

OTAKU

mangazine

6t.gosma.com

EDITORIA



5 TORRES

E S P E C I A L I N U Y A S H A

TUDO SOBRE
UM DOS ANIMES
DE MAIORES
SUCESSOS DO
BRASIL

CONHEÇA
TODOS OS
ESTILOS E
VARIÇÕES DO
MANGÁ

ENTREVISTA:
MICKAEL,
O GAROTO
PRODÍGIO DO
MANGÁ

E MUITO MAIS...



MANGÁ E ANIME . CONHEÇA A HISTÓRIA E SAIBA SUAS DIFERENÇAS



Fundadores:

RAPHAEL DECHIARE
GUILHERME CHIMENTI NETO
BRUNO R.T. REBELLO
MICKAEL RUIZ MACKAY

OTAKU

mangazine

Arte de Capa: Guilherme Chimenti Neto

Matéria TUDO SOBRE MANGÁ: Bruno R.T. Rebello

Matéria O MANGÁ NO BRASIL LINHA DO TEMPO: Bruno R.T. Rebello

Entrevista CONHEÇA DREAMS E SEU CRIADOR: Guilherme Chimenti Neto

Especial INUYASHA: Guilherme Chimenti Neto

Matéria OS VÁRIOS ESTILOS DO MANGÁ: Raphael Dechiare

TIRINHAS: Mickael Ruiz Mackay e Guilherme Chimenti Neto

www.6t.gosma.com





4

**Tudo o que você precisa
saber sobre Mangá e Anime**

ENTREVISTA



10

**Mickael, o novo garoto
prodígio do mangá e
rei do fotolog**



8

**Mangá no Brasil
LINHA DO TEMPO**

ESPECIAL



12

**Conheça InuYasha e
saiba porque se tornou
um dos animes mais
queridos do mundo**



18

**Os vários estilos
do Mangá**





TUDO SOBRE MANGÁ E ANIMÊ

História, características, quais são as diferenças, tudo para você entender e acabar com as suas dúvidas.

Muitas pessoas poderiam simplesmente responder que mangá são histórias em quadrinhos feitas no Japão, e animes seriam desenhos animados feitos no Japão. Mas isto não é assim tão simples. A palavra Mangá (Man=involuntário, ga=desenho) foi utilizada pela primeira vez pelo ilustrador Kokusai em 1814.

Muito antes de se começar a produzir quadrinhos no ocidente, esta arte já existia no Japão. O primeiro registro de uma história em quadrinhos, inclusive, data do século XII, quan-

do o monge budista Toba publicou seu choujuu giga ("Pergaminho Animal"), uma sátira ilustrada sobre os religiosos e nobres japoneses.

Quando se fala em Mangá e animes, logo se pensa em personagens de olhos grandes, robôs gigantes, artes marciais, entre outros estereótipos. Quem pensa assim está redondamente enganado. Só para exemplificar, o anime de maior sucesso de todos os tempos, Maison Ikkoku (a história de um estudante que, enquanto luta para passar no vestibular, apaixona-se pela jo-

vem gerente de sua pensão), trata do dia-a-dia de pessoas normais como quaisquer outras, sem ter nenhum personagem com poderes, nenhum lutador, nenhum robô. A realidade do mangá e do anime é muito diferente. Os mangás e animes diferem em muito dos quadrinhos e desenhos animados ocidentais. Enquanto no ocidente quadrinhos e desenhos animados procuram atingir, na maioria das vezes, um público alvo infante-juvenil, existem mangás e animes para todas as idades e todos os gostos. Desde o infantil (como Kimba e Digimon) até o adulto (como Yawara e Serial Experiments Lain), desde a fantasia (como A Princesa e o Cavaleiro e The Visions of Escaflowne) até o erótico (como Poderes Eróticos e Dragon Pink).

Na verdade, é comum nas manhãs de Tóquio ver pelas ruas ou nos trens homens de pasta e terno, a caminho do serviço, lendo mangás, que geralmente vão para o lixo mais próximo assim que ele termina de ler, assim como aqui se faz com jornais (inclusive, o Japão é o maior consumidor de papel do mundo, sendo que muitos mangás geralmente impressos em preto-e-branco, em papel reciclado, em livros que ultrapassam 400 páginas, muitos sendo semanais).





Digimon, Mangá infantil

te o decorrer de cada história, os personagens destas crescem, envelhecem, sofrem os mais diversos tipos de experiências, e até morrem, podendo isto ocorrer até mesmo com o personagem principal (como em Dragon Ball Z). Quanto a morte, esta é tratada de uma forma muito mais realista do que nos desenhos ocidentais, onde raramente é isto a morte de um personagem.

Cada série apresenta um elenco variado de personagens, que geralmente fazem com que o leitor/espectador se identifique com algum deles, tais são as dificuldades, alegrias, tristezas, decepções que estes personagens passam no seu dia-a-dia ou os sonhos que estes alimentem (quantos de nós não se indentificariam com Iusaku Godai, de Maison Ikkoku, na sua luta para passar no vestibular e por um amor não-correspondido, ou com Oliver Tsubasa, de Super Campeões, e seu sonho de jogar em um grande time de futebol brasileiro). Isto é um dos principais artifícios buscados pelos escritores de mangá/anime: o envolvimento psicológico do leitor/espectador com determinada série, determinado personagem.

