

Mangá e animê

Ícones da Cultura Pop Japonesa

Sonia M. Bibe Luyten

SONIA M. BIBE LUYTEN é Doutora em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações da Universidade de São Paulo, com tese sobre mangá. Foi professora do Departamento de Jornalismo e Comunicações da ECA/USP (1972-1984), professora convidada da Universidade de Estudos Estrangeiros de Osaka e Tóquio – Japão (1984-1990), lecionou na Universidade Real de Utrecht - Holanda (1993-1996) e professora convidada da Universidade de Poitiers – França (1998-1999). Foi professora e coordenadora do curso de Pós Graduação de Comunicação da Universidade Católica de Santos lecionando uma cadeira sobre Histórias em Quadrinhos.

Resumo

Os mangás representam um fenômeno de comunicação de massa atingindo tiragens milionárias em seu país de origem. De desconhecida no mundo ocidental, a Cultura Pop Japonesa, passa hoje em dia, a fazer parte do cotidiano dos jovens do mundo inteiro. O Brasil, tendo a maior colônia nipônica fora do Japão, já tinha a tradição de ler estas revistas japonesas através de seus imigrantes tornando-se pioneiro não só na leitura como na produção de mangá fora do Japão desde a década de 1960. É importante conhecer o surgimento do mangá a partir de Hokusai, seu florescimento no Japão e como se deu o impacto da vinda massiva de novos títulos a partir da década de 1990. Além disso, a experimentação através da proliferação de fanzines e a produção de quadrinhos brasileiros utilizando a forma do mangá como expressão.

Nesta nova fase esta nova arte tem sido feita não só por artistas descendentes de japoneses como de diversas procedências. O sucesso da Cultura Pop Japonesa tem sido de forma tão penetrante que seu uso tem se estendido às salas de aula como ferramenta de trabalho dos professores para aprendizado, oficinas de trabalho das Secretarias de Educação e Cultura de municípios brasileiros para inclusão social. Também é objeto de teses de TCC (Trabalho de Conclusão de Curso), Mestrado e Doutorado gerando uma produção bibliográfica de grande importância para o Brasil.

Palavras-chave

Cultura Pop Japonesa, mangá, animê, internet, Turma da Mônica Jovem

O surgimento da palavra mangá: a ousadia e irreverência de Hokusai

É de conhecimento geral que foi o artista Hokusai que introduziu pela primeira vez o termo mangá. Pouca gente, contudo, sabe sobre alguns antecedentes que levaram a isto como a troca de influências entre os artistas japoneses e europeus. Hokusai influenciou Monet, Van Gogh, Toulouse-Lautrec. E os europeus também influenciaram Hokusai.

É preciso lembrar que naquela época a arte da paisagem na Holanda atingiu o seu pico entre 1630 e 1660 através de Rembrandt, Jacob van Ruisdael e Jan van Goyen. No final de 1700 as pinturas holandesas de paisagens tornaram-se tão comuns que as gravuras foram utilizadas como ilustrações baratas. Nesta época os comerciantes holandeses contrabandeavam ilegalmente suas mercadorias para o Japão. E as mercadorias eram embrulhadas em papel que continham estas gravuras ilustradas. Para Hokusai e outros artistas, as gravuras que serviam de embrulho, eram mais valiosas do que a própria carga. Por outro lado, as gravuras ukiyo-ê foram também desvalorizadas na época, que também eram utilizadas para envolver as porcelanas exportadas para o Ocidente. A partir desta troca de gravuras entre o Oriente e Ocidente, Hokusai aprendeu com as paisagens bucólicas holandesas e francesas a perspectiva e sombreamento transformando-as em paisagens japonesas. Mais importante ainda, ele introduziu a serenidade da natureza e a unidade do Homem e seus arredores na arte popular japonesa. Em vez de xoguns, samurais e gueixas, que eram temas da arte ilustrativa no momento, Hokusai colocou o homem comum em suas gravuras.

Se examinarmos de perto a obra emblemática de Hokusai, *A Grande Onda* ela é uma pintura Ocidental vista através de olhos japoneses. Os artistas do ukiyo-ê inspiraram-se na ideia das paisagens europeias como o uso da perspectiva e as combinaram com as técnicas tradicionais japonesas. E tudo contribuiu para criar uma nova forma de Arte. O efeito do ukiyo-ê sobre a arte no Japão foi semelhante ao efeito da descoberta da imprensa na literatura na Europa.



