

REVISTA TURMA DA MÔNICA JOVEM: Um híbrido Brasil Japão

COMICS TURMA DA MÔNICA JOVEM: a hybrid Brazil-Japan

Miriam SANTOS¹

Patrícia SERRÃO²

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro | Brasil

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar a revista Turma da Mônica Jovem analisando-a enquanto produto de comunicação e categorizando-a. A nossa hipótese de trabalho era que tanto a Revista turma da Mônica Jovem, como similares não são o que normalmente se entende por *manga*, mas tampouco se enquadram nas definições clássicas de quadrinhos. Estas revistas seriam algo novo, surgido do contato entre a cultura japonesa e brasileira. A metodologia que utilizamos foi a revisão bibliográfica e documental. Concluímos que a revista Turma da Mônica Jovem e demais veículos similares constituem-se em uma nova forma de entretenimento cultural, com elementos tomados de empréstimo tanto dos quadrinhos quanto dos *mangas*.

Palavras-chave

Comunicação; História em Quadrinhos; *Manga*; Hibridismo Cultural; Turma da Mônica.

Abstract

The purpose of this article is to analyze the magazine Turma da Mônica Jovem analyzing it as a product of communication and categorizing it. Our working hypothesis was that both the Revista Revista da Mônica Jovem magazine and similar ones are not what is usually meant by *manga*, but neither do they fit into the classic definitions of comics. These magazines would be something new, arising from the contact between Japanese and Brazilian culture. The methodology we used was the bibliographical and documentary review. We conclude that the magazine Turma da Mônica Jovem and other similar vehicles constitute a new form of cultural entertainment, with elements borrowed from comics and *manga*.

Keywords

Communication; Comics, *Manga*, Cultural Hybridism; Turma da Mônica.

RECEBIDO EM 29 DE MAIO DE 2019
ACEITO EM 19 DE JUNHO DE 2019

¹Doutora em Antropologia Social pelo Museu Nacional/UFRJ. Professora e Pesquisadora da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Pesquisadora Associada do Núcleo Interdisciplinar de Estudos Migratórios. Contato: mirsantos@uol.com.br

²JORNALISTA. Pós-Graduada em Jornalismo Cultural pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Jornalista da Empresa Brasileira de Comunicação. Contato: patiserrao@gmail.com

Introdução

O perfil das histórias em quadrinhos no Ocidente tem mudado devido à influência dos quadrinhos orientais chamados de *manga*. No Brasil começaram a surgir revistinhas híbridas com características tanto dos quadrinhos quanto dos *mangas*. O propósito deste artigo é demonstrar que a revista Turma da Mônica Jovem pode ser considerada um fruto da globalização e do hibridismo cultural entre as sociedades brasileira e a japonesa.

O pressuposto deste artigo é que tanto a Turma da Mônica Jovem quanto os similares não são o que normalmente se entende por *manga*, mas tampouco se enquadram nas definições clássicas de quadrinhos. Estas revistas seriam algo novo, surgido do contato entre a cultura japonesa e brasileira. O objetivo é observar qual foi o contexto que propiciou o surgimento destas novas revistas que contém a estética dos *mangas* japoneses e a cultura brasileira.

A metodologia que utilizamos foi a revisão teórica, não só da parte da teoria da comunicação que se refere aos quadrinhos e *mangas*, mas também da literatura antropológica e sociológica sobre multiculturalismo, globalização e hibridismo cultural. Posteriormente aplicamos os conceitos estudados aos *mangas* e quadrinhos a fim de realizar um estudo comparativo entre ambos. Na conclusão, unimos as duas partes e aplicamos os conceitos socioantropológicos ao estudo da Turma da Mônica apoiando-nos na comparação entre quadrinhos e *mangas* para caracterizá-lo enquanto uma nova forma, híbrida, de entretenimento cultural.

Na primeira parte discutimos o conceito de hibridismo cultural e se o mesmo pode ser aplicado à Turma da Mônica Jovem. Para isto utilizamos, além do conceito de hibridismo, o conceito de sincretismo cultural, globalização e a questão do local e o global tendo Hall (2001; 2003) como principal referência. Para nos ajudar a entender como ocorreram as trocas culturais, buscamos apoio no conceito de cultura de Canclini (1999). E, por entendermos que não se pode falar de trocas culturais Brasil-Japão sem mencionar a enorme colônia japonesa no Brasil, buscamos através da obra de Célia Sakurai (1993; 2000) compreender um pouco mais sobre a imigração japonesa no Brasil, o funcionamento da colônia, as principais dificuldades dos migrantes no País e, especialmente, como eles se adaptaram e mantiveram suas tradições.

Da assimilação ao multiculturalismo

O mundo está vivendo uma fase na qual os meios de comunicação facilitam e agilizam um maior intercâmbio cultural entre os países. Costumes, comidas, religiões que levavam muito tempo para serem difundidas pelo globo agora passam de um país para o outro em questões de segundos. De acordo com Eduardo Peret “usos e costumes, produtos e possibilidades que eram disponíveis apenas a determinada cultura, agora podem ser vistos, sentidos e usados por qualquer um que tenha acesso à comunicação global” (PERET, 2010, p. 4).

Como podemos observar, os meios eletrônicos de comunicação influenciam a forma como o mundo e a cultura de massa estão se desenvolvendo. Segundo Armand

A interconexão generalizada das economias e das sociedades é, com efeito, o resultado do movimento de integração mundial que foi iniciado na virada do século XIX. Ampliando progressivamente o campo de circulação de pessoas, como também de bens materiais e simbólicos, os instrumentos de comunicação têm acelerado a incorporação das sociedades particulares em grupos cada vez maiores, redefinindo continuamente as fronteiras físicas, intelectuais e mentais (2002, p. 11).

Em um mundo no qual em termos culturais as fronteiras geográficas importam cada vez menos e as fronteiras “intelectuais e mentais” são continuamente reinventadas temos a formação de uma nova mentalidade, fruto deste encontro do local com o global.

Entretanto, como nos lembra Peret: “As comunidades se adaptam à tecnologia e aos novos valores sociais e culturais, aproveitando-os para se lançarem também ao mundo, sem perderem de vista suas raízes” (2010, p. 4).

Stuart Hall ao falar sobre o global e o local nos diz que

(...) a globalização não parece estar produzindo nem o triunfo do ‘global’ nem a persistência, em sua velha forma nacionalista, do ‘local’. Os deslocamentos ou os desvios da globalização mostram-se, afinal, mais variados e mais contraditórios do que sugerem seus protagonistas ou seus oponentes. Entretanto, isto também sugere que, embora alimentada, sob muitos aspectos, pelo Ocidente, a globalização pode acabar sendo parte daquele lento e

desigual, mas continuado, descentramento do Ocidente (2001, p. 97).

Partindo desta citação de Hall (2001), podemos pensar nos *mangas* japoneses como parte deste descentramento do Ocidente. Não existindo uma barreira real entre ocidente e oriente, e com a rápida evolução dos meios de transporte e comunicação, os produtos e a cultura fluem de forma ágil entre os dois lados, como ocorreu com os *mangas*, que se adaptaram ao Brasil e propiciaram o surgimento de um novo tipo de quadrinhos. Acreditamos que a revista *Turma da Mônica Jovem* seja fruto de uma troca cultural entre o Brasil e Japão.

Aqui torna-se necessário explicitar o conceito de cultura de massa com o qual trabalharemos. A definição de cultura que melhor se aplica a este trabalho é a de Canclini, que afirma que: “a cultura é um processo de montagem multinacional, uma articulação flexível de partes, uma colagem de traços que qualquer cidadão de qualquer país, religião e ideologia pode ler e utilizar” (1999, p. 41).

