

# **Julio Shimamoto: um incansável aprendiz**

Por Maurício de Paula Kanno

Estudante de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo

São Paulo – 2º Semestre – 2004

[Formado em julho de 2006]

**Trabalho final para a disciplina  
Editoração em Histórias em  
Quadrinhos, ministrada pelo  
professor Waldomiro Vergueiro.**

**Universidade de São Paulo  
Escola de Comunicações e Artes  
Departamento de Jornalismo e Editoração**

## SUMÁRIO

1. Introdução	03
2. Metodologia	03
3. Quadro Conceitual	03
4. Síntese dos Dados Biográficos	05
5. Vida do autor e Contexto Histórico	03
5.1. Infância	06
5.2. Adolescência	06
5.3. Maturidade	08
6. Técnicas e Métodos	09
7. Influências	09
8. Comercial	10
9. Publicações	10
10. Musashi	11
11. Sombras	12
12. Perspectivas	12
13. Bibliografia	13

## **1. INTRODUÇÃO**

Meu objetivo neste trabalho foi pesquisar a obra em quadrinhos desenvolvida pelo brasileiro nissei Julio Shimamoto, conhecido simplesmente como “Shima”. Escolhi este jovem senhor primeiro por ter sido um dos poucos autores brasileiros sobre os quais já havia lido algo, num livro didático de desenho que possuo; pela impressão que tive de esse ser realmente um grande e inovador quadrinhista brasileiro, a julgar por técnicas como a do guache branco no papel preto e a da deformação com bexiga; e particularmente pela identificação étnico-cultural.

De fato, não conheço muito das Histórias em Quadrinhos no Brasil (HQB), mas foi um prazer conhecer um pouco da obra deste expoente tupiniquim e a ele mesmo, por telefone, falando lá do Rio de Janeiro. “Estou falando assim informal, mas não pense que sou um rapaz não, já tenho 65 anos...” Mas o senhor Shimamoto é mesmo um jovem. Tanto pela sua busca incansável pelo aprimoramento e pela técnica despojada, como pelo seu espírito alegre e amável no trato com as pessoas.

Nesta monografia, apresento e discuto seus aspectos biográficos básicos e relacionados aos quadrinhos, técnicas, e publicações nas quais participou, centrando-me nos álbuns *Musashi* I e II. Eles foram escolhidos por serem os trabalhos mais recentes e provavelmente mais autobiográficos de sua obra.

## **2. METODOLOGIA**

Esta monografia foi baseada em pesquisas em livros e periódicos, na internet, na minha própria análise de trabalhos de Shima publicados, como os álbuns *Musashi* I e II, além de entrevista por telefone com o autor.

## **3. QUADRO CONCEITUAL**

Este trabalho, ao analisar a obra de Julio Shimamoto, pretende destacar a técnica de claro e escuro, ou seja, do uso vigoroso do contraste do branco sobre o preto, realçando o espírito criador e inovador de Shima, que continuamente pretende aperfeiçoar suas técnicas.

O autor também faz uso da técnica de sombra, conceito que será tratado no contexto de sua obra. Inclusive *Sombras* é o título de um de seus últimos trabalhos (1999), que segundo o prefácio de Laudo Ferreira Jr. está além da técnica gráfica, pois “as sombras estão a todo instante em nós e perto de nós, sempre nos lembrando que a qualquer momento estamos prestes a dobrar a tal esquina”.

A obra de Shima também será situada no contexto da HQs no Brasil, indicando momentos de sua vida pessoal e profissional, além de sublinhar outros autores que influenciaram seu trabalho.

Shima publicou trabalhos em diferentes gêneros de HQs, por isso outro ponto que será abordado, a partir de sua obra, é o que Shimamoto chama de desigualdade de forças entre os gêneros.

Este trabalho também vai apresentar as opiniões de Shima sobre mainstream e circuitos alternativos.

Nos próximos capítulos, apresentarei um autor que afirma que seu processo criativo não se pauta por regras definidas e que este pende mais “pro anárquico”. Segundo Julio resultado do seu temperamento, que ele reconhece inquieto e avesso a se fixar em um estilo determinado e formatado. Essa característica de Shima como um incansável aprendiz se destaca nas próprias palavras dele: “Quando sinto que está ficando fácil desenhar de uma determinada forma, eu mesmo me rebelo e a rejeito”.

