

O MANGÁ NO BRASIL E SUA LINGUAGEM

Swellen Pereira Corrêa (UEMS)

swellenpereira@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@hotmail.com

1. *Introdução*⁸⁶

As histórias em quadrinhos japonesas, conhecidas como mangás, atravessaram o mundo e chegaram ao Brasil competindo com os quadrinhos tradicionais norte-americanos. Recentemente alguns quadrinhistas brasileiros estão aderindo o estilo.

Osamu Tezuka é o criador do estilo de desenho desde o pós-guerra (1926-1989) que retrata as pessoas com olhos grandes e brilhantes, fortes expressões, o número de páginas é muito maior que de um HQ tradicional a única técnica que os autores brasileiros não aderiram foi à cor do mangá em suas novas obras, pois o mangá sempre é em preto e branco é o que notamos quando lançou a primeira Turma da Mônica Jovem no estilo mangá, muito mais colorida do que as edições tradicionais da Turma da Mônica muito diferente do mangá tradicional.

Um dos motivos do sucesso se deve ao Brasil possuir a maior colônia nipônica fora do Japão, estes que já tinham a tradição de ler as revistas em quadrinhos japonesas, os imigrantes se tornaram os pioneiros nas leituras e nas produções de mangás fora do Japão desde a década de 1960, década essa atribulada por uma ditadura militar. Na década de 1970 foi realizada a primeira pesquisa sobre Mangá pela 4ª edição da *Revista Quadreca* da ECA-USP que relata o surgimento do mangá com o autor inglês Charles Wirgman, que em 1862 criou a revista de humor “Japan Punch”, tradicionalmente o mangá era originado apenas para os adultos, em 1922 o desenhista lançou o primeiro mangá infantil o “Mangatarô”, as formas do mangá e o vínculo que as HQ japonesas possuem com o ensino procurando incentivar a leitura e punccionar seus leitores a refletir em determinados assuntos mesmo que não façam parte das maté-

⁸⁶Essa introdução é baseada no trabalho de Sonia M. Bibe Luyten. Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses. *Revista Quadreca*, 1970, ECA-USP. Trabalho apresentado no Núcleo de História em Quadrinhos, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

rias escolares, e claro aprimorando o vocabulário e a interpretação dos alunos.

Este estudo tem como objetivo um olhar sobre a evolução da expansão dos mangás no Brasil em relação ao mundo podendo-se constatar duas tendências: uma de pioneirismo quanto à leitura e produção de mangás em relação ao mundo, fenômeno este ligado a grande parcela de descendentes de japoneses no país. A outra é a inclusão do mangá nas salas de aula, podendo trabalhar os gêneros uma vez desenvolvidos por Mikhail Bakhtin, linguagem, interpretação de texto entre infinitas outras atividades possíveis com o uso dos quadrinhos japoneses ou tradicionais.

A priori verificaremos a história, exportação e a produção do mangá no Brasil, invadindo o mundo dos quadrinhos e a utilização desta técnica por Mauricio de Souza em *A Turma da Mônica Jovem*, linguagem dos mangás orientais nos mangás ocidentais.

2. O nascimento do mangá

Em 1814 nasce o termo mangá por intermédio do artista Katsushita Hokusai, extremamente notório no Ocidente por suas gravuras ukiyo-e⁸⁷. Entre 1814 e 1849, Hokusai lançou um conjunto de obras em 15 volumes pintando cenas do dia-a-dia que o rodeava. Estas caricaturas de época receberam o nome de Hokusai Mangá e concebem os primeiros passos das charges e das histórias em quadrinhos no Japão.

Com o advento da Era Meiji⁸⁸ na segunda metade do século XIX, o Japão saiu de um isolamento cultural de 200 anos e passou a ter maior contato com o Ocidente, procurando o mais rápido possível assimilar tecnologias, costumes e ideologias que vinham do estrangeiro.

Ainda no mesmo período destacou-se o trabalho do inglês radicado no Japão Charles Wirgman, que em 1862 criou a revista de humor “Japan Punch”, abrindo através das charges políticas um novo tipo de arte cômica aos japoneses e a obra de Rakuten Kitazawa (1876-1955), que criou os primeiros quadrinhos seriados com personagens regulares e batalhou pela

⁸⁷ Conhecido literalmente por “Retratos do mundo flutuante” são pinturas com um estilo similar a xilogravura desenvolvida no Período Edo (1603-1867).

⁸⁸ Período de quarenta e cinco anos de reinado do Imperador Mutsuhito Meiji.

adoção da palavra mangá para designar histórias em quadrinhos no Japão.