A combinação de um estilo de desenho leve (chamado inclusive de "linhas fáceis"), com personagens muito mais caricatos do que os ocidentais [o que permite uma melhor representação de estados emocionais através da aparência

As histórias retratadas nos mangás/animes geralmente tem começo, meio e fim, funcionando como "novelas" ilustradas ou animadas. Na maioria das vezes, um anime é baseado em um mangá pré-existente, embora nos últimos anos isto tenha mudado bastante duran-

te externa do personagem (uma das utilidades dos "olhos grandes"), utilizando a técnica artística conhecida como expressionismo], e roteiros muito bem elaborados é que tem feito com que o mangá/anime esteja cada vez mais presente na mídia dos EUA, crescendo cada vez mais a cada ano (embora mesmo lá, o comércio anual de quadrinhos nem chegue perto do japonês).

Atualmente estamos passando por uma explosão de Animês na TV brasileira. Cada vez mais as emissoras (tanto abertas quanto pagas) tem trazidos novas séries, sendo que, por cima, aproximadamente 30 diferentes animês estão sendo exibidos, contando séries, especiais e longas-metragens nas TVs abertas e pagas. E não há sinais de que isto vá parar, principalmente se forem confirmadas as notícias de uma editora paulista lançará, ainda este mês, os Mangás originais de Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco.

O sucesso também pôde ser observado durante o Animecon 2000, realizado dos dias 12 a 15 de outubro, na Faculdade Casper Líbero, São Paulo, onde durante os 4 dias, 6.520 pessoas se reuniram para diversas atividades relacionadas a Mangá e Animê (palestras, gincanas, exposições, concursos de fantasias, de ilustrações, RPG, etc). Grande parte deste sucesso é sem dúvida alguma devido aos Fansubbers ("fan subtitle" ou "legendados por fãs"), fenômeno que surgiu no Canadá no início da década de 90, e rapidamente espalhou-se por outros países, chegando ao Brasil em 1996, quando um grupo de fãs de Brasília fundou o BaC - Brasil Anime Club (que iniciou seus trabalhos apenas distribuindo séries em japonês e inglês, mas logo legendou a comédia romântica Oh! My Goddess!), até hoje em atividade. Estes grupos caracterizam-se por legendar Animês que ainda não tenham seus direitos vendidos para alguma empresa nacional, para que assim os fãs tenham acesso fácil a este material, que antigamente só era conseguido através de encomendas internacionais (ou seja, em japonês ou inglês), devido a pouca variedade de séries exibidas por aqui naquela época. As cópias são distribuídas aos fãs mediante encomenda pela Internet, a preço de custo (um fansubber nacional não vende



Cavaleiros do Zodíacos, anime de sucesso na TV brasileira

As histórias retratadas nos mangás/animes geralmente tem começo, meio e fim, funcionando como "novelas" ilustradas ou animadas. Na maioria das vezes, um anime é baseado em um mangá pré-existente, embora nos últimos anos isto tenha mudado bastante duran-



nenhuma fita por um valor acima de R\$ 10,00, e estão sempre procurando baixar os preços) mais as despesas de correio e uma taxa para manutenção do clube, dos equipamentos utilizados e para aquisição de novas séries (taxa esta que nunca ultrapassa R\$ 5,00 do valor total do pedido, quando é cobrada). Por “lei”, os fãs não podem vender ou alugar estas cópias, pois assim estariam indo contra o princípio dos fansubbers, que é a divulgação do Animê sem fins lucrativos.

Sempre que uma das séries que qualquer fansubber tenha legendado (ou mesmo que esta série do acervo esteja em outra língua) tenha seus direitos vendidos para qualquer empresa brasileira, esta é imediatamente retirada do catálogo, e nunca voltará a ser distribuída por estes grupos (isto aconteceu recentemente com Ghost in the Shell movie, El Hazard TV, Dragon Ball Z TV, Rouroni Kenshin TV - Samurai X e Card Captor Sakura TV).

Atualmente os fansubbers em atividade para legenda e distribuição de animes são o BaC, o Shin Seiki Anime e o Lum's Club. Também temos fansubbers que apenas legendam, como o K-Anime e o Anime Dream. Em São Paulo temos também um Distro, ou seja, um grupo de fãs que apenas redistribui animes que eles compram

dos fansubbers, o ABR - Animania Brasil Revolution. Todos estes grupos até hoje nada fizeram que tenha levado os fãs a desconfiarem das suas intenções de divulgação de Animes sem fins lucrativos. Atualmente, mais de 100 Animês diferentes já foram legendados por estes grupos, e muito mais deve vir nos próximos meses.

Em vista de tudo isto, acreditamos que o Animê, após várias ondas passageiras, veio agora para ficar, trazendo algo de qualidade para a atualmente fraca programação das TVs nacionais.

As novas influências

O novo estilo de vida japonês, depois do isolamento, e de contatos com o ocidente, causou uma mudança no estilo da arte cômica. Derrubando as velhas idéias Zen budistas, este novo estilo trazia uma sátira política ocidental.

Em 1862, um inglês chamado de Charles Wirgman criou uma revista de estilo britânico intitulada “The Japan Punch”, destinada aos estrangeiros que moravam na região de Yokohama, anos mais tarde foi traduzida ao idioma japonês. A criação desta revista foi um marco muito importante na história do mangá.

As caricaturas jornalísticas de Wirgman tinham um tipo de humor e arte tipicamente japonês, que fascinavam toda uma nação. Wirgman é considerado hoje o santo protetor do mangá moderno. A cada ano, é realizada uma cerimônia em seu túmulo, localizado em Yokohama.

