CENTRO UNIVERSITÁRIO BARÃO DE MAUÁ

JOHN MARCOS QUEIROZ OLIVEIRA

A LITERATURA DE MANGÁ NO ESPAÇO ESCOLAR: CONCEITO, HISTÓRIA, LINGUAGEM E ENREDOS

Ribeirão Preto

2021

JOHN MARCOS QUEIROZ OLIVEIRA

A LITERATURA DE MANGÁ NO ESPAÇO ESCOLAR: CONCEITO, HISTÓRIA, LINGUAGEM E ENREDOS

Trabalho de Conclusão de Curso de Letras do Centro Universitário Barão de Mauá para obtenção do título de licenciatura.

Orientador: Prof. Me. Michel Luís da Cruz Ramos Leandro

Ribeirão Preto

2021

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

O47l

Oliveira, John Marcos Queiroz de
A literatura de mangá no espaço escolar: conceito, história, linguagem e enredos/ John Marcos Queiroz de Oliveira - Ribeirão Preto, 2021.

100p.il

Trabalho de conclusão do curso de Licenciatura Plena em Letras do Centro Universitário Barão de Mauá

Orientador: Me. Michel Luís da Cruz Ramos Leandro

1. História em quadrinhos 2. Literatura de mangá 3. Linguagem dos mangás I. Leandro, Michel Luís da Cruz Ramos II. Título

CDU 82-93.09

Bibliotecária Responsável: Iandra M. H. Fernandes CRB^{8} 9878

JOHN MARCOS QUEIROZ OLIVEIRA

A LITERATURA DE MANGÁ NO ESPAÇO ESCOLAR: CONCEITO, HISTÓRIA, LINGUAGEM E ENREDOS

Trabalho de conclusão de curso de Letras – Licenciatura Plena do Centro Universitário Barão de Mauá.

Data de aprovação: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

_____

Me. Michel Luís da Cruz Ramos Leandro
Centro Universitário Barão de Mauá - Ribeirão Preto

_____

Me. Marília Ferranti Marques Scorzoni
Centro Universitário Barão de Mauá - Ribeirão Preto

_____

Me. Rafael de Almeida Arruda Felix
Centro Universitário Barão de Mauá - Ribeirão Preto

Ribeirão Preto

2021

Dedico este trabalho aos autores de mangás que me ensinaram a ser um verdadeiro Erosanin.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a mim, pela persistência, determinação e implicância de nunca desistir do tema deste trabalho.

Ao professor mestre Michel Leandro por acreditar, apoiar e auxiliar de maneira poética e afetuosa em todo o percurso de desenvolvimento e crescimento do projeto e, principalmente, por aceitar ser meu orientador.

Agradeço, também, minha família por entenderam meu comprometimento com este trabalho e minhas ausências e distanciamento, assim como minha namorada Maria Antonia, pelo apoio e incentivo nos momentos de dificuldades.

Agradeço aos meus companheiros de trabalho (Aspex), Luiz Fernando e Victor Santos que tiveram a paciência de me ouvir e debater sobre os mangás cujos enredos foram abordados neste trabalho.

Também aos professores que atuaram no meu percurso até chegar à delimitação do meu tema, Me. Elaine Christina e Me. Rafael Félix, assim como a Universidade Barão de Mauá, representada pelo coordenador Dr. André Alsemi.

“O melhor guerreiro não é aquele que sempre ganha, mas o que mantem o seu orgulho mesmo na derrota”.
(**Vegeta – Dragon Ball**)

“Não há tal coisa como a perfeição. Este mundo não é perfeito e, por isso, ele é lindo”.
(**Roy Mustang – Fullmetal Alchemist**)

“Eu tenho em minhas mãos os meios e, em meu coração, a vontade”.
(**Raito Yagami – Death Note**)

"Não é o rosto que faz de alguém um monstro, são as escolhas que elas fazem para as suas vidas".
(**Naruto Uzumaki – Naruto**)

RESUMO

Este trabalho discute o direito à literatura de mangá no espaço escolar e busca refletir a importância do seu acesso neste lugar, para isso, abordou-se o conceito de mangá, a história desta produção literária (dentro e fora do Brasil), a linguagem e (alguns) enredos, tudo isso com o objetivo de contribuir aos educadores que queiram navegar por essa literatura levando-a para a sala de aula. A pesquisa é do tipo bibliográfica e vincula-se à leitura, análise e interpretação, nesse sentido, utilizou-se os procedimentos indicados por Gil (1999): a) levantamento bibliográfico preliminar; b) busca das fontes; c) leitura do material; d) redação do texto. A pesquisa procurou romper com os preconceitos e estigmas que o gênero literário das Histórias em Quadrinhos tem carregado ao longo da sua história, isso porque o mangá é uma vertente desse gênero, além disso, apontou os pontos positivos e produtivos que fizeram com que essa literatura seja conhecida em todos os lugares do mundo, assim como apresentou enredos para auxiliar o professor no momento da escolha de uma obra, possibilitando oferecer um panorama dos mangás a esse educador e ao seu planejamento de aulas sobre essa temática levando em consideração as condições materiais da escola onde atua.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Literatura de mangá. Linguagem dos mangás. Enredos.

ABSTRACT

This work discusses the right to Japanese comics literature in the school space, in order to reflect the importance of its access in this place. For this, the concept of Japanese comics, the history of this literary production (in and outside Brazil), was approached, the language and (some) plots, all with the aim of contributing to educators, especially novice, who want to navigate through this literature taking it to the classroom. The research is of the bibliographic type and is linked to reading, analysis and interpretation, for this, the procedures indicated by Gil (1999, p. 59-60) were used: a) preliminary bibliographic survey; b) search for sources; c) reading the material; d) text writing. The research sought to break with the prejudices and stigmas that the literary genre of Comics has carried throughout its history, because manga is a branch of this genre. In addition, it pointed out the positive and productive points that made this literature known all over the world, as well as presenting plots to help the teacher when choosing a work, making it possible to offer an overview of manga to this educator and his planning of classes on this theme, taking into account the material conditions of the school where he works.

Keywords: Comics. Japanese comics Literature. Language of Japanese comics. Plots.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Registros pré-históricos na Serra da Capivara, estado do Piauí 16
Figura 2: Desenho feito por uma criança 17
Figura 3: A última carta de Clarice Lispector 18
Figura 4: Ordem de leitura dos mangás 20
Figura 5: Exemplo da cultura de cosplay 23
Figura 6: Exemplo da cultura de cospobre 24
Figura 7: Capa da 1ª edição de Tupãzinho 36
Figura 8: Capa da 1ª edição de Astroboy 36
Figura 9: Capa do mangá Ninja – o Samurai Mágico 37
Figura 10: Capa do livro “A técnica universal das histórias em quadrinhos”, de Ikoma 38
Figura 11: Trecho de Sibele, a Espiã de Vênus, de Ikoma 38
Figura 12: Cena do anime “A Princesa e o Cavalheiro” 41
Figura 13: Cena do anime “Kimba: o Leão Branco” 41
Figura 14: Capa da 1ª edição de “Super Pinóquio”, de Claudio Seto 43
Figura 15: Capa da 1ª edição “O Poderoso Robô Gigante”, de Claudio Seto 43
Figura 16: Trecho de “Crying Freeman” 46
Figura 17: Android 18 de Dragon Ball Z (Realismo) 50
Figura 18: Android 18 de Dragon Ball Z (Estilizado) 50
Figura 19: Android 18 de Dragon Ball Z (Caricato) 51
Figura 20: O quadro 52
Figura 21: Formato das HQ’s I 53
Figura 22: Formato das HQ’s II 53
Figura 23: O rosto das personagens nas HQ’s 56
Figura 24: O movimento dos personagens nas HQ’s 57
Figura 25: A linguagem verbal dos HQ’s 59
Figura 26: A legenda nas HQ’s 61
Figura 27: Surgimento de Sheng Long 64
Figura 28: Goku e Raditz 65
Figura 29: Vegeta bate em retirada 66
Figura 30: Transmutação em Fullmetal Alchemist 68
Figura 31: Transmutação Humana 69

Figura 32: Fullmetal Alchemist 70
Figura 33: Homúnculos de Fullmetal Alchemist 71
Figura 34: “Como usar” de Death Note 73
Figura 35: Raito e Hyuuku 74
Figura 36: Olhos de shinigami I 76
Figura 37: Olhos de shinigami II 76
Figura 38: Olhos de shinigami III 77
Figura 39: Olhos de shinigami IV 77
Figura 40: Morte de Raito 78
Figura 41: Naruto 80
Figura 42: Sasuke 81
Figura 43: Jutsu de Selamento: Selo do Aprisionamento Demoníaco, Hiruzen 83

Lista de Quadro

Tabela 1 - Nossa seleção de enredos no Ensino Fundamental 86
Tabela 2 - Nossa seleção de enredos no Ensino Médio 88

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 13
2 O DIREITO À LITERATURA DE MANGÁ NA ESCOLA E O SEU CONCEITO: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 15
2.1 O conceito de mangá, anime e cosplay: uma cultura instigante 15
2.2 Da caverna aos quadrinhos: uma produção artística e educativa 25
2.3 O direito à literatura de mangá na escola e os "espaços vazados" do texto literário 31
3 A DIFUSÃO DA LITERATURA DE MANGÁ NO BRASIL 35
3.1 O fenômeno da literatura de mangá no brasil: décadas de 1960 e 1970 35
3.2 O fenômeno da literatura de mangá no brasil: décadas de 1980 e 1990 42
4 A LINGUAGEM DO MANGÁ: CARACTERÍSTICAS ESSENCIAIS 48
4.1 A linguagem visual 48
4.2 Quadro 51
4.3 Personagens 55
4.4 Linguagem verbal e balão 58
4.5 Legenda 60
5 PANORAMA DA LITERATURA DE MANGÁ: ENREDOS 62
5.1 Dragon ball 62
5.2 Fullmetal alchemist 67
5.3 Death note 72
5.4 Naruto 79
5.5 Os mangás como ferramenta didática 84
CONSIDERAÇÕES FINAIS 93
ANEXOS 99

1 INTRODUÇÃO

“Sem literatura, a vida é um inferno”.
*(**Charles Bukowski**)*

Este trabalho de conclusão de curso tem como foco a Literatura de Histórias em Quadrinhos japonesa: o mangá. O presente trabalho é importante pois traz à tona a discussão da literatura de mangá, assim como as HQ’s no geral que, ao longo do tempo, foi/é vista como uma literatura menor ou de pouca qualidade, considerada como obras de entretenimento e distração.

Por carregar esse (pré)conceito, as histórias em quadrinhos, muitas vezes, são estigmatizadas e um dos motivos é o discurso que sustenta um imaginário de que os mangás são um tipo de literatura “passatempo”, com isso, toda a complexidade e especificidade que permeia esse gênero é desprezada, além disso, as abordagens temáticas e os debates relevantes possíveis de serem levantados – poder de qualquer tipo de literatura – se vai junto com essas obras.

A forma como essas obras são lidas e apresentadas aos estudantes também é algo de extrema importância, por isso, analisou-se os aspectos de leitura escolar e o trabalho com o texto literário no ambiente escolar, compreendendo todos os aspectos textuais e não-textuais que envolvem os mangás.

Esta pesquisa tem como temática os mangás e suas manifestações artísticas, nesse sentido, o objetivo central foi refletir a importância do acesso à literatura de mangá na escola, assim como o seu conceito, história e linguagem, a fim de contribuir aos educadores, principalmente os iniciantes sobre o assunto, que queiram trabalhar essa temática em sala de aula.

Os objetivos específicos foram: 1. Conceituar o que é mangá, anime e cosplay, a fim de diferenciá-los, visto que, muitas vezes, são discursivizados como a mesma coisa. 2. Conhecer a história do mangá e a sua difusão no Brasil. 3. Descrever as características essenciais da linguagem dos mangás e, por fim, 4. Apresentar um panorama dos tipos de mangás e sugestões de enredos.

O processo de desenvolvimento desta pesquisa ocorreu por meio de um questionamento fundamental: por que a literatura de mangá é abordada pouco na escola? Foram investigados alguns fatores que levam a esse ocorrido, porém, apenas entender esses fatores não implicam mudanças significativas desta situação, por conta disso, o trabalho responde a todo tipo de negação e discriminação

apontando os benefícios que podem ser alcançados com o uso dessa literatura, rica em elementos e temáticas, no processo de ensino e aprendizado.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica que se vincula à leitura, análise e interpretação de diversos materiais como livros, artigos, dissertações e teses acadêmicas sobre a temática da literatura de mangá, para isso, trilhou-se as quatro etapas indicadas por Gil (1999, p. 59-60): a) levantamento bibliográfico preliminar; b) busca das fontes; c) leitura do material; d) redação do texto. Para etapa final – redação do texto – utilizou-se os fichamentos e resenhas feitas ao longo do percurso.

Logo, o trabalho está organizado do seguinte modo: primeiro percorremos o desenvolvimento histórico dos desenhos como forma de comunicação até serem mesclados com o texto verbal e, enfim, tornarem-se o que hoje é designado de “História em quadrinhos”. Em segundo lugar, apresentamos os conceitos de mangá, anime e cosplay e os pontos de contato entre esses elementos que compõe a literatura de mangá. Em seguida, discorremos sobre o processo de difusão do mangá no Brasil, desde a chegada dos imigrantes na década de 70 até o início do sucesso na década de 90, do século passado. Após, definimos os tipos de linguagens e os principais elementos contidos no corpo da obra. E finalizamos com um breve enredo de quatro obras, *Dragon Ball, Fullmetal Alchemist, Death Note* e *Naruto*, trazendo um panorama aos professores/leitores com o intuito de auxiliá-los no uso dessas obras.

Espera-se que o leitor tenha em mãos um material com capacidade de auxiliá-los a ingressarem no universo da literatura de mangá, principalmente aos professores que se sintam instigados a levar esse gênero para a sala de aula. Também há a expectativa que a literatura de mangá ocupe um lugar de destaque no espaço acadêmico, tirando-a do discurso preconceituoso de literatura voltada para o mero entretenimento e colocando-a em um lugar que vá além, isto é, como obras de valor que discutem a existência humana de maneira ampla, algo que as literaturas, de forma geral, fazem de forma tão competente.

2 O DIREITO À LITERATURA DE MANGÁ NA ESCOLA E O SEU CONCEITO: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta seção abordaremos o conceito de mangá e os tipos artísticos de expressão que derivam dele, também discutiremos a importância de garantir o direito à literatura de mangá dentro de sala de aula, para isso, selecionamos recortes importantes para a literatura de história em quadrinhos, semelhantemente o mangá, no decorrer da história e os efeitos que causaram na sociedade em que esse gênero se fez/faz presente.

No levantamento bibliográfico preliminar e na busca de fontes vale ressaltar que utilizamos o banco de trabalhos acadêmicos da Capes, Scielo e CNPq, além disso, fizemos uma busca de pesquisa sobre literatura de mangá pelo Google Acadêmico, observou-se a dificuldade em encontrar materiais acadêmicos que tratassem sobre o trabalho com esse gênero na escola, o que evidencia a importância desta pesquisa.

Na leitura do material coletado foram realizadas reuniões com o orientador desta pesquisa que traçou, junto com o orientando, uma identidade para este trabalho. Além disso, produziu-se diversos fichamentos a fim de realizar uma leitura significativa dos textos, em que ler “(...) é aprender a pensar na esteira deixada pelo pensamento do outro. Ler é retomar a reflexão de outrem como matéria-prima para o trabalho de nossa própria reflexão” (OLIVEIRA, 1998, p. 25). Nesse sentido, por meio dessas leituras chegamos à etapa final: redação do texto com os objetivos (gerais, específicos) bem delimitados.

2.1 O conceito de mangá, anime e cosplay: uma cultura instigante

O mangá, como são conhecidas as histórias em quadrinhos japonesas, é um tipo de literatura muito difundida entre os jovens brasileiros e de outros países e, cada vez mais, alcança grande parte dos adultos que acompanham as obras e as adaptações que giram em torno deste gênero literário. Isso evidencia a importância deste tipo de leitura na contemporaneidade e a sua abordagem na escola, visto que é um elemento cultural potente de acesso e garantia do direito à literatura (CANDIDO, 2011) neste espaço.

Um fator a se destacar é sobre a história do mangá e a sua difusão porque é preciso compreender as condições históricas que perpassam esse gênero literário e, é importante também desfazer a confusão conceitual de mangá, anime e cosplay, pois todos esses elementos compõe o universo da literatura de mangá, mas não significam a mesma coisa, para isso, a seguir abordaremos o início da história de quadrinhos até o surgimento da literatura de mangá e, logo em seguida, diferenciaremos o conceito de mangá, anime e cosplay.

Em primeiro lugar, o hábito de transcrever e comunicar por meio de imagens tem sido utilizado pelos humanos desde os “tempos das cavernas”, a respeito disso, Vergueiro (2020, p. 08) argumenta que:

> O homem primitivo, por exemplo, transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem-sucedida, a informação da existência de animais selvagens em uma região específica, a indicação de seu paradeiro etc.

Esse modo de comunicação apresentado pelo autor foi amplamente utilizado pelos humanos primitivos e, na atualidade, estão presentes na comunicação da sociedade moderna, sobre isso, o autor ainda diz que:

> Ainda hoje, as crianças começam muito cedo a transmitir suas impressões do mundo por meio de desenhos, representando seus pais, seus irmãos e seus amigos com rabiscos que nem sempre lembram as pessoas ou objetos retratados, mas que mesmo assim, cumprem o objetivo de comunicar uma mensagem. (VERGUEIRO, 2020, p. 09).

Figura 1: Registros pré-históricos na Serra da Capivara, estado do Piauí



Fonte: http://www.invivo.fiocruz.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=974&sid=9

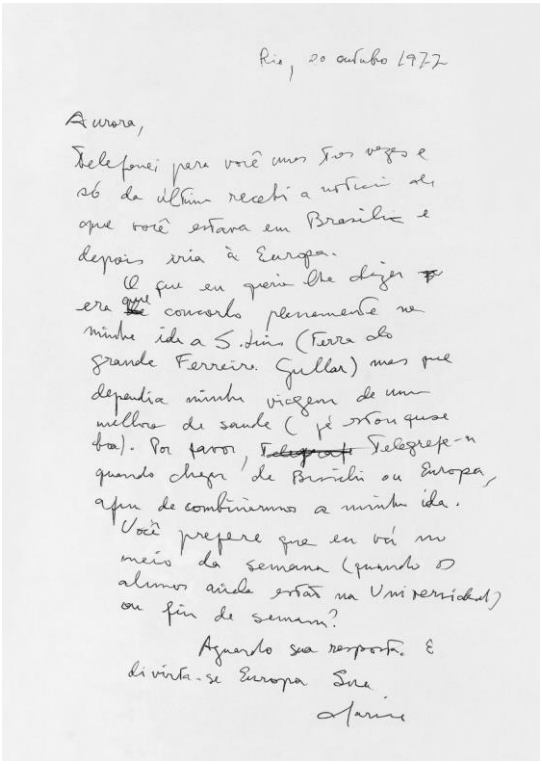
Figura 2: Desenho feito por uma criança



Fonte: https://novaescola.org.br/conteudo/121/o-desenho-e-o-desenvolvimento-das-criancas

Com o passar do tempo, a comunicação que o ser humano utilizava se aperfeiçoou e deu início aos meios fônicos, surgindo a comunicação por intermédio da fala e, mais tarde, a comunicação por meio da escrita. Esses dois meios de comunicação rompem o campo de transmissão apenas por meio dos desenhos/imagens, ampliando as formas de interação humana ao preencher as lacunas que os textos não verbais não conseguiam. Um exemplo da comunicação escrita são as correspondências de cartas – texto verbal – de escritores famosos que representam um registro documental biográfico.