Osamu Tezuka (1926-1989) foi o criador do estilo de desenho que retrata as pessoas com olhos grandes e brilhantes e influenciados pela obra de Walt Disney e pelo cinema europeu, já na década de 40 ele adaptava para a linguagem dos quadrinhos as técnicas do cinema como “close-ups”, “long-shots” e “slow-motion”, revolucionando a narrativa quadrinhística e fazendo com que os leitores se envolvessem mais com as histórias que criava.

Com as dificuldades da guerra e as dificultosas condições de vida na fase de reconstrução deram a Tezuka uma visão mais humanista e universalista, visão esta que influenciou constantemente em suas criações como “Phoenix”, “Buddha” e “Jumping”.

As principais características do mangá foram definidas por Tezuka, como as exageradas expressões faciais e os elementos metalinguísticos (linhas de velocidade, grandes onomatopeias etc.) e os enquadramentos cinematográficos para ampliar o impacto emocional.

O artista faleceu em 1989 e sua influência foi tão importante para o gênero que é chamado de Deus Mangá. No ramo da animação, já havia outras produções de desenhos no Japão, porém Tezuka foi intitulado o “pai” dessa indústria com obras que marcaram a cultura nipônica.

Em 1877 surgiu a primeira revista japonesa de humor Maru Maru Shibun que durou 30 anos.

No Pós-Guerra o mangá foi modificado estruturalmente com produções específicas para o público adolescente, dividindo-se por sexo e faixa etária: garotas e rapazes abrangendo uma faixa etária de 12 a 18 anos.

Outro diferencial é que as revistas de HQ, conforme a faixa etária a que se destina contém de 100 a 500 páginas fugindo do formato tradicional americano.⁸⁹

Posteriormente foi dito sobre a divisão de faixas etárias, atualmente as editoras ainda seguem essa divisão da seguinte forma:

Revistas femininas: denominadas *shōjo mangá* que abrange a fa-

⁸⁹ Sonia M. B. Luyten. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, p. 96.

se da adolescência e com um enorme sucesso de venda na década de 1970 e 80. Com uma faixa de quase 50 títulos, o êxito deveu-se muito à identificação do público leitor feminino e as histórias contidas nas revistas com a exploração máxima de enredos melodramáticos e o clima de romantismo. A temática é variada sempre enfocando amores impossíveis, separações e rivalidades entre amigas.

Revistas infantis: Revistas de cunho didático se denominam *shogaku* e possuem uma variedade imensa de temas abordados que vão desde assuntos escolares, hobbies e até conselhos úteis aos mini leitores. Na parte central da revista há a inclusão de uma história em quadrinhos versando sobre aventura, lendas antigas do país, histórias cômicas etc.

Como forma de entretenimento, as revistas infantis direcionam a criança não só para o aprendizado, mas também para sua inserção na sociedade japonesa lembrando-as sempre do respeito aos mais velhos, como se comportar e a memorização das datas comemorativas do país entre outras atividades.

Revistas masculinas: nomeadas de *shōnen mangá* tem como público, alvo rapazes adolescentes. Na revista *Shōnen Jump* seu conteúdo, além dos quadrinhos, apresenta reportagens sobre esportes, artistas, competição entre escolas e novidades na área de brinquedos, robôs e vídeo games.

Os *Shōnen* mais conhecidos atualmente são: *Dragon Ball*, *Digimon*, *Yu-Gi-Go*, *One Piece*, *Bleach*, *Death Note*, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *Naruto* etc.

A produção editorial japonesa não contempla apenas essas faixas definidas por sexo e idade, considera também mangás para adultos em diversas modalidades.

Esta categoria de *sarariman mangá* (do inglês *salaryman*) é para garotas e garotos que saíram da adolescência. Também a terceira idade é contemplada com situações cômicas de comportamento de “tias” e “avós” com revistas especiais dentro desta temática. Nesta mesma categoria encaixa também as revistas de *Hentai* (mangá ou animê pornô).

Com a introdução de desenhos mais realistas nas revistas femininas, o público masculino tem se desviado para as revistas do *shojo mangá* e muitos rapazes cansados de ler histórias muito violentas preferem esporadicamente ler algumas aventuras românticas do mangá feminino.

3. *O mangá chega ao Brasil*

A leitura de mangá chega ao Brasil junto com os imigrantes orientais e seus descendentes, as revistas eram importados e distribuídos por distribuidoras especializadas localizadas no Bairro da Liberdade em São Paulo que enviavam para o interior do estado de São Paulo e para o Paraná nas colônias nipônicas.

