para leitores americanos que leiam algo que não é japonês... porque os mangas japoneses têm circulado no hemisfério ocidental pelo menos há cerca de 20 anos. E isso significa que agora temos uma boa base para fazer global manga e fazê-lo tão interessante e exótico quanto o manga que veio do Japão inicialmente. E a certos níveis, faz com que algumas pessoas se sintam seguras porque compreendem o traço artístico, as palavras código, e coisas dessas. Mas mesmo assim, há algo mais único e exótico, e isso é o toque europeu.

**E:** Could you please describe manga culture in Sweden? (for example is it popular, does it reach a lot of people?)

**AMM:** Resumindo, tudo começou no ano 2000 e foi graças ao Dragon Ball. Acho que foram editados os primeiros volumes de Dragon Ball, e por volta do livro 20, 21,22, chegaram ao topo da lista dos livros de crianças mais populares. E ainda, como estavam no topo da lista, preenchiam os lugares do 1 ao 7 nos livros para crianças, e as pessoas da indústria dos livros para crianças viram que isto era um caso específico e que era necessário colocar aqueles livros na sua própria categoria, porque não queremos que no top estejam só livros do Dragon Ball. Era mesmo muito popular. E isso são tipo duas gerações diferentes. A minha geração começou com o anime da Sailor Moon em 1999/2000 e depois a geração Dragon Ball e também... Apesar de a Sailor Moon ter começado a dar no Japão em 1994, na televisão sueca apareceu em 1997, ficou até 2001 e depois deixaram de passar. Também tínhamos a Card Captor Sakura, que felizmente não a dobraram, nós tínhamos só legendas com a tradução sueca. Mas isso aconteceu um pouco mais tarde. Acho que foi como uma subida a pique, de 2000 a 2007, e durante 2007 e 2008 tivemos o pico da manga. Em 2008 e 2009, tivemos múltiplas revista de manga, tivemos a Shōnen Jump na Suécia, tivemos uma revista de Shōjo manga, chamada “Shōjo Stars”, tínhamos muitos livros que foram impressos e de repente em 2009-2010 extinguiu-se tudo, tinha desaparecido tudo. Há muita discussão sobre o que aconteceu... uma das razões pelas quais aconteceu e em que eu acredito, foi primeiro porque as principais editoras que publicavam manga em sueco eram editoras infantis. E disseram que só iriam publicar

coisas que as crianças pudessem ler. Por isso só publicavam livros para crianças e não podiam publicar livros para adolescentes, porque isso seria sair das suas orientações. Quer dizer, num romance adolescente pode haver morte e outros assuntos mais sérios, mas quando há imagens, a censura é maior e por isso esses mangas não podiam ter alguns conceitos destinados a adolescentes se fossem publicadas nessas editoras infantis. E o problema é que os leitores cresceram e começaram a querer os mangas para adolescentes. Na minha opinião, essa foi uma das razões. Outra razão foi que as editoras na Suécia não eram fãs ou entendidas em manga e só publicavam o que vendia mais no Japão. E o problema é que esses mangas já tinham sido publicados na América. E na maioria das vezes, os volumes americanos já estavam à frente dos suecos com cerca de 3 meses de diferença. Por isso não compravam os suecos, só compravam os que estavam em inglês. Também porque as crianças na Suécia começam a aprender inglês quando têm 7 anos e aos 10 já conseguem ler inglês bastante bem. Especialmente com a internet e scanlations e tudo mais, o resultado é que os leitores suecos não querem ler em sueco, porque em sueco soa “tótó” (dorky). Acham que soa melhor em inglês e isso é um problema, porque tínhamos Naruto traduzido em inglês e em sueco e quase ninguém queria ler em sueco, porque diziam que estava mal traduzido e que soava estranho. Mas o que o tradutor sueco tentou fazer foi traduzir o quão tótó o Naruto realmente soava na versão japonesa. Porque ele é tipo um pirralho, um pateta, um totó, etc. Mas os adolescentes na Suécia, acham que o Naruto soa “fixe”(cool) na versão inglesa, porque está sempre a dizer palavras fixas, como “damnit” ou coisas do género. E quer dizer, os americanos e os ingleses devem ter achado que aquilo soava bastante totó. E nós não vemos isso!