#### **4. SÍNTESE DOS DADOS BIOGRÁFICOS**

1939 – nasce Julio Yoshinobu Shimamoto

1958 – com 19 anos, busca editoras e publica HQs pela primeira vez

1959-1963 – envolvimento no movimento de luta por lei da HQ nacional

Anos 60 – Série O Gaúcho, na Folha de S. Paulo

1964 – “Exílio” de Shima dos quadrinhos, que se dedica à publicidade

Anos 70 – Eureka, pela Editora Vecchi

1977 – Retorno às HQs

2000 – Lançado o álbum Volúpia

2002 – Lançado o álbum Musashi

2003 – Lançado Musashi II

## **5. VIDA DO AUTOR E CONTEXTO HISTÓRICO**

“Na escola fiz amizade com dois irmãos nisseis que possuíam em casa uma pilha de Gibis e Guris de 100 páginas cada um! Fiquei malucão e propus emprestar-lhes minhas relíquias (os dois almanaques) em troca do empréstimo da coleção deles. Foi o meu primeiro doutorado em quadrinhos, pois lera quase cem gibis, num total de dez mil páginas”.

Julio Shimamoto

### **5.1. Infância**

Nascido em 1939, filho de imigrantes japoneses, Julio Shimamoto viveu sua infância no meio do mato, com cobras e outros bichos. No interior, perto da fronteira com o Mato Grosso. Já nessa época, ficava fascinado pelo “mundo aventureesco que jorrava daqueles gibizões de 100 páginas dos anos 40”, diz ele. E Shima também já ia esboçando seus desenhos, heróis toscos em sobras de cadernos, papéis de embrulho e nos espaços brancos dos jornais velhos, cheios de notícias da guerra. O pai, lavrador, encomendava jornais para ler aos domingos.

Estímulo para o passatempo não tinha, seu pai queimava os gibis do filho que encontrava, dizendo que isso não era boa influência. De fato, uma onda contra os quadrinhos se alastrava pelo mundo desde essa época. O pai queria mesmo que o filho fosse eletrotécnico, “a profissão do futuro”. Ainda assim, ele exibia os desenhos de Shima com orgulho para os amigos.

### **5.2. Adolescência**

A família acaba empregada numa granja em Ferraz de Vasconcelos, em São Paulo, cidade próxima à capital. Shima trabalhava duro, sem feriados, alimentando galinhas. Até que o pai se convenceu de que aquilo não dava futuro para o filho desenhista, que foi procurar emprego na cidade de São Paulo. Foi aí que Julio começou a fazer um curso noturno de desenho na Associação Paulista de Belas Artes, tirando seu sustento trabalhando no escritório da empresa Tecidos Buri.

Depois, conseguiu trabalhar no Departamento de Propaganda das Lojas Sears, mas foi demitido em pouco menos de seis meses, disseram que “estava cru” no traço. A partir daí o desenhista foi vivendo de bicos em agências de propaganda, até que se cansou disso. Imaginou glamour na vida de desenhistas de Histórias em Quadrinhos, com um bom salário e uma equipe de assistentes.

Era então 1957, estava com 19 anos. Decidiu procurar Miguel Falcone Penteadado, gerente da Editora Novo Mundo, e lhe mostrar alguns de seus trabalhos. Recebeu duras críticas, mas também um estímulo para continuar. O gerente disse que o jovem tinha um “traço teimoso” e que devia se valer disso para continuar. Acabou pedindo ilustrações sobre mitologia e curiosidades brasileiras.

Semanas depois, Julio Shimamoto teve seus primeiros desenhos publicados em revistas, substituindo a série “Acredite se quiser”, de um certo Ripley, que saía nas contracapas das quatro revistas de terror da editora. Isso foi mais como incentivo, admite Shima, seus trabalhos ainda não estavam muito bons. Desse modo, o episódio serviu para aprender uma lição: é necessário sempre aprimorar-se.

De qualquer forma, ele considera que a sua maior alegria foi quando esse seu primeiro trabalho foi publicado. Lembra que deu o dinheiro para a mãe, a única que nunca ralhara com ele por ler gibis ou desenhar até tarde da noite.