Em 1882, outro europeu que vivia no Japão, chamado George Bigot, professor de arte em uma escola de oficiais militares, publicou diversas coleções de imagens e lançou um jornal satírico, chamado Tobae, que foi outro marco

importante para a história do mangá. O Tobae trazia uma sátira política do governo, que havia sido proibida durante muito tempo. Com isso ele recebeu aplausos de todos os artistas japoneses que estavam confinados a um padrão estético e social.

O mangá foi ganhar sua popularidade em 1905, através da publicação "Tokyo Puck", criada por Rakuten Kitazawa(1876-1955). A Tokyo Puck foi o primeiro mangá formado por artistas japoneses, além do fato de ser o primeiro colorizado.

Quais são as diferenças entre Mangá e Anime?

Mangá é o nome genérico para os desenhos em quadrinhos no estilo japonês impressos em livros ou revistas. Quando são criados ou adaptados para o cinema ou vídeo, os desenhos são chamados atualmente de animê. Este termo vem do inglês animation.

Em relação ao mangá, os desenhos do animê são mais simplificados. Um desenho animado exige entre 12 e 24 imagens por segundo e os personagens precisam ser elaborados em termos de volume (tridimensionalidade). Por isso, quanto mais simples for o desenho do animê, mais rápida e prática é sua produção.

MANGÁ E ANIMÊ NO BRASIL

A seguir, uma relação de alguns títulos lançados em português e a indicação das obras que você não pode deixar de ler/assistir.

CARACTERÍSTICAS DO MANGÁ

1. Linguagem visual baseada no cinema (story board) e dramatização intensa.
2. Grande envolvimento emocional. O leitor se coloca no lugar do personagem.

3. A representação gráfica dos sons (onomatopéias) integra a composição do desenho.
4. Desenho em preto e branco com uso profuso de retículas (screen-tone, bendays).
5. Imagens em primeiro plano (close) para aproximar o personagem do leitor.
6. Desenho estilizado, com olhos grandes e cabelos de formatos não-convencionais.
7. Efeitos visuais no fundo para transmitir idéia de movimento ou emoções.

ETIMOLOGIA

A palavra mangá é formada por dois kanjis (ideogramas).

O primeiro ideograma (man) significa humor, comicidade, graça.

O segundo, (gá), quer dizer desenho, pintura, figura.

Literalmente, mangá significa "desenho humorístico"



O Mangá no Brasil

Os brasileiros se deliciam com as aventuras de heróis japoneses há mais de 40 anos. No entanto, o mangá, berço da maioria desses cativantes personagens, chegou há bem menos tempo. Foi no final dos anos

80 que as editoras brasileiras começaram a se interessar pelos famosos quadrinhos brasileiros sem saber seu verdadeiro potencial e enfrentando varias restrições por parte das editoras japonesas, os primeiros

1988

Lobo Solitário

1989

Akira

1992

Crying
Freeman

1992

Mal, A Garota
Sensitiva

1993

A lenda de
Kamui



2000

Dragon Ball

2000

Cavaleiros do
Zodiaco

2001

Preto e Branco

2001

Batman
Mangá

2001

Samurai X



LINHA DO TEMPO

títulos era mais “alternativos” e bem distantes dos mais populares. Quase uma década depois esta mentalidade foi mudada e só então os principais mangás editados no Japão finalmente começaram a chegar por aqui,

dando início a uma nova febre que não deve terminar tão cedo. Aqui você acompanha uma linha do tempo com os principais mangás que já foram lançados no Brasil.

1998

Ranma 1/2

1998

Gen - Pés descalços

1998

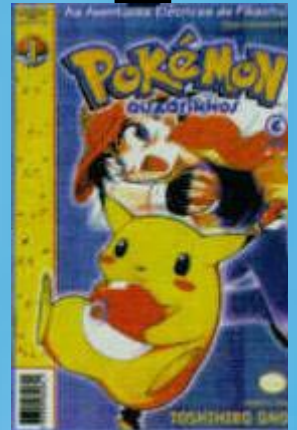
X-Men Mangá

1998

Homem-Aranha Mangá

1999

Pokémon Mangá



2001

Sakura Card Captors

2001

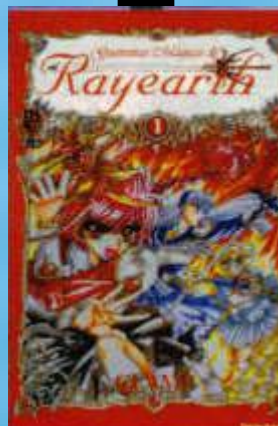
Video Girl Ai

2001

Guerreiras Mágicas

2001

Jovens Guerreiros





Conheça

DREAMS

e seu criador



Existe mais um mundo além do nosso, um chamado mundo paralelo, que existe ao mesmo tempo com o nosso, um mundo que digamos para nós. seja de fantasia, com muitas raças diferentes de animais, e até de seres humanos, um mundo diferente do nosso, sem muitas das nossas tecnologias, mas sim, com algo que ainda não descobrimos, magia.

Dreams evoluiu de uma forma diferente do nosso mundo, em vez de tecnologia, evoluíram a alma, o espírito e o corpo humano, assim sendo, muitos tem habilidade para fazer coisas que ninguém pode imaginar.

Nesse mundo existe uma lenda. Quando tudo estiver em perigo, quando o verdadeiro mal estiver prestes a aparecer, guerreiros do mundo da terra irão aparecer para combater esse mal, ai que entra os personagens principais, Alex, Priscila e Hikari, três adolescentes comuns que moram em São Paulo, e estão prestes a conhecer e ter a aventura da vida deles.