Em 1988 publicou-se *O Lobo Solitário* no Brasil pela editora Ce-dibra, porém esta edição foi adaptada para a leitura ocidental. Isso invertia as artes originais e quase todos os personagens viravam canhotos. Quando a Conrad lançou *Dragon Ball*, em 2000, os mangás passaram a sair em seus formatos originais, e lidos “de trás pra frente”.⁹⁰

Mas foram os desenhos animados, 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 em que as editoras japonesas e os estúdios de cinema e animação começaram a fazer contratos em grande escala com vários países ocidentais.

Qual o motivo de tanto sucesso do mangá no ocidente? Como pontua Luyten a “popularidade está em função direta da *niponidade* ou então, da representação de um momento de importância política, social ou econômica.”.

Sua popularidade está em função direta da *niponidade* ou então, da representação de um momento de importância política, social ou econômica. Os heróis e heroínas partem da realidade nipônica ou então justamente do seu oposto; em ambos os casos, o que conta é a vida das pessoas no Japão. Educando, divertindo, acusando ou alienando, o elo com o leitor ou leitora é sempre bastante evidente. Dessa maneira, os mitos, os ideais e os sonhos japoneses são sempre muito bem retratados e *não* os de outras sociedades. (LUYTEN. 2000, p. 172)

Ainda na década de 1970 foi realizada a primeira pesquisa sobre o mangá no Brasil coordenada pela pesquisadora e autora Sonia M. B. Luyten e publicada na revista *Quadreca*, órgão laboratorial da cadeira de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP: “*O fantástico e desconhecido mundo das HQ japonesas*”. “A ideia de se estudar as histórias em quadrinhos japonesas surgiu no segundo semestre de 1974 na cadeira de Histórias em Quadrinhos ministrada na Escola de Comunicações e Artes da USP.”

⁹⁰ *Quadreca*. ECA-USP. 1970, p. 02

Luyten publicou quatro livros sobre HQ, mas dois deles é especificamente sobre mangá, o último livro publicado foi *Cultura Pop japonesa: anime e mangá* em 2006.

Na década de 1990 surgem no Brasil revistas exclusivamente sobre mangás e animês, seu conteúdo trazia reportagens sobre histórias e personagens de sucesso das HQ japonesas, nem sempre levando em conta a grande característica da indústria editorial japonesa, que é direcionada por sexo e idade do leitor. Atualmente essas revistas ainda existem a mais conhecida e vendida no país é a NeoTokyo da editora Escala.

4. Mauricio de Sousa se rende ao estilo mangá

Em agosto de 2008 Maurício de Sousa *Turma da Mônica Jovem* para atingir um leitor mais maduro, diferente da versão tradicional dos personagens, que ainda continua a ser produzida e vendida normalmente. Essa nova versão traz os personagens adolescentes, com mudanças tanto físicas quanto de características tradicionais dos personagens. É uma HQ no estilo mangá. Trata-se de uma evolução dos personagens de *Turma da Mônica*, agora adolescentes. As revistas se apresentam em formato semelhante ao dos mangás lançados originalmente no Japão.⁹¹

A primeira mudança que se pode encontrar nos mangás brasileiros é que eles são de estilos referentes ao mangá oriental, mais sua leitura é feita como nos livros e revistinhas ocidentais, da esquerda para a direita.

Segundo fato marcante na mudança feita por Maurício de Sousa na transição da revistinha para o mangá é a diferença física dos personagens. A turma, que antes era representada por meninos e meninas de sete anos, agora vira adolescente e com novos visuais. Também se percebem modificações de estilo e narrativa.

As falas dos personagens estão visivelmente diferente, o que antes eram falas simples de crianças, agora se mostram envolvidas em assuntos mais maduros e repletos de gírias atuais, que se difere de um personagem para o outro.

Para não perder a tradição, já que os mangás foram originados no Japão e o Brasil criou seu estilo a partir do mesmo, nada melhor do que

⁹¹ Site oficial Turma da Mônica Jovem. Disponível em: <<http://www.turmadamonica jovem.com.br>>.

propagar a cultura J-POP. E é por isso que há uma presença muito grande de elementos dessa cultura nos mangás de Maurício de Sousa.

A grande novidade, portanto é a temática dos assuntos que são abordados. A obra mexe com assuntos sociais, de famílias, bem contemporâneos, como condizem com a realidade, mostrando a força dos jovens e algumas influências perante aos pais. Alguns assuntos românticos, intrigas, ciúmes, e notícias atuais. Fala também, discretamente, de drogas e sexo. Temas antes banalizados, agora são abordados de uma maneira sutil e irreverente.

