

# **O MANGÁ NO BRASIL: DE SUA INTRODUÇÃO NO MERCADO À SUA APLICABILIDADE DOCENTE**

Ana Carolina de Barros Lima Paul

## **RESUMO**

Atualmente, o mangá, termo que designa as histórias em quadrinhos desenvolvidas no Japão, transformou-se em um fenômeno mundial. No Brasil, essa forma da cultura nipônica começou a se infiltrar, muito lentamente, a partir dos anos 1970, com a série *Speed Racer (Mach Go Go Go)*. Nesse contexto, o presente trabalho tem por objetivo demonstrar como os mangás ganharam espaço no cenário editorial brasileiro, tomando parte do espaço reservado por anos das tradicionais HQs, além de tentar entender por que este gênero ainda é tão pouco utilizado nas escolas de Educação Básica brasileiras, uma vez que representa uma forma de levar os discentes para o mundo da leitura.

## **INTRODUÇÃO**

Afinal, o que é mangá? Trata-se da conhecida história em quadrinhos, porém repleta de características tipicamente japonesas: não apenas na linguagem, mas, também, no traço, no enredo, nas personagens, e até mesmo na maneira de se abrir o livro, pois, no Japão, lê-se da direita para a esquerda. O animê, por sua vez, é sua versão televisiva, colorida, cheia de efeitos sonoros e bordões. Não será o foco deste artigo, mas sua menção é importante para a compreensão do universo do qual se tratará.

O presente trabalho que tem por objetivo demonstrar como os mangás entraram no cenário editorial brasileiro, tomando parte do espaço reservado por anos às tradicionais histórias em quadrinhos. Dessa forma, procedeu-se a um estudo sobre a história dos mangás para que se compreendesse como o gênero surgiu.

Posteriormente, desenvolveu-se uma pesquisa de campo, por meio de formulário *on-line*, para se verificar porque tantos leitores passaram a consumir semanalmente mangás, tendo alguns, abandonado o hábito de ler histórias em quadrinhos tradicionais.

## **O SURGIMENTO DOS MANGÁS**

Diferentemente das técnicas de gravura que foram desenvolvidas no período Edo (1600-1867), os *ukiyo-e* (termo que significa figuras do mundo flutuante) eram imagens

pintadas em madeira com temas voltados à comédia ou ao erotismo (FARIA, 2007). A palavra mangá foi utilizada pela primeira vez quando o pintor Katsura Hokusai criou sucessões desses desenhos e nomeou-os de Hokusai Manga.

Com a Segunda Guerra Mundial, a censura tornou a publicação de histórias em quadrinhos especialmente difícil. A maior parte das publicações da época tinha como objetivo difamar os países inimigos e incentivar o espírito nacionalista, abordando temas de natureza militar e política. Logo, com o final da guerra, a indústria do mangá encontrava-se sem material temático e precisava recomeçar o processo de divulgação.

Com a influência americana no desenvolvimento do desenho japonês, surgiram os quadrinhos e a palavra mangá pôde ser utilizada com o sentido que conhecemos hoje. Foi Osamu Tezuka, por volta de 1947, que definiu, por meio de sua obra, as características principais dos quadrinhos japoneses - linhas de velocidade, onomatopeias e olhos grandes. Devido a isso, Tezuka ficou conhecido como o “deus do Mangá” (cf. KAWANAMI, 2011).

Foi nessa época que começaram a surgir editoras especializadas no ramo - Hakubunkan, com a revista Shoujo Sekai, e a Tokyosha, com a Kodomo Puck -, publicações que ganharam força (McCARTHY, 2014, p.16-20). A ideia era produzir livretos de baixa qualidade, que fossem descartáveis, a fim de que os japoneses não precisassem guardar papel em casa; barateando o custo do entretenimento e tornando-o acessível para todas as classes sociais.

As editoras pressionaram os autores e foi necessário aumentar o ritmo da demanda: começaram a surgir mangás para todas as faixas etárias, incluindo todos os tipos de histórias - de infantis, como Tetsuwan Atom, a adultas, como Black Jack; ambos de Osamu Tezuka, mas com níveis de compreensão e complexidade completamente diferentes.