Isso é Dreams, um mangá com muitas lutas, romance, comédia, cultura, e uma trama que a muito tempo não se via em mangá nenhum.



Mickael Ruiz Mackay, 19 anos, estudante de Comunicação Digital na Universidade Paulista e que além de desenhista, vaga horas a dentro na internet cuidando de seu fotolog e jogando com os amigos, além de ser um fanático por futebol. Conheça um pouco sobre essa figura simpática.

OM: Desde que idade você desenha? E quando surgiu o interesse pelo mangá?

Mickael: Desenho desde os meus 7 anos e meu interesse pelo mangá surgiu há mais ou menos 5 anos, quando começou aquela “onda” da Manchete de Cavaleiros do Zodíaco e outros animes de sucesso. Foi daí que surgiu meu interesse pelo mangá, além de que já gostava muito da cultura japonesa.

OM: Qual sua relação com a comunidade nipônica?

Mickael: Bom, eu tive várias namoradas japonesas, opa... Desculpa. Atualmente não tenho nenhum vínculo com comunidade nipônica, apesar de conhecer muita gente que mora na Liberdade, amigos, muitas pessoas que desenhavam o mangá aqui no Brasil são japoneses, mas tirando isso eu sou brasileiro.

OM: Você costuma freqüentar as convenções e encontros de otakus?

Mickael: Com certeza, principalmente para ver o nível dos desenhistas que vão na Animecon, Animefestival... Qual mais? Vários eventos que fazem sucesso em São Paulo.

OM: Quanto ao Mangá, o que você acha que

precisa melhorar em sua técnica?

Mickael: Bom, cabelo, mão... Tem muito da anatomia que pertence já ao meu estilo e preciso melhorar bastante. Na verdade eu preciso melhorar muito em relação ao meu traço.

OM: Mas você acha que possui nível técnico pra lançar algum mangá ou fanzine?

Mickael: Nível técnico eu tenho pra lançar um fanzine ou mangá, mas como eu disse, eu preciso melhorar bastante. Primeiro, porque eu não tenho curso, e um curso seria bom pra pegar técnica, pegar base em relação a muitos desenhistas que tem por aí.

OM: Quais são os seus projetos para o futuro?

Mickael: Existem vários projetos que estou planejando a ser lançados futuramente, tem mangas que eu não gostaria de transformar em zine, porque o fanzine já é um trabalho bem amador e eu já gostaria de lançar um trabalho mais profissional mesmo a exemplo do Dreams, que é baseado em um mundo místico, com lutas e muito da cultura oriental e budista. Existe também o Red Fox Team que seria ao estilo de Naruto, e haveria clãs e muita interatividade entre os personagens, seria outro manga com sistema de lutas. Outro projeto seria o Brazil - Brazil com Z - que focaria mais em nossa cultura brasileira, centralizado na cidade de São Paulo e mostraria o dia-a-dia de um jovem comum em suas aventuras pela cidade enfrentando a violência, preconceito, etc. Continuando, lançarei um site com o mangá on-line melhorando muito a interatividade com os leitores que não precisariam comprar a revista.

OM: Finalizando, que tipo de incentivo você pode dar a quem pretende seguir a carreira de desenhista?

Mickael: O conselho que dou pra galera que está começando é, treiem bastante, ir aos eventos pra pegar base, comprar muitos mangás para ganhar referência e estudar muito sobre a história, sobre o que vai fazer seus projetos... Pegue referência sobre objetos, pessoas reais, cor, e treine muito porque o mercado está crescendo bastante, e seria uma ótima forma de mostrar para o mundo o talento do desenhista brasileiro.



ESPECIAL

INU YASHA

Criado por Rumiko Takahashi (também criadora do famoso Urusei Yatsura e Ranma 1/2), o mangá foi lançado em 1996 pela Shonen Sunday até que em 18 de outubro de 2000 virou anime pela Sunrise (a mesma de Gundam Wing) o sucesso foi e é muito grande.

Atualmente o mangá já passou do volume 29 e o anime já passou do episódio 106, o público japonês aguarda com ansiedade cada mangá e episódio! (e claro não excluindo nós, brasileiros, apesar da enorme diferença de lá para cá).

Já foi lançado dois filmes de InuYasha, Toki o Koeru omoi e Kagami no Naka no Mugenjou, respectivamente. A história (que é repleta de misticismo e referências ao folclore japonês) são as engraçadas, emocionantes, dramáticas e românticas aventuras de InuYasha e Kagome & cia. em busca da Shikon No Tama (Jóia de Quatro Almas).

Há 50 anos, InuYasha, um Hanyou (Meio-Youkai > metade humano, metade youkai), deseja ter a Shikon No Tama para se transformar num Youkai completo e então conhece a sacerdotisa Kikyô (ela protegia a Jóia).

Eles se apaixonam e Kikyô propõe a InuYasha que usasse a Shikon No Tama para se transformar em humano por completo e assim viver juntos para sempre. Já na data determinada, Kikyô esperava InuYasha com a Shikon No Tama em suas mãos até que é atacada por InuYasha (u.u' calminha ae) e sai muito ferida e cheia de ódio por ele. InuYasha rouba a Shikon No Tama do vilarejo, é pego por Kikyô e selado com uma flecha mágica em uma árvore.