Para tanto, começaremos analisando as histórias em quadrinhos e o *manga*. Neste trabalho usaremos a definição de *manga* de Gravett (2006):

Os *mangas* não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais. Os japoneses transformaram os quadrinhos numa poderosa literatura de massa, capaz de fazer frente ao aparentemente imbatível domínio da televisão e do cinema. Na verdade, o *manga* exerce uma espécie de controle sobre a TV e o cinema japoneses. Grande parte das obras bem-sucedidas destas duas mídias tem origem em *mangas*, que são adaptados na forma de desenhos animados e filmes com atores (GRAVETT, 2006, p. 14).

Os *mangas*, e *animes*, que chegam ao Brasil trazem consigo elementos típicos da cultura japonesa, além de uma estética própria. Através do consumo destes produtos o brasileiro adquire conhecimento de pontos da cultura japonesa e estas referências passam a fazer parte também da sua vida. Cristiane A. Sato falando sobre os desenhos animados japoneses explica que:

“Os animes, agora um ‘produto de exportação’ japonês, assim como carros e produtos eletrônicos, trazem características próprias que para serem usufruídas e apreciadas em sua globalidade dependem cada vez mais de um profundo conhecimento das tradições, crenças, hábitos e valores dos japoneses, mesmo passando por adaptações para se adequarem ao público de outros países. Involuntariamente e sem um planejamento prévio ou direcionado para esse objetivo, os animes se tornaram um veículo rápido de divulgação da cultura japonesa” (SATO, 2005, p. 41).

É necessário ressaltar que nem todos os *animes* e *mangás* necessitam efetivamente de um conhecimento da cultura japonesa para serem compreendidos em sua globalidade. E que, além disto, “(...) nem todo *manga* significa cultura japonesa, assim como nem toda música produzida no Brasil representa a cultura brasileira” (NORIYUKI SATO, 2005, p. 60). Isto porque “(...) nem todos os trabalhos de *manga* têm importância cultural, muitos dos quais devem ser classificados apenas como entretenimento” (NORIYUKI SATO, 2005, p. 60).

Turma da Mônica Jovem também deve ser analisada segundo o conceito de hibridismo e sincretismo cultural de Stuart Hall:

Algumas pessoas argumentam que o “hibridismo” e o sincretismo – a fusão entre diferentes tradições culturais – são uma poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mais apropriadas à modernidade tardia que as velhas e contestadas identidades do passado. Outras, entretanto, argumentam que o hibridismo, com a indeterminação, a “dupla consciência” e o relativismo que implica, também tem os seus custos e perigos (2001, p. 91).

A revistinha seria desta forma um produto fruto deste hibridismo, uma nova forma de cultura que se apropria dos traços e da estética do *manga* tradicional japonês, porém insere elementos da cultura e da forma brasileira de se fazer quadrinhos. De maneira que o resultante desta junção não possa ser chamado nem de quadrinho nem de *manga*.

Esse hibridismo não foi fruto apenas da globalização e da agilidade dos meios de comunicação que permitiram um aumento do contato direto entre estas culturas, mas também dos imigrantes japoneses que vieram morar no Brasil e trouxeram com eles a sua bagagem cultural.

O Brasil é um país formado por imigrantes e na cultura brasileira estão incorporados a cultura nacional os hábitos e tradições típicas dos países de origem destes imigrantes.

A adaptação dos imigrantes japoneses aos costumes brasileiros não foi feita de forma tranquila, pois “o choque entre as duas culturas é muito grande para viver sem traumas” (SAKURAI, 1993, p. 60). Os primeiros japoneses a chegar ao Brasil através da política de migração oficial o fizeram em 1906, mas foi somente a partir de 1950, na terceira geração, que a comunidade japonesa começa a verdadeiramente se integrar com os brasileiros. Nesta época “os primeiros sobrenomes japoneses começaram a aparecer na lista de formandos das principais faculdades de São Paulo” (SAKURAI, 1993, p. 84), foi construído o pavilhão Japonês no parque do Ibirapuera, em 1954 e foram criadas a “sociedade brasileira de Cultura Japonesa” e a “Aliança Cultural Brasil Japão”. Por isto:

A década de 1950 foi, portanto, de crucial importância para a compreensão da mudança de mentalidade da colônia japonesa, pois, a partir desse momento, os imigrantes japoneses deixaram para trás a ideia de retorno e passaram a vivenciar a sua identidade nipo-brasileira (SAKURAI, 1993, p. 85).

Hall falando sobre os migrantes explica que eles tentam se adaptar a uma nova região, mas sem perder de vez as características de sua terra natal. A isto dá o nome de *tradução*, segundo ele “este conceito descreve aquelas formações de identidade que atravessam e intersectam as fronteiras naturais, compostas por pessoas que foram *dispersadas* para sempre de sua terra natal” (2001, p. 88).

Isto ocorre tanto com os Japoneses que vieram ao Brasil quanto com seus descendentes que foram criados seguindo a mesma cultura e tradição, muitas vezes aprendendo japonês como primeira língua (SAKURAI, 1993). Estes migrantes e seus filhos carregam as características das duas culturas.

Estas pessoas retêm fortes vínculos com seus lugares de origem e suas tradições, mas sem a ilusão de um retorno ao passado. Elas são obrigadas a negociar com as novas culturas em que vivem, sem simplesmente serem assimiladas por elas e sem perder completamente suas identidades. Elas carregam os traços das culturas, das tradições, das linguagens e das histórias particulares pelas quais foram marcadas (HALL, 2001, p. 88 e 89).

Portanto vivenciariam duas culturas ao mesmo tempo e teriam que se adaptar a duas realidades distintas. Para Hall, “as pessoas pertencentes a essas *culturas híbridas* têm sido obrigadas a renunciar ao sonho ou à ambição de redescobrir qualquer tipo de pureza cultural ‘perdida’ ou de absolutismo étnico. Elas estão irrevogavelmente traduzidas” (HALL, 2001, p. 89).

De acordo com Célia Sakurai, negociar entre estas duas culturas foi um problema pelo qual passaram os imigrantes japoneses, especialmente a segunda geração que

(...) vivenciava de forma dramática a questão de sua identidade. (...) O dilema de ser japonês em casa e brasileiro fora de casa era enfrentado como um dilema, ou seja, o descendente possuía comportamentos diferenciados dentro e fora de casa. (SAKURAI, 1993 p. 86)³Hall falando das diásporas caribenhas na Inglaterra afirma que “Eles são o produto das novas diásporas criadas pelas migrações pós-coloniais. Eles devem aprender a habitar, no mínimo duas identidades, a falar duas linguagens culturais, a traduzir e negociar entre eles” (HALL, 2001, p. 89).

Acreditamos que podemos utilizar esse conceito de hibridismo cultural, para analisar se a disseminação dos *mangas* e o surgimento da *Turma da Mônica Jovem* foram frutos desta *tradução* feita pela colônia japonesa no Brasil.

Como ressalta Hall (2001) boa parte das questões sobre assimilacionismo, multiculturalismo, diversidade e hibridismo cultural, tem sua origem, não na globalização, mas na dispersão e mobilidade das populações. Tal mobilidade levou ao surgimento de duas correntes distintas: a primeira, assimilacionista, acreditava que os imigrantes deveriam renunciar a suas culturas de origem, abraçando os valores e normas da sua nova pátria, enquanto a outra, multiculturalista, defendia que a manutenção da cultura de origem na nova pátria deveria ser não só tolerada como estimulada em nome da diversidade cultural e do direito à diferença.

Apesar da tentativa do governo Vargas de assimilar os imigrantes, especialmente depois da segunda guerra mundial, quando foi exigido que as escolas dessem aulas somente em português e foi proibido a circulação de jornais em outras línguas, não se pode falar que a assimilação dos imigrantes japoneses tenha sido efetivamente completada.