Figura 3: A última carta de Clarice Lispector



Rio, 20 outubro 1977

Aurora,

Telefonei para você umas três vezes e só da última recebi a notícia de que você estava em Brasília e depois iria à Europa.

O que eu queria lhe dizer era que concordo plenamente na minha ida a S. Luís (Terra do grande Ferreira Gullar) mas que dependia minha viagem de uma melhora de saúde (já estou quase boa). Por favor, Telegrafe-me quando chegar de Brasília ou Europa, afim de combinarmos a minha ida.

Você prefere que eu vá no meio da semana (quando os alunos ainda estão na Universidade) ou fim de semana?

Aguardo sua resposta. E divirta-se Europa fora.

Clarice

Fonte: https://www.blogdacompanhia.com.br/conteudos/visualizar/A-ultima-carta-de-Clarice-Lispector

A comunicação por meio de imagens, então, começa a ser ressignificada, acompanhando de forma tímida o desenvolvimento da linguagem escrita, visto que o acesso à escrita sempre esteve ligado a uma questão de poder (GNERRE, 2009), por isso, a comunicação por meio de imagens torna-se um elemento importante nas diversas sociedades, devido a sua propagação difundida junto com a escrita.

É com o avanço da democratização de acesso à leitura e escrita em diversas sociedades que a comunicação por meio de imagens adotou a linguagem escrita e a interpenetração – escrita e imagens – deu origem às histórias em quadrinhos que conhecemos hoje, isto é, que une elementos verbais e não verbais em sua composição.

As histórias em quadrinhos passaram por um processo de resistência até conquistar o seu espaço no campo literário, isso ocorreu por causa da discursivização de que essas histórias eram “menores”, no quesito da qualidade e

letramento[1], comparado os cânones literários[2]. Esse discurso sustentou a visão da escola que, por muito tempo, proibiu a leitura das histórias em quadrinhos em seu espaço, por julgar que esse tipo de leitura não contribuía para a formação dos estudantes, pelo contrário, era associada a fatores negativos, como veremos adiante.

Foi com a difusão da imprensa que fez despontar, com a indústria da informação e entretenimento, um espaço de valorização dos quadrinhos. A imprensa, que expandiu a linguagem escrita, não extinguiu e nem tirou a importância da linguagem gráfica, ou seja, as histórias em quadrinhos, pelo contrário, despontaram-nas como uma das principais formas de disseminação de ideais e, até mesmo, doutrinação nos séculos posteriores, pois, de acordo com Vergueiro (2020) foi utilizada para fins religiosos e políticos em convergência com o viés utilitarista.

No Japão, o processo de evolução das imagens até os mangás ocorreu de forma semelhante da história em quadrinhos, já que “(...) na Idade Média japonesa, nos séculos XI e XII, já se produziam desenhos pintados sobre grandes rolos de papel de arroz contando uma história” (LUYTEN, 2003, p. 02). O autor ainda acrescenta que até “(...) o século XV muitos outros cartuns humorísticos eram populares entre a população exatamente quando o país passava por inúmeras guerras impiedosas” (LUYTEN, 2003, p. 02) sendo utilizados como forma de entretenimento e resistência.

Em relação ao mangá, essa designação foi adotada apenas no século XVII, com o desenhista Rakuten Kitazawa, que teve influência do inglês Charles Wirgma. Gravett (2006), citado por Santoni (2017), também argumenta que o termo mangá foi adotado no século XVIII, utilizado pelo japonês Hokusai, cujo significado era o de “rascunhos excêntricos”, o que também equivale dizer “imagem irresponsável”, que deu origem ao “Rakuten”, que se tratava de contar uma piada por dia.

Após a Segunda Guerra Mundial, os mangás começaram a focar o público- infanto-juvenil, categorizado por sexo e faixa etária. No pós-guerra,

---

[1] Designamos letramento o uso que se faz da escrita na sociedade e, no caso deste trabalho, destacamos o conceito de letramento literário como “(...) o processo de apropriação da literatura enquanto construção literária de sentidos” (PAULINO; COSSON, 2009, p. 67).

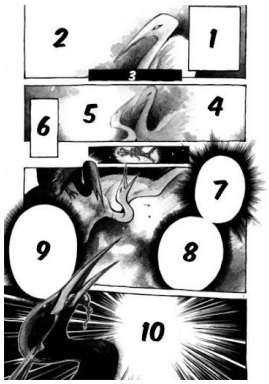
[2] Designamos cânone literário as obras consideradas clássicas pertencentes à alta cultura, seja por motivos de estética, originalidade ou qualidade de escrita, que conseguiram transcender fronteiras e tempo resultando em obras que são universais e válidas até o presente tempo. (Bloom, 1995, p. 36 – 46)

definitivamente começaram a surgir obras de mangá que se tornariam referência neste campo literário, além dos autores deste gênero, por exemplo, Osamu Tezuka, que revolucionou esse universo trazendo dinamismo e fluidez aos seus desenhos, inovando o formato dos personagens, sobre isso, Braga Junior (2005, p. 85-86), relata que:

> O desenho japonês segue um traço limpo, sem muitas ranhuras ou sombreados, de forma a contornar o desenho. As sombras e texturas não são atribuídas no desenho e sim na arte-finalização com auxílio de retículas. Os personagens tendem a apresentar traços simples, cuja definição seja atribuída em poucas linhas. Há uma preocupação com as expressões faciais e corporais, assim como o cabelo, interferindo na própria constituição dos personagens. Cortes, formas, volumes, tamanhos são executados ao extremo. Existe, portanto, uma grande preocupação com a cabeça dos personagens e suas vestes que sempre são bem trabalhadas, nos mínimos detalhes. Já outros elementos como estruturas do corpo, detalhes dos membros, compleições físicas e proporções reais são deixados de lado. Cenários são muitas vezes dispensados, os personagens são desenhados em fundos brancos ou acompanhados de linhas de ação.

Além das especificidades do desenho japonês, o que é algo extremamente valioso para a literatura de mangá, a leitura deste gênero é feita de forma diferente em relação ao modo como o Ocidente está acostumado. A leitura é feita da direita para a esquerda e possuem a linguagem verticalmente, porém, no ato da tradução, é incorporado a escrita local, sem modificar a ordem dos quadrinhos originais, sendo assim, o mangá sempre será lido da direita para a esquerda e das partes superiores aos inferiores.

Figura 4: Ordem de leitura dos mangás



Fonte: https://yukinoame.blogspot.com/p/manga.html

Os mangás são divididos por classificações específicas visando atender públicos diversos: os de gênero policial, na maioria baseados nas ações da Yakusa; os voltados para situações históricas, denominados Jidaimono; os com temas de trabalho e hobbies; os de humor escatológico, denominados Unko Mangá; os antibélicos; os de conteúdo erótico, chamados Hentai; os de instrução, denominados Jôhô Mangá; os mangás *shonen*, com temáticas para garotos e *Shojo* com temas para garotas. O gênero de mangá mais popular é o Shonen, que se expande para temáticas bem específicas, como por exemplo o Ecchi, que aborda relações sexuais, porém de maneira bem menos explicita em relação aos Hentais, não evidenciando as relações ou as genitálias, os Ecchi's cuidam para que haja censura nos órgãos genitais, cobrindo principalmente com roupas ou acessórios ou até mesmo com partes do cenário, como algum objeto, efeito de raios de luz, ou algum elemento que componha o ambiente em que ocorre a cena. Em alguns Ecchi's é comum que sejam mostrados os seios (principalmente das personagens femininos), isso ocorre, às vezes, mesmo com uso de vestimenta sendo possível visualizar os mamilos das personagens por debaixo das roupas.

No Brasil, os mangás só passaram a despertar grande interesse na década de 90, do século XX, com a chegada dos animes. Segundo Santoni (2017), em 1994, chega no Brasil, produzido pela Toei Animation e Shueisha, a série em anime *Os Cavaleiros do Zodíaco*, produzida por Massami Kurumada para a revista Shonen Jump. A partir disso, os mangás começaram a ser publicizados no país e os animes a ganharem espaço na TV nacional brasileira, depois de grande sucesso em diversos outros países, como nos Estados Unidos. Alguns desses animes são *Dragon Ball*, *Street Fighter* e *Digimon Adventure*. Aprofundaremos essa questão dos mangás no Brasil mais para frente.

O anime – que não deve ser confundido com mangá – é a forma animada (cinematográfica) do mangá, semelhante aos desenhos animados que surgiram nos Estados Unidos, Soares argumenta que (2019, p. 15):

> Os animes são animações feitas no oriente, principalmente no Japão onde foi desenvolvida a palavra "anime" e a forma abreviada que os japoneses chamam a palavra em inglês "animation", podem ser independentes quando não são baseadas em nenhuma obra anterior, porém a maioria dos animes é feita baseada em uma versão já de sucesso de mangá, ou seja, quando um mangá atinge um certo grau de popularidade ele terá uma versão em anime, sua origem se dá no começo do século XX quando as técnicas de

> animação e de cinema estavam começando a florescer na Europa e nos Estados Unidos.

Ainda segundo Soares (2019), a primeira obra a receber, de fato, o nome “anime” foi *Astro Boy*, originado do mangá de mesmo nome e autoria de Osamu Tezuka, no pós-guerra mundial, tornando-se, assim, exemplo para vários outros *mangakás* (autores de mangás). Neste cenário, é a partir da década de 1960 e 1970 que a produção de mangás e animes se populariza a cada ano e, de acordo com Soares (2019), o Japão é a 2ª maior indústria audiovisual e gráfica do mundo em termos de lucro e influência.

No contexto global, o anime vem ganhando um grande destaque na mídia ao perceber que os desenhos animados, assim como os mangás, podem atrair o público adulto. O caminho que o mangá percorre para se tornar anime é: após o lançamento do mangá, analisa-se o grau de sucesso em que ele atingiu, se for positivo, o mangá recebe uma versão em anime.

Se o anime obtiver sucesso, acarreta-se o aumento das vendas do mangá e o ciclo se repete com o surgimento de novas histórias, novos animes, séries de TV e, até mesmo a confecção de brinquedos e uma vasta variedade de materiais voltados para o público dessa arte. Algumas obras atingem um grande sucesso, a ponto de ganharem filmes de animação e *live actions*:

> O caminho que um anime percorre é de certa forma simples, quando um mangá atinge um determinado grau de sucesso, ele ganha sua versão em anime, essa versão pode ser a de série de televisão, quando e exibido diretamente nas emissoras abertas ou cabeadas (...) Os animes também podem virar filmes de animação, após algumas obras fazerem sucesso na TV acabam ganhando uma versão de sua história para o cinema. (SOARES, 2019, p. 19).

Outro mercado que surgiu variante das mangás foi o *cosplay*, mais um termo que não pode ser confundido nem com o conceito de mangá e, muito menos, com anime. Pode-se dizer que o cosplay faz parte de um ritual de identificação do público consumidor de mangás e animes. Segundo Luyten (2003, p. 07) “(...) o termo vem do inglês costume (fantasia) e play (brincar) e praticar isto em concursos ou em encontros, mostra o quanto este membro está investindo nos moldes da competição e o quão sério é enquanto fã”, por isso, trata-se de um ato de pertencimento.

O cosplay é a cultura de fantasiar-se dos personagens criados pelos mangakás em suas mangás. Esse movimento inicia-se como forma de competição, em que a melhor e mais fiel caracterização vence, porém, hoje em dia, por conta da vasta propagação da atividade, várias pessoas adotam o cosplay em eventos não competitivos, meramente como forma de diversão, são os chamados *cospobre*. Sobre isso Santoni (2017, p. 39-40) diz que:

> Eles são, em sua grande maioria, fantasias criadas com baixo orçamento, por pessoas que não possuem condições de gastar com material caro e pagar alguém para costurar. Também, é adotado por aqueles que gostam de se divertir e dar risadas, pois é uma categoria que chama muita atenção nos eventos. A criatividade é a cereja do bolo e alguns resultados são impactantes. O cospobre é do tipo que costuma atrair olhares nos eventos, pois, apesar de confeccionado com materiais simples, há uma certa complexidade em sua criação e grande semelhança com o modelo a ser reproduzido.

Figura 5: Exemplo da cultura de cosplay



Fonte: https://www.virgula.com.br/geek/impressionante-esse-bodybuilder-e-o-verdadeiro-mestre-kame-de-dragon-ball/

Figura 6: Exemplo da cultura de cospobre



Fonte: https://www.mundodastribos.com/30-cospobres-para-voce-nao-usar-no-anime-friends.html

É importante destacar que os fãs envolvidos com este gênero literário, recebem o nome de otakus, Junior (2011, p. 585) argumenta que:

> (...) os cosplayers também são otakus, e estão envoltos pelos instrumentos midiáticos de uma cultura estrangeira, mas que se mostra como extremamente flexível, o suficiente para ser o alvo da atenção das pessoas das mais variadas idades e classes sociais. Isso faz deste grupo, um conjunto de pessoas bem heterogêneo, e que vem a cada ano ganhando consistência.

O termo otaku é atribuído aos indivíduos que mantém contato constante com o gênero mangá, aderindo para si características que remetem a personagens das obras e da cultura pop japonesa. O mais comum é ver jovens e adultos trajados com camisetas estampadas com os personagens, acessórios com símbolos ou referências retiradas das obras, como pulseiras e colares nos casos menos chamativos e, há os que usam roupas dos personagens, como por exemplo casacos, jaquetas, bandanas etc. Os otakus levam, geralmente, o estigma de “esquisitos” ou “deslocados”, isso se dá possivelmente pelo fato de aderir uma cultura oriental, que tem hábitos, costumes e visual bem marcantes em relação ao ocidente.

Pode-se observar, então, a magnitude da difusão da literatura de mangá e seu desdobramento para a indústria cinematográfica – os animes – e eventos culturais – os cosplays. É importante que os conceitos de mangá, anime e cosplay não sejam vistos como uma coisa só, conforme apontamos ao longo deste item do

trabalho, pois, muitas vezes, por falta de conhecimento de muitas pessoas que não tem acesso a esse universo cultural, a literatura de mangá tende a ser vista como uma produção inferior que a canônica.

A seguir, discutiremos a difusão da literatura de mangá no Brasil e a formação de autores brasileiros deste tipo de literatura, além disso, abordaremos sobre a importância de um trabalho com esse tipo de literatura na escola, por acreditarmos que isso evoca outras geografias literárias (LEANDRO, 2019), consequentemente, outras possibilidades de formação de leitores e suas subjetividades.

2.2 Da caverna aos quadrinhos: uma produção artística e educativa

Nesta parte do trabalho discutiremos a relevância da literatura de mangá para o trabalho com a literatura na escola, para isso, é preciso compreender as características deste gênero textual e as suas possibilidades de leitura, isso porque defendemos que a escola precisa trabalhar a leitura em uma perspectiva polissêmica levando os estudantes a lerem conforme a especificidade textual-pragmática, visto que o texto é o lugar da “instabilidade” e aceitar analisa-lo é abrir-se para um rol de possibilidades. Sendo assim, a leitura deve ser feita analisando as temáticas envolvidas, associando-as ao cotidiano e a realidade, pessoal e escolar.

Os quadrinhos, ao longo da sua difusão, têm conseguido atingir certo destaque mercadológico no cenário editorial, tornando-se um gênero literário cada vez mais popularizado, principalmente, ao público adolescente e adultos. O acesso a esse gênero textual gerou desconfianças entre os educadores que acredita(va)m que o acesso às histórias em quadrinhos (HQ’s) faria com que os estudantes abandonassem a leitura canônica – símbolo de referência cultural e identidade literária de um país – e que, também, passariam a ler menos, pois esses educadores compreendiam/compreendem que ler é apenas a leitura de textos escritos, desconsiderando os não verbais.

Leandro e Pacífico (2019) argumenta que há uma política literária que legitima certas obras literárias e seus autores(as) de existirem no espaço escolar e interdita outros (as), isso acontece porque há um discurso sobre os clássicos da literatura que sustenta o sentido de que há obras com mais valor do que outras, pois:

> O território literário está presente no jogo político social, em que a escola participa e contribui para a manutenção do estigma literário, sustentado por discursos que se repetem na escola, principalmente, em relação a qual obra literária, por sua vez, autora e/ou autor, são de qualidade, isto é, os que merecem estar presentes no currículo da escola e serem reconhecidos como clássicos da literatura. (LEANDRO; PACÍFICO, 2019, p. 39).

É esse território literário político da literatura na escola que sustenta certos tabus e receios dos educadores em indicar aos estudantes a leitura de HQ's, isso porque temem que os leitores abandonem leituras mais "pertinentes" do ponto de vista curricular, desconectando-os da possibilidade de leituras mais densas e o "amadurecimento" enquanto leitores.

Não estamos defendendo que a literatura clássica seja deixada de lado pela escola, pelo contrário, consideramos a escola como uma agência de letramento poderosa, por isso a defesa é por todos os tipos de literatura, isto é, literaturas no plural.

Com a virada do século XX para o XXI, o discurso contrário aos quadrinhos foi sendo deixado de lado e, aos poucos, as HQ's passaram a ocupar os livros didáticos e prateleiras das bibliotecas do ambiente escolar, entretanto, para tal feito, foram criadas exigências às quais deveriam ser alcançadas para a utilização desse gênero literário nas escolas, isto é, as condições de produção das histórias de quadrinhos na atualidade são permeadas por um processo histórico de enfrentamento social.

Foi durante o período de pós-guerra e início da chamada Guerra Fria que Fredric Wertham, psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos, encontrou um espaço privilegiado para traçar suas duras críticas às histórias em quadrinhos. Segundo ele, esse tipo de leitura era uma grande ameaça à juventude norte-americana pois, ao tratar clinicamente das crianças, considerava que esse tipo de leitura influenciava o comportamento delas.

Wertham, psiquiatra radicalista alemão, defendia por exemplo, que histórias como as do *Batman* poderia levar os leitores a homossexualidade, na medida em que esse personagem contracena com seu companheiro Robin, ou que o contato com as histórias do *Superman* poderia levar as crianças a se atirarem da janela de seus apartamentos, por buscarem imitar o herói. Devido ao impacto das

ideias desse psiquiatra e de outros segmentos da sociedade norte-americana, de acordo com Vergueiro (2020, p. 12):

> (...) associações de professores, mães e bibliotecários, além de grupos religiosos das mais diferentes tendências -, não tardou para que todos os produtos da indústria de quadrinhos passassem a ser vistos como deletérios, exigindo uma “vigilância” rigorosa por parte da sociedade (...).

Na década de 1940 surge a *Association of Comics Magazine*, com a proposta de um Comics Code, que tinha o objetivo de garantir que as revistas em quadrinhos não prejudicassem o desenvolvimento moral e intelectual das crianças e adolescentes. Para Vergueiro (2020) isso trouxe ainda mais impactos negativos, pois gerou o desaparecimento de grandes editoras e, além disso, fez com que as HQ’s passassem a enredos pífios e sem pretensões estéticas, até porque a discussão do valor literário e pedagógico desse gênero foi deixado de lado por parte do espaço acadêmico.