Kikyô pede que a Shikon No Tama seja queimada junto com ela e morre logo em



seguida. Passados 50 anos, já em nossa era atual, Kagome Higurashi (Agome aqui no Brasil) uma estudante do colegial, está pronta para ir ao colégio quando seu irmão Souta pede para que procure o gatinho deles.

O gatinho estava um pequeno lugar que possuía um poço, Kagome a princípio ficou com medo mas depois pega o gatinho até que é puxada para o poço por uma Youkai, A Mulher Centopéia, que deseja a Shikon No Tama, mas Kagome sem entender nada apenas repele a Youkai com uma luz misteriosa que sai em sua mão dizendo : "Ai que nojo!".

Depois de repelir a Youkai, Kagome sai do poço (agora ela está no Japão feudal, durante o Sengoku Jidai e é lógico que ela não sabe disso ainda né) e se depara em um lugar que não é o Templo Higurashi (sua casa), ela caminha um pouco procurando sua casa, até que encontra um menino com uma flecha encravada no peito, preso a uma árvore.

ASHA



Esse menino tem orelhas de cachorro e Kagome, que não resiste, toca nelas (u.ú' eu tinha q colocar isso aqui? ^_^ lógico!).

Várias flechas são jogadas contra ela por homens que querem saber por que ela está na floresta do InuYasha. Kagome é levada a sacerdotisa Kaede que logo percebe a grande semelhança de Kagome com sua irmã Kikyô e começa a pensar que ela talvez seja a reencarnação de sua irmã, Kaede conta à história de InuYasha a Kagome. O vilarejo é atacado pela Mulher Centopéia, que está atrás de Kagome, está fuge em direção a floresta do InuYasha dizendo a si mesma, com muita convicção, que não quer morrer!

O corpo de InuYasha começa a pulsar neste instante e ele acorda de seu longo sono. Kagome é atacada pela Youkai e a Shikon No Tama é arrancada de seu corpo (neste instante Kaede tem certeza que ela é mesmo a reencarnação de Kikyô), InuYasha (quando

ele vê Kagome pensa que é Kikyô mas logo depois percebe que não é pelo o cheiro) pede a Kagome que tire a flecha que está em seu peito para que ele possa derrotar a Youkai.

Ela tira a flecha, quebrando seu selo, e ele muito facilmente derrota a Youkai. Agora InuYasha quer a Shikon No Tama para ele e ataca Kagome para conseguí-la.

Kaede, para proteger Kagome, coloca o Kotodama (um colar que possui um encantamento) em InuYasha e diz a Kagome que diga uma palavra para controlar InuYasha então ela vê as orelhas de cachorro dele e grita : osuawari! (o famoso "SENTAAAA!") e ele cai de cara no chão, agora Kagome pode controlar InuYasha apenas dizendo "osuawari".

Após um tempo outro Youkai está atrás da Shikon No Tama e este rouba ela de Kagome, InuYasha diz a Kagome para atirar flechas no Youkai mas esta não acerta nenhuma! (quem usava arco e flechas era Kikyô) InuYasha fica com raiva e parte para cima do Youkai sozinho e com as Garras Retalhadoras de Almas corta ele em pedacinhos, mas como o Youkai estava com a Shikon No Tama, ele tem o poder de se regenerar então Kagome pega um arco e flecha e amarra um pedaço do Youkai na flecha e atira, ela destrói o Youkai mas também quebra em muitos pedaços a Shikon No Tama.





No Tama, eles terão que se unir pois Kagome é a única que consegue sentir a presença dos fragmentos e InuYasha é o que possui força para derrotar os Youkais que aparecerem no caminho. Muitos personagens aparecem como Miroku (Mirok no Brasil), Sango e Shippou para fazer parte do grupo em busca dos fragmentos da Shikon No Tama e de Naraku (Narak no Brasil), pois para Miroku ele colocou uma maldição (na verdade para o avô de Miroku, mas ela passa de geração a geração) que é o Buraco do Vento e para Sango ele ter matado (controlando o irmão dela, Korako) seus parentes e amigos.



Mistérios são desvendados, um deles é que Naraku disfarçado de InuYasha, atacou Kikyô e disfarçado de kikyô atacou InuYasha assim semeando o ódio entre eles apenas para a Shikon No Tama ter mais brilho maléfico fazendo com que ela tenha mais poder.

PERSONAGENS



InuYasha

InuYasha é um meio-Youkai que corria atrás da Jóia de quatro Almas para se tornar um Youkai completo, como é filho de um Youkai com uma humana, uma vez por mês InuYasha assume sua forma humana, seus cabelos ficam pretos e suas orelhas de cachorro desaparecem.

InuYasha é arrogante, gosta de decidir tudo sozinho, acha que não precisa de ninguém, nunca confiou em ninguém e nunca teve amigos, mas depois que conheceu Kagome isso mudou, ele se apaixonou por Kagome por sua semelhança com a sacerdotisa Kikyô, mas depois InuYasha não consegue decidir de qual das duas realmente gosta, tem como irmão Seshou-Maru a quem odeia, pois ele é Youkai completo e diz que InuYasha é a escória da família por ter nascido meio Youkai

Golpes: Garras Retalhadoras de Almas
Arma: Tesaiga



Kagome

Kagome é uma jovem colegial que chegou a Era feudal através de um poço que tem no templo de seu avô, ele possuía a Jóia de Quatro Almas em seu corpo, a alma de Kikyô vive em Kagome, ela conhece InuYasha e a princípio não gosta dele mas depois acaba se apaixonando por ele, ela consegue ver a Jóia de Quatro de Almas ou um fragmento dela dentro de um Youkai