³Significativamente os descendentes de imigrantes japoneses mantiveram por muitos anos o costume de dar a seus filhos um nome público brasileiro e um nome privado japonês.

A definição de Watt para a abordagem multicultural é que ela é

(...) baseada no reconhecimento das diversas comunidades étnicas, o que é positivo, mas o papel dessas comunidades e do multiculturalismo como um todo eram vistos como um “complemento” para os sistemas existentes, em vez de estar integrada e integral com uma sociedade em mutação, o que é defendido por uma abordagem intercultural (WATT, 2006, p. 3 e 4).

Nesta abordagem é reconhecido e até incentivado o direito da diferença dos imigrantes. Eles são vistos como algo positivo para a sociedade de modo geral e incentivados a manter suas tradições, contando que se mantenham dentro dos seus guetos. O que também não ocorreu com os imigrantes japoneses, pois eles mantiveram parte das suas tradições, mas também se misturaram com o restante da sociedade brasileira e houve uma troca de experiências, na qual os japoneses adaptaram alguns hábitos dos brasileiros ao mesmo tempo que ensinavam suas tradições.

O *manga* foi um dos artefatos culturais trazidos pela colônia japonesa que foram absorvidos pelos brasileiros e, a partir desta integração, foi possível o surgimento de híbridos culturais como a *Turma da Mônica Jovem*. Se os imigrantes tivessem sido assimilados, os brasileiros não teriam tido contato com os *mangás*. Já se tivesse ocorrido a abordagem multiculturalista seria um produto restrito à colônia. Só a integração que ocorreu entre os japoneses e brasileiros permitiu, primeiro a popularização do *manga* entre os jovens brasileiros, e depois o surgimento de um novo veículo de comunicação que seria um intermediário entre um quadrinho brasileiro e um *manga* japonês.

Quadrinhos

Um dos principais responsáveis pela difusão dos quadrinhos no Brasil foi Adolfo Aizen. O então repórter do jornal O Globo passou uma temporada nos Estados Unidos, em 1933, onde teve contato com os suplementos semanais que eram publicados pelos jornais norte-americanos e aumentavam suas vendas. Ele observou que o suplemento semanal de mais sucesso na época era o infanto-juvenil que trazia comics estadunidenses. Segundo Gonçalo Júnior, autor de “A guerra dos Gibis”:

Aizen se espantou ao ver que as continuações das histórias de Buck Rogers e Tarzan eram acompanhadas com ansiedade por uma legião de fãs, como se fossem folhetins. O mais curioso: os comics exerciam fascínio sobre o público de todas as idades,

ao contrário do que acontecia no Brasil, onde os raros quadrinhos publicados em revistas como O Tico-Tico eram dirigidos às crianças (SILVA JÚNIOR, 2004, p. 26).

Quando Aizen voltou ao Brasil apresentou a proposta de implantar os suplementos semanais nos jornais para Roberto Marinho, que não achou o projeto economicamente viável. Assim, Aizen procurou o diretor do jornal *A Nação* que aceitou a ideia de cinco suplementos diários, um para cada dia da semana. O suplemento infantil era composto por *Comics* que faziam sucesso no EUA, como *Flash Gordon*, *Mandrake* e *Tarzan*, histórias da Disney e histórias de desenhistas e escritores brasileiros, como *Os quatro ases* escrita por Jorge Amado e Matilde Garcia-Rosa e desenhado por Santa Rosa.

No terceiro mês de vida dos suplementos, já se notava que o pico de vendas de *A Nação* acontecia na quarta-feira, quando saíam as “historietas em quadrinhos” do Suplemento Infantil. Nesses dias, a tiragem do jornal passava dos 60 mil exemplares por edição, três vezes a circulação normal do diário. Um jornal sisudo, de temática quase exclusivamente política, passou a ser disputado no meio da semana por crianças e adolescentes em todos os pontos-de-venda do Rio de Janeiro (SILVA JÚNIOR, 2004, p. 33).

Contudo o redator-chefe do jornal, não gostava dos suplementos e convenceu João Alberto Lins, o diretor do jornal *A Nação*, que “um jornal não pode ser levado a sério quando é avidamente comprado por crianças”, afirmando que estavam chamando o jornal de *A Nação Infantil*. João Alberto acabou com o suplemento no *A Nação*, mas ajudou Aizen a criar um novo diário para a sua publicação.

Aizen criou o *Grande Consórcio de Suplementos Nacionais*, que publicava o Suplemento Juvenil, uma mudança de nome visando ampliar o público e diferenciar-se do publicado anteriormente pelo jornal *A Nação*. O Suplemento Juvenil fez muito sucesso e chegava a rodar cem mil exemplares por edição.

Em resumo, os quadrinhos eram publicados no Brasil antes de Adolfo Aizen, mas foi ele, que levou os *comics* americanos de maior sucesso da época a se popularizarem (SILVA JUNIOR, 2004, p. 26). Os quadrinhos mantiveram-se populares até meados da década de 60 quando a ditadura militar passou a censurá-los (CAMPOS, 2006, p. 11).

Nos Estados Unidos, em 1954, a *Comics Association of American* (CMAA) elaborou um código que regulamentava a temática dos *comics*, chamado de “*Comics Code*”. Este código pode ser apontado, como um dos

principais responsáveis pelos *comics* passarem a ser vistos como revistas para crianças.

A *Comics Magazine Association of America*, foi criada na década de 50 pelas editoras como uma forma de autocensura em resposta, principalmente, a Fredric Wertham, autor do livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente). Nesse livro, os quadrinhos aparecem como responsáveis pela delinquência juvenil na América (CAMPOS, 2006, p. 10). Essa autorregulamentação modificou o conteúdo das revistas, escolha de cores, temas e palavras. Todos os *comics* que estavam sob o *American Code* ostentavam um selo na capa que servia para indicar aos leitores que a publicação seguia o código de moralidade.

Esta restrição às temáticas dos quadrinhos teve reflexos em todo mundo ocidental, como explica Rogério de Campos: “É uma história trágica. E uma tragédia que não fica restrita à América. Como ela determinava os rumos da cultura pop mundial, o decreto de que os gibis deveriam ser ingênuos, puros e bestas passou a valer para todos no Ocidente” (CAMPOS, 2006, p. 10).

O Brasil sofreu duplamente. Além da influência de temáticas juvenis dos *comics* americanos, os quadrinhos brasileiros tiveram que se adaptar ao seu próprio código, criado pela Ditadura Militar. Os quadrinhos nacionais passaram a estampar em sua capa um selo que dizia: “Aprovado pelo código de ética”. Este selo foi criado em 1965, pela ditadura militar que resolveu criar um “código de ética” para os gibis (CAMPOS, 2006, p. 11).

Segundo Rogério de Campos:

Enquanto no início dos anos 1960 havia várias dezenas de gibis de aventura, guerra, romance e terror brasileiros, no início dos anos 1970, tudo isto estava quase acabado. Os sobreviventes tinham que ser tão furtivos quanto os militantes de esquerda da época (CAMPOS, 2006, p. 11).

Quando a ditadura terminou, os quadrinhos no Brasil já eram vistos como uma literatura exclusivamente voltada para crianças com histórias simples. Os quadrinhos brasileiros são fortemente influenciados pelos *comics* americanos, com poucas páginas, temáticas mais infantis e totalmente coloridos. A maioria dos países ocidentais também seguiu o modelo americano e passou a enxergar os quadrinhos como algo infantil.