Ainda segundo o autor, diversos países foram na mesma direção que os Estados Unidos sobre os quadrinhos, França, Itália, Grã-Bretanha, Alemanha e, até mesmo o Brasil, em que foi criado um *Código de Ética dos Quadrinhos* (Anexo A), que tinha por finalidade, assim como feito nos Estados Unidos, garantir a todos os envolvidos na educação de que as HQ’s não interferissem no processo de desenvolvimento moral e intelectual dos leitores.

O *Código de Ética dos Quadrinhos* (Anexo A) elaborado no Brasil apresentava dezoito considerações, todos a fim de garantir que as HQ’s passassem pelo selo de validação por uma análise a partir dos princípios exigidos neste documento.

É possível observar que a maioria dos preceitos do *Código de Ética dos Quadrinhos* abordavam a questão temática em seu texto, por exemplo, as HQ’s deveriam, segundo esse documento, “propagar bons sentimentos e virtudes sociais e individuais”, contribuir para “higiene mental” e o “divertimento dos leitores”, em hipótese nenhuma deveria abordar histórias de terror e, muito menos “cenas de amor excessivamente realistas”, em que a família deveria ser exposta com respeito e a questão do divórcio não poderia ser abordada.

Tudo isso fez com que os autores de HQ’s perdessem espaço em relação à liberdade artística e se tornassem uma espécie de manuais de bons costumes e

entretenimento, aliás, é por causa disso que até hoje a literatura de mangá, por ser um tipo de quadrinhos, ocupa esse lugar apenas de espetáculo, isto é, não é nem mesmo reconhecida como literatura.

A partir das últimas décadas do século XX, com a evolução dos meios de comunicação, as famílias e os professores passaram, aos poucos, a desassociar maus comportamentos e rendimentos escolares insatisfatórios dos estudantes como culpa dos meios de entretenimento como: televisão, cinema, rádio e, evidentemente, as HQ's. Com o novo hábito de analisar a essência das obras alcançadas pelos meios de comunicação, as HQ's começaram a ganhar credibilidade e a serem consideradas como forma de manifestação artística, visto que:

> De certa maneira, entendeu-se que grande parte da resistência que existia em relação a elas, principalmente por parte dos pais e educadores, era desprovida de fundamento, sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento. (VERGUEIRO, 2020, p 17).

Esse movimento de aceitação das HQ's aproximou os estudantes desse gênero textual e, desde então, o uso das HQ's para finalidades pedagógicas passou a ser comum, principalmente na Europa, a partir da década de 1970.

Para ganhar um certo respeito e, também, com o objetivo de aproximar, além dos educadores e as famílias, os críticos literários, as editoras passaram a elaborar traduções semióticas das HQ's de autores e obras consagradas como *Sonho de Uma Noite de Verão*, de William Shakespeare, *O Corvo*, de Edgar Allan Poe, entre outros. No Brasil, contos clássicos de Machado de Assis são traduzidos em quadrinhos como *A cartomante*; *Um caso de vara*; *O espelho*, entre outros.

Se por um lado os clássicos da literatura do Brasil e de outros países passaram a ser acessados pelos adolescentes no formato de quadrinhos; por outro contribuiu, mais uma vez, para a disputa da política literária na legitimação das obras consagradas e interdição das que não são canônicas. É como se as histórias em quadrinhos tivessem valor desde que fossem veiculadas as tramas das obras clássicas, o que não garante a literatura plural defendida neste trabalho.

As HQ's, adaptadas como instrumentos pedagógicos na escola, permitiram que os textos que circulavam na escola pudessem ser compostos por outras semioses, por exemplo, manuais sobre as regras escolares ou campanhas

governamentais como a da dengue, eram elaborados com o objetivo de veicular informações de maneira pragmática.

Os professores e as famílias passaram a solicitar, cada vez mais, que as editoras lançassem materiais didáticos em quadrinhos:

> (…) a evolução do tempo funcionou favoravelmente à linguagem das HQ's, evidenciando seus benefícios para o Ensino e garantindo sua presença no ambiente escolar formal. Mais recentemente, em muitos países, os próprios órgãos oficiais de educação passaram a reconhecer a importância de inserir as histórias em quadrinhos no currículo escolar (…) no Brasil, por exemplo, onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais. (VERGUEIRO, 2020, p. 21).

Acrescentamos, ainda, que a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) também garante as HQ's na escola, visto que o componente curricular de Língua Portuguesa e Língua Inglesa, inserido na área de linguagens e códigos, aborda a importância da leitura e produção de textos multissemióticos que, na sociedade contemporânea, por causa da sua dinâmica, sabe-se que os gêneros textuais cada vez mais se tornam híbridos, principalmente em relação aos textos digitais que permitem a combinação de imagens estáticas ou em movimento, assim:

> Essa mistura densa e complexa de linguagens, feita de hiper-sintaxes multimídia -- povoada de símbolos matemáticos, notações, diagramas, figuras, também povoada de vozes, música, sons e ruídos -- inaugura um novo modo de formar e configurar informações, uma espessura de significados que não se restringe à linguagem verbal, mas se constrói por parentescos e contágios de sentidos advindos das múltiplas possibilidades abertas pelo som, pela visualidade e pelo discurso verbal (SANTAELLA, 2014, p. 213).

O fato é que existem vários motivos para levar as histórias em quadrinhos para a sala de aula. Uma primeira razão a ser destacada é a recepção por parte dos estudantes, que acabam participando ativamente das atividades propostas pelo professor e, segundo Vergueiro (2020), as histórias em quadrinhos motivam os estudantes para os assuntos das aulas, aguça a curiosidade e o desafia ao senso crítico.

Outras razões para a utilizar as histórias em quadrinhos na sala de aula são:

- o uso das HQ’s enriquece as possibilidades de comunicação por abordar diversas semioses em sua produção;
- os variados temas das HQ’s permitem com que os “espaços vazados” (BRAGATTO FILHO, 1995) do texto sejam preenchidos pelo leitor por meio de seus gestos de interpretação e isso contribui para a formação de leitores no espaço escolar;
- os quadrinhos trabalham o vocabulário contribuindo para que os estudantes trabalhem o seu léxico, isso se dá pelo fato dessas histórias abordarem diversos temas, por isso, é costumeiro aparecer palavras desconhecidas, mesmo que a linguagem das HQ’s estejam mais atreladas a informalidade;
- as HQ’s proporcionam o poder da imaginação, capacidade intrínseca da literatura, por conter diversas semioses, o leitor precisa interpretar tudo o que aparece na superfície textual – as falas das personagens, os sinais de pontuação, as imagens, as cores etc – em que esses elementos verbais e não verbais eleva o acesso aos recursos linguísticos na construção desses textos;
- as HQ’s podem ser trabalhadas em qualquer nível escolar, pois o fácil acesso aos seus exemplares permite a sua democratização em sala de aula.

Todas essas razões permitem enxergar as HQ’s como recursos pedagógicos de trabalho com a literatura na escola. Vergueiro (2020, p. 26) argumenta que:

> Ainda que a possibilidade de exibição de quadrinhos por meio de projetores de *slides* ou *datashows* ajude a atingir os estudantes de forma mais intensa, direta e coletiva, contribuindo para um resultado mais eficiente, isto não é absolutamente essencial para sua utilização. Com os quadrinhos, tanto o professor quanto a instituição escolar estão, em princípios, isentos da necessidade de dispor de caros aparatos eletrônicos para uso em sala de aula.

A citação evidencia que as vantagens de trabalhar as histórias em quadrinhos em sala de aula podem ser alcançadas sem elevados gastos, visto que um exemplar tem baixo custo e é facilmente encontrado em bancas de jornais, livrarias e sebos.

Após apresentarmos o enfrentamento pelo qual a literatura de quadrinhos teve que fazer para ser reconhecida e apontar razões para o seu uso em sala de

aula, a seguir discutiremos sobre o “direito à literatura” e aos seus “espaços vazados”.

2.3 O direito à literatura de mangá na escola e os “espaços vazados” do texto literário

Após a apresentação sucinta da história do surgimento do mangá e os gêneros variantes dela, brevemente observarmos o percurso histórico que as histórias em quadrinhos, e, por consequência, os mangás, que também englobam esse gênero literário, foram se consolidando como um gênero literário. Agora, neste item do trabalho, discutiremos algumas características que julgamos fundamentais sobre o texto literário e a sua difusão no espaço escolar.

Ao tratarmos do trabalho com a leitura literária na escola algumas questões são suscitadas: os estudantes leem o que lhes interessa? Eles estão expostos à opacidade do texto verbal, podendo questionar o que lê? A escola possibilita que os estudantes compreendam o valor social da escrita e da leitura? As imagens são consideradas textos pelo professor e os estudantes? As histórias em quadrinhos são trabalhadas na escola de modo a romper com o passado preconceituoso pelo qual esse gênero literário resistiu?

Todos esses questionamentos ajudam o professor a refletir sobre a sua prática em sala de aula. O que queremos mostrar é que um professor sustentado teoricamente e comprometido com a transformação social, contribui para que os estudantes avancem em seus graus de letramento, fazendo com que muitos deixem de ocupar a posição de meros copistas e “papagaios”, isto é, imitadores do que lhes é ensinado, para uma posição ativa – protagonista – no processo de aprendizagem, por isso, mais do que responder as perguntas feitas anteriormente, é preciso que esses questionamentos provoquem o professor a (re)pensar o modo como trabalha a leitura, escrita (sem esquecer da oralidade) em sala de aula.

Nesse sentido, defendemos neste trabalho que o professor trabalhe a leitura produtiva, ao invés da leitura mecanicista, sobre isso, Leandro e Pacífico (2019, p. 51) argumentam que:

> Ao invés de uma prática de leitura em sala de aula que se condiciona a treinamento de habilidades de leituras repetitivas (ler em voz alta; para encontrar a resposta certa; fazer ficha de leitura etc), o sujeito-professor

> deve privilegiar a leitura produtiva, aquela que enfoca a construção dos sentidos que sempre se renovam, por meio da interação com o outro, para assim formar um sujeito-leitor produtor de textos, capaz de assumir o seu dizer, que se constitua autor, consciente do lugar que ocupa e da sua capacidade de intervir na ordem social.

Para isso, a literatura não deve ter hierarquias (umas obras melhores que outras) e, muito menos deve ser usada como pretexto para aulas sobre gramática normativa.

Compreendemos, por outro lado, que a literatura deve ser compreendida como um Direito Humano, isto é, "(...) a literatura corresponde a uma necessidade universal (...) pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo ela nos organiza, nos liberta do caos e, portanto, nos humaniza (...)" (CANDIDO, 2011, p. 188), o que está relacionado com a luta pelos Direitos Humanos, visto que a literatura pode ser um "instrumento consciente de desmascaramento" (CANDIDO, p. 188) das mazelas sociais.

Reconhecer o estatuto da literatura como um Direito Humano é admitir duas considerações: a primeira é que a literatura não pode ser reconhecida apenas quando se trata da canônica (clássica); a segunda é partir do pressuposto que "(...) aquilo que consideramos indispensável para nós é também indispensável para o próximo (...)" (CANDIDO, 2011, p. 172), portanto, garantir a literatura na escola é um modo de levar o direito ao seu acesso aos estudantes.

Essa discussão sobre o Direito à literatura neste trabalho é importante porque a literatura de mangá ocupa um lugar marginal no currículo escolar, seja pela ausência do reconhecimento valorativo deste tipo de literatura; seja pela falta de informação sobre esse gênero, mesmo tendo a BNCC – Base Nacional Comum Curricular – citando na habilidade (EF67LP28), o mangá continua sendo pouco utilizado no processo de aprendizado. No entanto, há diversos estudantes que acessam esse tipo de literatura por conta própria, inclusive, a difusão por meio de animes em plataformas como a Netflix – provedora global de filmes e séries de televisão via streaming sediada em Los Gatos, Califórnia – evidenciam que há um público interessado por esse tipo de leitura que nem sempre é valorizada no espaço escolar, portanto:

> (...) a luta pelos direitos humanos abrange a luta por um estado de coisas em que todos possam ter acesso aos diferentes níveis de cultura. A distinção entre cultura popular e cultura erudita não deve servir para

> justificar e manter uma separação iníqua, como se do ponto de vista cultural a sociedade fosse dividida em esferas incomunicáveis, dando lugar a dois tipos incomunicáveis de fruidores. Uma sociedade justa pressupõe o respeito dos direitos humanos, e a fruição da arte e da literatura em todas as modalidades e em todos os níveis é um direito inalienável. (CANDIDO, 2011, p. 193).

Como um direito inalienável – o direito das literaturas no plural – o texto literário não possui um viés utilitarista, sobre isso Bragatto Filho (1995) argumenta que são os leitores que atribuem diferentes funções e finalidades ao entrarem em diálogo com a literatura. A literatura pode levar o leitor a: refletir, comparar, discernir, aprender, questionar, investigar, imaginar, emocionar, entre suas outras infinitas possibilidades. O termo texto provém do latim – tecido – e evidencia a sua dimensão discursivo-ideológica, assim:

> Convém lembrar, também, que determinados tipos de tecidos, como as rendas, os crivos e, especialmente as malhas tecidas à mão, possuem orifícios, espaços vazados. Assim também ocorrem com alguns textos escritos, notadamente os literários. Eles possuem determinadas lacunas ou espaços vagos ou nebulosos que são descobertos e preenchidos pelos leitores (...) (BRAGATTO FILHO, 1995, p. 15).

É a partir dos “espaços vazados” que o leitor preenche essas lacunas por meio dos seus gestos de leitura. Nessa direção, o papel do professor é o de mediar o processo de leitura, em uma prática que não seja a de mera transmissão do saber, mas que leve os estudantes a encararem os mais diferentes tipos de leitura, entre elas a da literatura de mangá. Para isso, o trabalho com o texto na escola deve ir além da famosa questão “o que o autor quis dizer”, leitura que valoriza apenas o código linguístico, para uma leitura que considera os gestos de interpretação dos estudantes e os considera no processo de interlocução.

Uma obra literária é permeada pelo seu conteúdo, isto é, o assunto – do que trata ou diz – mas, não só, ela também traz abertura para a reflexão sobre como expressa ou diz o que diz – a sua forma, nesse sentido, Bragatto Filho (1995) aponta três atributos da linguagem literária:

> 1º) é uma linguagem que não se reporta apenas a fatos ou situações, transmitindo-os;
>
> 2º) além de comunicativa, é uma linguagem expressiva, justamente porque criativa, ou seja, carregada de potencial estético (...);

> 3º) para ser criativa e expressiva, a linguagem literária apoia-se, fundamentalmente, na conotação, isto é, no linguajar figurado ou na plurissignificação (...). (BRAGATTO FILHO, 1995, p. 18-19).

Esses três apontamos são importantes quando se trata da literatura de mangá porque é um tipo de texto que ultrapassa o utilitarismo (apenas informar algo), com uma linguagem potencialmente estética não só verbalmente, mas, também, em relação às imagens, composto por um texto repleto de figuras de linguagem em sua expressividade verbal (e não verbal).

A literatura de mangá será reconhecida no espaço escolar quando o professor a considerar como um Direito e, além disso, é por meio dos “espaços vazados” que os estudantes poderão construir seus gestos de leitura, sendo assim, feito a nossa defesa, na próxima seção abordaremos sobre a propagação da literatura de mangá no Brasil.

3 A DIFUSÃO DA LITERATURA DE MANGÁ NO BRASIL

Nesta seção trataremos do trajeto do mangá no Brasil, para isso, abordaremos a chegada e os caminhos que esse gênero literário percorreu até chegar ao Brasil, focando as décadas de 60, 70, 80 e 90 do século passado.

3.1 O fenômeno da literatura de mangá no brasil: décadas de 1960 e 1970

Nesta seção abordaremos a trajetória do mangá até chegar ao Brasil e os efeitos produzidos dessa difusão em solo brasileiro, seja no âmbito escolar, artístico e/ou do entretenimento. Verificaremos os caminhos que o mangá percorreu e como foi produzido, vendido e revendido ao longo das décadas no Brasil até a atualidade.

A chegada do mangá ao Brasil só foi possível devido a um “tratado de amizade” assinado, décadas antes da chegada do mangá propriamente dito, entre Japão e o Brasil em Paris. Esse acordo foi assinado em 1895 em um contexto conturbado que ocorria no Japão, que enfrentava uma crise política econômica e, por isso, o país buscou acordo com diversos outros países com o objetivo de abrir fronteiras para imigração. Já o Brasil, anos antes, havia abolido a escravidão e necessitava de uma nova fonte de mão de obra barata, então, assina esse tratado interessado nos imigrantes que receberia no país.

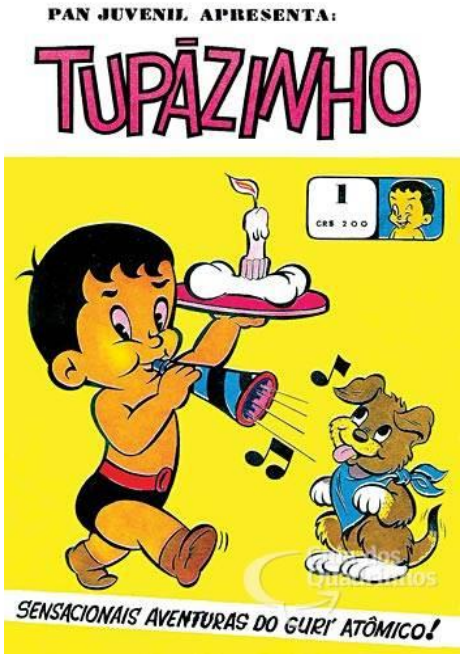
A partir desse acordo que possibilitou a imigração dos japoneses para o Brasil, a partir da chegada do navio Kosatu Maru, no ano de 1908, 165 famílias japonesas chegaram ao solo brasileiro e, deste então, outros navios começaram a vir do Japão ao Brasil. Esses japoneses se estabilizaram, principalmente, em São Paulo, Minas Gerais e Paraná.

Os mangás chegaram ao Brasil na década de 1960, por intermédio dos descendentes dos japoneses que transitavam entre o Japão e o Brasil, eles tinham contato com os mangás no país oriental e os traziam para o ocidente. Os mangás, assim como outros fatores da cultura japonesa, passaram a ser importados e comercializados por distribuidoras especializadas no ramo de materiais nipônicos, que tinha seu maior centro no bairro da Liberdade em São Paulo, que enviava para os menores centros de consumo cultural.

No ano de 1964, inspirado em “Astro Boy”, de Osamu Tezuka, Minami Keizi tenta publicar a história de Tupãzinho, personagem criado com características

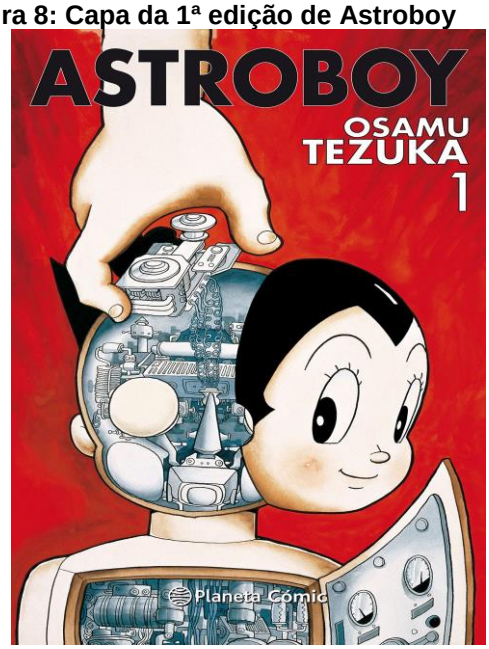
de mangá, porém, rejeitado pela editora em que trabalhava, a Pan Juvenil. O autor e artista plástico publica sua obra com características ocidentais e retoma ao ramo dos mangás anos depois, orientando autores como Antonio Duarte, Fabiano Dias, José Carlos Crispim e Luis Satiro no ramo de mangás, juntos, eles trabalharam a obra “Encantado”, que compunha histórias e fábulas escritas por Keizi e publicado pela editora Bentivegna em 1966.