Armas: Arco e Flecha





Jaken

Jaken é o servo de Seshou-Maru, ele o ajudou a encontrar o túmulo do pai de Seshou-Maru com o seu bastão de Duas cabeças, mas o Bastão ajudou a encontrar a Tesaiga

Armas: Bastão de Duas Cabeças



Seshou-Maru

Seshou-Maru é um príncipe, é o meio irmão mais velho de InuYasha, ele não gosta de InuYasha porque ele é a escória da família e representa a traição de seu pai, Seshou-Maru vive atrás da Tesaiga pois é muito poderosa mas ele não consegue tocá-la porque é Youkai, seu pai lhe deixou a Tenseiga, que diferente da Tesaiga tem o poder de dar a vida e não tirá-la, ele a usou para ressuscitar Jaken na casa de Kajinbou

Armas: Tenseiga



Miuga

Miuga é uma pulga falante que adora sugar o sangue de InuYasha, ele é o guardião do túmulo do pai de InuYasha, ele lhe dá conselhos e ensina algumas coisas, é inteligente, sábio, esperto e quando a situação fica perigosa ele se manda, ele também ajudava o pai de InuYasha



Kaede

Kaede é chamada por InuYasha de velhota Kaede, ela defende o vilarejo que antes era protegido por sua irmã, ela é a irmã mais nova de Kikiou, defende o vilarejo com sua magia e sua sabedoria, após a morte de sua irmã acabou sendo a sacerdotisa do vilarejo, ela que fez o colar que faz Kagome mandar em InuYasha



Sango

Sango é uma exterminadora de Youkais(a melhor de seu clã), seu clã foi chamado para eliminar um Youkai aranha em um castelo, mas tudo era uma armadilha de Narak para acabar com o clã, Sango foi a única sobrevivente do clã, Narak disse a ela que quem tinha exterminado o seu clã era InuYasha, então ela acumulou um ódio intenso de Inuyasha a princípio, mas depois descobriu a verdade e agora odeia Narak que matou seu clã e principalmente seu irmão Kohaku que estava em sua primeira missão como exterminador

Armas: Osso voador, foice, corrente



Sota

Sota é o irmão mais novo de Kagome, ele se preocupa com ela a ponto de levar os livros pra ela na escola quando ela esquece, pedir para as amigas de Kagome a ajudarem com os estudos, ele também sabe do InuYasha e da Era Feudal



Shippou

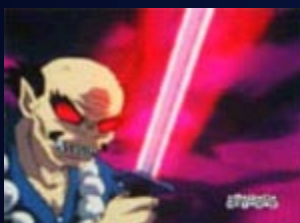
Shippou é um Youkai raposa, ele pode mudar sua forma mas em todas elas seu rabo não muda, ele também usa magia como quando ele deixou InuYasha imóvel preso pelas mãos por uma pedra. Seu pai foi morto pelos irmãos relâmpago Hitten e Manten

Golpes: Fogo de Raposa



Kikiou

Kikiou era a sacerdotisa de seu vilarejo, irmão mais velha de Kaede, ela protegia a Jóia de Quatro Almas dos Youkais que tentavam roubá-la, ela acabou se apaixonando por InuYasha que sempre tentava roubar a jóia, mas certo dia. Narak tomou a forma de InuYasha e disse para Kikiou lhe entregar a jóia para ele se tornar um humano e os dois viverem juntos, mas era mais um plano ardiloso de narak, ela se encontrou com Narak(na forma de InuYasha), e ele feriu profundamente Kikiou, ela, cheia de raiva por InuYasha, quando o viu, o atacou com seu arco e flecha e o lacrou na árvore por 50 anos, até Kagome chegar e remover a flecha



Kajinbou

Kajinbou era aprendiz de Totousai mas foi expulso porque criava espadas malignas, ele fez a espada Reikjin a pedido de SeshuMaru, essa espada foi feita com os dentes do monstro que quebrou a Tesaiga



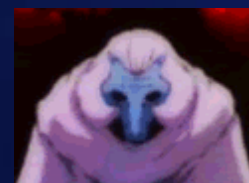
Totousai

Totousai está sempre montado numa vaca, foi ele quem fez a Tesaiga a partir do canino do pai de Inuyasha, após a Tesaiga ser quebrada foi ele que a consertou com um canino de Inuyasha, ele ensinou Inuyasha a usar o poder máximo da Tesaiga



Kouga

Kouga é o chefe da tribo dos Youkais lobos, eles vivem em constante guerra com as aves celestinas, até InuYasha matar o chefe das aves celestinas e extingui-las, Kouga se apaixonou por Kagome e queria casar-se com ela por causa de sua beleza e sua habilidade de detectar fragmentos da Jóia de Quatro Almas



Narak

Narak é um meio Youkai que nasceu a partir de Onigumo que era um humano que tinha o corpo coberto de queimaduras, Onigumo deixou ser devorado por vários Youkais para ficar mais poderoso, e daí nasceu Narak, ele pode se transformar em várias formas e também possui vários poderes, Narak está constantemente mudando de corpo para que desapareçam as cicatrizes de Onigumo que sempre voltam a aparecer no corpo de Narak, foi Narak que jogou a maldição do Buraco do Vento no avô de Miroke que se espalhou para todos os seus descendentes, Narak também feriu profundamente Kikiou quando assumiu a forma de InuYasha, fazendo assim nascer o ódio de Kikiou por InuYasha, Narak procura a jóia de Quatro Almas para se tornar um Youkai completo