Os quadrinhos possuem alguns elementos típicos que os caracterizam, tais como os balões, a estrutura em quadros regulares, entre outros. Os personagens costumam permanecer com a mesma idade, sem envelhecer ou

amadurecer. Um exemplo seria a Mônica da *Turma da Mônica*, que todos os anos comemora seis anos de idade. “No *comic* ocidental, são poucos os casos de personagens que vão crescendo e evoluindo, simultaneamente ao tempo cronológico durante o qual são publicadas suas aventuras impressas” (MOLINÉ, 2006, p. 30).

Também nos *comics* americanos, inspiração de muitos dos quadrinhos brasileiros, são raros os personagens que mudam de idade. O que ocorre são edições especiais com histórias da infância, ou de um período do passado ou futuro, do personagem, mas de modo geral não se observa um amadurecimento etário efetivo.

Os balões nos quadrinhos têm a função de comunicar as falas e os pensamentos dos personagens ao leitor. É “(...) pelo balão, as histórias em quadrinhos se transformam em um verdadeiro híbrido de imagem e texto, que não podem ser mais separados. O balão é a intersecção entre imagem e palavra” (VERGUEIRO, 2007, p. 56).

Como híbrido entre imagem e palavra, o balão representa uma densa fonte de informações que são transmitidas ao leitor antes mesmo dele ler o texto. Só a sua própria existência já indica que o personagem está falando na primeira pessoa, o formato do balão indica se o personagem está falando, pensando, ou se mais de uma pessoa participa do diálogo.

Existe uma ordem certa de leitura dos balões que aparecem em um quadro. Esta ordem é determinada pelo sentido de leitura ocidental. De acordo com Vergueiros:

(...)balões colocados na parte superior esquerda do quadrinho devem ser lidos antes daqueles colocados à direita e abaixo. Os balões devem também acompanhar as convenções dos diálogos: o balão que é lido primeiro no quadrinho deve ser também aquele que representa a fala inicial em uma conversa (VERGUEIRO, 2007, p. 57).

O balão é um elemento importante nas histórias em quadrinhos atuais, pois tem a função de passar várias informações ao leitor, porém é bom lembrar que: “(...) o balão não é um elemento imprescindível a elas, pois muitos artistas não usam este recurso em seu trabalho, (...)” (FRANCO, 2004, p. 48).

As histórias em quadrinhos apresentam uma estrutura narrativa própria normalmente organizada em forma de pequenos quadros dispostos lado a lado e que, lidos em sequência, formam uma história. O nome “História em

quadrinhos” é por causa desta narrativa em pequenos quadros, como explica Pacheco:

(...) 'História' indica a narrativa (não a narração): 'em' e 'quadrinhos' revelam respectivamente que a história é apresentada em unidades de pequenos quadros ou imagens desenhadas, enquanto o plural indica a sucessão de imagens justapostas e sugere o movimento pela comparação/confrontação dos quadros (PACHECO, 1991, p. 79 e 80).

Esta forma de história começou com as tirinhas em jornais, com a função de entretenimento e com o passar do tempo passou a ser publicada também em pequenas revistinhas, que mantiveram a estrutura em quadros que caracterizava as tiras desenhadas nos jornais diários.

Onomatopeias são palavras que representam os sons e tem um papel importante nas histórias em quadrinhos, neles elas também ganham forma e aparecem desenhadas, junto com os desenhos. De acordo com Carvalho (2005, p. 44) “as onomatopéias também são usadas como efeitos visuais nos quadrinhos. Assim, sua forma e sua cor podem indicar um movimento ou, ainda, serem utilizadas para dar mais impacto a cena”.

Apesar das HQs brasileiras apresentarem onomatopeias específicas da língua portuguesa, como “au au” para indicar latido de cachorro ou “ai!” para indicar dor, muitas das onomatopeias ainda são copiadas dos quadrinhos norte-americanos.

As onomatopéias, em grande parte, são provenientes dos quadrinhos americanos e são imitadas em toda parte do mundo. (...) Nesse sentido, alguns verbos em inglês são transpostos para os quadrinhos e viram onomatopéias; por exemplo, nos quadrinhos, quando há alguma colisão essa é acompanhada da onomatopéia “crash” que é um verbo em inglês que significa colidir (SILVA, 2003, p. 46).

Os quadrinhos que são produzidos no Brasil possuem onomatopeias da língua portuguesa, porém quando são produzidos fora do país e são traduzidos, não existe a preocupação de se modificar as onomatopeias, especialmente porque muitas delas estão integradas aos desenhos, tornando difícil a alteração.

Maurício de Souza, em 1959 começou a produzir tirinhas para jornais sobre um cãozinho e o seu dono, *Bidu e Franjinha*. Outros personagens foram sendo acrescentados à história e surgiram outras “turmas” além da do Bidu.

Em função disso, Maurício de Sousa cria, em 1966, a sua empresa, a MSP – Maurício de Souza Produções, em 1970, cria a personagem Mônica, e a ela seguem: Cebolinha, Cascão, Magali, Tina, Pelezinho etc.; em 1971 Maurício de Sousa ganha o 'Yellow kid', o equivalente ao "Oscar" das histórias em quadrinhos, e passa a ser conhecido internacionalmente (FUSARI, 2002).

As histórias em quadrinhos são feitas, em geral, de forma a nunca terminarem. As revistinhas da *Turma da Mônica*, por exemplo, possuem várias pequenas histórias, que terminam na própria revista, mas não possuem uma história sequencial para que, quando essa acabar, a revista não tenha que parar de ser publicada. A "Mônica" nunca vai crescer, casar, ter filhos, envelhecer e morrer. A história será sempre da pequena garota com seis anos de idade e por isto mesmo não terá um fim nunca.

É importante lembrar aqui que estamos estudando as histórias em quadrinhos brasileiras. Nos *comics* estadunidenses segue-se em geral a mesma regra, as revistas não costumam ter um fim, nem mesmo quando seu autor morre. Mas neles nem sempre os personagens principais não amadurecem, isto depende da editora pela qual as histórias são publicadas. Weinberg e Gresh (2005, p. 92) nos ensinam que "(...) enquanto os personagens da DC Comics nunca mudam, os heróis da Marvel crescem e mudam com o tempo".

As primeiras histórias em quadrinho surgiram nas tirinhas que eram publicadas nos jornais. Comumente estas tirinhas são em preto e branco, utilizando cores ocasionalmente nos jornais dominicais. Em 1896 foi publicada nos EUA a primeira revistinha que compilava as histórias dos jornais, seu sucesso permitiu o surgimento de outras no mesmo estilo (FRANCO, 2004).

Com os ditos *comic books* os artistas começaram a ter mais páginas para desenvolver suas histórias, o que modificou significativamente vários elementos que até então compunham a linguagem das HQs. Ainda hoje são uma das formas de maior difusão dos quadrinhos, caracterizam-se também pelas grandes tiragens e distribuição em bancas de jornais. No Brasil temos a série de revistas dos estúdios Maurício de Sousa como o grande destaque comercial nacional desse segmento (FRANCO, 2004, p. 38).

As revistinhas publicadas no Brasil costumam ter periodicidade semanal e utilizam cores primárias. Quadrinhos que tenham sido produzidos buscando um público adulto, ocasionalmente utilizam apenas preto e branco buscando uma melhor qualidade no traço do desenho. Sobre a utilização das cores nos quadrinhos Franco nos explica que

(...) Os artistas das HQs continuavam restringindo suas possibilidades expressivas aos custos previstos pelas editoras na publicação de seus quadrinhos, fazendo que as possibilidades expressivas aos custos previstos pelas editoras na publicação de seus quadrinhos, fazendo que as possibilidades de uso de cores mais refinadas ficassem restritas aos quadrinistas das grandes editoras que têm cacife para custear esse tipo de material. Ou seja, todo o processo de criação e produção das HQs estava intimamente ligado com a veiculação no seu suporte tradicional: o papel (FRANCO, 2004, p. 54).