Figura 7: Capa da 1ª edição de Tupãzinho



Fonte: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/tupazinho-n-1/tu159100/41570

Figura 8: Capa da 1ª edição de Astroboy



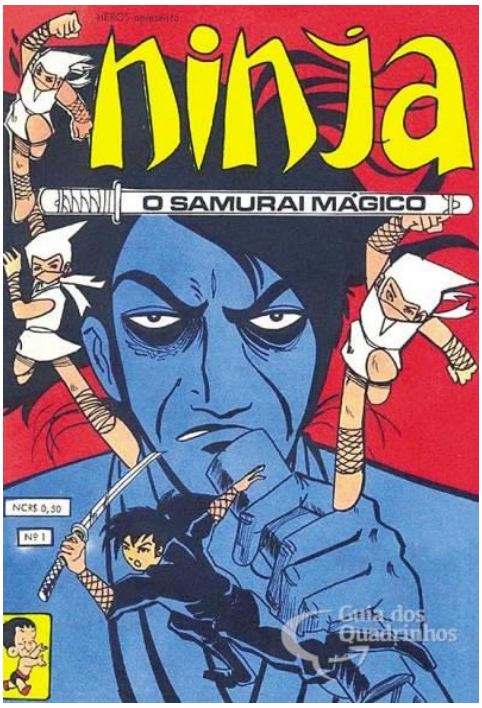
Fonte: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/astro-boy-n-1/as011100/24445

Em dezembro do mesmo ano foi fundada a primeira editora a publicar mangá no Brasil, a EDREL (editora de revistas e livros), localizava-se na rua Tamandaré no bairro da Liberdade em São Paulo. A editora foi fundada por Jinki Yamamoto, Minami Keizi e Salvador Bentivegna, que saíram da recém-fechada editora Pan. A empresa assumiu maior protagonismo no mercado de histórias em quadrinhos japonesas, que era o principal responsável pela tradução dos mangás que vinham do Japão.

No ano de 1967, Claudio Seto e Fernando Ikoma entram para a editora EDREL e começam a trabalhar com publicação de mangás que, mesmo tendo traços variados em suas obras, por exemplo, a leitura feita na ordem ocidental (esquerda para direita), era nítida a influência de Tezuka em seus desenhos e a cultura japonesa em suas obras.

A obra de Seto “Ninja, o Samurai Mágico” foi muito importante para o segmento e popularização dos mangás no Brasil, visto que ficou popularizado não apenas entre os descendentes de japoneses, que costumeiramente consumiam materiais nipônicos, mas também entre os adolescentes e jovens que consumiam histórias em quadrinhos americanas.

Figura 9: Capa do mangá Ninja – o Samurai Mágico



Fonte: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/ninja-o-samurai-magico-n-1/ni15204/41947

Ikoma, por outro lado, publicou o livro “A Técnica Universal da Histórias em Quadrinhos”, que é considerada a primeira obra a aprofundar a temática dos mangás, visto que outras obras da mesma época apenas mencionavam esse tipo de literatura e focavam em outros tipos de literatura de histórias em quadrinhos. Esse autor também auxiliou Keizi no desenvolvimento de mangás publicados na época, criando alguns personagens, como Sibele, protagonista de “Espiã de Vênus”.

Figura 10: Capa do livro “A técnica universal das histórias em quadrinhos”, de Ikoma



Fonte: https://www.bigorna.net/index.php?secao=arquivosincriveis&id=1300050960

Figura 11: Trecho de Sibele, a Espiã de Vênus, de Ikoma



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/677439968930172851/

A respeito da década de 1960, Soares (2019, p 43) argumenta que:

> Como podemos notar a editora EDREL, seus desenhistas e roteiristas deram os primeiros passos para o que hoje é o mercado de animes e mangás no Brasil, suas publicações na década de 1960 tiveram extrema importância, pois até então a população tinha um mercado de gráfico sequencial basicamente formado por obras europeias e americanas, que tinham histórias que se dividem apenas em três grupos que não se misturavam entre si, as de heróis, as de comédia e as voltadas para o público adulto, basicamente era isso que existia nas bancas da época, com a chegada da EDREL, houve uma significativa mudança nesse conceito, já que as histórias que eram publicadas não se encaixavam em quase nenhum patamar preestabelecido, com histórias mais profundas personagens menos cartoonizados mas ainda com humor, designers e traços totalmente diferentes dos estilos já conhecidos, acabaram atraindo a atenção e conquistando certos públicos que ansiavam por coisas novas.

A década de 1960 tem, também, como marco a abertura de séries de TV, tendo como precursor a série “Nacional Kid”, transmitida pela TV Record, em 1964. A década termina com o primeiro anime sendo exibido em TV aberta no Brasil, trata-se de “Gigantor”, adaptado do mangá “Tetsujin 28”, de Mitsutero Yokohama. Ambas as obras despertaram o interesse inicial do público em relação aos mangás e materiais nipônicos, sendo considerados os passos iniciais desse mercado no nosso país.

Na década de 1970 o mangá encontrou certas dificuldades, uma delas foi a censura da ditadura militar que se instaurou no Brasil nessa década. A ditadura militar executou um movimento de censura das artes, silenciando as críticas e a expressão de opinião dos artistas e obras da época, o mangá não escapou dessa repressão que foi sentida por diversas formas de manifestação da arte no Brasil. O governo, baseada numa lei que vigorava desde 1965, analisava as obras a serem publicadas e decidia se iriam ao público e comércio, isso reforçou o método de análise dificultando a publicação de diversas obras, principalmente as que envolvessem heróis de histórias em quadrinhos.

Foram poucas as obras de destaque nessa década e as que foram publicadas são de difícil acesso, porém, no meio acadêmico houve uma grande evolução para as histórias em quadrinhos japonesa por causa da jornalista e professora Sônia Maria Bibe Luyten, que levou os mangás para o âmbito de debates universitários com diversos programas, artigos científicos e livros que abordam o assunto. Esse movimento de Luyten possibilitou que o mangá japonês passasse a

ter uma “fama” melhor e circulasse nos meios da classe alta e, a partir de melhores perspectivas, passasse a ser mais aceito e acessado diante do público brasileiro.

Outro fator que ajudou na propagação do mangá no Brasil foram as histórias em quadrinhos americanas, que apresentavam sempre o mesmo tipo de conteúdo e passaram a entediar o público consumidor de HQ’s, esse público insatisfeito com as obras americanas, passaram a ver nos mangás histórias mais interessantes.

Porém, o que mais marcou a década no que se refere ao mundo dos mangás e materiais nipônicos foram os animes que, por conta da performance da TV, passa a transmitir a cores, então, começam a ser explorados como forma de entretenimento. O anime passa a ser transitido como programa infantil e é agregado principalmente por chamar atenção das emissoras, visto que tinham um baixo custo.

Soares (2019, p. 52), a respeito da exibição dos animes no Brasil na década de 1970 afirma que:

> (...) por serem muito diferentes das animações americanas no começo houve certa estranheza com relação ao público, pois, as animações apesar de parecerem infantis tinham como enredo e temática muito mais séria e desenvolvida, muito diferente das animações lúdicas americanas, a animação também era um diferencial, pois como já citado aqui, o estilo oriental tinha suas próprias características, porém, ao notar a qualidade da animação (que para a época era muito boa) e como eram desenvolvidas as tramas logo o público se acostumou e passou a apreciar as obras japonesas.

O sucesso de algumas obras em animes fizeram com que chegasse ao Brasil uma adaptação de um clássico de Osamu Tezuka, trata-se de “A Princesa e o Cavaleiro”, que veio ao Brasil em formato de animação em 52 capítulos, o que na época já era comum, visto que diversas obras em anime traziam um número semelhante de capítulos.

Essa obra que foi transmitida pela TV Tupi, SBT e Record, é considerada importante, pois traz um tom mais tranquilo, com menos violência em comparação aos outros da mesma época, sem contar o sucesso que a obra fez, a ponto de receber o título de “um dos avós do anime brasileiro”.

Outro anime de Tezuka que fez sucesso logo após “A Princesa e o Cavaleiro”, foi “Kimba: O Leão Branco”, que narra a história do protagonista desde a infância até a vida adulta, narrado em 52 capítulos de forma dramática e

sentimentalista a jornada do personagem que esbanja lições de moral e boa conduta ética. Essas características fizeram com que o anime passasse a ser reconhecido como o mais politicamente correto, até os dias de hoje, e foi a inspiração de “O Rei Leão” dos estúdios Disney.

Figura 12: Cena do anime “A Princesa e o Cavalheiro”



Fonte: https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/a-princesa-e-o-cavaleiro-um-dos-avos-dos-animes-atuais/

Figura 13: Cena do anime “Kimba: o Leão Branco”



Fonte: https://br.pinterest.com/bonbon2478fnaf/kimba-the-white-lion/

Esse é o contexto que descreve a chegada dos primeiros mangás e animes no Brasil, deixando uma perspectiva de avanço para o mercado nipônico no

país, contudo, abre espaço para questionamentos se o mangá brasileiro teria potencial para maiores façanhas na atualidade se houvesse uma melhor aceitação no início, e principalmente, se não sofresse com a censura da ditadura na década de 1970. Isso comprova que o governo tem o poder de potencializar ou barrar a literatura e que os reflexos de uma má gestão pública podem ser vistos/sentido muitos anos à sua frente.

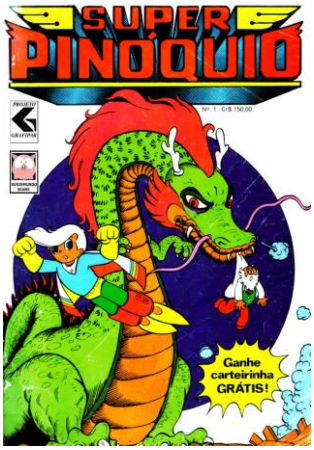
3.2 O fenômeno da literatura de mangá no brasil: décadas de 1980 e 1990

Os anos de 1980 iniciam de forma branda para os mangás e animes no Brasil, isso por influência do movimento de “Diretas Já” e as manifestações a favor da queda do Regime Militar. Os mangás começam a ter mais espaço para propagar suas temáticas e discursos pelo país, sofrendo menos limitações e cesura, isso aconteceu pelo enfraquecimento do governo militar que acabou tornando-se mais “tolerante” em relação aos conteúdos e temas presentes nas obras publicadas.

O início da década é marcado pela popularidade da Editora Grafipar, localizada em Curitiba, no estado do Paraná, fundado no final da década anterior, mas que começou a se destacar a partir de 1980 com a flexibilização das publicações. A Grafipar ficou mais conhecida por suas revistas ao público adulto, mas também produziu obras que fizeram sucesso para o público juvenil.

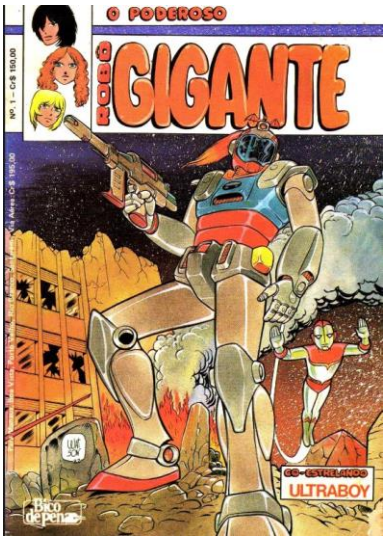
Infelizmente, o contexto mundial na década de 80 era de crise e não apenas o Brasil havia sido afetado por isso. Esse contexto fez com que muitas obras não saíssem da primeira edição, isso aconteceu, por exemplo, com “Super Pinóquio”, de Claudio Seto, uma releitura de “Astro Boy”. A obra “Robô Gigante”, também de Seto assinado com seu pseudônimo Selene Tobias, quadrinização de Watson Portela, e “Ultraboy” de Franco de Rosa.

Figura 14: Capa da 1ª edição de “Super Pinóquio”, de Claudio Seto



Fonte: https://medium.com/@oliverbot/rob%C3%B4-gigante-e-super-pin%C3%B3quio-36ed37859d3e

Figura 15: Capa da 1ª edição “O Poderoso Robô Gigante”, de Claudio Seto



Fonte: https://medium.com/@oliverbot/rob%C3%B4-gigante-e-super-pin%C3%B3quio-36ed37859d3e

Ainda na década de 1980 várias editoras iniciaram um momento rico de publicação de mangás, isso ocorre porque a literatura de histórias em quadrinhos japonesas passa a ser cada vez mais difundida em solo brasileiro, não apenas nos grandes centros do mercado nipônico, mas em todo o território nacional.

O mercado de mangás e animes possibilitaram um tráfego mais intenso de obras do Japão para o Brasil, um exemplo disso é a série “O Fantástico Jaspion”, que teve os direitos autorais adquirido pela Editora Abril, em 1989, publicada no

formato de mangá utilizado pela própria editora anteriormente, com a encadernação no estilo americano. Outra obra de renome publicada pela Editora Abril foi “Black Kamen Rider”, cuja produção foi brasileira: Alexandre Nagado, Aluir Amancio, Arthur Gracia, Jaime Podavin, João Pacheco, Marcello Arantes, Marcelo Cassaro, Rodrigo de Goés e Watson Portela.

Com o sucesso dos mangás no Brasil, logo o público consumidor começou a querer adquirir a obra direto do Japão, as editoras ao perceber esse mercado, começaram a importar histórias originais do Japão. A primeira obra japonesa a ser publicada no Brasil foi “Lobo Solitário”, de Kozuo Koike, pela editora Cedibra, fundada no final da década de 1960 e que era reconhecida por facilitar o acesso de obras clássicas para a população.

O surgimento da Associação Brasileira de Desenhistas de Mangás e Ilustração (ABRADEMI), criada a partir da junção de duas organizações do ramo de mangás, a Comissão de Exposição de Quadrinhos de Ilustrações da Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa (BUNKYO) e a Associação dos Amigos dos Mangás, parte de um dos programas dirigidos pela já citada jornalista e professora Sonia Luyten. O surgimento dessa organização alavancou ainda mais a circulação do mangá no Brasil, pois “A ABRADEMI tinha como objetivos a divulgação da cultura japonesa principalmente as ilustrações e mangás, e o intercâmbio cultural entre o Brasil e Japão” (SOARES, 2019, p. 60). Um desses eventos reuniu o ilustre mangaká Osamu Tezuka e Maurício de Souza, renomado cartunista brasileiro.

Em 5 de junho de 1983 foi fundada no Rio de Janeiro a TV Rede Manchete, pelo jornalista e empresário Adolpho Bloch. Essa emissora era conhecida popularmente como TV Manchete, teve um papel fundamental na difusão do mangá e anime no Brasil, isso porque foi a primeira a investir de forma séria nos materiais nipônicos demonstrando compromisso com o gênero. Isso é possível de ser observado por causa da preocupação que a emissora tinha em transmitir os episódios dos animes em ordem, algo que não era feito por outras emissoras, que transmitiam de forma aleatórias, tanto a ordem dos animes, quanto os horários. Os animes costumavam ser exibidos no programa infantil “Clube da Criança”, que estreou 6 de junho de 1983, apresentado pela também estreante Xuxa.

Na década de 1990 houve um aumento de produtos midiáticos no país, isso se deu pelo fim da ditadura militar e a posse do presidente Fernando Affonso Collor de Melo, que tentou em seu mandato tirar o Brasil da crise econômica que se

instaurava por conta da inflação, porém, ele falha e sofre Impeachment por conta da alta corrupção em seu governo. Logo, em 1994, Itamar Franco, presidente em vigor, executa o plano do real na tentativa de melhorar a situação econômica do país. Aos poucos o Brasil começou a ter melhoras significativas, isso possibilitou a compra de títulos direto do Japão, as empresas puderam investir com mais afinco no mercado do entretenimento, tanto pela melhora econômica, quanto pela queda da censura, que agora permitia liberdade para as emissoras escolherem o que iria fazer parte das suas programações, isso facilitou também para as editoras que não tinham mais que passar suas publicações pelo “pente fino” do governo ditador das décadas passadas.

Embora estivessem numa década que se mostrava aberta para publicações, críticas e manifestações de opiniões livremente por conta da queda da censura imposta pela ditadura militar, essa liberdade fez com que a indústria editorial investisse, principalmente, nas obras originais do Japão, por conta disso, as obras de mangás nacionais foram cessando ao ponto de não haver nenhum mangá brasileiro significativo da década de 1990. Porém, a chegada dos mangás originais, ou seja, escritos por japoneses, trouxeram benefícios à cultura brasileira, elevando o nível cultural com a incrementação dos hábitos e conceitos japoneses no meio brasileiro, seja nas vestimentas usando roupas com referências dos mangás, ou com preceitos morais inspirados nas obras japonesas, que são ricas nesse quesito. Esses são apenas dois exemplos de implementações culturais obtidos a partir dos mangás japoneses no Brasil.

A primeira obra a ser publicada e que fez um certo sucesso foi “Crying Freeman”, de Kazuo Koike, publicado pela editora Nova Sampa. A obra veio para o Brasil após fazer sucesso em vários outros países, porém, aqui não alcançou todo o sucesso esperado, isso se deu, talvez, pelo conteúdo violento e pornográfico que a obra carrega. Outro elemento que pode ter colaborado para a não popularização da obra foi devido à crise no Brasil por conta da inflação que, em contrapartida, não permitiu uma comercialização mais ampla das revistas, assim como um mal trabalho de marketing da própria editora.

O fato de haver a comercialização da obra de Koike evidencia que os mangás na década de 1990 eram consumidos por públicos distintos, já que a obra essa era uma obra destinada ao público adulto, designado de *Seinen*.

Figura 16: Trecho de “Crying Freeman”



Fonte: https://www.taadd.com/chapter/CryingFreeman4/574026-52.html

Algo comum nessa década foi a compra de títulos dos EUA, visto que o mercado entre Brasil e Japão ainda não estava tão firmado, por causa disso, as obras originais do Japão, com as traduções em inglês, eram mais viáveis e com custo-benefício melhor do que importar direto do Japão. Esse mercado só se firmou de vez quando o Brasil começou a importar animes para a TV, isso foi possível apenas por conta da liberdade que as emissoras passaram a ter após regime militar. A comercialização desses animes também elevou a qualidade das dublagens, visto que eram feitas de forma amadora nas décadas anteriores e agora, passavam a ser vista de forma mais significativa, elevando a dublagem de mangás para um nível profissional – atores e atrizes.

Os mangás, como vimos anteriormente e, consequentemente, os animes, eram reconhecidos como literatura infanto-juvenil, por conter uma linguagem mista de texto e imagem. Porém, isso passou a ter controversas a partir da década de 1990, principalmente com a chegada dos animes “Os Cavaleiros do Zodíacos” e “Dragon Ball” que contém uma certa “violência” e trouxe temáticas mais complexas.

Isso chamou a atenção dos jovens e adultos que passaram a consumir as obras, tanto em TV aberta, quanto em material impresso.