Miroke

Miroke é um monge budista que possui o Buraco do Vento na sua mão direita, ele tem esse buraco porque Narak jogou uma maldição sobre o avô de Miroke, e é essa maldição é passada a todos os descendentes do avô de Miroke até que um deles mate Narak, Miroke procura a Jóia de Quatro Almas para atrair Narak e depois matá-lo, se ele não conseguir matar Narak, o buraco do vento irá sugá-lo e ele irá morrer, Miroke é um tanto sem vergonha para um monge, gosta muito de mulheres, e caiu numa armadilha por causa disso, assim como seu avô também caiu



Rin

Rin é uma órfã que era muda e vivia em uma aldeia, até encontrar um Youkai ferido, e com pena, começou a cuidar dele. Mais tarde, descobriria que esse Youkai chamara Seshumar, um poderoso Youkai. Quando Seshumar partiu, ela foi com ele, e começou a falar. Agora fala muito até! Os aldeões de onde ela vivia não gostavam muito dela, apesar de ser uma menina boa. Seshumar começa a gostar dela, depois de perceber que ela era a única pessoa que não tinha medo dele, mesmo sendo um Youkai muito cruel



Kagura

Kagura é a mestra do vento, ela pode controlar o vento, faz ventos fortes, ela foi criada a partir de narak, ela saiu de dentro dele, ela também tem a mesma cicatriz de aranha de Narak nas costas, ela também controla a energia do inimigo, faz com que um morto se levante, ela obedece Narak porque ele tem o coração dela em suas mãos, ela quer sua liberdade



Hitten

Hitten é o irmão relâmpago mais forte, ele faz sucesso com as mulheres ao contrário de seu irmão Mainten, ele possuía três fragmentos da jóia, Hitten é muito mau e sem piedade, ele matou uma mulher simplesmente porque se irritou com Mainten



Kirara

Kirara é a Youkai que acompanha Sango, ela a ajuda a exterminar Youkais, tem várias formas e também pode voar, Kirara ajudou InuYasha a usar corretamente a Tesaiga usando a Ferida do Vento



Kohako

Kohako é o irmão mais novo de Sango, ele foi morto em sua primeira missão como exterminador de Youkai em uma armadilha armada por Narak para acabar com o clã, ele depois foi revivido por Narak e conseguiu ficar vivo por causa do poder do fragmento da Jóia que estava em seu corpo, ele passou a trabalhar para Narak.



Os vários estilos

No Japão, todo ano centenas de mangas são lançados e, diferente do Brasil e de outros países, existem quadrinhos para todos os gostos, idades e sexos. Com isso, o mercado japonês se tornou altamente segmentado e a qualidade nos títulos, obrigatória – caso contrário um mangá pode ter uma vida bem curta e pouca lucrativa. Para você compreender melhor, apresentamos nesta matéria os vários estilos de quadrinhos existentes no Japão.



Os pequeninos querem mangás.

As crianças são grandes consumidores de mangá não só no Japão como em todo mundo. Conhecidos Kodomo mangá, os quadrinhos infantis têm como característica uma arte não muito rebuscada e histórias engraçadinhas e animadas, para prender a atenção dos pimpolhos. Além disso, todas as aventuras vêm recheadas com lições e ensinamentos. Os maiores sucessos do Kodomo mangá são Doraemon e Anpanman. Curiosamente, o anime do gato azul biônico foi trazido para o Brasil nos anos 80 e foi exibido no programa Clube da Criança com a Angélica, mas não agradou o público.

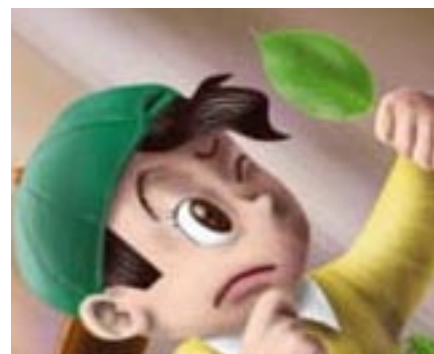


Os jovens Otakus.

Aqui a galera mais crescadinhas do Japão. Os jovens são responsáveis pela maior parte dos lucros conseguidos com os mangás, pois além das revistas também consomem os produtos inspirados em seus personagens prediletos. Como os jovens são exigentes, a seguimentação nesse grupo é maior: existem mangás específicos para meninos e meninas.

Shonen

Esse é o tipo de mangá para os garotos. A arte é bem detalhada e com traços fortes, os enredos são baseados em sexo, brigas e esportes. Outra característica é que os heróis Shonen costumam passar por algum problema psicológico e, além de ter de lutar contra isso ainda brigam para derrotar as forças do mal – normalmente com a ajuda dos amigos. No Japão as histórias Shonen são publicadas semanalmente em enormes revistas, que



Ítulos de mangá



compilam um grande número de títulos. A mais conhecida dessas publicações é a Shonen Jump, que apresentou ao mundo obras como Dragon Ball, Samurai X e Yu Yu Hakusho.



Shôjo

O mangá Shôjo é voltado

para as meninas e, normalmente, também é feito para mulheres. Para começar, o traço é muito

mais leve e sua diagramação é clara e limpa. As histórias costumam mostrar aventuras mescladas com dramas amorosos.

Como no caso dos mangás direcionados para os garotos, os desenvolvidos visando à mulherada também possuem revistas especializadas que publicam histórias periódica. As mais famosas são a Nakoshi, onde surgiram as aventuras das Guerreiras Mágicas de Rayearth (do estúdio CLAMP) e de Sailor Moon (de Naoko Takeuchi). Os dois posteriormente, se tornaram grandes sucessos dos animes também.