**E:** Acho que o mesmo acontece em Portugal!

**AMM:** Mas acho que é bom manter as traduções suecas ou portuguesas, porque a longo prazo, aquilo que podemos fazer com as línguas nacionais é muito maior. Porque nós não temos o inglês como língua nativa e haverá sempre questões de tradução. Mesmo na criação do manga, consegues fazer uma história muito mais rica na língua nativa do que a usar outra língua. É possível ter melhor controlo de todos os elementos. Isso aconteceu-me com a “Song for Elise”, em que projectei a história em inglês desde o início e apesar de ter boas palavras para a história, sentia sempre que havia uma barreira na linguagem. Senti que as histórias Mjau e Sword Princess Amaltea estavam melhores por terem sido escritas

em sueco. Acho que é importante ter a tua língua nos teus comics, acho que é perigoso fazer comics em inglês, porque mais cedo ou mais tarde, transforma-se numa mini América e não precisamos disso. Precisamos é que o mundo seja a diversidade que tem. Actualmente a indústria editorial de manga na Suécia morreu, mas os próprios fãs e leitores continuam a crescer. A melhor maneira de medir quantas pessoas gostam ou estão interessadas por manga e cultura pop japonesa é medir o número de pessoas que vai a convenções.

**E:** Têm muitas convenções na Suécia?

**AMM:** Sim nós temos mesmo muitas! Especialmente porque é relativamente fácil conseguir financiamento do estado e por isso as pessoas podem começar uma pequena organização sem fins lucrativos e depois contactam uma organização grande estatal que está encarregue da parte dos jogos e da cultura pop, e dizes: “hey! Precisamos de dinheiro”, e eles “claro, tomem lá dinheiro!” (risos). E assim podes começar uma convenção. Por isso é bastante fácil e por isso temos convenções pequenas desde 100 a 200 pessoas. E a maior tem tipo, (tomar em consideração que a Suécia é um país pequeno) 5000 pessoas. E isso são muitas pessoas para nós. E a maior de todas foi há 3 anos, com cerca de 3000 pessoas, e isso foi o top. Mas agora são 5000! Por isso continua a crescer. E agora as pessoas começam a ir a outras convenções também, tipo à Dinamarca, à Noruega, à Alemanha, e viajam para ir a convenções. Por isso, acho que as pessoas que estão fora da cultura pop do manga e que dizem que ninguém lê manga actualmente, só porque olham para os registos de vendas e essas vendas são muito baixas. Esquecem-se que há um fandom inteiro por detrás daquilo... e eu chamo sempre à atenção quando tenho entrevistas com jornalistas, que me perguntam: O manga está morto, não? E eu digo: Não! O manga está vivo e não podes contar quantas pessoas lêem manga, porque eles lêem ilegalmente, online. E não podes registar o número de pessoas, porque não podes ver o ip das pessoas quando entram nesses sites. Por isso há provavelmente mais leitores de manga hoje do que havia em 2001 ou na restante década de 2000s. E demonstra também que os fãs não são apenas consumistas, mas são também produtores e participantes. Acho que a comunidade de manga deixou de ser apenas consumista para passar a ser uma subcultura, quase auto-suficiente. As pessoas conseguem viver toda a sua vida a pensar em “manga”. Por exemplo se gostares de heavy-metal ou de outro estilo musical, ou se estiveres dentro de um certo

estilo de moda...tal como um fã de anime ou de manga, podes ver anime durante o dia todo, ou namorados que têm os mesmos interesses, podes ter amigos com os mesmos interesses, até podes vestir os teus miúdos em manga! Podes fazer tudo! E também assistimos a pessoas que cresceram e que começaram a montar empresas ou a fazer coisas relacionadas com a cultura manga. Conheço muita gente como eu a montar os seus próprios negócios. Dessa forma, visto que o manga pode acompanhar o teu crescimento, acaba por nunca morrer ou desaparecer. E apesar de ser uma subcultura que está a crescer, ainda é um bocado pequena. Precisamos de pessoas apaixonadas pelo manga, que mesmo durante os tempos mais difíceis consigam continuar a fazer as suas actividades. E isso é que é importante, porque esse foi o problema da morte do manga na Suécia, por não termos pessoas empenhadas em fazer isso. A indústria editorial estava apenas interessada em fazer isto pelo dinheiro e quando o dinheiro não estava a vir a 100% e passou a vir a 90% ou algo do género, pararam de o fazer. E também precisamos de coisas como tu estás a fazer, pessoas a falar de manga como um fenómeno cultural e discuti-lo a um nível mais elevado, como em conferências, em teses de mestrado. Precisamos de falar disto como algo superior a uma moda consumista. (Discussão pessoal sobre a difusão dos estudos manga. Natália acha que é importante que sejam mulheres também a falar sobre o manga a um nível académico). Porque se não houverem mulheres a escrever e a falar sobre manga, passa a ser uma coisa só de homens, como acontece com os outros comics, para além da produção e da leitura. E é nisso em que o manga se destaca. Porque esta é uma subcultura feminina, é uma subcultura dominada pelo sexo feminino. E temos que reconhecer isso!