O uso de cores nas HQs ocidentais começou com as tirinhas nos jornais, e o uso da cor se tornou um grande atrativo para o leitor. Sobre a pouca variedade de cores utilizadas, FRANCO explica que teve como objetivo a redução de custos.

(...) o uso das cores nas HQs dos jornais resultou em um aumento de vendagem, mas conseqüentemente também aumentou os custos gráficos, o que levou-os a optarem pelo processo padrão de impressão em quatro cores (ciano, magenta, amarelo e preto, tal processo acabava por restringir a intensidade das três cores primárias a 100%, 50% e 20%, esse visual de cores simples chapadas impressas em papel jornal tornou-se uma marca da estética inicial dos quadrinhos nos Estados Unidos (2004, p. 54).

A história de uma HQ se desenvolve quando os pequenos quadros desenhados são lidos em sequência. Normalmente um quadrinho não interfere no outro, cabendo ao leitor completar os espaços entre os quadrinhos para, assim, dar desenvolvimento para a história. A estrutura narrativa é construída com a ajuda do leitor, pois "a história em quadrinhos carece de movimento, mas o sugere. É o leitor que lhe dá movimento e continuidade em sua imaginação" (Azevedo, 1990, p. 72).

É o leitor que deve interpretar cada quadro, mas os desenhistas também possuem formas de indicar como deve ser feita a leitura das histórias. Quadros mais largos, por exemplo, significam um tempo maior de narração e indicam que aquela ação é mais importante na história do que um quadrado pequeno.

Manga

O *manga* no Japão tem tanta importância que influencia outras mídias como TV e cinema, pois quando um título faz muito sucesso, ele

pode ser transposto para esses outros veículos. Os desenhos animados japoneses são chamados de *animes* e na maioria das vezes são criados com base em *mangas* já existentes. Quando a adaptação para as telas é feita utilizando atores chama-se de “*tokusatsu terebi dorama*”, abreviando, “*tokusatsu*” que quer dizer série de televisão de efeitos especiais. São séries interpretadas por atores reais que se vestem como os personagens das aventuras. Alguns dos “*tokusatsu*” que fizeram muito sucesso no Brasil foram *Jaspion*, *Power Rangers* e *Jiraya*.

O Japão tem uma longa tradição de arte pictórica. Desde o século XII, são achados desenhos pintados em rolos de papel de até seis metros de comprimento e colocados em sequência para narrar lendas, batalhas e aspectos da vida cotidiana. Uma das explicações para esta tradição do uso da imagem no Japão era a facilidade da impressão.

No Japão, imprimir no mesmo quadro imagens e palavras era mais fácil do que no Ocidente. Nos livros que usam o alfabeto romano, por exemplo, os blocos de texto eram compostos usando um alfabeto de 26 letras em tipos móveis. Qualquer ilustração esculpida na madeira teria que ser feita separadamente. Por causa disso, os primeiros editores de livros e folhetos em inglês preferiam evitar o trabalho e o custo e manter as imagens em um número mínimo ou então excluí-las totalmente. Já no caso do Japão, os tipos móveis levaram mais tempo para serem adotados, isso porque o idioma exigia um número muito maior de letras e caracteres. Sendo assim, era mais fácil esculpir as palavras no mesmo bloco de madeira da ilustração. A consequência foi que, desde o início, o texto pôde ser incorporado às imagens sem obstáculos, e os dois elementos puderam ser concebidos, impressos e lidos juntos, como nos quadrinhos (GRAVETT, 2006, p. 24).

A palavra *manga* foi inventada pelo artista Katsushika Hokusai, em 1814. Paul Gravett defende que quando Katsushika Hokusai criou a palavra, a mesma:(...) significava rascunhos mais livres, inconscientes, nos quais ele podia brincar com exagero, a essência da caricatura” (GRAVETT, 2006, p. 25).

Após a 2ª Guerra Mundial, os americanos tentaram impor o *American Way of Life* sobre o Japão. Ao contrário do que ocorreu em outros países, os japoneses não só assimilaram como também reinventaram a cultura americana. Surgiram desde palavras novas como “*restaurant*” e “*manshon*”, adaptadas do inglês até os *mangas*, uma “niponização” dos quadrinhos americanos (FURUKAWA, 2005, p. 64; GRAVETT, 2006, p. 14).

O *manga* moderno surgiu quando os japoneses tiveram contato com os quadrinhos ocidentais, Gravett explica o impacto dos *comics* no país oriental e como deste encontro começaram a surgir os *mangas* tal qual conhecemos.

Os quadrinhos americanos entraram no Japão a partir de 1954, levados pelas forças de ocupação. Imagine o impacto desses estranhos novos artefatos, cheios imagens e cores, sobre crianças que por vários anos haviam sofrido as privações da guerra. Os quadrinhos provaram ser irresistíveis. Como a goma de mascar, eles chegaram pra ficar. Alguns títulos como Archie, estrelado pelo ‘típico adolescente americano’, foram traduzidos em edições piratas. Os japoneses também começaram a criar suas próprias edições, cada vez mais usando o mesmo tamanho das páginas das revistas americanas, mas produzindo-as com custo menor, em branco e preto, papel de baixa qualidade e muito mais páginas. Gradualmente o alcance dos temas foi se expandindo – em sincronia com o crescimento do público –, mas não sem enfrentar resistência (2006, p. 16 e 17).

Os *comics* estadunidenses não só influenciaram os *mangas* japoneses como também serviram de base para os quadrinhos no Brasil. O intercâmbio cultural e a tradução cultural são coisas que sempre existiram, só que no mundo atual o processo é mais rápido graças a velocidade dos meios de comunicação.

A estrutura do *manga*, é bem específica e difere em vários pontos da estrutura das histórias em quadrinhos. Ao observar uma página de um *manga* pode-se observar grandes diferenças em comparação aos quadrinhos ocidentais. A começar pelo fato das histórias em geral serem todas desenhadas em preto e branco, as vezes com exceção das primeiras páginas. Outra diferença marcante é o formato dos quadros, pois os japoneses “(...) abusam dos formatos diferentes dos quadros - em vez dos tradicionais quadrados e retângulos ocidentais -, imprimindo diferentes ritmos de leitura” (CARVALHO, 2005, p. 17).

Os *mangas* também costumam conter mais páginas que os tradicionais *comics*, isto se dá porque economizam dinheiro publicando em preto e branco e assim podem contar com mais páginas para desenvolver a história.

O *layout* de uma página de *manga* apresenta uma personalidade própria em relação às HQs ocidentais (...). Ao dispor de um número superior de páginas para relatar uma

história, os *mangakás*⁴ utilizam um número habitualmente baixo de quadrinhos por página – não é raro haver quadrinhos que ocupam duas páginas – e aproveitam para inovar com todo tipo de *layouts*: quadrinhos verticais, quadrinhos sobrepostos – rompendo com o esquema da linha que os separa – , quadrinhos com espaços em branco entre um e outro (...), entre numerosos outros recursos, e sempre conseguindo que a página seja legível e que a história seja transmitida convenientemente ao leitor (MOLINÉ, 2006, p. 31). A troca em favor de um maior número de páginas permitiu um desenvolvimento próprio dos *mangas* com uma estrutura narrativa diferente dos quadrinhos ocidentais, uma vez que não precisam ‘economizar’ quadros para contar a história.

As onomatopeias no *manga* possuem uma função extra comparada à exercida nos quadrinhos, elas não só expressam o som como também se integram de forma inseparável a imagem fundindo letras e gravuras. Isto é possível graças à peculiaridade da língua japonesa que permite que os ideogramas se fundam à imagem. Como nos explica Moliné:

(...) o alfabeto japonês se compõe da combinação de duas classes de caracteres: os *Kana* que são divididos em *katakana* e *Hiragana*; e os *kanji*, os quais, adaptados do alfabeto chinês, são conhecidos como ideogramas, ou caracteres que, em principio, significam palavras, mas na realidade se originam graficamente da idéia que expressam (MOLINÉ, 2006, p. 26).