Em 2012, Mauricio publicou "Tesouro Verde", um arco de duas edições da Turma da Mônica Jovem com a participação de personagens ilustres do famoso mangaká Osamu Tezuka, como Astro boy, Safiri e Kimba, unindo-se à Mônica e seus amigos em uma aventura na floresta Amazônica contra uma organização de contrabando de madeira de desflorestamento da Amazônia.

Esta é a primeira vez que a Tezuka Production Co. admitiu a utilização dos personagens de Tezuka a um desenhista de HQ do exterior.



Edição 43- Março de 2008.

5. *Linguagem do mangá*

Ha diferenças entre os mangás brasileiros e os mangás japoneses. As linguagens de mangás são um conjunto de técnicas que se utilizam da aproximação entre a grafia e a ilustração, a presença de cenários e elementos de interação, reações exageradas de sentimentos, demonstrados através dos rostos dos personagens e da utilização de onomatopeias gráficas. Porém os dois tipos de mangá se assemelham bastante devido às técnicas modernas de Osamu Tezuka.

Em sua estrutura, os quadrinhos são formados por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. O que dá ao quadrinho sua marca registrada é o balão, mas o que completa a sua expressão e dá o verdadeiro impacto e grande estética em termos de som são as onomatopeias.

Ao se abordar o uso das onomatopeias nos mangás é preciso ressaltar que, na cultura japonesa, o problema dos níveis da fala está ligado principalmente a questões de respeito ou deferência. Isso tem a função de amenizar todas as possíveis situações de atrito social, ou então para demonstrar delicadeza e respeito a determinados *status* socialmente aceitos de maneira geral e expressos principalmente através de diferenças na forma verbal.

De acordo com Samuel E. Martin,

toda língua impõe sobre o falante certas escolhas antes que ele pronuncie qualquer enunciado. São as categorias obrigatórias da língua. Em línguas com sistemas rígidos de fala (como no japonês), a escolha de uma variedade é igualmente obrigatória.⁹²

Na língua japonesa, dentro da categoria das onomatopeias, as palavras imitando sons humanos ou de animais são conhecidas por *giseigo*, ou onomatopeia de *vozes*. Já as que imitam sons ouvidos – como o bater de um sino ou o estraçalhar de uma madeira etc. – são referidas como *giongo*, ou onomatopeia de *som*. Exemplos: *kyan-kyan*, designado como uivo de um cachorro, é um *giseigo* ou uma onomatopeia de *vozes*. Já *karan-karan* ou o som de um metal ou de uma madeira seca batendo contra um outro objeto duro, de forma contínua, é um *giongo* ou uma onomatopeia de *som*.

⁹² Samuel E. Martins. In: Paulo Froelich. O Problema dos Níveis de Fala. *Revista de Cultura Vozes*, 8, ano 67, 1973, p. 628.

Uma observação interessante a ser feita é que nos mangá japoneses publicados no Brasil as onomatopeias são escritas nos ideogramas, cabe ao leitor durante a leitura se atentar a onomatopeia e o contexto.

6. *Trabalhando os gêneros na escola*

As Histórias em Quadrinhos é parte integrante de um gênero discursivo secundário desenvolvido por Mikhail Bakhtin (1997), trata-se da linguagem que são conjuntamente agrupados já que possuem certas semelhanças em seu conteúdo temático, seu estilo verbal, e sua composição. Os gêneros discursivos simples ou primários são constituídos por enunciados da comunicação imediata como carta, conto, receita etc.

Quando nos detemos ao tema História em Quadrinhos, outro atributo observado que será importante para o entendimento de nossa problemática inicial é o fato de que os gêneros produzidos na interconexão oral/escrita são fundamentalmente secundários, no qual as HQ se encaixam. Sendo assim, os quadrinhos difundiram-se a partir da fundição entre a linguagem visual e a linguagem escrita que proporcionam ao leitor recursos linguísticos e imagéticos diferenciados dos encontrados em outras narrativas como, por exemplo, nas fábulas e poesias, pois usa de forma direta a relação imagem/texto.

Com o desenvolvimento da linguagem escrita, os símbolos gráficos formam palavras e as mesmas estabelecem um diálogo, uma inter-relação, originando-se o texto, que se juntam aos gêneros textuais, com base em suas próprias características: intenção de se comunicar, marcas linguísticas formais, suporte gráfico etc.

Sabemos que atualmente o índice de leitura nas escolas esta em baixa, vendo que as crianças e adolescentes faziam apenas leituras de HQ os professores se voltaram para os quadrinhos como ferramenta.

Muitos acreditam que utilizar este gênero é rebaixar o ensino, porém não é nada disso, se o professor souber usar o material ele pode abrange diversos temas e se tiver domínio do conteúdo será muito mais produtiva a sua aula.