**E:** Could you compare manga culture in Sweden to manga culture in Europe?

**AMM:** Bem até agora ainda só fui a eventos/convenções na Dinamarca e a um evento na Lituânia. Fui à feira do livro em Frankfurt, mas não conta, apesar de haver muitos cosplayers. Está a crescer. Mas também vi muitas fotos de convenções alemãs, de convenções italianas, porque tenho amigos de lá, de Portugal também... Também fui a um evento em Portugal, mas não me lembro como se chamava, tem a letra “o” e foi numa cidade pequena. Era numa vila pequena. Comparando com os eventos em que já estive, é muito fixe o facto de, independentemente do sítio onde vou, quando conheço pessoas pela primeira vez que também gostam de manga, sinto como se as conhecesse durante toda a minha vida. E foi esse sentimento que eu e a minha irmã tivemos quando fomos àquela

convenção de manga em Portugal. Conhecemos pessoas lá que também gostavam de manga, sentámo-nos lá e desenhámos e falámos muito naturalmente, apesar de não as conhecermos de lado nenhum. E após uma hora ou duas sentia que, “wow! És o melhor amigo que alguma vez tive!”(risos). “E como é que permanecemos em contacto?” E nisso a internet é muito fixe, com o facebook e tudo mais. Mesmo no Japão, o manga pode ser percepcionado de forma negativa. Porque pode ser uma coisa aceitável para as crianças lerem, mas quando chegas ao secundário e lês manga és visto como um tótó. (...) Nas convenções, consegue-se ver o tipo de público que gosta de manga a mudar. Também acho que a ligação entre os videojogos e o manga, permitiu que o manga se tornasse mais popular. Visto que os videojogos se popularizaram e muitos deles são japoneses, a própria estética que é manga acaba por abrir um caminho para o resto do manga. E é bom para as duas indústrias, publicação de manga e videojogos.

**E:** About Nosebleed Studio: How was Nosebleed Studio created?

**AMM:** Nós éramos 5 pessoas, na verdade 4 pessoas que andaram na Malmo Comic Art School, em 2006. Portanto era eu, mais três pessoas na turma. E eu também queria fazer algo com a minha irmã, porque eu e ela tínhamos começado a desenhar bastante manga e queríamos começar um grupo. Então sugerir-lhe “porque é que não começamos nós as duas com mais três pessoas da minha turma?”, como todos nós desenhámos manga. E ela concordou, e pronto. Começámos por fazer fanzines e como andávamos numa escola de Arte, tínhamos uma máquina fotocopiadora muito boa! E aprendemos bastante com isso. Até fizemos uma revista mesmo a sério, no estilo de dōjinshi. Tínhamos a nossa loja de impressão, em que colocávamos dinheiro nisso e depois criámos um website, e acho que foi assim que começámos. Em Fevereiro de 2006, fundámos o nosso próprio website e essa data é considerada o nosso nascimento. Acho que foi 6 de Fevereiro de 2006. E desde essa altura, já alterámos a estrutura do grupo. Porque na altura éramos cinco, dois rapazes, o Jonathan e o Chi Minh, ele tinha raízes chinesas, mas depois os dois deixaram de pertencer ao grupo. Porque o Chi Minh já não queria fazer mais manga, queria seguir fotografia e por aí. E o Jonathan voltou para a sua família na América e deixou de contactar connosco. E depois tínhamos as três raparigas, eu, a minha irmã e uma rapariga chamada Alice. E em 2011, decidimos que... quer dizer no início éramos apenas um grupo de artistas, não tínhamos nenhuma empresa e não éramos profissionais. E por isso em 2011 começámos a

