

O USO DO MANGÁ COMO FERRAMENTA DE APOIO À FORMAÇÃO SOCIAL E INTELLECTUAL

Glênio Gomes Nazareno¹
Grasiele Reisdörfer²

RESUMO

O uso de imagens como forma de expressão permeia a humanidade através dos tempos. Com a sua disseminação, surgiram diversos estilos, entre eles, as histórias em quadrinhos, e em especial, o mangá japonês. Esta pesquisa tem como objetivo apresentar a possibilidade da utilização das histórias em quadrinhos japoneses, os mangás, como uma ferramenta de apoio ao ensino educacional e formação social. Através dos estudos e leituras, verificou-se que o mangá apresenta peculiaridades inerentes às suas origens, tais como um estilo próprio de desenho, de leitura e temas a serem abordados em suas narrativas, os quais variam de acordo com o público-alvo. Diversos autores sugerem o uso dos mangás como uma ferramenta a ser utilizada na formação educacional e social, introduzindo as práticas de leitura, interpretação, conceitos de interatividade e responsabilidade, dentre outros. Atualmente existem mangás voltados exclusivamente para fins escolares. Nota-se, por fim, que o uso destas narrativas como meio de anunciar as necessidades de uma sociedade, ou ainda suas preocupações em relação às situações reais demonstram que o mangá vai além do simples objetivo de entretenimento recorrente em outros estilos de história em quadrinhos.

Palavras-chaves: Mangá, história em quadrinhos, sociedade, educação.

ABSTRACT

The use of images as a form of expression permeates humanity through the ages. With its spread, there were many styles, among them the comic books, and especially the Japanese manga. The study aimed to present the possibility of using Japanese comics, manga as a teaching tool to support educational and social development. Through well-conducted studies, it was found that the manga presents peculiarities inherent to its origins, such as a style of drawing, reading and topics to be addressed in their narratives, which vary according to the audience. Several authors suggest the use of manga as a tool to be used in

¹ Glênio Gomes Nazareno—Doutorando em Educação – UniLogos

² Grasiele Reisdörfer—Mestranda em Educação – UniLogos

educational and social practices, introducing the reading and interpretation and concepts of interactivity and accountability, among others. Currently there are manga aimed exclusively for school purposes. Note, finally, that the use of these narratives as a means of announcing the needs of a society, or their concerns in relation to real situations show that the manga goes beyond the simple objective of entertainment as seen in other styles of comics.

Keywords: Manga, comics, society, education.

1 INTRODUÇÃO

A utilização de imagens como forma de expressão é datada desde os tempos remotos, em que os homens pré-históricos desenhavam em cavernas suas crenças e o mundo ao seu redor. Com o passar dos tempos, esta forma de comunicação foi se aperfeiçoando, como em hieróglifos egípcios, em tapeçarias medievais ou ainda em obras como as de cunho bíblico (McCloud, 1993).

No entanto, este material não chegava até os leitores. Com o início da imprensa escrita, começou-se a utilizar imagens e textos separadamente. Entre os séculos 17 e 18, foi desenvolvido o uso da fala em balões inseridos nas imagens, e estas narrativas sequenciais se tornaram um meio de comunicação em massa, abordando aspectos da vida social e política, algumas vezes de forma satírica e caricatural (McCloud, 1993; Sabin, 1993). Nasciam, então, as histórias em quadrinhos, ou HQ. Diferente do que ocorre com livros ilustrados, didáticos, paradidáticos e de entretenimento, as HQs reúnem pelo menos duas formas de linguagem, o texto e a imagem, combinadas de forma indissociável (Linsingen, 2007).

Dessa forma, permeou-se no mundo todo essa forma de comunicação, difundindo-se na indústria de diversas formas. Nos Estados Unidos, os “*comic books*”, como são chamadas estas narrativas, expandiram seus temas além do humor, abordando ação, aventura e mistério. O lançamento da “*Action book #1*” em Junho de 1938, tendo na capa o personagem do “*Superman*”, rapidamente definiu o gênero das histórias em quadrinhos daquele país (McCloud, 1993). No Japão, o termo utilizado é o “*Mangá*”. Diferente das HQs ocidentais, em termos de *design* dos quadrinhos, narrativa e enredo. O enfoque temático varia de acordo com o público ao qual o Mangá se destina (Linsingen, 2007).