Figura 1 - *A Grande Onda* é uma pintura Ocidental, vista através de olhos japoneses. Hokusai colocou o homem comum, como os pescadores na paisagem.

Katsushika Hokusai nasceu em 1760 e sua obra estende-se ao longo de um período extenso, atingindo o seu auge já no final da sua vida. A capacidade criativa de Hokusai está intimamente ligada à sua inquietude e irreverência. Aos 51 anos de idade faz uma série de estudos sobre movimentos e expressões que ficou denominado *Hokusai Manga*. Como destaque em meu livro, *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*: “Entre os temas preferidos de *Hokusai Manga*, destacavam-se: a vida urbana, as classes sociais, a natureza fantástica e a personificação dos animais. Tudo isso acompanhado de desenhos de forma caricatural. Ele tinha preferência por pessoas muito gordas ou muito magras, narizes longos e fantasmas. Seu maior legado foi um manual de instrução da arte de desenhar”.

Nestes esquetes Hokusai usa livremente de todos os limites, incluindo o espaço, tempo e movimento. Era um artista não conformista, pouco submisso e sua arte revela autonomia, muita espontaneidade e irreverência. Daí o termo mangá: desenhos irreverentes.



Figura 2 - Movimentos e irreverência nos esboços de Hokusai.

Por outro lado, as gravuras de Hokusai foram estudadas por artistas europeus como Van Gogh em um estilo chamado *Japonaiserie*. Entre os ocidentais que colecionavam ukiyo-ê destacam-se Van Gogh e Monet. O plano de fundo de retrato de Père Tanguy de Van Gogh mostra várias gravuras ukiyo-ê que o artista colecionava. A influência das gravuras japonesas também é evidente nos trabalhos de Toulouse Lautrec, Edouard Manet, Claude Monet, Mary Cassatt e Edgar Degas. No momento que a arte é universal ela é passível de apropriações. Existe um processo de aculturação e assimilação dos novos elementos e a história da humanidade está cheia de exemplos.

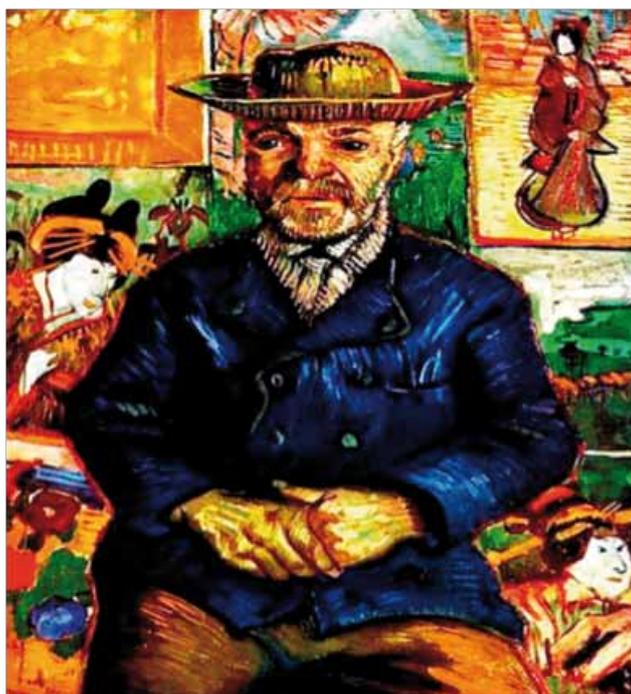


Figura 3 - O plano de fundo de retrato de Père Tanguy de Van Gogh mostra várias gravuras ukiyo-ê que o artista colecionava.

Produção do Século XX: inovações editoriais e de conteúdo

Rakuten Kitazawa, mais tarde, no período Meiji, usou a linguagem e a forma dos pasquins ingleses do século XIX para a nova construção da imagem e humor das influências ocidentais que filtrou para conceber o que legou ao futuro da História dos mangás e animês do Japão. O sucesso foi tão grande que surgiu a primeira revista japonesa de humor *Marumaru Shimbun* em 1877 e teve a duração de 30 anos. Os japoneses trocaram o pincel pela pena e os quadrinhos tomaram rumos diferentes no Japão.