discutir, se virávamos profissionais ou não. Então decidimos tentar virar profissionais. E por isso convidamos uma terceira pessoa, um rapaz chamado Joakim. E nós os quatro começámos uma empresa juntos, que se chama “Nosebleed Studio”. E foi aí que nos tornamos numa empresa e a produzir livros, livros a sério, livros que continham manga, e a vendê-los em bibliotecas e em convenções. Na verdade na Suécia nós temos um bom sistema para isso (para vender nas bibliotecas), porque temos uma organização que ajuda editores de livros a difundir os seus livros em bibliotecas, por exemplo. E apenas tens de os contactar e dizer: “Hey! Este é o nosso livro, este é o preço do livro, por favor façam uma crítica numa das vossas revistas e enviem-nos os pedidos de ordens.” E portanto eles fizeram a crítica do nosso livro e conseguimos pedidos! Por isso acho que é simples. E até agora já vendemos cerca de 200 e tal livros através das bibliotecas. É bastante bom porque graças a isso encontramos novos fãs que nos descobrem através das bibliotecas.

**E:** What is its purpose?

**AMM:** No início, o objectivo da criação do estúdio foi devido ao facto de não haver quase manga nenhum na Suécia (não havia produção suficiente de manga). Por isso, o primeiro objectivo, ou o primeiro “moto” ou slogan era “Manga for the people”. Nós só queríamos produzir muito manga. Hoje temos basicamente o mesmo objectivo, porque durante o tempo que passámos, houve outras pessoas que tentaram fazer o mesmo ou algo parecido, mas depois não conseguiram, acabaram por sucumbir. E hoje somos (Nosebleed Studio), o grupo a fazer manga que continua forte e a crescer positivamente e a produzir manga. E visto que a indústria editorial e de publicação de manga na Suécia está quase morta, nós somos os únicos editores que produzem manga profissionalmente. E APENAS manga. SÓ manga. Sim, na Suécia somos os únicos que criam restritamente manga e que nos chamamos de editores/produtores de manga. Há outras editoras que publicam artistas suecos que fazem manga, e outras que publicam manga japonesa, só que eles não estão apenas a fazer manga. E a maioria deles não estão virados para fazer a sua própria produção e a seguir o seu próprio manga do início ao fim. E nesse caso, nós enquanto artistas, fazemos isso! E muitos deles publicam coisas, que já tinham sido publicadas antes e traduzem-nas. (...)Uma coisa importante que eu também ensino na Comic Art School é que tu enquanto artista, especialmente enquanto artista de manga...Quer dizer! O que eles (estudantes novatos) dizem é: “Ah! O que eu preciso é de um contracto para conseguir

fazer a minha manga épica de 20 volumes, etc...” E eu digo-lhes que não é assim que isso funciona. Nós não vemos o processo de produção no Japão, apenas vemos os tankōbons. E o processo é muito maior no Japão para te tornares num artista de manga... Tens um período de dois anos, onde talvez consigas fazer algum trabalho como assistente, ou tens um editor que te ajuda e te guia, tal como uma mentoria. E isso significa que, se não virmos isso, parece que eles publicam logo em livro e acabou. E isso não funciona assim. Por isso o propósito da Nosebleed Studio era continuar com o manga, continuar a produzir manga. Também porque na Suécia, e um bocado pela Europa, a atitude em relação ao manga é um bocado negativa no que toca a leitores que não lêem manga. A atitude existente é de que é para crianças, que o manga é rasca, manga é barato e não consegue ser suficientemente profundo ou sério. E apesar do manga provar o contrário, uma e outra, e outra vez, constantemente, nas conversas acaba sempre por haver preconceito em relação ao manga. Por isso o nosso objectivo é fazer manga e continuar a fazê-lo, porque até um certo ponto vão acabar por perceber e reconhecer que nós estamos a fazer algo fixe. Nós não vamos desistir e eu até gosto de estar tipo, na posição do desfavorecido.