A forma atual desta narrativa, estabelecida no período após a Segunda Guerra Mundial é amplamente atribuída ao autor Osamu Tezuka, este por sua vez, fortemente influenciado por autores como Walt Disney e Max Fleischer, criador da personagem “*Betty Boop*” (Al-Samman, 2010). Atualmente, o mangá se tornou um fenômeno cultural em todo o mundo, pois atinge diversos grupos (van der Sluis, 2021).

O presente artigo objetiva apresentar a possibilidade da utilização das histórias em quadrinhos japoneses, os mangás, como uma ferramenta de apoio ao ensino educacional e formação social. Além de expor aspectos artísticos e culturais dos mangás peculiares dos desenhos japoneses com suas respectivas simbologias dentro do contexto apresentado, descreve também os aspectos educacionais que podem ser utilizados nestas narrativas, motivando o seu uso como artifício no desenvolvimento intelectual.

2 HISTÓRIA DO MANGÁ

De acordo com Gravett (2004), durante o período Nara, entre 710 e 794 d.C., surgiram os *emakimono*s: rolos contendo pinturas e textos que contavam uma história à medida que eram desenrolados. O primeiro destes materiais é uma cópia de uma obra chinesa, a qual é possível observar nitidamente a separação entre o texto e a imagem.

Durante o Japão Feudal, no século XII, surgiram os primeiros *emakimono*s com estilo japonês (Gravett, 2004). Provavelmente por conta de grupos de teatro da época, os quais contavam lendas utilizando fantoches e efeitos de luzes. Estas histórias acabaram sendo registradas nestes rolos, dando origem às narrativas em sequência (Caetano, s.d.). Estes materiais são considerados por muitos como os precursores do mangá.

Etimologicamente, o termo mangá significa “desenhos caprichosos” (Bouquillard & Marquet, 2007). A palavra teve o seu uso difundido durante o período Edo (1603-1868), quando do surgimento de livros para ver, opondo-se àqueles para ler. Esta característica, aliás, é uma das mais importantes dos mangás atuais (Gravett, 2004).

Katsushika Hokusai, artista que viveu durante o período Edo, utilizou o termo mangá para definir seus desenhos em um estilo de pintura japonesa semelhante à xilogravura (Bouquillard & Marquet, 2007). Já Rakuten Kitazawa (1876 – 1955) foi o primeiro a utilizar o termo mangá no sentido moderno, ou seja, história em quadrinhos (Shimizu, 2001).

No entanto, os mangás ainda não tinham sua forma atual. Historiadores e escritores apresentam dois processos amplos e complementares no desenvolvimento dessas narrativas. Suas visões diferem na importância relativa que os mesmos atribuem a eventos históricos e culturais que seguem a Segunda Guerra Mundial versus o papel da cultura e arte japonesa no pré-Guerra, e nos períodos Meiji e pré-Meiji (Kinsella, 2000; Schodt, 1986).

De acordo com Kinsella (2000), a primeira corrente enfatiza eventos ocorridos durante e depois da ocupação do Japão pelos Estados Unidos, entre 1945 e 1952. A autora sugere que o mangá foi fortemente influenciado pela cultura de seu ocupante, incluindo os *comic books*, imagens e temas da televisão norte-americana, como filmes e *cartoons*, especialmente de Walt Disney. Já Schodt, (1986), Ito (2004) e Kern (2006, 2007), apontam a continuidade das tradições culturais e estéticas japonesas como aspecto central para a história da formação do mangá.

Durante o período de ocupação norte-americana, surge um artista influenciado por esta cultura estrangeira, sobretudo Walt Disney e Max Fleisher, e que define o estilo do mangá moderno: Osamu Tezuka. As principais mudanças foram faciais: com olhos grandes, mas boca, sobrancelhas e nariz reduzidos, os personagens tiveram expressividade aumentada (Neto, 2012). Osamu também introduz linhas que dão a impressão de velocidade e onomatopeias que se integram com o desenho em si. Apresenta, ainda, uma alternância de planos e de enquadramentos como os usados no cinema. A partir daí, as histórias ficaram mais longas e começaram a ser divididas em capítulos (Gravett, 2004).