## **O MANGÁ NA ATUALIDADE E EM SALA DE AULA**

Atualmente, o mangá é um fenômeno mundial que possui seguidores de todas as idades, sendo traduzido para diversos idiomas e movendo barreiras de preconceito artístico e cultural em inúmeros lugares do mundo. A aceitação do mangá como forma de literatura só tende a crescer e, assim, abrir espaço nas estantes de novas pessoas.

Pode-se perceber que a função social do mangá é maior do que a de simples entretenimento. Trata-se de um meio de unir pessoas de classes sociais distintas, de contar

histórias e propagar ideias, além de trabalhar o senso crítico por meio de uma leitura mais rápida, sem deixar de ter a possibilidade de um enredo complexo (MACCATHY, 2014). É diferente de um livro em que toda a informação é concentrada na leitura verbal e a mensagem pode ser perdida na sobrecarga de informação com que o leitor se depara.

Para constatar a popularidade dos mangás na atualidade, a pesquisadora deste estudo realizou trabalho de campo, aplicando um questionário (anexo) *on-line*, que foi respondido por 100 pessoas, no 1º. Semestre de 2015, por meio do *website* SurveyMonkey.

A primeira pergunta revelou que:

- 80% dos leitores passaram a consumir mangás por considerarem uma forma de entretenimento;
- 10% porque sentem uma espécie de identificação com o estilo de vida mostrado nas histórias e porque se utilizam das histórias como um meio de fugir da realidade em que vivem;
- 9% porque os mangás são uma porta para novas culturas e
- 1% porque os mangás são uma fonte de integração social.

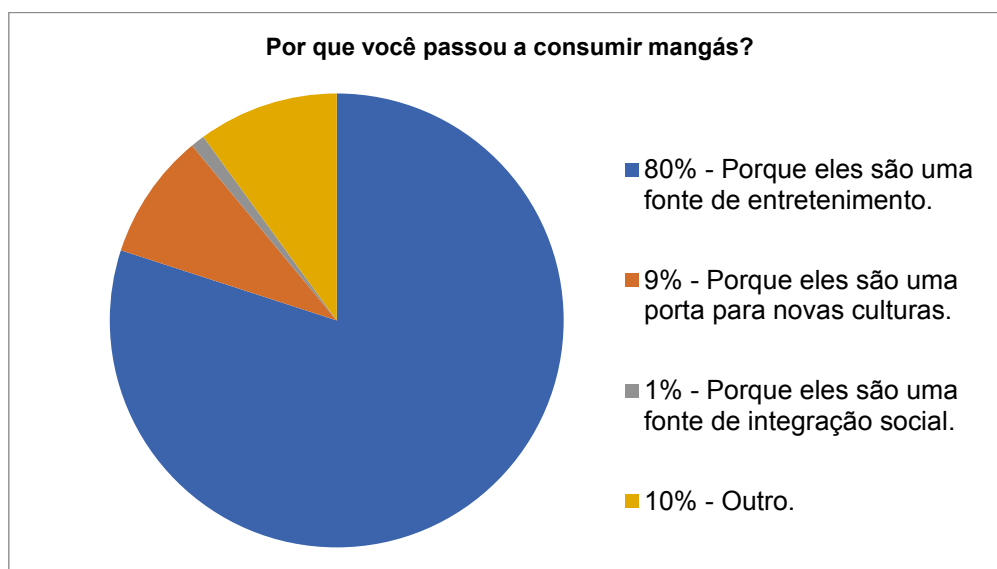


Gráfico 1 Pergunta 1 da pesquisa aplicada no 1º semestre de 2015.

Fonte: Produzido pela pesquisadora (2015).

Quando se questiona se os jovens paravam de ler quadrinhos convencionais para ler mangás, a pesquisa mostrou que:

- 55% leem tanto mangás quanto histórias em quadrinhos;
- 36% não pararam de ler histórias em quadrinhos tradicionais para ler mangás e
- 9% afirmaram ter parado de ler histórias em quadrinhos tradicionais para ler mangás.