Mais tarde, acabou envolvido no movimento de luta pela lei de nacionalização dos quadrinhos, desde 1959 até 1963. O foco deste movimento era a Editora Continental / Outubro, que só publicava quadrinhos brasileiros. A reivindicação era que se obrigasse as editoras a publicar em suas revistas pelo menos dois terços de quadrinhos feitos por brasileiros. O movimento e a lei acabaram abortados, no entanto, por ocasião do golpe de 64. Os desenhistas foram acusados de subversivos, e Shima acabou sendo obrigado a buscar o anonimato dos trabalhos em publicidade. Foi um período de reflexão forçada.

Em 1977, é marcada a sua volta aos quadrinhos, na revista *Spektro*, uma antológica revista de terror. Fez tanto histórias como capas. Na mesma época, produziu trabalhos eróticos para a *Graphipar*, do Paraná, em revistas como *Eros*, *Neuros* e *Sexo em Quadrinhos*. Para Gonçalo Nunes, esse foi um retorno triunfal, seu traço estava mais ágil e maduro, fazia um desenho corporal de impacto. Os trabalhos publicitários provavelmente ajudaram nisso também, pela necessidade de velocidade e de outro estilo.

### **5.3. Maturidade**

Para infelicidade de Julio Shimamoto, pequenas editoras como Vecchi e Graphipar, que sempre publicavam seus trabalhos, acabaram fechando, na primeira metade da década de 80. O quadrinhista acabou amargando alguns anos de reclusão. Retornou em álbuns de pequenas tiragens, predominantemente no circuito alternativo. Foi algo frustrante financeiramente para quem trabalhava com publicidade e resolveu ir atrás do que fazia por paixão. Mesmo assim, sempre retornava com idéias ousadas e experimentos, mantendo o preto e branco e papel-jornal. De acordo com Gonçalo Nunes, cada vez com mais beleza, apesar das limitações gráficas.

Um dos projetos, na gaveta há duas décadas, foi Gurilândia, mostrando um mundo só de crianças, mas com pensamento e problemas iguais ao nosso mundo.

Os desenhos no fim dos anos 80 mostravam um equilíbrio entre a versatilidade dos traços e a simplicidade do bom texto narrativo, destacando-se as novas formas anatômicas e faciais. Quanto à temática, buscou mais as orientais, entre algumas abordagens brasileiras.

No fim dos anos 90, perdeu um rim e uma costela por causa de um tumor maligno. Estava então abatido fisicamente e quebrado financeiramente, raspando o fundo do abismo. Foram os quadrinhos que o puxaram de volta para a superfície. “HQ é meu equilibrador mental; exorcisa meus fantasmas e rompe meus limites”, afirmou ele em entrevista para a Intercom.



## 6. TÉCNICAS E MÉTODOS

Shima pesquisa ambiente, costumes e personagens relacionados à época na qual o roteiro está ambientado. Preocupa-se também com o timing narrativo, de acordo com o clima ou estilo do desenho. Então acaba até alterando o roteiro, mesmo que seja de terceiros, tudo em função do impacto. “É como a interpretação de um ator de teatro, que difere da atuação de um ator de filme, este mais realista,” compara Shimamoto em depoimento para a Intercom. “Na HQ, os personagens tem que ser movidos à adrenalina, provocativos, senão o leitor boceja.”

O dia-a-dia do quadrinhista para ele é solitário, uma rotina de eremita, com algumas interrupções por eventos da classe.

Shimamoto nunca deixou de aperfeiçoar-se. Ainda tem novas técnicas a desenvolver, como um compasso duplo criado por ele, que está experimentando há oito anos.

## 7. INFLUÊNCIAS

O autor acredita ter sido influenciado no começo por Sid Shores, que desenhava Capitão América, e mais tarde, cowboys, nos anos 50. “Um desenho macho que transpirava vitalidade”, segundo Shimamoto. Em seguida, foi incorporando outras influências, dos estilos de José Luiz Salinas, Will Eisner, Hugo Pratt, Austin Briggs, etc.