3 AS CARACTERÍSTICAS DO MANGÁ

Os mangás possuem algumas peculiaridades próprias. Certamente a mais relevante é a sua forma de leitura: da direita para a esquerda. Alguns estudiosos

atribuem isso aos *emakimonos*, que também eram lidos desta maneira (Kinsella, 2000; Schodt, 1986). Isto inclui os balões e onomatopeias.

A ambiguidade de valores e de personalidades presentes nestas narrativas é outra característica que os difere das HQs ocidentais. Ou seja, em mangás, nem sempre um confronto entre dois personagens se dá necessariamente pelo fato dos mesmos serem antagonistas, ou um ser “malvado” e o outro “bonzinho” (Linsingen, 2007).

O material utilizado na impressão também chama a atenção. Inicialmente, os mangás eram impressos em materiais que tornavam seu preço final muito elevado. Após a Segunda Guerra Mundial, começou-se a utilizar papel mais barato, reciclado e semelhante aos utilizados em lista telefônica, além da impressão do conteúdo ser quase que integralmente em preto e branco, podendo conter algumas páginas coloridas no início dos capítulos. Várias narrativas de diversos autores puderam ser compiladas em um único volume, com número de páginas variando entre 200 a 850, em períodos que variam entre semanais e trimestrais. A estes materiais dá-se o nome de *akahon* (livro vermelho), devido à cor da capa. Esta mudança possibilitou o acesso aos mangás pelas mais diversas classes econômicas (Gravett, 2004).

Recentemente, a indústria do mangá expandiu-se mundialmente, havendo a distribuição licenciada na língua nativa do país. Tornaram-se um verdadeiro fenômeno ao alcançar todas as classes sociais e todas as gerações graças ao seu preço baixo e à diversificação de seus temas, tornando-se aceitos culturalmente. De acordo com o *Statista Research Department* (2022), no Japão o mangá apresentou rendimentos de ¥ 613 bilhões (aproximadamente R\$ 22 bilhões) em 2020.

O enfoque de público é mais um aspecto importante a ser considerado. Os temas abordados nos mangás têm uma divisão por categorias de leitores, sendo divididos em *kodomo* (crianças), *shonen* (garotos), *shojo* (garotas), *seinen* (rapazes), *redisu* (moças), *seijin* (adultos, principalmente mangás eróticos para homens). Assim, existem mangás de acordo com faixa etária, sexo e orientação sexual (van der Sluis, 2021).

4 O MANGÁ NA FORMAÇÃO SOCIAL E INTELECTUAL

Alguns temas utilizados em mangás são inspirados por tendências do desenvolvimento socioeconômico do Japão. É possível identificar as necessidades deste país refletidas em histórias, como em *Astro Boy* (1952). O personagem, também conhecido como *Mighty Atom* (*Poderoso Atom*, em tradução literal) recebeu este nome provavelmente em alusão aos ataques atômicos que devastaram as cidades de Hiroshima e Nagasaki na Segunda Guerra Mundial. Na época, Estados Unidos e Japão não eram mais inimigos e se uniram em um Pacto de Segurança por temor ao avanço comunista. Além do senso de paz, o desenho promove a igualdade entre estes países em termos de tecnologia e poder econômico (*Colorado University*, 2008).

Outro exemplo data-se em 1988, com o crescimento urbano, surgiram preocupações sobre o meio ambiente, retratadas em *Meu vizinho Totoro*. Em 1990, foi criado o Projeto Floresta de *Totoro*, buscando a preservação da Floresta de *Sayama*, local onde acredita-se ter surgido o conceito da narrativa. Atualmente, a Floresta conta com uma área preservada de aproximadamente 110 mil metros quadrados (*Totoro Fund*, 2022).