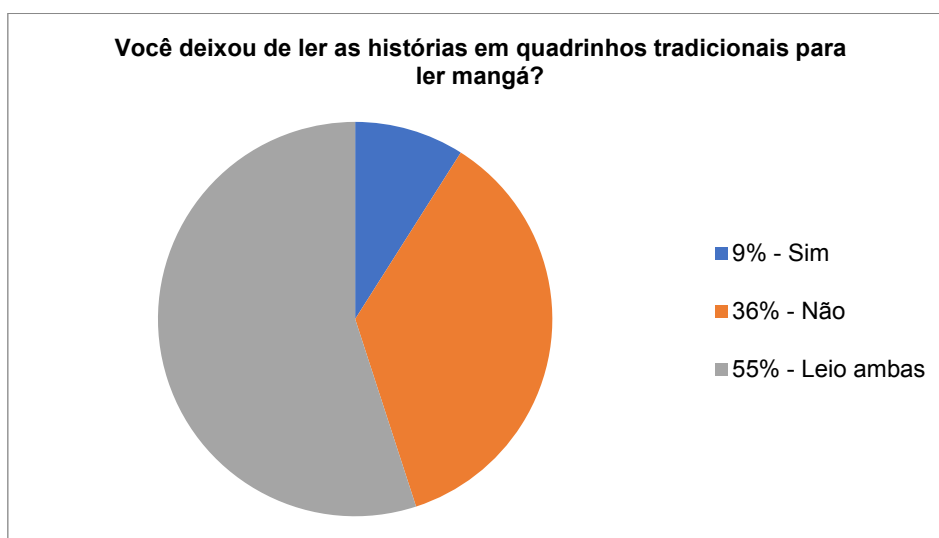


Gráfico 2 Pergunta 2 da pesquisa aplicada no 1º. semestre de 2015.

Fonte: Produzido pela pesquisadora (2015).

Por fim, a pesquisa também mostrou que 80% dos entrevistados consideram que o mangá é subjugado pela sociedade de forma geral e que gostariam que o gênero fosse utilizado nas escolas como uma forma de incentivar a leitura.

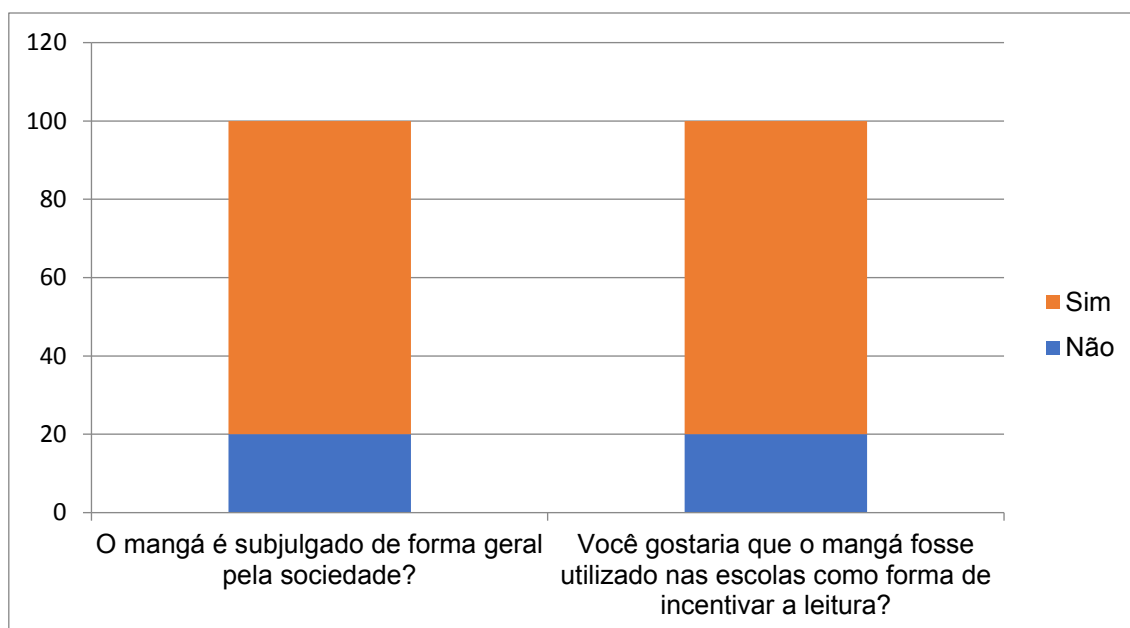


Gráfico 3 Perguntas 3 e 4 da pesquisa aplicada no 1º. semestre de 2015.