No início, a produção limitou-se a traduzir muitas histórias norte-americanas que apareceram no início do século XX na imprensa, mas, pouco a pouco, iniciaram uma produção local, pois perceberam que os temas e o tipo de humor não tinham muito a ver com a realidade nipônica. O outro grande marco editorial japonês ocorreu na década de 1920 com o início de publicações para o público infantil fortalecendo na década posterior onde já havia um mercado nitidamente separado do adulto.

Após a Segunda Guerra Mundial houve mais modificações na estrutura editorial dos mangás com uma produção específica para o público adolescente, dividido em sexo: quadrinhos para garotas (*shojo manga*) e rapazes (*shonen manga*) cobrindo uma faixa etária aproximadamente de 12 a 18 anos. É importante mencionar que após a Segunda Guerra havia poucos recursos materiais e financeiros e cada setor teve que se adaptar às necessidades da época. No caso das histórias em quadrinhos o recurso foi utilizar o papel jornal como alternativa nas revistas. O artifício foi a impressão monocromática – variando do rosa, roxo ou azul claro – conforme o teor do enredo. Esta característica continua até hoje apesar da abundante riqueza do país.

A renovação que veio da região do Kansai : Osamu Tezuka

É difícil falar sobre mangá no Japão e no mundo sem fazer referência a Osamu Tezuka. Ele foi uma daquelas pessoas que entraram para a carreira certa, com a obra certa para o público certo no momento propício, formando um círculo perfeito. Muitos dos grandes desenhistas japoneses passaram pelo estúdio de Tezuka como aprendizes e depois seguiram seu próprio caminho.

O título dado pelos próprios colegas, *Manga no Kamisama* – o deus dos quadrinhos – foi uma forma de reconhecimento ao trabalho desenvolvido por décadas. Foi ele quem deu o pontapé inicial às características que se tornaram uma marca registrada dos quadrinhos japoneses, diferenciando-os das produções de outros países.

O momento dessa inovação ocorreu quando os então jovens desenhistas de Osaka, a cidade editorial rival de Tóquio, tiveram uma grande oportunidade: lá, pagava-se muito pouco ou quase nada para os desenhistas, mas, em compensação, eles tinham total liberdade de criação. O jovem Tezuka soube aproveitar a chance e detonou uma revolução nos mangás do pós-guerra. Essa revolução propiciou mais dinamismo e fluidez à ação nos quadrinhos, dando liberdade para Tezuka desenvolver um formato novo a seus personagens. Eles começavam a se destacar pelas formas mais arredondadas e pelas expressões faciais, o que os tornava mais atraentes e estéticos. Osamu Tezuka também inovou na forma de apresentação das páginas dando um novo layout ao mangá. Sua habilidade para o desenho já vinha desde jovem, fortalecendo-se enquanto estudante de Medicina quando se tornou muito conhecido na área por ilustrar livros de Entomologia (parte da Zoologia que estuda insetos) reproduzindo com perfeição toda a espécie de besouros e borboletas.

Sua vasta produção vai ao longo do tempo cada vez mais em direção ao questionamento do ser humano. Para Osamu Tezuka desenhar mangá não era apenas uma forma de entretenimento, mas colocar em seus roteiros, aliados à técnica de explorar efeitos dramáticos ou psicológicos, toda espécie de sentimentos como a dor, o ódio, o amor, a raiva ou a tristeza. É difícil encontrar entre os grandes mestres um artista tão completo, popular, curioso e empenhado constantemente em oferecer através do mangá e dos animês uma variedade tão volumosa de temas e personagens.



Figuras 4 e 5 - Em 1994, a cidade de Takarazuka onde Tezuka cresceu, ergueu um museu em sua memória. Em 1997 foram emitidos selos em honra ao *Manga no Kamisama*

Osamu Tezuka no Brasil

Dentro da vasta produção de Osamu Tezuka o público brasileiro já tivera contato com sua obra principalmente através dos animês *A princesa e o Cavaleiro*, *Astro Boy* e *Kimba, o Leão Branco* que fizeram sucesso nas TVs brasileiras durante os anos 1970. Além disso, já tinha uma grande legião de fãs quando chegou ao Brasil no dia 29 de setembro de 1984.