Para van der Sluis (2021), além de entreter, as narrativas em mangá são frequentemente escritas sobre um pano de fundo mais sério, e o protagonista pode, por exemplo, explorar e discutir romance, sexualidade e gênero, levantar questões filosóficas sobre identidade, interseccionalidade ou sua situação econômica e social; descrever carreiras em culturas corporativistas; investigar e contextualizar políticas, poder, desigualdades e guerra, ou se ater às rápidas mudanças sociais, econômicas, tecnológicas e ambientais (tradução nossa). Nesta direção, o mangá revela suas funções pedagógicas.

Para leitores iniciantes, quadrinhos podem ser puramente gráficos, além de ajudar a praticar noções de sequenciamento, assim como a transição entre o concreto para o abstrato usando ilustrações em vez de palavras. O componente escrito pode ser introduzido quando estes leitores estiverem prontos para conectar palavras com imagens. As histórias em quadrinhos podem ainda ajudar àqueles com dificuldades de linguagem, ao fornecer dicas visuais para o contexto da narrativa (Thacker, 2007).

Leitores avançados encontram nestas narrativas toda a complexidade de um material escrito normal, os quais os estudantes devem decodificar e compreender, tais como trocadilhos, aliteraões, metáforas, simbolismos, pontos de vista, contextos, inferências e estruturas da narrativa. Quadrinhos também pode ser um embasamento para um trabalho escrito mais complexo e tradicional (Thacker, 2007).

Segundo Rodrigues e Rocha (2018), o que se observa atualmente são metodologias de ensino obsoletas e que não atendem aos interesses dos alunos. Nesta sela, os autores trazem as reflexões de Secco e Teixeira (2008), os quais exprimem que a utilização de histórias em quadrinhos podem funcionar como ferramenta didática, “podendo proporcionar um elo entre o cotidiano dos alunos e o conteúdo a ser desenvolvido, fazendo com que a aula se torne mais atrativa e aumentando as possibilidades de interação entre professores e alunos”.

Conforme estudo realizado por Rodrigues e Rocha em 2018, há um grande interesse por parte dos estudantes na utilização de mangás pelos professores durante as aulas. No entanto, muitas vezes há um abismo entre o interesse do aluno e a proposta do professor em sala de aula. Sobre isso, Linsingen (2007) pondera: “não acredito que hajam reais limitações para utilizar os mangás pedagogicamente, acredito que haja desconhecimento por parte dos professores a respeito até mesmo de sua existência”.

Atualmente existem mangás específicos para escolas. No Brasil, a Editora Novatec possui a coleção “Guia Mangá”, umas das mais conhecidas neste gênero, já traduzida. Assuntos como bioquímica, dinâmica dos fluidos, eletricidade, uso de concreto na construção civil, entre outros, são abordados utilizando o gênero como forma de ensinar matérias técnicas e científicas (Novatec, 2022).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem dúvidas o mangá é um gênero que pode ser levado em consideração quando se trata da formação social e intelectual. Este material pode ser recomendado àqueles interessados em experimentar o uso de formatos gráficos dentro da sala de aula. Docentes atualmente têm ao seu alcance excelentes títulos para este fim.

Os alunos podem aprender a interagir por meio de trabalhos em grupos e assumir responsabilidades, através de planejamento de atividades, cumprimento de prazos, produção e custos. O fato dos mangás serem bem populares, e tratarem de temas como história, fantasia e vida contemporânea, além de levantarem questões como *bullying*, amizade e escolhas morais, os mesmos podem ser utilizados para tornar as lições mais efetivas.

O uso destas narrativas como meio de anunciar as necessidades de uma sociedade, ou ainda suas preocupações em relação às situações reais, demonstram que o mangá vai além do simples objetivo de entretenimento recorrente em outros estilos de história em quadrinhos. Conforme Tezuka resumiu seu trabalho em uma entrevista (Schodt, 2007):

Meu mangá tem uma ampla variedade de temas – eles são um hino à vida, eles são antiguerra e antinuclear, e eles advogam a preservação da natureza – mas ultimamente todos são uma coisa só. Eles são um apelo aos jovens leitores, a pensar objetivamente sobre esta frágil Terra: Quando crescerem, não esqueçam de olharem tanto para a Terra quanto para a humanidade objetivamente. E sempre pensem sobre o que significa ser humano (tradução nossa).