**E:** What is its organizational structure? (members, who does what, etc.)

**AMM:** Temos quatro membros. Como somos chamados de uma empresa, mas também é uma organização fechada a novos membros, porque todos os membros têm de pagar “x”. Todos os membros têm de contribuir com dinheiro para a colectiva. Pusemos todos 600 euros cada um para a empresa. Mas isto é dinheiro que depois nos é devolvido, quando deixarmos a empresa. Por isso é quase como um empréstimo, mas todos puseram dinheiro nisso. E como fazemos isso, nós não questionamos as regras da empresa, nós apenas publicamos. Mas nós continuamos a trabalhar como uma organização, temos reuniões anuais e temos um conselho administrativo e tudo isso. Trabalhamos como uma organização sem fins lucrativos, mas recebemos lucros. É essa a diferença. A regra principal é que só publicamos os trabalhos dos nossos membros. Isso trata-se da nossa política empresarial. E agora, temos 3 membros activos e um passivo. A Alice é o elemento passivo, porque tem os seus próprios dois livros para fazer e tem uma criança pequena também. Como é bastante trabalho, decidimos que ela deveria levar as coisas com calma e tratar dos seus assuntos. O que significa que os restantes 3, têm muito mais a dizer sobre as coisas, mas também muito mais trabalho. Eu sou a chefe financeira, que trata das

economias e da gestão. Porque todas as decisões são feitas em conjunto mas acho que ao ser a chefe financeira é como ter controlo, porque sei para onde vai o dinheiro. Eu sou muito exigente com o dinheiro e eles confiam em mim em relação a isso. Precisamos de ter alguém nessa posição, porque há muitas regras relativas aos impostos. E quando tens uma empresa profissional é mais fácil de lidar com coisas desse género. Por exemplo, aquela organização que faz a ligação com as bibliotecas... nós não teríamos conseguido fazer isso se não fossemos uma empresa. Não teríamos a legitimidade para o fazer. E a minha irmã está encarregue de várias coisas, principalmente do website, de postar coisas nas livrarias.

**E:** Está a gerir a parte das relações publicas?

**AMM:** Sim exacto! Mais propriamente gerir todas as praticabilidades. Depois temos o Joaquim, é ele principalmente que está encarregue da produção. É ele que edita os livros (que junta as partes todas) e que está encarregue das impressões e todo esse tipo de trabalho. Ele é o editor.

**E:** E fora isso, todos vocês desenham e têm as vossas próprias histórias?

**AMM:** Sim! E é por isso que começámos desta forma, todos podemos desenhar comics e tê-los publicados, e conseguimos trocar feedback entre nós do tipo: “muda isto ou pensa melhor naquilo, e que tal ele dizer isto em vez daquilo, etc”.

**E:** How are the contents selected in the featured manga?

**AMM:** Como publicamos os trabalhos dos nossos membros, geralmente fazemos desta forma. Fazemos a nossa reunião anual e depois perguntamos aos nossos membros, nós os 4, se queremos fazer um novo livro. E na maioria das vezes dizemos que sim... mas por exemplo no ano passado decidimos que não, porque eu estava a fazer o meu manga e o Joaquim estava a trabalhar, a Catarina (irmã) estava a tentar encontrar emprego e a Alice teve o seu bebé e o seu livro. E por isso optámos por não o fazer e fizemos um artbook. Portanto de volta à forma como seleccionamos o manga. Durante esta reunião anual, que temos de ter por causa da nossa organização, e que é obrigatória e é onde decidimos os nossos membros e as questões das finanças, etc. Nós geralmente questionamos: “queremos fazer um livro? Temos dinheiro para isso?”. E vemos se temos dinheiro, “sim temos”. E perguntamos “que tema é que vamos fazer?” e então escolhemos um tema. Optamos por

um tema e depois escolhemos um prazo limite para a conclusão. Normalmente um ano, ou meio ano depois da reunião e por isso temos bastante tempo. Também porque nós não somos pagos para isto, temos de priorizar algumas coisas. E depois lançamos o livro.

**E:** Portanto têm de arranjar outro emprego para além disto?

**AMM:** Sim, nós não recebemos nenhum dinheiro disto, acho que o máximo de dinheiro que já conseguimos foi à volta de 70 euros por ano. E é isso que recebemos das produções. E todo o dinheiro que recebemos dos livros é colocado nos próximos livros que fazemos. Nós estamos contentes com o facto de, pelo menos, a Nosebleed Studio não nos está a tirar dinheiro pessoalmente, ou seja não nos custa dinheiro ter esta empresa. Portanto pelo menos isso é bom! Porque o nosso foco é conseguir fazer livros.