Sua programação foi bastante intensa em São Paulo. A visita foi patrocinada pela Fundação Japão com apoio da Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e a organização esteve em grande parte em mãos da ABRADEMI – Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações. O primeiro grande encontro ocorreu no MASP, por ocasião da IV Exposição de Quadrinhos e Ilustrações da ABRADEMI. Tezuka depois de uma entrevista coletiva à imprensa percorreu a mostra, conversou com os expositores e, no dia 2 de outubro, deu uma aula de mangá seguido de uma palestra na mesma noite na Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa.

A sua presença no Brasil causou uma grande mutação na aceitação dos mangás. Foi realmente, a partir de sua visita, que muitos jovens desenhistas brasileiros intensificaram a produzir seus fanzines e esta manifestação aumentou com o passar do tempo.

Mangá, animê, games e internet

Foram os animês que deram grande difusão ao conhecimento dos mangá, cujas séries penetraram primeiramente pela TV e mais tarde pelo cinema. Foi também a época que as editoras japonesas e os estúdios de cinema e animação começam a fazer contratos em grande escala com vários países ocidentais. Tezuka também criou o primeiro estúdio de animação denominado *Mushi Productions* e foi seguido por outros onde se destaca a Toei investindo em animês, principalmente na década de 1980. Nos anos 1970 os animês desenvolveram-se com gêneros bem específicos na figura de robôs gigantes. No final deste período muitos cineastas como Hayao Miyazaki (autor de *A Viagem de Chihiro* que ganhou o Oscar) começaram a se projetar e ganhar fama.

A partir de 1994 quando a indústria cinematográfica japonesa destinou uma verba considerável (cerca de cinco bilhões de dólares) aos desenhos animados – como *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko* – os animês se multiplicam em quantidade e qualidade.

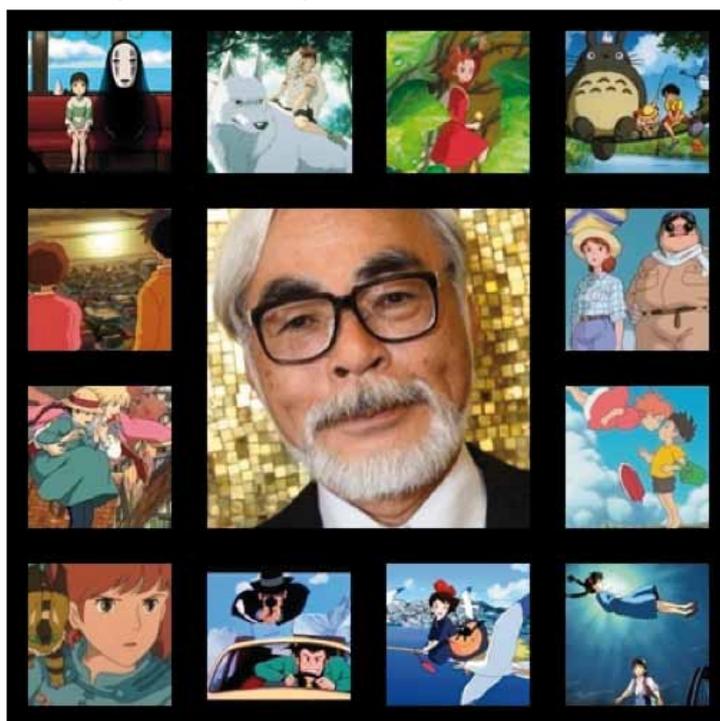


Figura 6 - Hayao Miyazaki e sua vasta produção contribuíram para um tipo de animê onde predomina a reverência para a natureza.

A demografia dos fãs da cultura pop japonesa e, em especial dos animês, começou a se deslocar há cerca de dez anos. Os jovens ocidentais que cresceram assistindo desenhos animados convencionais ficaram mais velhos e começaram a procurar algo com conteúdo mais adulto e, desta forma migraram para os que consideravam mais vibrante, os animês. E assim se iniciou uma nova era de difusão de outros bens culturais – o da moderna cultura pop japonesa.

Mas o que há de tão especial nestes ícones da Cultura Pop Japonesa para que a juventude do mundo todo sinta este fascínio?

Sem dúvida há muitos fatores como os personagens, o enredo e o próprio estilo de desenho, mas a Internet foi um fator decisivo e crucial que definiu a geração de jovens destes últimos anos e os faz sentirem conectados com esta poderosa mídia.