Dessa forma, conclui-se que através das diversas temáticas tratadas pelos Mangás, é possível utilizar este gênero textual como recurso didático e pedagógico. Trazendo assim, uma forma de aproximar o aluno do cotidiano e de sua realidade. Além disso, o Mangá mostra-se um recurso interdisciplinar que vai além da ludicidade, podendo também ser utilizado em diferentes faixas etárias. Apropriar-se de recursos distintos e tornar as aulas mais atrativas são desafios para os docentes, sendo assim, este artigo trouxe o Mangá como um exemplo de recurso versátil e possível de ser utilizado pelos educadores.

REFERÊNCIAS

AL-SAMMAN, Eyad. **Osamu Tezuka: a Japanese Godfather of Modern Day Manga. Faces and Traces** – Yemen Times. 2010.

BOUQUILLARD, Jocelyn; Marquet, Christophe. **Hokusai: First Manga Master**. Nova York. Abrams. 2007.

CAETANO, Érica. "Mangá"; Brasil Escola. Disponível em:

<https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>. Acesso em 21 de setembro de 2022.

COLORADO UNIVERSITY. **Imaging Japanese History - Program for Teaching East Asia**. Disponível em <https://www.colorado.edu/ptea-curriculum/sites/default/files/attached-files/twentieth-handout2.pdf> . Acesso em 23/09/2022

GRAVETT, Paul. 2004. **Manga: Sixty Years of Japanese Comics**. Nova York. Harper Design, 2004.

ITO, Kinko. **Growing up Japanese reading manga**. International Journal of Comic Art. 2004.

KERN, Adam. **Kibyoshi: The World's First Comicbook?** International Journal of Comic Art. 2007.

KERN, Adam. **Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan**. 2006.

KINSELLA, Sharon. **Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society**. Honolulu, Hawaii: University of Hawai'i Press. 2000.

LINSINGEN, Luana Von. **Mangá e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS**. Ciência & Ensino, vol. 1, número especial. 2007

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The Invisible Art**. Kitchen Sink Press. 1993

NETO, José Crescêncio. **Mangá: a cultura nipônica na construção da cultura pop mundial**. in Estudos Interdisciplinares do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. 2012. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/r32-1545-1.pdf> . Acesso em 23/09/2022

NOVATEC. **Estude Matemática e Ciências com História em Quadrinhos!** 2022. Disponível em <<http://www.novatec.com.br/manga.php>> Acesso em 23/09/22.

PERCÍLIA, Eliene. **O que é mangá**. Brasil Escola. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/artes/o-que-e-manga.htm>> Acesso em 01/06/22.

RODRIGUES, José Leonardo Martins, ROCHA, Clarisse Beltrão Rosas. **Mangá e anime: um recurso para aprendizagem do ensino de ciências**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 08, Vol. 14, pp. 65-85, Agosto de 2018. ISSN:2448-0959

SABIN, Roger. **Adult Comics: An Introduction**. Routledge. 1993

SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Tokyo: Kodansha. 1986

SCHODT, Frederik L., **The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution** (Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2007).

SHIMIZU, Isao. **Red Comic Books: The Origins of Modern Japanese Manga in: Lent, John A. Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines, and Picture Books.** Honolulu, Hawaii: University of Hawai'i Press. 2001.

STATISTA RESEARCH DEPARTMENT, 2022. **Manga industry in Japan.** Disponível em <https://www.statista.com/topics/7559/manga-industry-in-japan/#dossierKeyfigures>. Acesso em 21/09/2022.

THACKER, Charles. **How to Use Comic Life in the Classroom.** TechEd. 2007. Disponível em <<http://www.macinstruct.com/node/69>> Acesso em 01/06/22.

THE TOTORO NO FURUSATO FOUNDATION. **Totoro Fund.** 2022. Disponível em <<https://www.totoro.or.jp/totorofund/index.html>> Acesso em 23/09/22.

VAN DER SLUIS, H., **Manga, graphic novels, and comics in Higher Education?**. Disponível em <https://doi.org/10.36828/newvistas.93> .Acesso em 21/09/2022.