O autor teve chance de conhecer pessoalmente muitos autores, chances para trocar idéias não faltaram. A maioria foi de brasileiros: o mais famoso, Maurício de Sousa, além de Jayme Cortez, Nico Rosso, Scudellari, Flávio Colin, Getúlio Delphin, Zalla, Colonese, Cláudio Seto, Watson, Mozart Couto, Rodwal Mathias, Zezo, Álvaro de Moya, Saidenberg, Lírio Aragão, Igarara, Miguel Penteado, Isomar, Queiroz, Sérgio Lima, Gedeone, Hamasaki, Dag Lemos, Pizzi, Webster, Bortolassi, Kubert, Sienkiewics, Mazzucchelli, Loe Falk, Manovic (Manoel Victor Filho), Odylon, entre outros.

Mas ainda nestes últimos anos o autor acredita ser suscetível de influências, bebendo mais, no entanto, de desenhistas marginais, fanzineiros, quadrinho underground em geral. “É como experimentar pratos exóticos de algum país desconhecido”, conforme seu relato em *As Histórias em Quadrinhos no Brasil*, da Intercom.

O cinema também exerce muita influência no trabalho de Shimamoto. Cita o filme *O Último Samurai* em particular, em entrevista para este trabalho.

## **8. COMERCIAL**

Shimamoto sempre teve que intercalar atividades publicitárias nos ciclos negativos dos quadrinhos, como na época da ditadura militar. Seja quando solteiro, seja quando casado, chegando a ter quatro filhos.

Mesmo na área de quadrinhos, há restrições a aceitar. Por exemplo, Shima gosta de desenhar seus próprios roteiros, como nos álbuns *Musashi* e *Sombras*, mas admite que assim fica pouco produtivo. Por isso, aceitou desenhar roteiros de terceiros, por questão de sobrevivência.

O quadrinhista considera que há grande desigualdade na força dos gêneros das HQs. Por exemplo, histórias infantis sempre venderam muito, principalmente para o público feminino; e os meninos sempre consumiram super-heróis. Já o público adolescente e adulto considera escorregadio, sendo que só os gêneros terror e erótico teriam conseguido um nicho aí. Vê-se por aí porque a produção de Shima predominou nesses dois gêneros. Foi aí que ele encontrou um espaço para produzir.

## **9. PUBLICAÇÕES**

Fez a arte para um livro de Jayme Cortez, nos anos 60. Publicou a série O Gaúcho, pela Folha de S. Paulo, também nos anos 60. Nessa década também participou dos títulos Histórias Macabras e Histórias de Terror, pela Editora Outubro.

Já nos anos 70, fez parte do título Eureka, pela Editora Vecchi; Kiai, pela Graphipar, além de Spektro, também da Vecchi, que prosseguiu nos anos 80.

Nos anos 80, produziu o projeto Noir Labirinto, além do título Mestres do Terror, da Editora D'Arte, que foi até os anos 90. Nos anos 90, acabou fazendo também Medo, editada por Ofeliano. Nos anos 80 e 90 também colaborou em fanzines.

Em 2000, lançou o álbum Volúpia, uma seleção de suas melhores histórias eróticas das décadas de 70 e 80. Percebe-se aí o traço daquela época, mais detalhista e em maior quantidade, um pouco menos limpo comparando-se ao modo como desenha hoje.

No total, publicou nas Editoras Novo Mundo, La Selva, Outubro, Ctpa (Cooperativa Editora de Trabalho de Porto Alegre), Folha de S. Paulo, Noblet, Vecchi, Bloch, Rio Gráfica, Graphipar (de Curitiba), Pasquim, Edições de Ouro e Escala.

## 10. MUSASHI

Esta pode ser considerada a obra mais autobiográfica de Julio Shimamoto, como registra Gonçalo Nunes, em reportagem publicada no fim deste álbum. Lá, a vida, no caso a de Musashi, é mostrada como uma busca pelo conhecimento, maturidade e elevação espiritual, em que é preciso errar e retomar o caminho ideal. O personagem passa por aflições e anseios próprios. Tudo isso fugindo do maniqueísmo.

Mas também mostram-se seus arroubos da juventude, investindo em duelos audaciosos e perigosos, além de participar da batalha de Sekigahara. Shima também teve seu paralelo, na luta pela lei de nacionalização dos quadrinhos. A seguir, Musashi acabou preso e perdido em reflexões e estudos num templo xintoísta. Assim também foi Shimamoto, longe dos quadrinhos por todo o período da ditadura militar.