As onomatopeias ajudam a compor a cena, servindo para indicar muito barulho, o silêncio ou algum elemento externo que ainda não tenha aparecido, mas que o seu som “vaza” pelos quadros.

Os textos de apoio e os balões “de pensamento” são praticamente inexistentes, enquanto as onomatopéias adquirem um toque peculiar: em um quadrinho sem diálogos, os efeitos sonoros que indicam a chuva ou o vento tendem a intensificar a sensação de silêncio (MOLINÉ, 2006, p. 31 e 32).

O desenho dos personagens dos *mangas* normalmente tem um traço diferente daqueles dos quadrinhos ocidentais, pois “(...) o desenho dos *mangas* tradicionalmente apresenta um traço mais caricatural. Na maioria

⁴Autores de *mangas*.

das vezes os olhos dos personagens são maiores as linhas mais leves, as cabeças mais arredondadas” (CARVALHO, 2005, p. 18).

Um artifício bastante utilizado pelos autores de quadrinhos japoneses em suas obras é o tamanho dos olhos dos personagens, grandes e muitas vezes com desenhos de estrelas no seu interior, simulando brilho.

É comum vermos nas histórias em quadrinhos ocidentais personagens que mantêm sempre as mesmas características, a mesma personalidade e a mesma idade em todas as edições da revista. No *Manga* isso não costuma ocorrer, os heróis costumam amadurecer ao longo da história e mudam algumas de suas características.

(...) na maioria das vezes, os protagonistas de um *manga* têm seu lado psicológico mais profundamente abordado que os 'heróis de papel' ocidentais. Diferente do arquétipo do herói 100% perfeito, os personagens têm seus defeitos e sentimentos: riem, choram, crescem, amadurecem e alguns morrem, (...); (MOLINÉ, 2006, p. 29).

No entanto existem exceções, os *mangas* humorísticos ou direcionados ao público infantil “(...) mantêm suas protagonistas com a mesma idade ao longo dos anos. Em contrapartida, os personagens de *manga* adolescentes ou adultos não são os mesmos no início e final de suas respectivas séries” (MOLINÉ, 2006, p. 30). Os personagens “(...) paralelamente ao desenvolvimento do *manga*, aprendem a partir de seus erros, e sua história quase sempre tem um final definitivo, quando o autor conclui a série” (MOLINÉ, 2006, p. 30). Com os personagens crescendo e amadurecendo é difícil para um autor continuar produzindo a série indefinidamente.

Neste ponto os *mangas* podem ser comparados com um romance, ou com novelas desenhadas, pois são divididos em pequenos capítulos, nos quais os personagens vão crescendo até o final da história.

Os *mangas* usam uma estrutura mais “cinematográfica”, aproveitando o grande número de páginas disponíveis para exibirem mais detalhes das ações dos personagens. “(...) uma ação que poderia ser descrita em um ou dois quadrinhos, em um *manga* pode, tranqüilamente, ocupar várias páginas” (MOLINÉ, 2006, p. 31), isto porque “nos *comics* japoneses, a tendência é que um quadrinho interfira no quadrinho seguinte, formando uma seqüência” (MILLER *apud* MOLINÉ, 2006, p. 31). Isto dá aos *mangas* uma maior dinâmica permitindo uma maior sensação de movimento.

Um exemplo prático desta diferença é dado por Frank Miller ao comentar como uma mesma cena seria desenhada nos *comics* e nos *mangas*. Ele diz que “quando o Super-Homem voa no céu, se ele é desenhado em um só quadrinho, resulta em uma imagem estática. Nas HQs japonesas, um personagem voará ao longo de três quadrinhos enquanto são focados sua cabeça, seu corpo e seus pés” (MILLER *apud* MOLINÉ, 2006, p. 31).

O mercado de *mangas* no Japão é segmentado com títulos para ambos os sexos e todas as idades. Por isso, são comumente classificados de acordo com seu público-alvo. Histórias cujo público-alvo é de rapazes são chamadas de *shounen* (garoto jovem, adolescente, em japonês) e tratam normalmente de histórias de ação, amizade e aventura. Histórias que são dedicadas às meninas são chamadas de *shoujo* (garota jovem em japonês) e têm como característica marcante as sensações e sensibilidade da personagem e do meio. Porém, existe uma infinidade de classificações como o *gerika*, que é uma corrente mais realista voltada ao público adulto e ainda os gêneros *seinen* para homens jovens e *josei* para mulheres. Existem também os pornográficos, cujo nome é *hentai*. No entanto, não possuem necessariamente cenas de sexo explícito.

Dentre esta grande variedade de títulos apenas uma pequena parte chegou ao Brasil. Os títulos *shoujo* e *shounen* são os tipos de *mangas* mais aceitos no mercado brasileiro que também recebe alguns *mangas hentais*. Uma das justificativas para a pequena variedade de títulos é a diferença cultural entre Brasil e Japão. Nagado explica que:

No Japão, o conceito de “leitura para adultos” é muito diferente do que conhecemos. É comum em revistas para adolescentes a exploração de erotismo, cenas de nudez, insinuação de sexo e uma violência explícita que supera em muito suas contrapartes ocidentais. Outra diferença cultural é que o homossexualismo é aceito e tratado com naturalidade, como em *Sakura Card Captors*, grande sucesso infanto juvenil do estúdio Clamp. Praticamente não existe censura de temas, apesar de algumas restrições atingirem até as revistas direcionadas para adultos. Com relação ao sexo, antigamente havia uma proibição de se mostrar pelos pubianos que valia até para as revistas masculinas de fotos. Hoje em dia, até isso caiu, apesar de alguns limites serem respeitados pelos editores. De todo este vasto universo de entretenimento, uma pequena parte chegou ao Brasil (NAGADO, 2007, p. 14).

As editoras brasileiras estão lançando cada vez mais títulos expandindo os assuntos que são publicados no Brasil. Apesar disto o *manga* ainda é visto como algo voltado para o público infantil e/ou adolescente, por isto existem certas restrições ao tipo de material que é escolhido para publicação.

Nos *mangas* japoneses o uso de cores se restringe à capa, o miolo é impresso em preto-e-branco, contando esporadicamente com algumas páginas coloridas, geralmente no início dos capítulos, e em papel reciclado tornando-o barato e acessível a qualquer pessoa (GRAVETT, 2006).

A ordem de leitura de um *manga* japonês é inversa à ocidental, ou seja, inicia-se da capa do livro com a lombada à sua direita, correspondendo à contracapa ocidental, sendo a leitura das páginas feita da direita para a esquerda. No Brasil temos *mangas* publicados tanto no sentido oriental quanto no ocidental, de forma que, usualmente, as editoras avisam na primeira página a forma correta de leitura.

Os primeiros *mangas* publicados no Brasil se pareciam muito com histórias em quadrinhos, eram lidos da esquerda para a direita, possuíam poucas páginas e eram publicados a cada 15 dias e não mensalmente como ocorre no Japão. Mas já possuíam um diferencial fundamental dos quadrinhos brasileiros, pois, as histórias eram desenhadas em preto e branco (FURUKAWA, 2005).

O público jovem, que já gostava de *animes*, e muitas vezes baixava o *manga* em japonês ou em inglês na internet e traduzia, refutou o formato proposto pelas editoras, pois o “original” ou o “correto” era se ler “de trás para frente”.