A expansão da informação tecnológica deu aos jovens um conhecimento multimídia mais amplo particularmente com o uso dos computadores e a capacidade para comunicação visual via gráficos e animação. Isto coincidiu com a popularização dos mangás e animês no Ocidente facilitando o entendimento das histórias mesmo sem saber a língua japonesa.

Mapear as grandes tendências da cultura pop em termos globais nos últimos tempos é um grande desafio, pois parece que a cada ano fica mais difícil identificar quais foram as mudanças. Há algumas décadas atrás era mais fácil identificar o sentimento de uma nação através do gosto pelas músicas, escolha de filmes e a tecnologia usada tendo-se uma imagem mais acurada daquela geração.

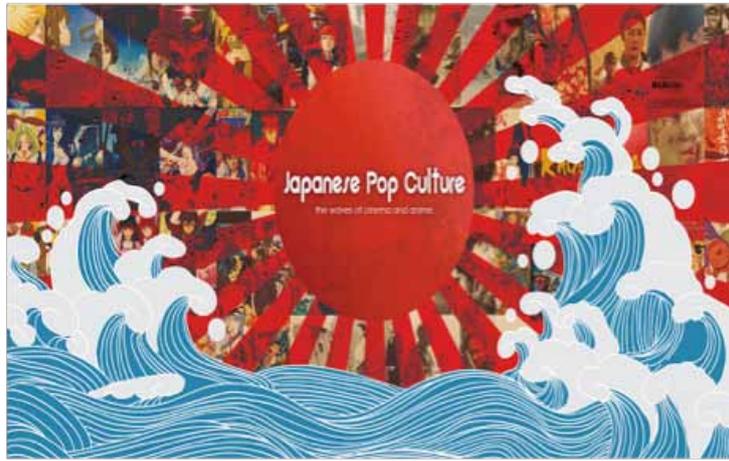


Figura 7 - Elementos tradicionais da arte ukiyo-ê permeando imagens contemporâneas

Por outro lado, do ponto de vista de sociabilidade, estas comunidades unidas pelo gosto da Cultura Pop, utilizam-se de várias práticas para sentirem-se como iguais. Uma delas é o cosplay onde estar vestido como o personagem, faz parte de um ritual de identificação. O termo vem do inglês *costume* (fantasia) e *play* (brincar) e praticar isto em concursos ou em encontros, mostra o quanto este membro está investindo nos moldes da competição e o quão sério é enquanto fã. É um ato de pertencimento. O Brasil foi bi campeão no WCS (World Cosplay Summit) em 2008 em Tóquio.

Aliado a isto os encontros dos fãs transformaram-se em vários festivais como manifestações da Cultura Pop (Mangacom, Animecom, Anime Friends entre vários outros no Brasil), com participação de quase 100.000 pessoas nos eventos mais populares.)

A difusão da Cultura Pop Japonesa, em nossos dias, não está limitada somente aos fãs. Tão extensa como uma coleção de livros de uma biblioteca, os itens desta cultura extrapolaram os mangás, animês e games, observando-se cada vez mais as nuances da estética japonesa infiltradas na sensibilidade global. Nos últimos anos, Japão tornou-se uma força em ascensão em uma ampla gama de indústrias centradas em moda, brinquedos para crianças, telefones celulares e entretenimento.

A moda encontrada nas ruas do distrito de Harajuku é um exemplo do entusiasmo criador dos jovens por influência da Cultura Pop. A comunicação pela moda inspirou vários conceitos e as heroínas dos mangás e animês pulam das telas do cinema, TV e computador e vão para as ruas vestir as garotas.



Figura 8 - A moda cosplay japonesa criou um fenômeno social onde os jovens encontram inspiração na Cultura Pop.

Da internet para a academia

A motivação dos jovens para o aprendizado de uma língua também está de acordo com a expansão da informação tecnológica. Hoje a Internet é a ferramenta disponível e, através dela, a nova geração está exposta à maciça penetração da Cultura Pop Japonesa e, conseqüentemente, a procura pela segunda língua migrou para outros departamentos das universidades não só no Brasil como no mundo inteiro. Falar japonês é básico para partilhar com a sociedade na qual a língua é usada pelos seus pares.