A primeira história, sem título e introdutória, mostra o desapego de Shima a caixas, pequenos requadros dentro dos requadros que suportem o texto. O que há são blocos de textos em curtas colunas, umas três dentro de cada quadro. Há uma aproximação muito maior de um livro. O narrador vai contando a história, e as imagens vão ilustrando, para dar o clima. Na verdade, nessa primeira história não há nem balões, porque não há falas ou diálogo, somente narração.

Há realmente bastante texto, mas também um grande destaque para o desenho, muito valorizado, já que há poucos quadros por página, uma média de três por página. Isso levando em conta ainda o formato grande de cada página, alguns centímetros mais comprida que uma folha A4.

Uma falha que pode ser apontada no conjunto geral é uma certa falta de nitidez e confusão no desenho, devido ao eventual excesso de figuras em ação, mesmo considerando a simplicidade concernente ao estilo de desenho em si.

Mas as sombras e o traço essencialmente são simples. A sombra é formada freqüentemente por zigue-zagues. Ora indicam movimento puro, ora sangue escorrendo, ou sombra em si mesmo, como das dobras de um quimono. O nanquim é usado com vontade, em abundância, a separação P/B é fortemente demarcada, com meia dúzia de traços vestigiais do ambiente branco se misturando ao ambiente negro (por exemplo, de uma região do braço de um personagem sem sombra para uma região com sombra). O cenário é bem dividido entre o preto e o branco. As sombras dos personagens em seus corpos se mesclam ao cenário em si e as sombras do cenário, de forma bem

construída. O desenho se faz mais por essa oposição P/B, compacta, não por vários traços compondo cada desenho. É um todo integrado. Tanto que é praticamente impossível alguém tentar copiar esses quadrinhos só a lápis, como fez o autor desta monografia.

A simplicidade do traço de Shimamoto neste álbum se mostra especialmente na montagem de roupas e cenários. Usa a repetição de um único elemento simples, como um X, um traço ou um círculo, para dar a idéia da textura do espaço, sem muito detalhe.

De fato, esta é uma obra autoral de Julio Shimamoto, que recordou os épicos japoneses que seu pai lhe contava desde a infância e pesquisou mais a fundo a história de seu povo. Um tema que realmente gosta de trabalhar. E mesmo sendo bastante autoral, nada mainstream, o autor diz que ela foi bem recebida pelo público.

## **11. SOMBRAS**

Com estilo dark e minimalista, Shima montou um HQ-teatro, sem cenários, ambientes e balões, só personagens. Desenhou em bexigas de gás para obter distorções, fugindo dos computadores. Em entrevista para a Intercom, mostra-se inimigo visceral dos computadores. Chega a achar que há um terrorismo global por trás da informatização, com interesses financeiros, com risco de nossos cérebros virarem repolho.

## **12. PERSPECTIVAS**

De modo geral, acredita que a HQ vai acompanhar o homem até o fim dos tempos, não vai acabar com o avanço da informatização.

Shima tem buscado uma periódica variação no seu estilo, adotando diferentes estilos e procurando encontrar novas soluções para o seu trabalho, como as distorções usando balões e efeitos de xilogravura ao pintar azulejos branco de preto e raspá-los com ponta de prego.

Ele reitera sua disponibilidade para sempre aprender, ao fazer a seguinte afirmação em uma entrevista no final de seu álbum Volúpia: “Atualmente, meu trabalho evoca o de um principiante, com seus erros, sua imperfeição, mas nunca castrado, eunuco. Antes, ele transpira, cheia de hematomas. Uma certa garra, garra de quem está começando a aprender”.

### **13. BIBLIOGRAFIA**

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org.). As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática. Intercom. Coleção GT's da INTERCOM nº 7 São Paulo: Intercom, 1997

Curso Completo de Desenho, Coleção Jumbo. São Paulo: Editora Escala

SHIMAMOTO, Julio Sombras. São Paulo: Opera Graphica, 1999

SHIMAMOTO, Julio Volúpia: os melhores quadrinhos eróticos. Vinhedo, São Paulo: Editoractiva Produções Artísticas, 2000