O Mundo dos adultos

Como já foi dito, no Japão todo mundo gosta de ler mangá. Isso também inclui os adultos. Os assuntos abordados no quadrinhos para a galera mais velha giram em torno dos problemas familiares, dilemas profissionais e relacionamentos complicados. Também para esse público existem algumas divisões, de acordo com a classe social e a faixa etária.

Temos, por exemplo, o Josei para mulheres, e o Seinen para homens, e dentro de cada um desses grupos existem outras subdivisões.

Um dos mais famosos estilos é o Gekiga, um dos primeiros a chegar aqui ao Brasil com Lobo Solitário. Esse



tipo de mangá é mais sério que o Shonen, com muita ação, violência e humor menos adolescente. As cenas de sexo são frequentes, mas não chegam a ser explícitas. As histórias flutuam entre ambientes históricos e guerras entre gangues. Além de Lobo Solitário, o Gekiga deu as caras no Brasil com títulos como Crying Freeman, Mai - A garota Sensitiva e A Lenda de kamui. Todo da década de 80.

Os estilos que vieram do fanzine

No Japão o fanzine é levado muito a sério. Conhecidas como Doshinjis, essas publicações trazem todos os tipos de quadrinhos. Há histórias inéditas e originais, continuações não-oficiais de mangás famosos (que normalmente é visto numa espécie de homenagem), paródia (chamadas de Aniparo) e tudo mais que os fanzineiros conseguem inventar. Tamanha a importância dessas revistas amadoras, alguns termos que surgiram em suas páginas ficaram conhecidos mundialmente e deram origem a mangás profissionais. Confira só dois dos mais importantes gêneros.





Hentai

Os fãs mais tarados tradicionalmente criam fanzines, digamos, voltados para adultos. No caso, eles transportam os personagens mais famosos dos mangás para aventuras eróticas, onde tabu algum existe. O curioso é que existem mangás Hentais específicos de um título e outros que preferem misturar vários personagens de mangás diferentes – só para dar uma apimentada extra na história. Além dis-

so, heróis com um estilo mais andrógino – tipo Shun (Cavaleiros do Zodíaco) e Kurama (Yu Yu Hakusho) acabam ganhando um destaque todo especial na trama.

Yayoi

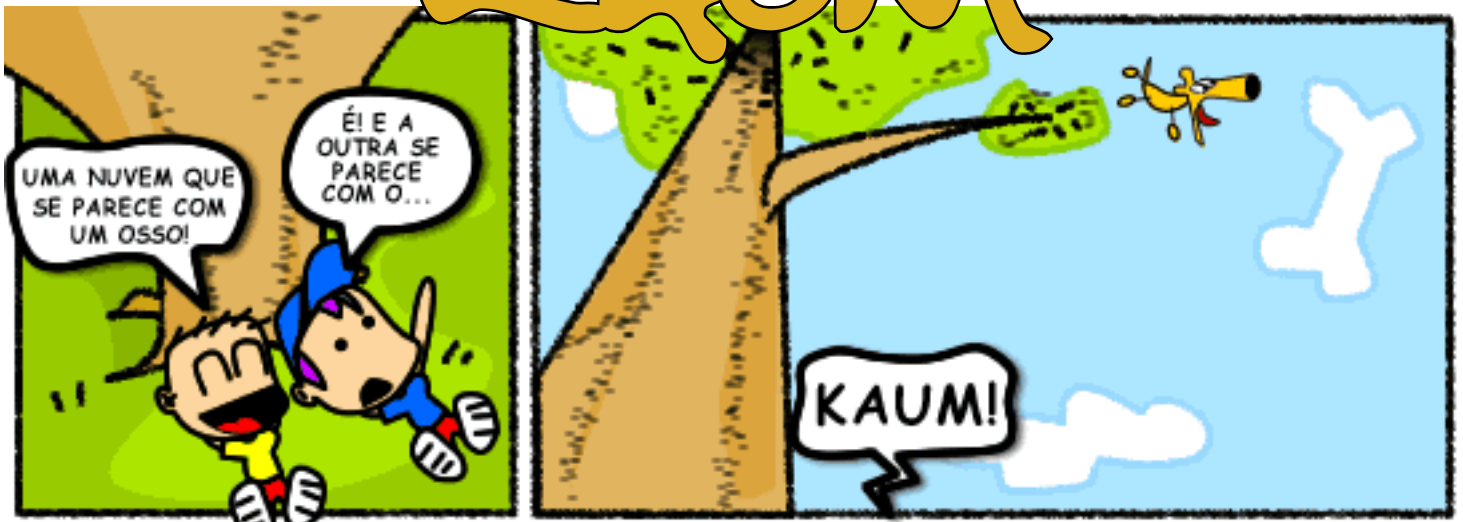
Este é o estilo de mangá onde podemos encontrar os bishomens – rapazes bonitos, mas com características afeminadas (eles são delicados e o taco é super rebuscado como no shôjo mangas). O conteúdo principal das histórias do estilo Yayoi é a amizade colorida entre os garotos. O mais interessante é que a mulherada adora esse tipo de mangá.



LOBITO



KAUM





É PURA REALIDADE

**VENHA CONHECER A MAIS NOVA LAN
HOUSE DE SAO PAULO**

AV. IBIRAPUERA, 1150

NOVA DOLLY FX



surpreenda-se