No Brasil, no entanto, muito antes do mundo, “descobrir” os mangás estes já eram fartamente lidos pela comunidade dos descendentes de japoneses. Eram importados do Japão e distribuidoras especializadas – normalmente localizadas no bairro da Liberdade na cidade de São Paulo – enviavam para o interior de São Paulo ou Paraná para as colônias nipônicas. O mesmo aconteceu com os animês e filmes japoneses que eram veiculados em alguns cinemas especialmente o Cine Niterói no bairro da Liberdade, na capital paulista. A leitura do mangá para a comunidade japonesa representava dois segmentos importantes: um era a manutenção da língua e o outro a aquisição ou aprendizado de novos termos principalmente os incorporados da língua inglesa. Sua função foi a de manter a língua coloquial viva para os que estavam fora do Japão. E, a partir da leitura do mangá, foram muitos os desenhistas descendentes de japoneses que se influenciaram pelo traço do mangá. Alguns deles representam grandes nomes no cenário do quadrinho nacional.

Na experimentação da linguagem e do traço mangá o mesmo aconteceu com os fanzines dedicados aos quadrinhos japoneses. Do primeiro, o *Clube do Mangá* em 1984 em São Paulo, em todos os pontos do Brasil nos anos 1980 e maciçamente nos anos 1990, surgiram publicações independentes, de grupos ou de caráter autoral na arte de desenhar e editar mangá.

Os desenhistas nutriam-se de várias fontes para adquirir o estilo – portanto as publicações sobre mangá e animê em português ou em inglês foram importantes para fomentar o gosto pela leitura sobre o assunto e para a experiência. Se de início as publicações vinham assinadas com sobrenomes de origem japonesa, pouco a pouco, os artistas provinham de outras descendências. Hoje contamos com muitas publicações numa linguagem híbrida como foi o caso de *Mangá Tropical* na qual Alexandre Nagado reuniu vários desenhistas descendentes ou não com histórias de conteúdo nacional em estilo mangá.

O grande sucesso, contudo, foi a *Turma da Mônica Jovem*, de Mauricio de Sousa. O primeiro exemplar da revista, em 2008, teve um inesperado sucesso de vendas na primeira semana de lançamento, em agosto de 2008. As edições posteriores tiveram a sua tiragem aumentada para, em média, 375 mil exemplares, e as quatro primeiras edições venderam juntos mais de um milhão e meio de exemplares.

O grande sucesso explica-se pela forma da comunicação visual no estilo mangá para traduzir os sentimentos dos personagens, mas também o conteúdo com histórias de relacionamento típicas de adolescentes.



Figura 9 - Capa da primeira edição da Turma da Monica Jovem de Mauricio de Sousa, em 2008.

Outro aspecto muito importante foi a tendência crescente de autoras brasileiras envolvidas com histórias do estilo *shojo mangá* - quadrinhos para garotas. E foi a partir dos fanzines que a jovem geração de mulheres desenhistas começa a assegurar patamares profissionais e a estrejar em revistas com personagens próprios.

A academia não ficou alheia a tudo isto. As primeiras pesquisas nos anos 1970, tiveram lugar na Universidade de São Paulo, na Escola de Comunicações e Artes – Departamento de Jornalismo e Editoração sob minha coordenação. Houve formação de grupo de estudos de mangá e a fundação da primeira Associação de Mangá no Brasil – ABRADEMI – originada desta associação e da Comissão de Exposição de Quadrinhos na Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa em 3 de fevereiro de 1984.

A semente para as pesquisas sobre mangá também é deste período na revista *Quadreca*, na ECA/USP onde foram dados os primeiros passos para a origem de teses, artigos e ensaios acadêmicos sobre a Cultura Pop Japonesa. As teses em todas as universidades brasileiras têm explorado várias facetas do universo da Cultura Pop com novas formas de olhar desta expansão no Brasil e no mundo.



Figura 10 – Edição da revista Quadreca nos anos 1970, primeiro estudo acadêmico sobre mangá no Brasil.

O estilo mangá também propiciou a produção de revistas com conteúdo institucional ou adaptações em quadrinhos de conteúdo histórico. Os exemplos são inúmeros em todo o país, incluindo revistas de pequeno e grande porte com a aplicação do estilo e estética do mangá.