Com tamanho sucesso dos mangás/animes, logo começaram a surgir interessados nesse mercado, em 1998 é aberta a editora e loja Animanga, em São Paulo, especializada na venda e divulgação de animes e mangás e, segundo Soares (2019) foi uma das primeiras editoras a focar a publicação desse gênero.

Um fato importante que ocorreu nessa década, mesmo com a liberdade de expressão recém conquistada, foi a autocensura por parte da mídia e população. Isso ocorreu principalmente com o personagem “Shun” de “Os Cavaleiros dos Zodíacos” e a obra “Ranma ½”.

Shun sofreu rejeição do público por ser um personagem masculino denominado hétero, porém tinha uma delicadeza e gentileza que era associada a homossexualidade, ao ponto que Ranma ½, por sua vez, teve o seu protagonista associado ao grupo de pessoas transgêneros. Esses acontecimentos evidenciam a importância do mangá/anime no Brasil, não apenas como entretenimento, mas como forma de expressão do pensamento, abordando temáticas sociais que devem ser trabalhadas para amplificar a visão do público perante temas tabus da sociedade em que vive.

Observa-se, atualmente, muitos tipos de literaturas e mídias a temática LGBTQIA+, mas, pode-se dizer que o mangá/anime executou essa função desde a década de 1990, o que por si só reforça a importância do mangá no território brasileiro e em todo o mundo, ao exortar como literatura as temáticas da vida humana evidenciando o poder de influência que uma literatura pode ter.

A década termina com a difusão tanto de filmes em animação, quanto os eventos de cosplays. Essas formas de manifestações artísticas apenas confirmaram o sucesso dos materiais nipônicos no Brasil que, a partir dessa confirmação, passou investir ainda mais nesses tipos de materiais, trazendo para solo brasileiro jogos eletrônicos e diversos tipos de materiais e objetos relacionados às obras de mangá.

Depois de fazermos a discussão sobre a história do mangá no Brasil, na próxima seção do trabalho abordaremos a especificidade da linguagem dos mangás e traremos alguns enredos importantes dessa literatura. O objetivo é contribuir para professores e leitores iniciantes desse universo literário.

4 A LINGUAGEM DO MANGÁ: CARACTERÍSTICAS ESSENCIAIS

Nesta seção trataremos dos aspectos específicos que fazem parte da literatura de quadrinhos e as características que divergem essa literatura para algumas especificidades do mangá japonês. Esta seção tem a importância de apresentar o caminho da leitura das histórias em quadrinhos, em seus mais diversos aspectos e formas, viabilizando a compreensão dos enredos das obras de mangás por meio dos traços, balões, textos e quadrinhos.

4.1 A linguagem visual

As histórias em quadrinhos, como visto anteriormente, são formadas por texto verbal (texto escrito) e visual (ilustrações), neste tópico veremos como funcionam as ilustrações e como interpretá-las.

Primeiro, temos que aceitar que a imagem das HQ's tem ligação direta com o texto que a acompanha, porém, compreender uma imagem como forma de texto depende de fatores que vão além da mera observação da imagem. O autor/artista que produz a imagem transmite uma mensagem em um determinado contexto, entretanto, essas imagens devem conter um valor representativo para o leitor, tendo entre autor/leitor uma relação de compartilhamento de conhecimentos – enciclopédico, textual e pragmático – ocorrendo, assim, a compreensão da imagem. Dito isso, é fácil afirmar que a falta dessa relação pode acarretar a não compreensão da mensagem, sendo assim, o conhecimento de mundo entre leitor e autor é o ponto inicial que rege toda a literatura de quadrinhos, assim como qualquer outra literatura.

A respeito disso, Eisner (2015, p. 7-8) afirma que:

> A compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer.

Após entendermos esse conceito de relação entre as partes envolvidas na leitura e escrita da imagem, passamos a compreender as formas nas quais elas aparecem ao decorrer das obras. Segundo Vergueiro (2020) a menor unidade narrativa dessa literatura será o quadrinho ou vinheta e é por meio dela que o texto tem sua sucessão organizada da esquerda para a direita, de cima para baixo, na cultura do ocidente, acompanhando a ordem da escrita.

No entanto, ao acompanhar a ordem de escrita que acontece na cultura oriental, presente na literatura de mangá, a sucessão é organizada da direita para a esquerda, de cima para baixo. A mesma ordem de leitura ocorrerá dentro das vinhetas, lendo as imagens da mesma ordem a ser seguida a sequência dos quadrinhos.

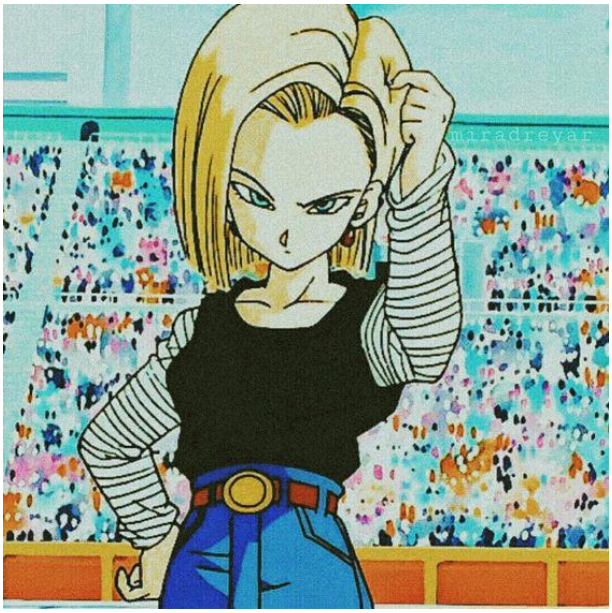
Existem, principalmente, três estilos de desenhos nas histórias em quadrinhos, o realista, o estilizado e o caricato. Ramos (2020, p. 132) cita Vergueiro (2006) e diz que as “histórias cômicas tendem a ter personagens caricatos, histórias de aventura costumam utilizar-se de uma representação realista dos personagens”. Porém, isso não é uma regra.

Figura 17: Android 18 de Dragon Ball Z (Realismo)



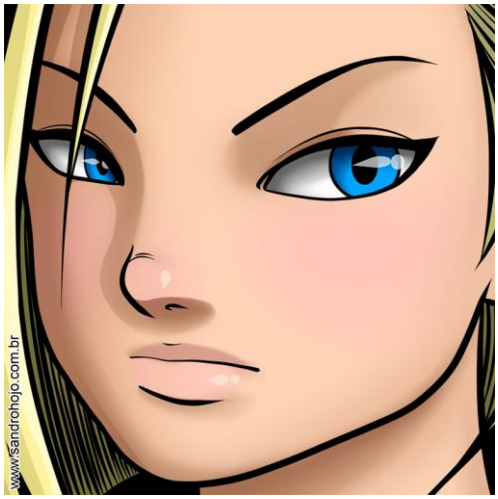
Fonte: https://criticalhits.com.br/wp-content/uploads/2018/01/android_18_by_alex_malveda-d8ja2rl.jpg

Figura 18: Android 18 de Dragon Ball Z (Estilizado)



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/586945763930083913/

Figura 19: Android 18 de Dragon Ball Z (Caricato)



Fonte: https://hojossaurus.wordpress.com/tag/android-18/

É necessário, na leitura das imagens dos quadrinhos, compreender as questões de enquadramento, ângulos de visão, planos, formato, montagem das vinhetas e páginas, bem como a criação e gesticulação das personagens, as figuras cinéticas, os ideogramas e as metáforas visuais. Esses elementos citados serão abordados a seguir, pois a compreensão deles possibilita que os leitores de histórias em quadrinhos possam ter seus gestos de leitura e interpretação advindos da relação disso tudo.

4.2 Quadro

O quadro, quadrinho ou vinheta, é a representação de um instante ou uma sequência de instantes que narram a história, ação ou acontecimento. Vale ressaltar que “(...) dentro de um mesmo quadrinho podem ser expressos vários momentos, que, vistos em conjunto, dão a ideia de uma ação específica” (VERGUEIRO, 2020, p. 35), isso pode ser observado na imagem a seguir:

Figura 20: O quadro



Fonte: KISHIMOTO, 2015, p. 124.

Na primeira vinheta da página retirado do mangá “Naruto”, de Masashi Kishimoto, há a representação do que foi dito anteriormente. Na cena, é possível observar o contato das shurikens com a água e, em seguida, no mesmo quadro, elas à frente no trajeto, representando dois momentos que expressam uma mesma ação na história.

Os formatos das histórias em quadrinhos, inicialmente, continham um padrão fixo que até hoje são encontrados nas tirinhas de jornais. Entretanto, com o passar do tempo, esse padrão foi sendo substituídos por formatos mais arrojados e visualmente mais atrativos.

Figura 21: Formato das HQ's I



Fonte: OHBA, 2020a, p. 24.

Figura 22: Formato das HQ's II



Fonte: OHBA, 2020a, p. 82

Observa-se na figura 21 um formato mais simples dos quadrinhos, seguindo a leitura de forma oriental sequencial, com quadros com tamanhos mais parecidos com os do padrão – contém o mesmo tamanho. Em contrapartida, na figura 22 há a presença de quadrinhos com tamanhos distintos, fugindo,

extravagantemente, do padrão, nesse exemplo, utiliza-se o mesmo balão para a fala das personagens que estão em quadrinhos diferentes.

As extremidades dos quadrinhos também possuem função informativa, além da delimitação do espaço narrado. Elas podem expressar as seguintes situações de cena: 1. situação real presente (contínua sólida); 2. Situação que traz uma lembrança ou pensamento (formato pontilhado ou em nuvem); 3. Situação de liberdade ou queda (ausência de linha). No entanto, essas extremidades podem variar de acordo com a narrativa e contexto da história.

Os planos e ângulos de visão trabalham especificamente a representação da imagem, ou seja, as medidas de cada item nas imagens, a posição delas, a profundidade do cenário etc, ou seja, trabalham juntas na produção de sentidos. Desses aspectos de planos e ângulos de visão, segundo Vergueiro (2020), alguns níveis são classificados como:

- **Plano Geral:** abrange a forma panorâmica da cena, usado principalmente para paisagens. Esse nível pode contemplar tanto a paisagem, quanto personagens.
- **Plano de Conjunto:** foca na(s) figura(s) da(s) personagem(ns), não detalhando o cenário ou detalhando pouco, ou até mesmo não contendo cenário algum.
- **Plano Aproximado:** representa as personagens da cintura para cima, focando nos traços da fisionomia e expressões, principalmente faciais, e é utilizado muito em cenas de diálogos.
- **Primeiro Plano:** evidencia o enquadramento da face das personagens, frisando os sentimentos e expressões de forma mais detalhada que no plano aproximado.
- **Close-up:** foca em alguma parte das personagens ou objeto que passaria despercebido, mas que por conta do contexto contém um papel importante na trama.
- **Ângulo de visão médio:** faz com que o leitor sinta que a história acontece à altura de seus olhos, permite a sensação de que o leitor faz parte da cena.
- **Ângulo de visão superior:** faz com que o leitor tenha a sensação de uma visão de cima para baixo. Esse recurso é utilizado para momentos de tensão, passando a impressão de estar encurralado.
- **Ângulo de visão inferior:** foca o ponto de vista de baixo para cima, utilizada para enaltecer, tornar algo maior ou mais forte, esse recurso é muito usado em

histórias de heróis, principalmente quando o autor tem a intenção de tornar um personagem superior a outro.

Evidentemente que os planos e ângulos de visão são utilizados de forma variada durante a narrativa de quadrinhos, isso gera uma história mais dinâmica e atrativa.

A montagem das vinhetas se dá de acordo com o veículo ao qual ela será divulgada. As tiragens de jornais, por exemplo, tendem a limitarem-se a poucas quantidades de quadrinhos, narrando uma história curta ou até mais de uma história por quadrinho, dependendo da intenção do autor. Já revistas de mangá, que são o foco deste trabalho, dão liberdade ao autor de trabalhar com muitos quadrinhos, possibilitando o uso de diversos recursos e abordagens temáticas. Elas geralmente partem de um gancho deixado em edições anteriores e, ao decorrer da narrativa, deixa outros ganchos para edições vindouras.

A primeira página dessas revistas contém uma narrativa que indica o que virá a acontecer nas páginas seguintes, contextualizando a história ao leitor, seja sobre o cenário da edição anterior; seja um novo cenário. Nessa página, geralmente, aparece o logotipo da história ou o nome do capítulo que está seguindo em uma determinada trama, isso trabalha em favor da “marca” da obra, que recebe destaque e visibilidade.

Em seguida, na montagem de uma revista de mangá, temos as páginas ao qual tem escrita (verbal e visual) a narrativa da obra. Vergueiro (2020) afirma que a página nas histórias em quadrinhos são um grande bloco narrativo que representa um segmento de ações que são contadas nas páginas seguintes. Ele ainda frisa a importância de um quadrinho bem-feito, pois o ato de virar a página desconecta o leitor da história, sendo assim, os quadrinhos iniciais têm o dever de atrair novamente a atenção do leitor para voltar a narrativa, para que ele não perca o interesse na leitura ou divague por outras partes aleatórias da história, perdendo-se da sequência de leitura prevista.

4.3 Personagens

A narração, seja da vinheta; seja da narrativa, se dá pelos personagens e suas ações, principalmente pelas expressões e movimentos. O rosto dos personagens revela muitas informações dentro da narrativa, por isso a construção

das expressões por meio dos olhos, sobrancelha, boca, testa, cabelo, entre outros elementos, transmitem sentimentos e emoções, carregam uma importância na construção de sentido do texto visual.

Figura 23: O rosto das personagens nas HQ's



Fonte: ARAKAWA, 2021, p. 14.

Observa-se que na figura 24 a expressão carrega sentido dentro da narrativa, seja um efeito cômico ou não, podendo expressar sentimentos e emoções eufóricas, tanto quanto disfóricas.

É muito comum ver nas histórias em quadrinhos um protagonista fixo e geralmente têm seu nome atrelado ao título da obra. O protagonista tem aspectos que diferem dos demais personagens que variam de acordo com o tipo de temática que é abordada, por exemplo, em histórias de heróis é comum o protagonista usar a mesma vestimenta, sendo ela com detalhes que divergem dos demais personagens

com o intuito de facilitar o reconhecimento do protagonista que são, em sua maioria, forma física avantajada.

Os personagens secundários costumam ser estereotipados, Vergueiro (2020, p. 52) classifica-os como “(...) a namorada ou objeto de interesse amoroso do protagonista; o (s) companheiros do herói; o vilão ou oponente; os personagens de apoio”. Todos esses personagens disputam espaço na narrativa para criar situações em que a presença do protagonista se faça necessária, e, geralmente, o protagonista entra no enredo e tem suas habilidades enaltecidas por conseguir resolver os problemas ocorridos, superando as expectativas de todos.

A forma de movimentar dos personagens também é muito importante, pois revela a intenção e a ação executada, por exemplo um soco, ou movimento de esquiva, correr ou até mesmo impulsos e reflexos. Essas ações e movimentos dos personagens são representadas por elementos cinéticos, em que os autores utilizam de duplicação de imagens ou linhas e traços que dão alusão ao ato de se movimentar, como pode ser vista no quadrinho seguir.

Figura 24: O movimento dos personagens nas HQ’s



Fonte: KISHIMOTO, 2015, p. 6.

As metáforas visuais também atuam no âmbito dos personagens, pois através delas pode se confirmar o que é dito pelos personagens. A metáfora visual

só é eficaz com o uso de conhecimento enciclopédico, principalmente com expressões e ações, suscitando um sentido específico dentro da narrativa, facilitando a compreensão da mensagem que contém nos quadrinhos. Elas podem estar dentro ou fora dos balões e tem uma grande variedade e possibilidade de uso. Exemplos de metáfora visual são: corações, simbolizando amor ou paixão; fumaça, asteriscos, pregos, luva de boxe, caveira, ou estrelas, representando palavrões, briga ou violência; notas musicais, associando à musicalidade, cantoria ou assovio; o uso da letra “z”, representando o ato de dormir ou ronco suave; o uso de “grrrs”, simbolizando rosnado ou raiva, entre outros que podem surgir, baseado no senso comum utilizado.

4.4 Linguagem verbal e balão

A linguagem verbal, resumida de forma genérica, é a parte escrita que aparece normalmente dentro dos balões, no entanto, em algumas situações específicas pode, também, aparecer fora dele, o que dependerá da intenção do autor da narrativa.

A linguagem verbal é explorada nas histórias em quadrinhos de diversas formas, isto é, pode focar uma linguagem mais formal ou informal a depender do tipo de história e intencionalidade do autor.

Um exemplo de textos apoiados na oralidade, ou seja, transcritos, muitas vezes, fora da norma gramatical, por reproduzir um monitoramento mais informal da linguagem, como sotaque ou gírias, é algo muito comum de aparecer nas histórias em quadrinhos. A “Turma da Mônica Jovem”, do famoso escritor Maurício de Souza, é um exemplo de fala apoiada na oralidade do personagem “Cebola”, ou “Cebolinha”, que tem como característica marcante em sua fala a dislalia – dificuldade de oralidade para articular algumas palavras - para os conhecedores da versão clássica dos gibis.

Figura 25: A linguagem verbal dos HQ's



Fonte: https://br.pinterest.com/pin/702069029401430573/

A linguagem verbal pode representar, também, o pensamento dos personagens, os sons de onomatopeias ou, até mesmo, a voz do narrador. A fala dos personagens geralmente aparecem em balões com formatos circulares perto da cabeça de quem está comunicando, enquanto a voz do narrador aparece em balões retangulares no canto superior esquerdo, por sua vez, as onomatopeias aparecem em balões de quem está produzindo o som, da mesma forma acontece com os objetos e gestos, quando representados tem a linguagem verbal manifesta por letras grandes soltas próximas ao foco do som, para enfatizar o acontecimento ou ação.

Outro elemento importante da história em quadrinhos é o formato dos balões. Eles possuem elemento de sentido que faz toda a diferença na compreensão da narrativa. Durante o processo de escrita/leitura, o uso do balão com linhas tracejadas transmite o sentido de os personagens estarem falando baixo, ou cochichando; o balão em forma de nuvem com o rabicho (elemento que une o balão em direção ao personagem) em bolhas representam pensamento, ou seja, não se trata de palavras proferidas na trama, mas, apenas o pensamento do personagem; em zig-zag indica que a voz está sendo proferida de algum aparelho, alto-falante, TV, telefone e etc; com o rabicho do balão levando para fora da vinheta significa que a fala está sendo proferida por alguém ausente no quadrinho; quando o balão é ligado a outro inferior, representa as pausas na conversação, podendo ser do mesmo personagem, ou de vários; quando o autor tem a intenção de utilizar a

mesma fala para mais de um personagem, utiliza-se mais que um rabicho em um único balão, direcionando para os personagens que estão proferindo o enunciado.

A fonte e a forma na qual os textos aparecem também interferem no significado e interpretação do texto, por exemplo: a maioria das letras em um tamanho padrão, porém, algumas em negrito, representam um tom mais alto nelas, geralmente usado em falas de dominação ou ordenanças; fontes menores que o normal da narrativa, indicam um tom mais baixo ou submissão; letras tremidas representam medo, entretanto, se as letras tremidas também forem negritas, indica grito de medo, pavor ou horror; em tipologia ou fonte diferenciada da normal, representa um idioma diferente dos demais personagens da narrativa.