[...] os quadrinhos revelam-se um material riquíssimo, pois, na construção de sentido que caracteriza o processo de leitura, texto e desenhos desempenham papel central. Desvendar como funciona tal parceria é uma das atividades linguístico-cognitivas realizadas continuamente pelos leitores de HQ. (MENDONÇA, 2010, p. 221)

Partindo da afirmação de Mendonça a história em quadrinho é uma maneira de expressão artística onde há um predomínio visual, onde é caracterizado como um gênero icônico ou icônico verbal narrativo, cujo progresso temporal se organiza em quadro por quadro, com apresentação de elementos típicos: balões/legendas, desenhos e quadros.

Atualmente as HQ possuem um grande suporte didático, que pode levar qualquer professor a dinamizar suas aulas, motivando os alunos nas leituras e a conquistar novos resultados no processo de ensino/aprendizagem. A inclusão dos quadrinhos em diferentes disciplinas mostra que a exploração dos gêneros textuais nas escolas é um tema de infinitas possibilidades de trabalho.⁹³

Com a invasão do mangá no mundo jovem os professores podem tirar grande proveito dessa moda juvenil, trabalhando a linguagem, o social, cultura a partir dos mangás orientais.

7. Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo contar um pouco a história do mangá e sua exportação para o Brasil, seu sucesso com os jovens, autores tradicionais aderindo a técnica de Osamu Tezuka e a linguagem utilizada nos mangás.

Esta pesquisa não tem a intenção de esclarecer todas as teorias de vários autores/pesquisadores em tão poucas palavras, pois o gênero do quadrinho sendo ele em mangá ou tradicional é uma assunto infinito e há diversas formas de ser trabalhado. O tema O Mangá no Brasil e sua linguagem ainda se estenderiam em outras páginas, com uma diversidade inexplicável quanto o próprio tema. O mundo dos Quadrinhos pode nos levar em diversas direções, porém foi necessário finalizar por enquanto.

As informações obtidas e levantadas neste artigo são possíveis admitir que através das perspectivas dos gêneros a produção de texto e a leitura aproxima o professor de sua função real, um mediador que libera a participação dos alunos em sala de aula, que escolhe atividades no leque dos gêneros textuais. O professor que base utilizar o mangá ou quadrinho tradicional ele modifica a sala de aula em uma grande oficina de

⁹³ GOMES, Nataniel dos S; RODRIGUES, Marlon L. *Para o Alto e Avante!* In: VIEIRA, Maria G. *As histórias em quadrinhos e os gêneros textuais: leitura e prazer nas tirinhas.*

produção textual e ações sociais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKHTIN, M. M. *Estética da criação verbal*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CARACTERÍSTICAS do gênero HQ: Histórias em quadrinhos a oralidade em sua construção. Disponível em:

<<http://generohq.blogspot.com.br/2009/11/caracteristicas-do-genero-hq.html>>.

CAVALHEIRO, R. F. *Propaganda ideológica em mídia impressa: uma busca pela verdade a cerca da possível influencia do mangá japonês sobre a juventude brasileira*. Dissertação de Mestrado. USP- Departamento de Psicologia Social e do Trabalho, 2009. São Paulo.

GOMES, N. dos S; RODRIGUES, M. L. Para o Alto e Avante! In: VIEIRA, Maria G. *As histórias em quadrinhos e os gêneros textuais: leitura e prazer nas tirinhas*, 2012.

FROELICH, Paulo. O problema dos níveis de fala. *Revista de Cultura Vozes*, 8, ano 67, 1973, p. 628.

LUYTEN, S. M. B. *Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção*. Trabalho apresentado no Núcleo de HISTÓRIA em Quadrinhos, XXVI congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

_____. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. 1. ed. São Paulo: Hedra, 1991.

_____. Onomatopeias e mímesis no mangá. *Revista USP*, São Paulo, n. 52, dezembro/fevereiro 2001-2002.

_____. *Revista Quadreca: O fantástico e desconhecido mundo das HQs japonesas*. 4. ed. São Paulo: ECA-USP.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Hécio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MELLÃO, R. S. *O Audiovisual como fator de sucesso de Mauricio de Sousa produções*. Tese de Mestrado Universidade Anhembi Morumbi. 2011. São Paulo.

MENDONÇA, M. R. de S. *Um gênero quadro por quadro: a história em quadrinhos.*

RESGATANDO a história das HQs. Disponível em:

<<http://hagaques.blogspot.com.br/2007/05/resgatando-histria-das-hqs.html>>.

SATO, Cristiane A. *O surgimento do primeiro mangá e animê.* Disponível em: <<http://www.culturajaponesa.com.br>>.