As editoras passaram então a publicar os *mangas* em sua versão original, com o sentido de leitura da direita para esquerda, com um guia na primeira página orientando os novos leitores. Alguns *mangas* tiveram o seu tamanho dobrado – equiparando-se ao número de páginas do original Japonês – passaram a ser mensais e o preço foi aumentado (FURUKAWA, 2005).

Os *mangas* são vendidos nas bancas custando quase o dobro das revistinhas em quadrinho, entretanto, apesar do preço mais caro, não tiveram dificuldade de aceitação pelo público brasileiro, que se dispôs a pagar mais caro por um produto diferenciado.

“Manga nacional”

Os primeiros *mangas* lidos no Brasil eram encontrados em lojas de imigrantes japoneses que vendiam o produto na língua original, importado diretamente do Japão. A revista só era procurada por japoneses que estavam acostumados a lê-los no seu país e que desejaram importar este costume para o Brasil, ou para ensinar o idioma aos seus filhos (SILVA, 2005).

Apesar da migração oficial de japoneses ter começado em 1908, seus costumes e hábitos levaram mais tempo para serem incorporados pela sociedade brasileira. Somente em 1988 foi publicado o primeiro *manga* em português no Brasil. O escolhido foi *Lobo Solitário*, de Kozure Okami, publicado pela editora Cedibra.

Entretanto o grande sucesso dos *mangas* no Brasil só aconteceu por volta de dezembro de 2000, com o lançamento dos títulos *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco* pela Editora Conrad. O *boom* dos *mangas* no Brasil, e em boa parte no mundo, está ligado ao sucesso que os *animes* fizeram no País, abrindo assim as portas para os quadrinhos.

(...) inspirando séries de TV, os *mangas* espalharam sua influência pelo mundo, pois os seriados, principalmente os desenhos animados, são os grandes embaixadores culturais do país há décadas, muito mais do que os quadrinhos que os inspiraram. Nesse aspecto, os *animes* foram os grandes divulgadores do traço *manga*, antes de eles serem publicados fora do Japão. Antes de a narrativa em quadrinhos dos *mangas* vir a público, os traços característicos já eram conhecidos em vários países, graças às boas audiências das séries animadas (NAGADO, 2005, p. 52).

A chegada dos *mangas* no Brasil atingiu um público que não lia mais quadrinhos e aqueceu o mercado de publicações. Os *mangas* não "roubaram" um público dos quadrinhos, mas ajudaram na formação de novos leitores.

Muitos destes novos leitores começaram a ler *mangas* japoneses e depois passaram a comprar os "*mangas* nacionais", os quadrinhos e até os *comics* americanos. De acordo com Moliné, o Brasil não foi o único local onde isto ocorreu.

Podemos assegurar, pois, que a penetração dos *mangas* na Europa e na América hispano-americana não deve ser considerada propriamente uma 'invasão', mas sim uma 'coexistência cultural'. A presença dos *mangas* nas bancas espanholas, francesas, italianas, brasileiras ou de qualquer outro país representa apenas uma pequena fração do que oferecem estes estabelecimentos. Tomemos por exemplo uma banca brasileira: há *mangas*, mas também revistas da

Turma da Mônica, de super-heróis, de material italiano como Tex etc, incluindo *mangas* feitos no Brasil. Por esse motivo, os *mangas* não devem ser considerados prejudiciais ao mercado de quadrinhos, mas podem ainda gerar benefícios para outros tipos de histórias (MOLINÉ, 2005, p. 46).

No Brasil ou na Europa os *mangas* funcionaram como uma alternativa aos comics estadunidenses, os *mangas* não substituíram as HQs e os comics, mas ocuparam um espaço que anteriormente estava vago no mercado.

O Brasil foi o primeiro país a produzir *manga* fora do Japão (NAGADO, 2005, p. 53) e isto está relacionado a grande quantidade de japoneses e descendentes residentes no país. De acordo com Luyten:

Ler *manga* foi sempre uma forma de preservar a língua japonesa e também de atualização da mesma. Portanto o Brasil é um país que lê *manga* muito antes de qualquer outro país ocidental do mundo. Somente nos anos 90 com o sucesso de alguns *mangas* e animes nos Estados Unidos é que a grande massa começou a ter conhecimento da cultura pop japonesa (LUYTEN In: MIKEVIS, 2008, p. 45).

Na década de 1960, alguns autores descendentes de japoneses, como Julio Shimamoto e Claudio Seto⁵, começaram a utilizar influências gráficas, narrativas ou temáticas de *manga* em seus trabalhos. Apesar do termo *manga* não ser utilizado pode-se notar a influência nipônica em algumas histórias (CAMPOS, 2006, p. 11).

Com o sucesso dos *mangas* no final da década de 90, os artistas brasileiros, passaram a fazer algumas obras no estilo *manga*. O que fez mais sucesso foi *Holy Avenger*, que teve 42 edições e foi produzida por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e JM Trevisan e ilustrada por Érica Awano. A revista foi um marco para os quadrinhos nacionais em formato de *manga*.

Em agosto de 2008 foi publicada *Turma da Mônica Jovem* seguida de *Turma da Luluzinha* e outras revistas com algumas características típicas do *manga*, porém inteiramente produzidas no Brasil. Estas revistas mostram como os brasileiros conseguiram incorporar os elementos da cultura japonesa e reinventá-los ao seu modo. Como explica Maurício de Sousa "Se gostam da turma e gostam do estilo *manga*, vamos de estilo *manga* com a Turma".

⁵Em 1967, o desenhista lançou *Samurai, Flores Banhadas de Sangue*, considerado o primeiro *manga* publicado fora do Japão.

A revista *Turma da Mônica Jovem* foi lançada na bienal de São Paulo com o objetivo de atingir um público que as revistinhas da *Turma da Mônica* não alcançavam mais. Por isto, nela os personagens tradicionais da revistinha *Turma da Mônica* cresceram, passando dos 6 anos de idade para os 16.

A previsão inicial era que a revista tivesse até 60 mil exemplares, mas devido ao seu sucesso chegaram a ser impressos mais de 200 mil, revelando assim a demanda do público brasileiro por este tipo de publicação. As edições posteriores tiveram a sua tiragem aumentada para, em média, 375 mil exemplares, e as quatro primeiras edições venderam juntos mais de um milhão e meio de exemplares.

Existe certa controvérsia quanto ao uso do termo "*manga*" para as histórias em quadrinho nacionais produzidas de acordo com o formato dos quadrinhos japoneses. Isto porque algumas pessoas consideram o *manga* um veículo de comunicação específico que só pode ser criado no ambiente japonês.

Vamos lembrar que "(...) o *manga* é, antes de tudo, um meio de comunicação de massa e um estilo de histórias em quadrinho. O japonês criou e consolidou um estilo de histórias em quadrinhos que passou a ser aceito no mundo inteiro" (NORIYUKI SATO, 2005, p. 60).

Partindo deste conceito de *manga* vejamos o que poderia ser chamado de "*manga* nacional". De acordo com Awano existem três definições possíveis para "*manga* brasileiro":

'*manga*' é o termo que se aplica ao gênero de quadrinhos publicados no Japão. Ele remete a um conjunto de características únicas, que contém códigos que só encontram par dentro da sociedade japonesa; portanto não pode ser aplicado às produções brasileiras, pois estas existem dentro de uma realidade completamente diferente;
O termo '*manga*' pode ser aplicado, pois, como qualquer quadrinho, segue um conjunto de técnicas que poderiam ser abstraídas, estudadas e utilizadas em termos de igualdade qualitativa às do original japonês;
'*manga* brasileiro' é um rótulo, uma etiqueta que define um tipo de produção que se utiliza de elementos dos quadrinhos japoneses para enriquecer o modo de fazer quadrinhos brasileiros (AWANO, 2005, p. 95).