A respeito dos balões, suas formas, a fonte das letras e seus correlativos, Vergueiro (2020, p. 61) complementa:

> Evidentemente, além desses exemplos, tanto no que se refere à forma dos balões como ao conteúdo, há inúmeras outras possibilidades à disposição da criatividade de cada autor. Um dos grandes atrativos da linguagem dos quadrinhos é exatamente sua dinâmica, sempre possibilitando a incorporação de novas representações gráficas.

Observa-se, então, que a linguagem dos quadrinhos é dinâmica e construída socialmente e, por ser um elemento artístico, está em constante mudança.

4.5 Legenda

A legenda trata, geralmente, do espaço (margem superior à direita) onde o narrador onisciente expressa ou transmite algo. Porém, Ramos (2020, p. 50), argumenta que:

> O narrador-personagem também pode se apropriar do recurso. É comum em algumas histórias o aparecimento do rosto do personagem, de modo a identificá-lo como narrador daquele trecho, geralmente fazendo menção a um fato no passado (ou flashback).

A seguir, temos uma imagem que ilustra uma forma de uso da legenda:

Figura 26: A legenda nas HQ's



Fonte: OHBA, 2020b, p. 17.

Nos quadros um e dois, da figura 26, observa-se o personagem Rem, da obra "Death Note", de Tsugumi Ohba, fazendo uso da legenda para narrar o que viria a acontecer, ao abordar uma teoria dita anteriormente na narrativa a respeito do uso do caderno em mãos do co-protagonista Ryuuzaki.

Depois de apresentarmos diversos elementos que constituem a linguagem das histórias em quadrinhos, na última seção deste trabalho traremos alguns enredos de literatura de mangá. As obras selecionadas foram feitas a partir do seguinte critério: as mais difundidas no Brasil e que continuam populares na atualidade, baseado no levantamento feito pelo blog *Maiores e Melhores*. Assim, levantaremos algumas temáticas que podem ser abordadas a partir dessas obras e a sua importância na história da literatura de mangá.

5 PANORAMA DA LITERATURA DE MANGÁ: ENREDOS

Nesta última seção deste trabalho iremos apresentar algumas obras de mangá e seus enredos, explorando as temáticas e especificidades do conteúdo de cada obra, na intenção de que o professor possa fazer uso em sala de aula, principalmente para os educadores que não possuem repertório deste tipo de literatura. Além disso, esse panorama de obras importantes da literatura de mangá também pode ser utilizado em rodas literárias ou eventos que envolvam o gênero de mangá, deste modo, o objetivo principal é contribuir para que os professores e leitores iniciantes de mangá tenham acesso a um acervo de obras fundamentais difundidas ao longo da história desta literatura.

5.1 Dragon ball

Esta obra de Akira Toriyama, publicada de 1984 a 1995, trata-se de uma série de **mangá Shonen** (a maioria dessas histórias tratam de temas como superação, desafios, lutas e conquistas) que foi adaptada para animes (Dragon Ball e Dragon Ball Z) e faz sucesso até hoje com a continuação direta nomeada *Dragon Ball Super*.

O mangaká ficou anos sem trabalhar na obra, neste tempo, a *Toei Animation* continuou a produção dos animes visando lucros devido ao sucesso de *Dragon Ball* na versão anime. Após Toriyama anunciar que se aposentaria, a *Toei Animation* organizou uma equipe para produzir uma continuação a parte do que Toriyama havia planejado, por isso o mangaká intitulou *Dragon Ball* com o acréscimo da letra *"Z"* com a finalidade de ser a última produção da obra que vendeu milhares de exemplares pelo mundo. Essa continuação, intitulada *Dragon Ball GT,* foi lançada em série animada entre 1996 e 1997, a mais curta entre as temporadas lançadas e interrompida antes do tempo esperado por não obter o sucesso esperado, talvez devido ao fato de não ter sido produzida pelo autor oficial.

Após a falta de sucesso de *Dragon Ball GT*, a Toei Animation faz uma versão de anime que reconta toda a trajetória de *Dragon Ball Z*, porém, retirando as cenas de menor importância, deixando a série mais curta e mais focadas às lutas, intitulada *Dragon Ball Kai*.

Anos depois, Toriyama decide voltar a trabalhar e dá início a série *Dragon Ball Super*. Ela surge primeiro como filme de animação (*Dragon Ball Z:* A batalha dos deuses), após, é adaptada para mangá e, quase simultaneamente, em anime. Um segundo filme (*Dragon Ball Z:* O renascimento de F) é lançado e em seguida adaptado para o mangá de *Dragon Ball Super*, como ocorrido anteriormente.

O primeiro longa a receber o caractere “Super” foi a terceira e última animação até o momento (*Dragon Ball Super:* Broly), porém, ainda não adaptada aos mangás/animes. No mangá, entretanto, a história não parou na adaptação feita baseada no segundo longa, ela tem sua continuidade escrita por Toriyama alcançando mais algumas sagas.

Dragon Ball narra a história de Son Goku, um garoto com cauda de macaco que chegou no planeta Terra em uma espaçonave. Ele é um garoto de temperamento muito agressivo. Certa vez foi deixado cair do alto de uma montanha e, ao bater a cabeça com muita força, ele passa a ser um bebê calmo e doce, porém, todas as vezes que vê a lua cheia se transforma num macaco gigante (Oozaru). Son Goku foi criado por seu avô adotivo, Son Gohan. Goku logo sai em busca das Esferas do Dragão que são o motivo do título do anime. As sete Esferas do Dragão, quando reunidas, evocam um dragão chamado Sheng Long, que realiza um desejo do usuário das esferas, então, após conhecer Bulma, Son Goku a acompanha em busca das esferas.

Figura 27: Surgimento de Sheng Long



Fonte: TORIYAMA, 2012, p. 22.

Os mangás de *Dragon Ball* mantêm o estilo de aventura durante toda a fase clássica, alternando entre a procura das Esferas do Dragão e o Tenkaichi Budokai (Torneio de Artes Marcial do mais forte abaixo dos céus). Nesse meio tempo o elenco amplia-se, Son Goku conhece Yamcha, um ladrão do deserto que mais tarde passa a ser aliado de Son Goku e Bulma, Chi-Chi, uma princesa que se apaixona por Son Goku e o faz prometer que voltaria um dia para se casar com ela. Son Goku passou por um treinamento rigoroso para lutar no torneio, ele e Kulilin treinaram com o Mestre Kame e acabam ficando amigos.

Ambos lutam várias vezes nos torneios e a narrativa foca a perseverança, autoconfiança, dedicação, respeito pelos oponentes, lealdade, empatia, entre outras qualidades que moldam o caráter idealizado da cultura japonesa. O arco clássico termina com Kulilin morrendo num torneio e Goku derrotando Piccolo Daimaoh, assassino de Kulilin e vilão da saga, ao morrer deixa uma espécie de ovo com seu filho/reencarnação dentro, Son Goku vai até Kami-Sama para restaurar as Esferas do Dragão que foram destruídas a fim de pedir para Sheng Long que ressuscite seus amigos mortos e, após, o êxito disso, passa a treinar com Sama. Esse é o fim de *Dragon Ball* clássico, presente na edição 16 do mangá.

O arco dos Sayajins, intitulada assim por conta da raça em que o protagonista e alguns outros personagens importantes da trama pertencem, dá início à *Dragon Ball Z*, a história começa com Son Goku apresentando seu filho, Gohan, aos seus amigos. Aparece então um homem numa nave dizendo ser o irmão mais velho de Son Goku, que segundo o homem que vestia roupas estranhas, foi batizado como Kakarotto. Son Goku e Piccolo, que agora são aliado, lutam contra Raditz. Piccolo explica que ele e Son Goku são guerreiros de uma quase extinta raça de guerreiros chamados Sayajins, que viajam pelo espaço conquistando e vendendo planetas, eles eram enviados ao nascer para planetas selecionados baseados na força que tinham e, como Goku era um guerreiro de classe baixa e com pouco poder, foi enviado para a Terra por ter apenas habitantes não guerreiros e de pouca força. Raditz conta que enquanto ele estava em uma missão, o planeta natal deles foi destruído e, aos poucos, Sayajins restantes se reuniram. Son Goku precisa sacrificar sua vida para derrotar Raditz, que informa à beira da morte que virão dois outros Sayajins, mais fortes que ele, e, por causa disso o planeta seria destruído por eles.

Ao saber disso, Piccolo avisa os amigos de Goku que partem para treinar na intenção de proteger a Terra. Piccolo começa a treinar Gohan, o único Sayajin vivo em favor da Terra, já que Goku havia morrido.

Figura 28: Goku e Raditz

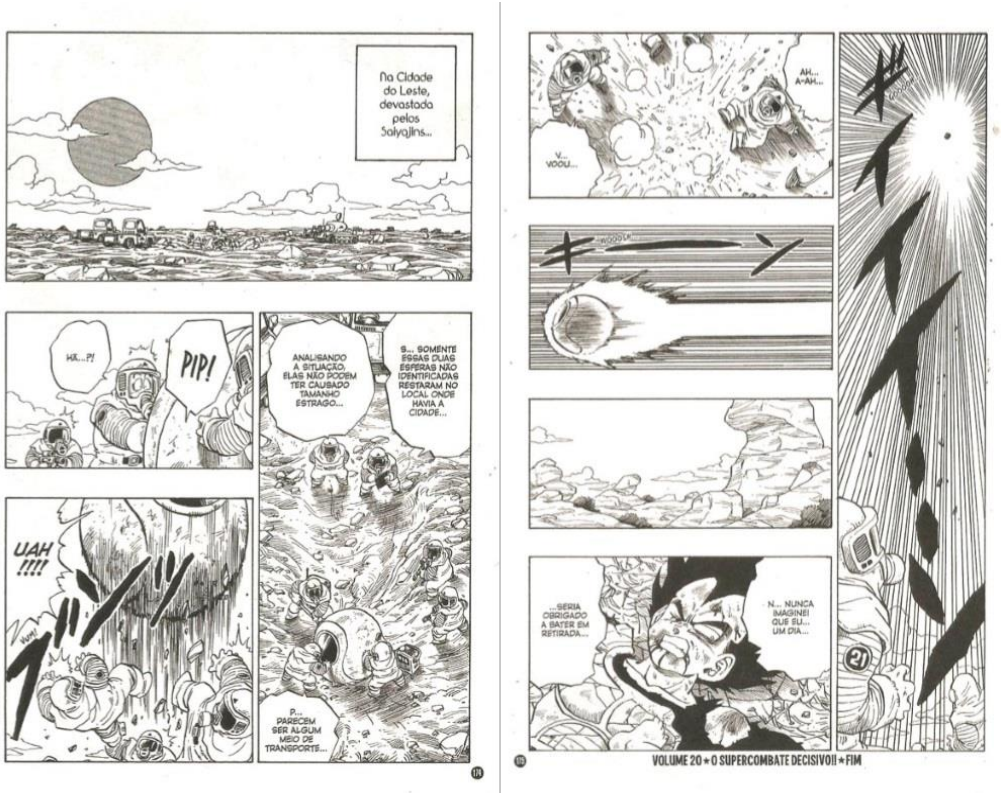


Fonte: TORIYAMA, 2013a, p.68-69.

Enquanto os Sayajins viajavam a caminho da Terra e os amigos de Son Goku treinavam, o terráqueo com sangue Sayajin também treinava no outro mundo (como chamam o mundo dos mortos na obra) com o Kaio do Norte, considerado um deus, para ficar mais forte e voltar com ajuda das Esferas do Dragão para lutar contra os Sayajins que vinham destruir a vida humana na Terra.

Os vilões principais do arco, Príncipe Vegeta e seu aliado Nappa, chegam à Terra e os amigos de Goku lutam para tentar detê-los, porém, todos morrem, exceto Kulilin e Gohan. Son Goku chega do outro mundo e derrota Nappa com facilidade e trava uma luta considerada épica contra Vegeta, que ostenta o posto de príncipe dos Sayajins, sendo o único da realeza da raça guerreira ainda vivo. Son Goku é derrotado, porém, Son Gohan, Kulilin e Yajirobe unem-se e conseguem fazer com que Vegeta bata em retirada.

Figura 29: Vegeta bate em retirada



Fonte: TORIYAMA, 2013b, p. 174-175.

A série *Dragon Ball Z* estende-se por mais sagas e tem como sequência a Saga do Freezer, dos Androides, do Cell e a do Buu, respectivamente. E dezoito anos após a publicação da saga Buu, que deveria ser a última nos planos de Toriyama, passou a ser publicado a série *Dragon Ball Super*, que possui 76

capítulos do mangá, 131 episódios do anime e 1 filme carregando o título de *Dragon Ball Super*, “Broly”, mesmo que dois dos filmes que compõem *Dragon Ball Z* (A Batalha dos Deuses e O Renascimento de F) estejam adaptados ao anime *Dragon Ball Super.*

Algumas temáticas que podem ser abordadas a partir dessa obra são: A inocência infantil, principalmente ao analisar o protagonista Son Goku; A auto superação, marca muito evidente na maioria dos personagens em suas lutas, onde a cada dano sofrido e ou queda, o personagem se vê mais motivado a levantar e vencer; O senso de lealdade, sendo evidente nos laços de amizade, principalmente os que envolvem o protagonista dessa obra; entre outras temáticas que podem ser extraídas ao decorrer da obra.

5.2 Fullmetal alchemist

O mangá “Fullmetal Alchemist”, de Hiromo Arakawa, foi publicada mensalmente entre agosto de 2001 e junho de 2010 pela revista *Monthly Shonen Gangan*, conta a história de dois irmãos, Edward (Ed) e Alphonse (Al) Elric.

Os irmãos foram criados pela mãe num povoado e tinham um pai ausente por motivos que inicialmente eram desconhecidos, porém, as crianças desconfiavam que tinham um pai alquimista. O mangá trabalha os alquimistas com o conceito de pessoas que conseguem exercer o princípio básico da troca equivalente, permitindo que um alquimista faça a transmutação de qualquer matéria em outra, sendo assim, o mangá aborda a transmutações que dão poderes aos alquimistas, a obra explora os personagens atribuindo especialidades de transmutação a eles.

Figura 30: Transmutação em Fullmetal Alchemist



Fonte: ARAKAWA, 2021, p. 12.

Os irmãos Elric despertam interesse na alquimia e, aos poucos, iniciam na arte das transmutações, surpreendendo sua mãe pelo potencial. A mãe dos meninos morre, fazendo com que os irmãos recorram à medida drástica, uma transmutação classificada como proibida – a transmutação humana, que consiste em reunir todos as propriedades do corpo humano e trazer uma pessoa de volta a vida. A transmutação não é bem-sucedida e Edward perde um braço e uma perna, e Alphonse, perde totalmente seu corpo e tem sua alma aprisionada numa armadura.

Figura 31: Transmutação Humana



Fonte: ARAKAWA, 2021, p. 62.

Após a recuperação de Ed, os irmãos passam a treinar para que Ed se torne um alquimista oficial e trabalhe para o governo. Ed recebe de Winry e sua avó Pinako, amigas de infância dos irmãos, uma prótese para a perna esquerda e o braço direito, chamada de *automail*, uma prótese com alta tecnologia.

O objetivo principal dos irmãos nessa obra é encontrar a pedra filosofal, artefato considerado lenda que dá um poder inimaginável ao seu usuário. Os irmãos a querem para tentar refazer a transmutação humana e trazer o corpo de Al de volta. Ed entra para o exército e, como é de costume, recebe um nome de alquimista, “O Alquimista de Aço” (Fullmetal Alchemist).

É interessante pensarmos que a questão da Pedra Filosofal aparecerá nos livros da saga Harry Potter em 1997 que, também, conquistará o meio audiovisual com a adaptação cinematográfica em 2001, tornando-se campeão na venda de bilheterias do cinema. Isso indica o poder que essas histórias possuem no imaginário infanto-juvenil e até para o público adulto.

Figura 32: Fullmetal Alchemist



Fonte: ARAKAWA, 2021, p. 74.

Continuando a história, no trajeto, os irmãos conhecem personagens importantes e reencontram com outros, por exemplo Roy Mustang (Alquimista de fogo), que desempenham papeis importantes para a trama, como Maes Hughes, Coronel da cidade central que ajudou os irmãos contra os homúnculos, morto pela Inveja.

A trama apresenta inimigos durante todo o percurso dos protagonistas, um deles é Scar, um Ishbaliano que vê os alquimistas federais como inimigos de seu deus e de seu povo, quase dizimado pelos alquimistas. Scar, então, abandona seu nome e religião e decide vingar-se matando todos os alquimistas federais. Ele faz uso da alquimia, porém, de forma diferente, a obra apresenta as fases da alquimia

em que a primeira é a compreensão: o alquimista entende a constituição do material a ser usado como matéria prima; a segunda é a fase da decomposição, em que se descompacta a matéria prima e a terceira e última fase, a reconstrução, é quando se dá uma nova forma. Juntos essas fases formam a transmutação, porém, Scar a usa de uma forma incomum, ele utiliza a primeira a segunda fase e para nessa etapa, destruindo tudo o que toca. Isso ocorre com uma explosão, gerada pelo uso de sua alquimia que é limitada a seu braço.

Outros inimigos de destaques são os pecados capitais (Orgulho, Luxúria, Ganância, Inveja, Preguiça, Gula e Ira) que, ao decorrer da trama, lutam contra os protagonistas e conseguem matar alguns dos amigos dos irmãos Elric. Os sete pecados capitais, os homúnculos, são criados do vilão principal da obra, chamado Pai, e tem uma pedra filosofal núcleo que permite que eles vivam, visto que as pedras filosofais são criadas usando diversas almas humanas.

Os sete pecados capitais são, basicamente, transmutações humanas que não dão certo, o ser que é gerado é um homúnculo, que tem aparência semelhante à humana, porém, de forma tenebrosa, vive pouco tempo em dor e agonia e, pouco depois morre, por não haver alma. Esses homúnculos que integram o quadro de vilões, ao serem criados, foram expostos à uma pedra vermelha, pedra filosofal mais fraca, conseguem assumir a forma física que desejam e ficam semelhantes à pessoa transmutada, mas, com personalidade diferente. Vale ressaltar que os Irmãos Elric ficaram frente a frente com um homúnculo de sua mãe na transmutação humana que falha feita por eles.

Figura 33: Homúnculos de Fullmetal Alchemist



Fonte: https://fma.fandom.com/pt-br/wiki/Hom%C3%BAnculos

O principal antagonista, Pai, é o criador e líder dos homúnculos. Ele manipula os homúnculos para criar o cenário perfeito para que ele possa usar a cidade de Amestris como um círculo de transmutação gigante. Pai tem a mesma aparência do pai dos irmãos Elric, Van Hohenhein, eles encontram seu pai e ambos lutam juntos na batalha final contra Pai e Orgulho. Ao final da batalha, a família Elric vence e Ed consegue trazer o corpo de Al de volta, assim como recuperar seu braço e perna.

Desta obra pode-se extrair temáticas como: As relações interpessoais, evidenciada a partir dos laços de amizades construídos, principalmente, pelos irmãos Elric; A dicotomia religião *versus* ciência, trazendo embates principalmente pelo uso da alquimia e os conceitos religiosos e morais que são apresentados ao decorrer da obra; A persistência em alcançar objetivos, evidenciado pelo desejo quase indescritível dos irmãos Elric em reverter as consequências que os afligem em decorrência da alquimia humana proibida que fizeram.