**E:** Where is Nosebleed Studio's works sold? Do they cover a wide range of readers?

**AMM:** Portanto eles podem ser emprestados nas bibliotecas, portanto são vendidos às bibliotecas. As bibliotecas compraram bastantes, também aquela cadeia de livrarias que temos na Suécia, que é tipo a Fnac, que se chama SF. Têm livros de ficção científica, de fantasia e também muita manga... e também têm os nossos livros! Estes são os meios principais para os leitores de manga e para as crianças encontrarem manga. Também os vendemos online, através do nosso website. Mas a maioria do dinheiro que conseguimos é obtido através da venda em convenções. Portanto estamos presentes entre 6 a 10 convenções todos os anos e vendemo-los na Artists Alley. As convenções são uma ótima opção de mercado, as pessoas costumam dizer-nos: “vejo-vos em tantas convenções e agora posso finalmente comprar o vosso trabalho”. Conseguimos novos fãs só por estarmos nas convenções. Porque nas lojas é difícil de chamar à atenção e por isso é que também fazemos alguns eventos tipo “dar assinaturas”. Tal como a Banzai também tem feito. Nós também fazemos isso em livrarias. Esses são os livros que a Nosebleed faz. Por exemplo Mjau e a Sword Princess Amaltea, esses livros não são feitos pela Nosebleed Studio. Foram publicados por outras editoras e têm outros sistemas, por exemplo... muitas dessas editoras estão inseridas noutras maiores e por isso fazem catálogos e coisas assim. É uma máquina maior, mas como não temos pessoas a trabalhar a tempo inteiro com isto, não temos... Quer dizer quando contamos quantas horas é que investimos no Nosebleed Studio, porque contabilizamos as horas de trabalho, são cerca de um mês a um mês e meio

por ano que investimos em trabalho a tempo inteiro no Nosebleed. Por isso, é um bocado, mas não é o nosso trabalho a tempo inteiro e é mais como um hobby nosso, a esse nível. Mas sim é um hobby que consome imenso tempo.

**E:** Is Nosebleed Studio present in Japanese pop culture events in Sweden?

**AMM:** Sim. Especialmente na Artist Alley. E às vezes temos alguns problemas porque, nos dizem: “Ah! Mas vocês vendem livros! E nós respondemos, sim mas são os nossos livros, fomos nós que os produzimos e tudo o mais. Por isso ainda conseguimos um cantinho na Artist Alley. Também costumamos fazer alguns acordos, por exemplo, se nos derem uma mesa sem pagar, nós podemos fazer workshops de manga e apresentações e outras coisas do género. Por isso é que já fiz apresentações sobre manga yaoi e coisas do género.

**E:** What role does Nosebleed Studio has between manga artists in Sweden?

**AMM:** Como somos uma organização fechada a novos membros, mas como os nossos membros são, na minha perspectiva, alguns dos artistas mais experientes e talentosos, também tentamos encontrar artistas que achamos que serão o próximo hit. Mas eu tenho uma perspectiva muito subjectiva, não consigo ser objectiva nisto. Por exemplo com o Joakim, quando eramos só três raparigas e dissemos “queremos outro!” Dissemos que devíamos ter connosco o Joakim porque ele vai tornar-se num grande artista de futuro. Ele tem um bom estilo, ele tem espírito para continuar, ele consegue produzir e também tem a vontade de querer produzir. Porque esse é o problema agora com a minha irmã. Ela acha que os comics não são mais o elemento principal para ela. E por isso é que estamos à procura de outro membro sueco para conseguirmos completar o grupo. Ela não vai deixar o grupo, mas vai passar a ser mais passiva ou pelo menos não fará tantos comics. Não é uma qualificação as pessoas fazerem comics, mas nós queremos pessoas que sejam capazes de produzir manga.

**E:** Mas vocês também inspiram outros artistas de manga suecos?

**AMM:** Sim, a principal coisa que queremos fazer é inspirar outras pessoas a fazerem projectos semelhantes. Não só na perspectiva de se candidatarem a serem membros da Nosebleed Studio, mas na possibilidade de poderem começar com os seus próprios amigos

um grupo que faça algo como nós. Porque na Nosebleed Studio, nós temos a nossa própria agenda, temos as nossas coisas, não somos um grupo aberto em que as pessoas saem e entram. Mas há outros tipos de projectos, e há pessoas que têm projectos que poderiam beneficiar da forma como a Nosebleed faz as coisas. Juntarem-se como um grupo e começarem algo profissional. Portanto do ponto de vista da nossa empresa, nós queremos conseguir inspirar as pessoas a conseguirem produzir livros desta maneira.