Sobre o futuro da Cultura Pop Japonesa no Brasil pode se dizer que as culturas se apropriam de elementos umas das outras, em um processo permanente de hibridação. A juventude brasileira não se restringiu apenas à simples imitação de modelos culturais vindos de fora, como é o caso da cultura midiática nipônica, mas alterou esses modelos à sua maneira.

PERFIL da AUTORA

SONIA M. BIBE LUYTEN

Autora dos livros - *Comunicação e Aculturação*. São Paulo, Ed. Loyola, 1981, *Histórias em Quadrinhos – Leitura Crítica*. Paulinas, 1984, *O que é Histórias em Quadrinhos*. Brasiliense, 1985, *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. Hedra, 2000 (3ª. Edição em 2013), *Cultura Pop japonesa: animê e mangá*. Hedra, 2006. Escreveu inúmeros artigos em livros e revistas e capítulos de livro sendo o mais recente, *Os Pioneiros no estudo de Histórias em Quadrinhos no Brasil*. Editora Criativo, 2013.

Obteve vários prêmios por sua pesquisa em Histórias em Quadrinhos como: **HQMIX** em 1988, 1991, 1999 (São Paulo – Brasil), **MANGACOM** em 2001 (São Paulo- Brasil), Prêmio Romano Calise, em Lucca Itália em 1990, **Prêmio Ângelo Agostini** – Mestre dos Quadrinhos em 2005, **Prêmio Cátedra UNESCO/Metodista** de Comunicação em 2006 e **Honraria do governo japonês** pela atuação na divulgação e pesquisa da Cultura Pop Japonesa – em 2008.

Foi professora do primeiro curso universitário de Histórias em Quadrinhos no Brasil, com início em 1972 na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Foi criadora do primeiro núcleo de estudos sobre mangá no Brasil na década de 1970 na ECA/USP que mais tarde tornou-se a ABRADEMI. Foi presidente do Prêmio HQMIX, que faz a premiação dos melhores artistas na área de Histórias em Quadrinhos e Humor Gráfico. Atualmente é Presidente da FECO – BRASIL - (Federation of Cartunists Organization).

Guia de ilustrações:

Figura 1 – Onda Gigante- http://pt.wikipedia.org/wiki/Katsushika_Hokusai

Figura 2: "Hokusai Sketchbooks: Selections from the Manga", Rutland, Vermont & Tokyo: Charles E. Tuttle Company. (acervo)

Figura 3 – **Van Gogh** - <http://artmight.com/Artists/Vincent-van-Gogh-1853-1890/portrait-of-pere-tanguy-1887-56791p.html>

Figura 4 - - <http://www.katavila.com/japan/tezuka-museum.html>

Figura 5 – **Selo T. Osamu** - <http://www.legacy.com/news/legends-and-legacies/osamu-tezuka-god-of-manga/327/>

Figura 6 - <http://animationguide.blog.com/>

Figura 7 - Japanese Pop culture: <http://tins0922.blogspot.com.br/2012/04/japanese-pop-culture-waves-of-cinema.html>

Figura 8 - <http://tokyofashion.com/tokyo-girls-collection-street-snaps-2011-aw/tokyo-girls-collection-street-snaps-2011-aw-025/>

Figura 9 - http://pt.wikipedia.org/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica_Jovem

Figura 10 - Acervo da autora

GUIA DE LEITURA (em português)

BARRAL, Étienne. **Otaku, os filhos do virtual**. São Paulo: Ed. Senac, 2000.

BORGES. Patricia M. Traçosideogramáticos na linguagem dos animês. São Paulo: Via Lettera, 2008.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2013. 3ª edição. Prefácio de Mauricio de Sousa.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005.

LUYTEN, Sonia M. Bibe Luyten. **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Editora Criativo, 2013. (org. Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Nobu Chinen)

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

NAGADO, Alexandre. **Almanaque da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Ed. Via Lettera, 2004.

ROSA, Franco (org.). **Hentai, a sedução do mangá**. São Paulo: Ophera Gráfica, 2005.

SATO, Cristiane. **Japop, o poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: NSP, 2007.

SATO, Francisco Noriyuki. **História do Japão em mangá**. São Paulo, 1995.

SHIRAHIKO, Haruhito. **O Xintoísmo em mangá**. São Paulo: Nambei Dai Jungu. 2003.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente. **Mangá-Do: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2006.