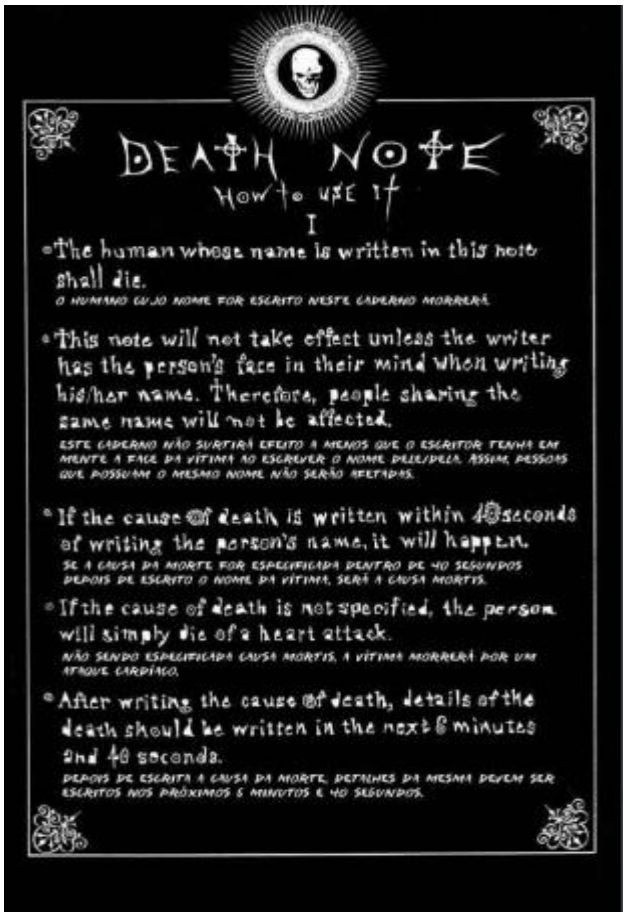
5.3 Death note

A obra de Tsugumi Ohba, “Death Note” (numa tradução livre, “caderno da morte”), é um shonen publicado pela revista *Weekly Shonen Jump* entre 2003 e 2006. Ela tem seus capítulos distribuídos entre 12 volumes lançados pela editora Shueisha.

A narrativa inicia com o enfoque em Raito Yagami, também chamado por Light, trata de um adolescente de 17 anos que é considerado gênio em seu colégio, ele divide a atenção do leitor com Ryuuku, um shinigami (deus da morte, em japonês) que possui o Death note e, ambos, revelam estar vivendo de forma tediosa. Após essa revelação dos ânimos dos personagens (que a essa altura ainda não se conhecem), Ryuuku deixa cair de propósito seu Death Note no mundo dos humanos, a fim de que alguém encontre e ele possa se divertir, já que pelas regras dos shinigamis, uma vez deixando seu caderno cair no mundo dos humanos, o shinigami tem que acompanhar o humano que o encontrar até que morra ou as páginas do caderno se acabarem, o que vier primeiro. Raito encontra o Death Note e começa a fazer testes para analisar a veracidade do uso do caderno e suas regras.

A figura abaixo descreve as regras do Death Note, em síntese pode-se dizer que as normativas são: “O ser humano que tiver seu nome escrito no Death Note, morrerá” e a necessidade de ter o nome e o rosto da pessoa cujo nome for escrito. A trama usa esses conceitos como fio norteador, que se inicia pela ação de Raito em começar a punir criminosos utilizando o Death Note.

Figura 34: “Como usar” de Death Note



Fonte: OHBA, 2020a, p. 53.

Ao passo que fica nítida a autoria de alguém no assassinato desses criminosos, a polícia japonesa une-se ao FBI e Interpol para descobrir quem está por trás desses assassinatos, nesse ponto surge o coprotagonista, um detetive que tem sua identidade extremamente sigilosa e usa o codinome “L”. Esse detetive decide entrar no caso e descobrir quem é esse assassino que mata os criminosos com o intuito de levá-lo à justiça. Raito, que começa a ter seus atos atribuídos ao título de “Kira”, começa um duelo contra L, esse duelo é o fio principal da narrativa. A “figura 39” abaixo, narra Hyuuku verbalizando o jogo mortal que acaba de começar entre Kira e L.

Figura 35: Raito e Hyuuku



Fonte: OHBA, 2020a, p. 39.

Aos poucos, como em partidas de xadrez, Kira e L vão se movimentando e por intermédio das “migalhas” que vão deixando, eles aproximam-se um do outro. Raito, por ser filho do delegado da polícia japonesa, responsável pelo caso Kira, começa a movimentar-se para colocar a polícia japonesa para investigar o detetive L e, assim, descobrir sua identidade (nome e rosto) para enfim matá-lo. Ao ponto que Kira se movimenta, L desconfia do ligamento de Kira com a polícia e começa a investigar os membros da organização. O investigador L começa a minimizar a lista de suspeitos, ao passo que Kira vai se esquivando de maneira que não seja descoberto, matando um grupo de investigadores enviados por L, ambos se veem

face a face. L, então, revela que ele é o detetive que o persegue, porém, Raito nega ser Kira e, mesmo não convencendo L, ambos decidem trabalhar juntos para capturar Kira. Raito começa a trabalhar com L, que nessa altura tem uma força tarefa junto com alguns membros da polícia japonesa e se intitula Ryuuzaki, ambos nessa etapa calculavam cada um de seus passos e do outro, vivendo uma parceria baseada em suspeitas, conspirações e incertezas.

Aparece um “segundo Kira”, como é chamado no mangá inicialmente o personagem que possui um segundo Death Note. O segundo Kira surge com o interesse de ajudar o primeiro Kira, ao se apresentar, descobre-se que é uma garota que ama o primeiro Kira. Ela é uma modelo que teve os pais assassinados por um criminoso que foi inocentado perante a lei e punido por Kira, morto pela justiça de Kira. O segundo Kira, Misa Amane, investiga com a ajuda de Rem, o shinigami de seu Death Note, a identidade de Kira e ao descobrir se apaixona por ele. Ela decide ajudá-lo incondicionalmente em troca do amor de Raito que, relutante, é ameaçado por Rem que afirma que se ele machucasse Misa o mataria.

Raito continua sua empreitada em descobrir a identidade de L, planejando usar um dos benefícios que os shinigamis podem proporcionar aos novos donos do caderno, os olhos de shinigami. Essa habilidade permite ver o nome das pessoas acima de suas cabeças, facilitando matar as pessoas, dispensando a necessidade de descobrir os nomes.

Entretanto, para obter esse dom, o tempo de vida do humano será cortado pela metade. O detetive L consegue ligar algumas provas entre Misa e o segundo Kira e, simultaneamente, ligar Raito como primeiro Kira, visto que agora ele havia declarado estar num suposto relacionamento com Misa. Ambos acabam presos, o chefe de polícia e pai de Raito, Soichiro Yagami, decide ficar aprisionado até o julgamento do seu filho ser feito por L.

Misa Amane e Raito Yagami ficam presos e um plano elaborado por Kira entra em ação. No fim de várias cenas de estratégias e manobras, Misa e Raito são soltos, só que com uma condição imposta por Ryuuzaki, ele e Raito devem ficar algemados durante todo o tempo da investigação até a captura de Kira.

Figura 36: Olhos de shinigami I



Fonte: OHBA, 2020a, p. 148.

Figura 37: Olhos de shinigami II



Fonte: OHBA, 2020a, p. 149

Figura 38: Olhos de shinigami III



Fonte: OHBA, 2020a, p. 150.

Figura 39: Olhos de shinigami IV



Fonte: OHBA, 2020a, p. 151

De forma resumida Kira vence L tirando-lhe a vida e assume seu posto como detetive. Dois adolescentes surgem como substituto de L. São eles: “N” (Near) e “Mello”. Ambos trabalham de forma distinta para capturar Kira, no percorrer do objetivo há poucos momentos de colaboração entre os dois. Kira também consegue parceiros, Teru Mikame, nomeado por N como X-Kira e Kiyomi Takada, uma jornalista apaixonada por Raito e que decide ajudar Kira, e a própria Misa Amane. Eles passam a ser manipulados pelo intelecto aguçado de Raito, que sente a sensação de estar lidando com L novamente.

N e Mello armam uma armadilha e, após a morte de Mello, N consegue capturar Kira, provando à força tarefa a culpa de Raito, que morre após tentar fugir, mas tem seu nome escrito no Death Note.

Figura 40: Morte de Raito



Fonte: OHBA, 2020c, p. 142.

Assim, a trama finaliza com a morte de Kira/Raito Yagami/Light Yagami da forma que lhe foi prometido pelo Ryuuku, o shinigami, com uma dor, agonia, pavor que nenhum humano normal sente ao morrer, sem contar que o fato de que

ninguém que usa o caderno não pode ir para o céu ou inferno, assombra os pensamentos finais de Raito, assim como o desejo de não morrer.

Pode-se trabalhar a partir dessa obra temáticas como: Senso de justiça em contraste ao senso de vingança, levantando principalmente o confronto de ideais entre Raito Yagami e Detetive L; Conceitos de moralidade, levantando hipóteses de certo e errado, entre outras temáticas que podem ser trabalhadas através das relações construídas entre alguns personagens.

5.4 Naruto

A obra de Masashi Kishimoto foi publicada de 1999 a 2014 pela revista *Weekly Shonen Jump*, com seus capítulos divididos em 72 edições. A obra narra a trajetória do protagonista que dá nome à série, Naruto Uzumaki, à realização do seu sonho, tornar-se Hokage, o líder de sua vila de ninjas (Konoha, vila da folha oculta).

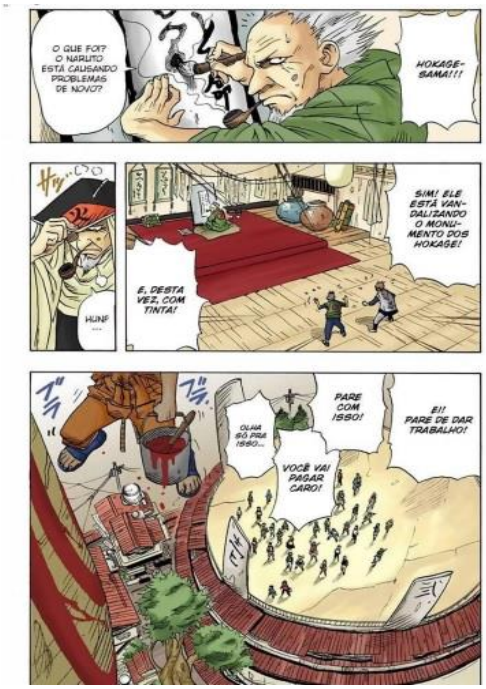
Na obra, a sociedade é dividida, principalmente, por pessoas normais e ninjas. Os ninjas têm uma hierarquia de comando, assim que um ninja conclui a academia, ele se torna Genin e integra um time de três sob a tutela de um ninja de patente superior, após isso, há exames que são feitos para subir de patente, a fase seguinte é Chunin, em que o ninja assume um time de três Genins para tutorear. Em seguida o ninja alcança o nível de Jonin, geralmente é o máximo alcançado pela maioria dos grandes ninjas. Superior ao Jonin são citados apenas dois títulos, o de Sanin (sábio), não é hierárquico, mas impõe muito respeito, e o título de Kage, que é a autoridade máxima da vila. Na obra, existem cinco Kages, cada um responsável por uma das cinco grandes vilas (Folha, Areia, Pedra, Nuvem, Névoa).

Outro fato importante é o Chakra, um tipo de energia vital que quando moldada através dos selos concede poder para elaborar um jutsu. O jutsu, basicamente é a manifestação do Chakra em um ou mais dos cinco elementos (água, fogo, vento, raio e terra).

Naruto é apresentado ao leitor como uma criança órfã, que não conheceu os pais e que sofre um preconceito e discriminação do povo de sua vila que, de forma hostil, repele sua presença sempre que ele tenta interagir. Por conta dessa reclusão, Naruto se desenvolve como uma criança rebelde e problemática que faz travessuras para chamar a atenção das pessoas, sempre é taxado como escória, obrigado a reparar os prejuízos, no entanto, quase sempre sai impune.

O protagonista divide cena com Sasuke Uchiha, um garoto prodígio que teve seu clã inteiro assassinado por seu irmão, Itachi Uchiha. Sasuke, que demonstra um sentimento de solidão reconhecido por Naruto, porém, a enorme diferença de suas habilidades o faz vê-lo como rival e, sempre que Sasuke sobressai Naruto em alguma habilidade, a raiva fica estampada no rosto dele, que faz apenas reforçar o desejo de alcançar e superar Sasuke e ter a admiração que as pessoas têm em relação ao Uchiha sobrevivente.

Figura 41: Naruto



Fonte: KISHIMOTO, 2015, p. 5.

Naruto demonstra um interesse amoroso em Sakura Haruno, porém, o único interesse amoroso da garota é o prodígio Uchiha, Sasuke, que almeja exclusivamente vingar seu clã matando o irmão mais velho, Itachi, deixando de lado qualquer tipo de objetivo, desejo ou sonho.

Figura 42: Sasuke



Fonte: KISHIMOTO, 2015, p. 103

Na obra, Naruto é o receptáculo do demônio, raposa de nove caldas (Kyubi), que no decorrer da trama é revelado que foi aprisionado nele pelos pais, no intuito de proteger a vila. O protagonista, Sasuke e Sakura se formam na academia ninja, os três são escalados para formarem um time de três Genins (time 7), na tutela de Kakashi Hatake, um Jonin conhecido como “o ninja que copia”. Juntos, os três enfrentam oponentes e fazem amigos durante a saga classificada pelos fãs como clássica.

A trama principal ocorre quando Konoha dá início no exame Chunin, o antagonista, Orochimaru, entra disfarçado no exame Chunin a fim de capturar Sasuke Uchiha para utilizar um jutsu em que pretende tomar o corpo de Sasuke para si, podendo usufruir de sua juventude e habilidades para quando esse corpo se tornar velho, continuar o processo ao qual ele já vem fazendo, entretanto, com corpos de ninjas mais fracos e sem muitas habilidades.

A prova Chunin é dividida por fases, a primeira é uma prova escrita cujo o objetivo é que os ninjas utilizem a capacidade de obter informações sem serem percebidos. O time 7 passa, mesmo Naruto deixando a prova em branco. A segunda fase ocorre numa arena, os integrantes precisam reunir dois pergaminhos e chegar ao centro da arena. Nessa fase é quando o antagonista enfrenta o time 7.

Sasuke e Orochimaru lutam até que Sasuke perde e recebe uma mordida de uma serpente do antagonista onde é fixada no jovem Uchiha a marca da

maldição, que faz parte do plano de Orochimaru para tomar o corpo do jovem. Naruto entra no campo de batalha e enfrenta Orochimaru, enfurecido por ver seus amigos derrotados e feridos, ele acaba despertando parte do poder da raposa demônio dentro de si, o que o auxilia na batalha, fazendo com que Orochimaru recue.

O time 7 passa para uma etapa de desclassificação, visto que uma quantidade muito grande de lutadores passara adiante. Nessa etapa, os personagens secundários ganham momentos que são aclamados pelo público até hoje, o maior exemplo é a luta entre Gaara, da vila oculta da areia e Rock Lee, da vila oculta da folha. Outro momento marcante é a luta entre Neji e Hinata Hyuga, que são primos, Neji ganha a luta deixando a prima à beira da morte, esse ocorrido faz com que Naruto molhe os dedos no sangue da garota Hyuga e jura vingá-la, o que aparenta ser loucura, visto que Neji é o prodígio do clã Hyuga e, consequentemente, muito mais forte que Naruto.

Na etapa seguinte, as finais, Naruto consegue vencer o Hyuga numa luta que está entre as favoritas entre os fãs. Nessa mesma etapa, Sasuke enfrenta Gaara, mas a vila oculta da Folha é invadida durante a luta e grandes batalhas começam a ser travadas pela cidade. Ao mesmo tempo, o Kage da areia (Kazekage) revela sua verdadeira identidade, Orochimaru, e inicia uma batalha com o Hokage, Hiruzen Sarutobi, que foi o sensei (professor/tutor) do antagonista. Ao fim desta batalha, Sarutobi morre com um jutsu que ele evoca (Jutsu de Selamento: Selo do Aprisionamento Demoníaco) e leva consigo os movimentos dos braços de Orochimaru.

Figura 43: Jutsu de Selamento: Selo do Aprisionamento Demoníaco, Hiruzen



Fonte: https://www.spiritfanfiction.com/historia/the-prophecy-a-profecia-17898306/capitulo21

Durante a batalha de Hiruzen e Orochimaru, Sasuke vai atrás de Gaara, seu oponente nas finais do exame Chunin, na intenção de detê-lo e terminar a batalha. Sasuke, porém, é derrotado por conta da marca da maldição que começa a incomodá-lo, Sakura é capturada e resta apenas Naruto para lutar contra esse oponente que supera em muito de suas capacidades. Entretanto, Naruto dá o máximo de si e ambos travam uma batalha mostrando poderes que sobressaem as expectativas de Sasuke. Naruto acaba vencendo a batalha, mas sai muito ferido, enquanto Gaara é resgatado pelos seus irmãos (Kankuro e Temari).

Os fatos que sucedem são de restauração da folha e os ordenados de Orochimaru tentando convencer Sasuke a unir forças com o antagonista, a fim de ficar mais forte para derrotar seu irmão Itachi. Sasuke aceita o convite, mesmo com os conselhos de Kakashi, e parte dentro de uma urna para o encontro do Sanin Orochimaru. Ao saber do ocorrido, a nova Hokage, a também Sanin, Tsunade Senju, envia um grupo para resgatar Sasuke (Shikamaru Nara, Neji Hyuga, Naruto Uzumaki, Kiba Inuzuka e Choji Akimichi), porém, são confrontados por inimigos que também possuem a marca da maldição, e, um a um vão ficando no caminho para lutar, enquanto o resto continuava a batalha.

Mais à frente, outros oponentes surgem, por exemplo, Kimimaro, que derrota Naruto e conclui o plano de Orochimaru, nesse momento aparece Rock Lee para socorrer Naruto, que segue com a perseguição. A luta entre Kimimaro e Lee também faz sucesso entre os fãs, isso deve ocorrer pelo fato da peculiaridade da

técnica utilizada pelo ninja de Konoha, que após beber um líquido, por engano, fica bêbado ao invés de tomar seu remédio, do qual precisava por ainda estar se recuperando de uma cirurgia que fez para restaurar sua perna e braço feridos após a batalha contra Gaara no exame Chunin.

Naruto alcança o ninja que carregava Sasuke na urna, logo após, Sasuke e Naruto se enfrentam no Vale do Fim. Sasuke mostra o poder máximo do seu Chidori mesclado ao poder da marca da maldição, enquanto Naruto recorre novamente ao poder do raposa demônio e usa seu Hasengan. Sasuke vence a luta e foge ao encontro de Orochimaru.

Naruto, na versão clássica, termina, e é sucedido por *Naruto Shipudden*, que narra a história que se inicia dois anos após o término do clássico. Os personagens estão mais velhos e a trama passa a ter uma temática mais densa, ao passo que o objetivo de Naruto agora é trazer seu amigo de volta para o lado dos antigos companheiros. No Shipudden, porém, vão tornando-se mais nítidas as diretrizes da história, tendo situações mais complexas e personagens mais profundos. Naruto Shipudden ao ser adaptado para os animes gerou 500 episódios que fazem sucesso até os dias de hoje, tendo em exibição e publicação a continuação direta no mangá/anime Boruto: Naruto next gerations.