Fonte: Produzido pela pesquisadora (2015).

Com isso, conclui-se que a aplicabilidade docente de um gênero ilustrado é uma possibilidade irrefutável e traria muitas oportunidades de explorar o universo dos próprios alunos dentro da sala de aula.

### CONCLUSÃO

O gênero mangá pode parecer recente para a literatura mundial, contudo, conforme dito, este tipo de HQ se propaga desde antes da Segunda Guerra Mundial. Desde o período Edo, no Japão, em que os *ukiyo-e* eram o recurso artístico do momento, até as variedades atuais de mangá com temas abrangentes.

A história dos mangás, então, mescla-se com a dos quadrinhos americanos, e os leitores ocidentais, antes acostumados com um estilo baseado na própria cultura, agora passam a ser uma nova leitura: uma visão de mundo completamente diferente lhes é apresentada e, antes desse trabalho, levando muitos a substituir o hábito de ler quadrinhos tradicionais para incorporar à rotina os mangás japoneses. Entretanto, há uma equiparação dos dois costumes, como antes mencionado, uma mescla de essências das duas culturas.

Finalmente, seguindo o mesmo raciocínio, pode-se verificar o porquê do gênero mangá ser pouco utilizado nas escolas de Ensino Básico do Brasil. Por ser subjugado como um gênero literário, muitos professores, e até mesmo alunos, não acreditam que quadrinhos sejam dignos de ser utilizados como métodos educacionais por se imaginar

que sejam voltados exclusivamente ao público infantil. No entanto, eles poderiam ser uma forma de incentivar a leitura e de levar o estudante a outras formas de literatura.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Márcia. *Cultura Letrada*. São Paulo: UNESP, 2006.

ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. *Mudanças didáticas e pedagógicas no ensino da língua portuguesa*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

ALMEIDA, Denys. *Confira a capa de Sailor Moon #1 pela Editora JBC*. Gyabbo! Dando voltas no mundo dos animes. 07/03/2014. Disponível em: <<http://www.genkidama.com.br/gyabbo/2014/03/07/confira-capa-de-sailor-moon-1-pela-editora-jbc/>> Acesso em 14 set. 2015.

ANIME NEWS NETWORK. *New Cardcaptor Sakura Manga is sequel launching in June*. Disponível em: <<http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-04-26/new-cardcaptor-sakura-manga-is-sequel-launching-in-june/.101473>> Acesso em 12 set. 2015.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro - do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP, 1998.

FARIA, Mônica Lima de. *História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos animês*. Rio Grande do Sul: PUCRS, 2007.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Cortez, 2009.

G1. *Comic Con Experience em São Paulo*. Pop & Arte. 04/12/2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/fotos/2014/12/fotos-comic-con-experience-em-sao-paulo.html#F1444506>> Acesso em 14 set. 2015.

KAWANAMI, Silvia. *Tezuka Osamu: o pai do mangá moderno*. Japão em foco. 03/11/2011. Disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/tezuka-osamu-o-pai-do-manga-moderno/>> Acesso em 13 set. 2015.

LAJOLO, Marisa. *Literatura: leitores e leitura*. São Paulo: Moderna, 2001.

MCCARTHY, Helen. *A brief history of manga*. London: The Ilex Press, 2014.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

NEWPOP. *Speed Racer - Mach Go Go Go #1*. Disponível em: <<http://www.newpop.com.br/?p=194> > Acesso em 12 set. 2015.

SAMA, Kami. *Capas dos Kanzenbans de Dragon Ball*. Kami Sama Explorer. 12/03/2011. Disponível em: <<https://www.kamisama.com.br/?p=1054>> Acesso em 11 set. 2015.

SCHODT, Frederik L.. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha. 1997.

SUPER HERO HYPE. *An abridged history of transforming robots*. 02/04/2009. Disponível em: <<http://forums.superherohype.com/showthread.php?t=319060>> Acesso em 11 set. 2015.