A partir dessa obra, pode-se trabalhar temáticas como: A auto identidade, ferramenta utilizada na construção da maioria dos personagens da obra; *Bullying,* violência sofrida por diversos personagens, seja por fatores de habilidade, ou por fatos ocorridos em sua infância; A auto superação, evidenciada em toda a obra, principalmente em laços de rivalidade amigáveis, onde sempre que um se torna mais forte, o rival aumenta seus treinos para superá-lo; Conceitos de patriotismo, honrando o legado da vila e do país, o que é chamado de “vontade do fogo” em Konoha; entre outros temas que podem ser abordados a partir das relações construídas entre os personagens ao decorrer da obra.

5.5 Os mangás como ferramenta didática

Após apresentar esses quatro enredos, apresentaremos dois quadros para auxiliar os professores interessados em utilizar algum(ns) desse(s) mangá(s) no processo de aprendizado em suas aulas.

Os quadros têm a finalidade de esclarecer alguns fatores das obras que podem não ter sidos evidenciados nos enredos, porém, tem relevância ao serem abordados em sala de aula, além disso, busca justificar o uso dos mangás apoiado nos dizeres previstos pela BNCC.

Eles possuem o nome das obras de mangás abordadas anteriormente, o nível de erotismo presente nas narrativas, as competências gerais da BNCC e as competências específicas da Língua Portuguesa e Inglesa. Vale salientar que o nível de erotismo é baseado na análise da obra, considerando erotismo como a abordagem de temática de cunho sexual, de forma direta ou indireta, com a exibição do corpo humano com censuras nas regiões íntimas ou a exposição implícita.

Esses quadros estão divididos em Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Tabela 1 - Nossa seleção de enredos no Ensino Fundamental

(Continua)

Nome do mangá	Nível de erotismo	Temáticas possíveis	Competências gerais da BNCC	Competências específicas da Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental	Competências específicas da Língua Inglesa para o Ensino Fundamental
Dragon Ball	Alto	Inocência infantil; autossuperação; senso de lealdade	10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.	1. Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias. 4. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.	2. Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.
Fullmetal Alchemist	Baixo	Relações interpessoais; religião *versus* ciência; persistência em alcançar objetivos	2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.	1. Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias. 4. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.	2. Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.

Tabela 2 - Nossa seleção de enredos no Ensino Fundamental

(Conclusão)

Nome do mangá	Nível de erotismo	Temáticas possíveis	Competências gerais da BNCC	Competências específicas da Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental	Competências específicas da Língua Inglesa para o Ensino Fundamental
Death Note	Baixo	Senso de justiça em contraste ao senso de vingança; Conceitos de moralidade;	1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.	1. Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias. 4. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.	2. Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.
Naruto	Médio	Autoidentidade; *Bullying;* auto superação; Conceitos de patriotismo	9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.	1. Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias. 4. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.	2. Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.

Fonte: Autoria própria[3]

[3] Foi utilizado na composição das informações descritas no quadro dados apurados da BNCC – Base Nacional Comum Curricular do Ensino Fundamental, no que se refere às competências gerais (BRASIL, 2017, p. 9), competências específicas de Língua Portuguesa (BRASIL, 2017, p. 87) e competências específicas de Língua Inglesa (BRASIL, 2017, p.246).

Tabela 3 - Nossa seleção de enredos no Ensino Médio

(Continua)

Nome do mangá	Nível de erotismo	Temáticas possíveis	Competências gerais da BNCC	Competências específicas de Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio (LP)[4]	Competências específicas da Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio (LI)[5]
Dragon Ball	Alto	Inocência infantil; auto superação; senso de lealdade	10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.	1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. 6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.	4. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

[4] Língua Portuguesa.
[5] Língua Inglesa.

Tabela 4 - Nossa seleção de enredos no Ensino Médio

(Continua)

Nome do mangá	Nível de erotismo	Temáticas possíveis	Competências gerais da BNCC	Competências específicas de Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio (LP)[6]	Competências específicas da Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio (LI)[7]
Fullmetal Alchemist	Baixo	Relações interpessoais; religião *versus* ciência; persistência em alcançar objetivos	2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.	1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. 6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.	4. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

[6] Língua Portuguesa.
[7] Língua Inglesa.

Tabela 5 - Nossa seleção de enredos no Ensino Médio

(Continuação)

Nome do mangá	Nível de erotismo	Temáticas possíveis	Competências gerais da BNCC	Competências específicas de Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio (LP)[8]	Competências específicas da Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio (LI)[9]
Death Note	Baixo	Senso de justiça em contraste ao senso de vingança; Conceitos de moralidade;	1.Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.	1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. 6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.	4. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

[8] Língua Portuguesa.
[9] Língua Inglesa.

Tabela 6 - Nossa seleção de enredos no Ensino Médio

(Conclusão)

Nome do mangá	Nível de erotismo	Temáticas possíveis	Competências gerais da BNCC	Competências específicas de Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio (LP)[10]	Competências específicas da Linguagens e suas tecnologias para o Ensino Médio (LI)[11]
Naruto	Médio	Autoidentidade; *Bullying;* auto superação; Conceitos de patriotismo;	9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza	1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.	4. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

Fonte: Autoria própria[12]

[10] Língua Portuguesa.
[11] Língua Inglesa.
[12] Foi utilizado na composição das informações descritas no quadro dados apurados da BNCC – Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio, no que se refere às competências gerais (BRASIL, 2017, p.9), as competências específicas de Linguagens e suas tecnologias (BRASIL, 2017, p. 490), sendo dividido pelo autor em: LP – Língua Portuguesa e LI – Língua Inglesa, de acordo com a adequação às disciplinas para sala de aula.

Após a leitura dos quadros, vale reforçar alguns fatores envolvidos à BNCC que podem contribuir na construção das aulas utilizando a Literatura de História em Quadrinhos Japonesa.

A BNCC prescreve em suas habilidades de Língua Portuguesa para Ensino Fundamental, mais especificamente na habilidade (EF67LP28), o seguinte posicionamento:

> Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infantojuvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores. (BRASIL, 2017, p. 490).

Essa habilidade prescrita pela BNCC é evidencia a importância do mangá no ambiente escolar, mais especificamente na sala de aula. Além dessa menção, a BNCC também prevê que a habilidade (EF67LP30) que diz:

> Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto. (BRASIL, 2017, p. 490).

Essas menções da BNCC abrem a possibilidade da utilização desse gênero literário na sala de aula no processo de aprendizagem. Esse fato dá resposta a esse trabalho na busca de defender a utilização dos mangás na escola, minimizando a discriminação e negação que até hoje assombram esse gênero textual, enquanto simultaneamente cria o vislumbre de valorização do gênero de História em Quadrinhos como ferramenta didática, não apenas como referência para estudos de análise linguística, mas como obra literária com temáticas profundas e complexas, ocupando um lugar de direto no espaço escolar.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

> *“Posso pressentir o perigo e o caos e ninguém agora vai me amedrontar. Com a minha mente vou a mil lugares, e a imaginação me dá forças para voar”. (We Gotta Power, Dragon Ball Z).*

Ao decorrer desta pesquisa verificou-se o percurso histórico percorrido pela literatura de quadrinhos, observando as mudanças desde os primeiros desenhos nas cavernas até o surgimento da escrita. A partir disso, conceituou-se a diferença entre os termos mangá, anime e cosplay – elementos que compõe o universo da literatura de mangá.

A respeito da literatura de mangá, este trabalho procurou discutir o direito de acesso a esse saber no chão da escola, isso porque defendemos um trabalho com as literaturas (CANDIDO, 2011), literalmente, no plural. Nesse sentido, procuramos evidenciar os malefícios do discurso preconceituoso que perpassa as histórias em quadrinhos e sua presença no ambiente escolar, compreendendo que essas obras possibilitam que os estudantes exerçam seus gestos de leitura visando preencher os “espaços vazados” (BRAGATTO FILHO, 1995) com sentidos e interpretações que os levam a uma leitura produtiva, crítica e imaginativa – o poder da literatura – questionando a política literária (LEANDRO, 2019) que silencia certas obras e autores(as).

A história do mangá no Brasil também foi abordada, em que validamos a influência cultural do Japão no país. Evidenciou-se a resistência diante dos regimes ditatoriais da segunda metade do século passado, em que a literatura teve papel central no questionamento dessa política, por exemplo, com o personagem Shun (Cavaleiros dos Zodíacos) que foi criticado por conter traços “femininos”, hoje, muito querido por muitos fãs da série.

Com o objetivo de contribuir para professores e leitores interessados no assunto, discorremos sobre a especificidade da linguagem das histórias em quadrinhos, em especial, da literatura de mangá. Elementos como os balões, legendas, texto verbal, ângulos, quadrantes, entre outros, compõem a trama das narrativas das histórias em quadrinhos.

Por fim, trouxemos a seção dos enredos com a função de versar sinopses de algumas das obras de mangás mais populares no Brasil, voltado para os

professores e leitores interessados em utilizar a literatura de mangá em sala de aula. O intuito foi apresentar a trama das narrativas selecionadas para que, por meio dessas descrições, o professor veja as possibilidades de trabalhá-las com no ambiente escolar. De início, o objetivo era levantar temáticas e procedimentos didáticos aos professores, porém, visto que cada sala de aula tem seu “DNA” com suas características próprias, optou-se por deixar esse espaço para que o professor consiga enxergar as necessidades da sua turma e aplicar a atividade da forma que lhe for conveniente.

Tivemos, todavia, alguns limites dentro desta pesquisa que não puderam ser ultrapassados, por exemplo, trabalhar com a literatura no próprio chão da escola, levando sequências didáticas sobre esse assunto aos estudantes, assim como uma análise mais aprofundada dos enredos citados e até outros, visto que a quantidade de tipos de literatura de mangá ultrapassa as obras selecionadas. Entretanto, esses limites deixam espaços e campos a serem explorados em futuros projetos, possibilitando temáticas que podem até serem mais específicas que essas, permitindo que sejam exploradas com mais tempo e minúcia.

É importante ressaltar a temática desta pesquisa pelo pouco espaço que ocupa no espaço acadêmico, trazendo à tona a qualidade das obras, os benefícios que a sua leitura traz aos estudantes e o quanto esse tipo de material nipônico conquistou/conquista novos públicos a cada dia. É como no diálogo entre Cipriano Algor e Marta na obra de SARAMAGO (2011, p. 77):

> Vivi, olhei, li, senti, Que faz aí o ler, Lendo, fica-se a saber quase tudo, Eu também leio, Algo portanto saberás, Agora já não estou certa, Terás então de ler doutra maneira, Como, Não serve a mesma para todos, cada um inventa a sua, a que lhe for própria, há quem leve a vida inteira a ler sem nunca ter conseguido ir mais além da leitura, ficam pegados às página, não percebem que as palavras são apenas pedras postas a atravessar a corrente de um rio, se estão ali é para que possamos chegar à outra margem, a outra margem é que importa, A não ser, A não ser, quê, A não ser que esses tais rios não tenham duas margens, mas muitas, que cada pessoa que lê seja, ele, a sua própria margem, que seja sua, e apenas sua, a margem a que terá que chegar…

Então, ao juntarmos essa citação e a epígrafe destas considerações finais, esperamos que a literatura de mangá possa chegar até a escola de maneira mais profícua, permitindo que os estudantes percorram as suas “margens” e que

“invente” a que lhe for mais desejada em seu percurso de leitor, afinal, ler é um ato político.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, João. **Arquivos Incríveis:** A Técnica Universal das Histórias em Quadrinhos de Fernando Ikoma. Disponível em: https://www.bigorna.net/index.php?secao=arquivosincriveis&id=1300050960. Acesso em: 04 set. 2021.

ARAKAWA, Hiromu. **Fullmetal Alchemist.** São Paulo: Editora JBC, 2021.

BLOG da Companhia. **A última carta de Clarice Lispector.** Disponível em: https://www.blogdacompanhia.com.br/conteudos/visualizar/A-ultima-carta-de-Clarice-Lispector. Acesso em: 08 out. 2021.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/, 2017. Acesso em: 02 nov. 2021.

CÂNDIDO, Antonio. O direito à Literatura. *In*: CÂNDIDO, Antonio. **Vários escritos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial:** princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FULLMETAL Alchemist. **Wiki Brasil. Fandom**. Disponível em: https://fma.fandom.com/pt-br/wiki/Hom%C3%BAnculos. Acesso em: out. 2021.

GARCIA, Roosevelt**. A Princesa e o Cavaleiro, um dos avós dos animes atuais**. Disponível em: https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/a-princesa-e-o-cavaleiro-um-dos-avos-dos-animes-atuais/. Acesso em: 11 set. 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1999.

GRAVETT, Paul. **Mangá:** como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2006.

GUIA dos Quadrinhos. **Tupãzinho nº 01.** Disponível em: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/tupazinho-n-1/tu159100/41570. Acesso em: 11 set. 2021.

GUIA dos Quadrinhos. **Astro Boy nº 01.** Disponível em: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/astro-boy-n-1/as011100/24445. Acesso em: 11 set. 2021.

GUIA dos Quadrinhos. **Ninja o samurai mágico.** Disponível em: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/ninja-o-samurai-magico-n-1/ni15204/41947. Acesso em: 11 set. 2021.

GURGEL, Thais. **O desenho e o desenvolvimento das crianças**. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/121/o-desenho-e-o-desenvolvimento-das-criancas. Acesso em: 11 set. 2021.

HOJO, Sandro. **Hojossaurus.** Disponível em: https://hojossaurus.wordpress.com/tag/android-18/. Acesso em: 09 out. 2021.

JIRATSU-SAMA. Spirit. **A morte do Sandaime**. Disponível em: https://www.spiritfanfiction.com/historia/the-prophecy-a-profecia-17898306/capitulo21. Acesso em: 09 out. 2021.

JUNIOR, Amaro. **Desvendando o mangá nacional**: Reprodução ou hibridização? Uma Abordagem Sociológica Sobre o Fenômeno das Histórias em Quadrinhos Japonesas no Brasil. 2017. 162 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. Tokyo: Shueisha. 2015.

LEANDRO, Michel Luís da Cruz Ramos; PACIFICO, Soraya Maria Romano. A Legitimação e a Interdição da Política Literária em Carolina Maria de Jesus: Pode Uma Mulher Negra Ser Autor?. **Revista Iluminart**, [*s.l.*], v. 17, p. 38-48, 2019.

LEANDRO, Michel Luís da Cruz Ramos**. Autoria e resistência:** Carolina Maria de Jesus em discurso. 2019. 184 l. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, 2019.

LUYTEN, Sonia. **Mangá produzido no Brasil**: pioneirismo, experimentação e produção. Belo Horizonte: Intercom, 2003.

MAIORES E MELHORES. **Os 23 animes mais populares de todos os tempos!** Disponível em: https://www.maioresemelhores.com/animes-mais-populares-de-todos-os-tempos/. Acesso em: 11 dez. 2021.

MORAES, Denise. **A arte das cavernas.** Disponível em: http://www.invivo.fiocruz.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=974&sid=9. Acesso em: out. 2021.

MUNDO DAS TRIBOS. **30 Cospobres para você não usar no Anime Friends**. Disponível em: https://www.mundodastribos.com/30-cospobres-para-voce-nao-usar-no-anime-friends.html. Acesso em: 12 set. 2021.

OHBA, Tsugumi. **Death Note**. Tokyo: Shueisha, 2020

OLIVERBOT. Medium. **Robô Gigante e Super Pinóquio.** Disponível em: https://medium.com/@oliverbot/rob%C3%B4-gigante-e-super-pin%C3%B3quio-36ed37859d3e. Acesso em: 08 out. 2021.

PAULINO, Graça; COSSON, Rildo. Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da escola. *In:* ZILBERMAN, Regina; RÖSING, Tania (org.). **Escola e leitura:** velha crise, novas alternativas. São Paulo: Global, 2009.

PINTEREST. **Kimba The White Lion.** Disponível em: https://br.pinterest.com/bonbon2478fnaf/kimba-the-white-lion/. Acesso em: 08 out. 2021.

PINTEREST. **Dragon Ball Android 18 icons edit.** Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/586945763930083913/. Acesso em: 08 out. 2021.

PINTEREST. **Sibele – a espiã de Vênus.** Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/677439968930172851/. Acesso em: 09 set. 2021.

PINTEREST. **Turma da Mônica Jovem.** Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/702069029401430573/. Acesso em: 08 out. 2021.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2020.

SANTAELLA, Lúcia. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 9, p. 206-216, ago. 2014.

SANTONI, Pablo. **Animês e mangás:** a identidade dos adolescentes. 2017. 167 f. Dissertação de Mestrado - Pós-Graduação em Artes – Instituto de Artes Visuais da Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

SARAMAGO, José. **A Caverna.** São Paulo: Cia das Letras, 2011.

SOARES, Diego. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil.** 2019. 109 f. Trabalho de Conclusão de Curso – UNIJUÍ - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Estado do Rio Grande do Sul, Coronel Bicaco, 2019.

TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball**. Tokyo: Shueisha, 2012.

TORIYAMA, Akira. **Dragon Ball.** Tokyo: Shueisha, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma "alfabetização" necessária. *In:* BARBOSA, Alexandre. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQS no ensino. *In:* BARBOSA, Alexandre. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2020.

VÍRGULA. Geek. Impressionante! **Esse bodybuilder é o verdadeiro mestre Kame, de Dragon Ball.** Disponível em: https://www.virgula.com.br/geek/impressionante-esse-bodybuilder-e-o-verdadeiro-mestre-kame-de-dragon-ball/. Acesso em: 11 set. 2021.

YUKI NO AME. **Yuki no ame.** Disponível em: https://yukinoame.blogspot.com/p/manga.html. Acesso em: 09 set. 2021.

ANEXO A – Código de Ética dos Quadrinhos

1 - As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.

2 - Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis.

3 - É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude ou deem motivo a exageros da imaginação da infância e da juventude.

4 - As histórias em quadrinhos devem exaltar, sempre que possível, o papel dos pais e dos professores, jamais permitindo qualquer apresentação ridícula ou desprimorosa de uns ou de outro.

5 - Não é permissível o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça.

6 - Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiados, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.

7 - A família não deve ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais.

8 - Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal não podem ser apresentadas nem sequer sugeridas.

9 - São proibidas pragas, obscenidades, pornografias, vulgaridades ou palavras e símbolos que adquiram sentido dúbio e inconfessável.

10- A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem.

11- São inaceitáveis as ilustrações provocantes, entendendo-se como tais as que apresentam a nudez, as que exibem indecente ou desnecessariamente as partes íntimas ou as que retratam poses provocantes.

12- A menção dos defeitos físicos e das deformidades deverá ser evitada.

13- Em hipótese alguma na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimentos físicos, excessiva violência, sadismo e masoquismo.

14- As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna, e os criminosos sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações.

15- As revistas infantis e juvenis só poderão instituir concursos premiando os leitores por seus méritos. Também não deverão as empresas signatárias deste Código editar para efeito de venda nas bancas, as chamadas figurinhas, objeto de um comércio nocivo à infância.

16- Serão proibidos todos os elementos e técnicas não especificamente mencionados aqui, mas contrários ao espírito e à intenção deste Código de Ética, e que são considerados violações do bom gosto e da decência.

17- Todas as normas aqui fixadas se impõem não apenas ao texto e aos desenhos das histórias em quadrinhos, mas também às capas das revistas.

18- As revistas infantis e juvenis que forem feitas de acordo com este Código de Ética levarão na Capa, em lugar bem visível, um selo indicativo de sua adesão a estes princípios.