A terceira definição é a que se aplicaria à *Turma da Mônica Jovem*. Pois, segundo Maurício de Sousa, as histórias têm "ilustrações muito mais puxadas

para os clássicos do *manga* japonês, sem que a Turma jovem perca suas características principais⁶”.

As revistas produzidas no Brasil estão intimamente ligadas a nossa realidade cultural. É o que ocorre na Turma da Mônica Jovem, que contém características nipônicas e brasileiras ao mesmo tempo, pois absorve e traduz o contexto em que foi criada.

Veremos agora as principais características de um “*Manga Brasileiro*”. A fim de possibilitar o estudo e a comparação escolhemos como representante deste tipo de veículo a revista Turma da Mônica Jovem, uma vez que possui mais destaque nacional. As características analisadas, entretanto, podem ser estendidas às outras revistas em formato *manga* produzidas no Brasil.

Na última página da revista Turma da Mônica Jovem tem um aviso destinado a quem está acostumado a ler os *mangas* japoneses e já começa a leitura no sentido contrário ao nosso habitual. Na nota informam que “Embora o *manga* japonês seja lido no sentido oriental, resolvemos deixar a história com o sentido de leitura ocidental... Afinal, apesar do estilo *manga*, ainda é estilo Turma da Mônica (...)” (SOUSA, 2008, p. 130). Portanto a revista se pensa como um meio termo, algo com estilo *Manga* e também Turma da Mônica, aproveitando as características dos dois buscando a melhor forma de agradar ao público brasileiro.

A revista Turma da Mônica Jovem optou por seguir o estilo japonês toda em preto e branco com cores apenas na capa. Essa escolha pode ter se dado por dois fatores: O primeiro é que essa é uma das características mais marcantes dos *mangas* e a segunda é que não utilizando cores, o preço fica mais barato permitindo um maior número de páginas. No entanto, já foi lançada uma edição especial com cores em todas as páginas, que lembra muito mais uma HQ do que um *manga*.

Os personagens da Turma da Mônica Jovem cresceram em relação aos da Turma da Mônica gibi. Agora eles possuem dezesseis anos e não mais os eternos seis anos. Entretanto, a revista aparentemente irá seguir o mesmo caminho do Gibi e manter os personagens com a mesma idade ao longo dos anos. Isso representa uma diferença considerável em relação aos *mangas* japoneses, nos quais os personagens amadurecem ao longo da revista e dificilmente terminam a história com o mesmo perfil de quando começaram.

⁶Fonte: PORTAL. Disponível em: <<http://www.revistaturmadamonica jovem.com.br/magali-cascao/fala-mauricio/fala-mauricio-169068-1.asp>>. Acesso em: 17 jul. 2010.

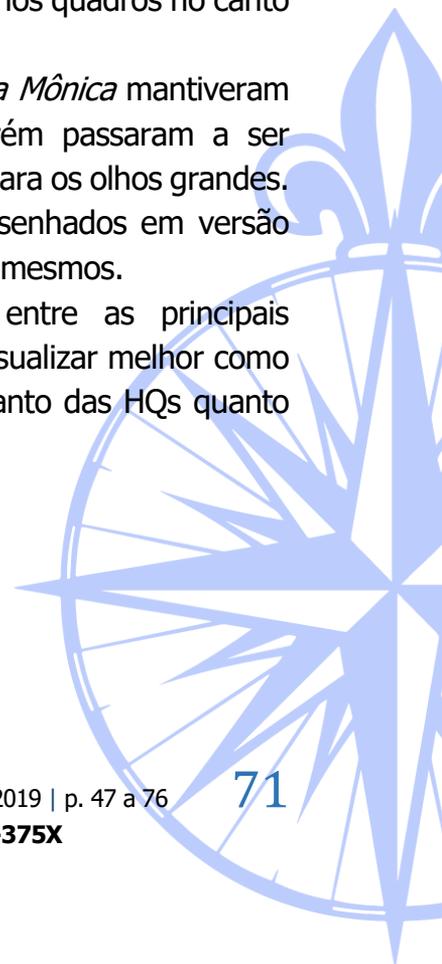
A revista Turma da Mônica Jovem publica uma série de histórias utilizando os personagens principais. Algumas histórias são longas e duram mais de uma edição da revista, porém não existe uma história principal que conduza a trama. Neste ponto lembram mais os comics estadunidenses do que os *mangas* japoneses, pois nesses é normal ser contada uma história e quando chega-se ao seu final, a revista para de ser publicada. Esse deve ser o principal motivo para terem optado por produzir uma sequência de histórias ao invés de uma única principal. Assim, a revista não precisa parar de ser produzida porque a história chegou ao fim.

As onomatopeias no Turma da Mônica jovem se comportam da mesma forma que nas histórias em quadrinho, ou seja, não há uma preocupação de integrar as palavras e a imagem, é provável que isto ocorra por ser mais difícil de fazer isto em um idioma que não utilize ideogramas. Desta forma, as onomatopeias aparecem complementando a informação do quadrinho, sobrepostas aos desenhos, como se fossem balões de fala, porém contendo o som.

O layout das páginas do Turma da Mônica Jovem lembra muito o de uma página de *manga* tradicional japonês. Utilizam quadros mais livres, nem sempre retangulares, aproveitando para “dar zoom” ou destacar alguma parte da história que precise de mais atenção. Esta forma de layout altera a estrutura narrativa da história, pois alguns quadros terão mais importância que outros, e páginas inteiras possuem mais destaque do que pequenos quadros no canto da página.

Os tradicionais personagens do gibi da *Turma da Mônica* mantiveram os seus traços característicos quando cresceram, porém passaram a ser desenhados com uma estética japonesa, com destaque para os olhos grandes. Em alguns momentos da história eles também são desenhados em versão *Chibi*, que seria uma versão mais “fofinha” e infantil dos mesmos.

Com o objetivo de facilitar a comparação entre as principais características de cada meio de comunicação e poder visualizar melhor como *Turma da Mônica Jovem* absorve elementos culturais tanto das HQs quanto dos *Mangas* elaboramos o seguinte quadro comparativo.



Quadro 1 – Comparação entre *Manga*, *Quadrinhos* e a *Turma da Mônica Jovem*

	<i>Manga</i>	Quadrinhos	<i>Turma da Mônica Jovem</i>
Histórias	Conta uma história e o fim dela é o fim do <i>manga</i>	Pequenas histórias que terminam na mesma edição	As histórias duram mais de uma edição, porém o fim delas não determina o fim da revista
Personagens	Crescem e Amadurecem	Possuem sempre a mesma idade	Possuem sempre a mesma idade
Sentido de leitura	Oriental	Ocidental	Ocidental
Cores	Preto e Branco ocasionalmente com as primeiras páginas coloridas	Coloridos	Preto e Branco com edições especiais coloridas
Onomatopeias	Integradas à imagem	Sobrepostas ao desenho	Sobrepostas ao desenho
Layout	Quadros em diversos formatos, ângulos cinematográficos	Quadros mais tradicionais, quadrados ou retangulares	Quadros em diversos formatos, ângulos cinematográficos
Desenho dos personagens	Estilo oriental	Estilo ocidental	Estilo oriental
Número de Páginas	Entre 100 e 200 páginas	Por volta de 30 páginas	130 páginas

Fonte: elaboração própria

Considerações finais

Neste artigo buscamos demonstrar como a revista *Turma da Mônica Jovem* é um exemplo de hibridismo cultural entre a cultura brasileira e a japonesa e como isto só foi possível dentro do contexto sociocultural existente no País.

O Brasil é o país que possui a maior colônia de japoneses no mundo e isso provou ter deixado profundas marcas culturais. Graças a essa colônia, por exemplo, fomos o primeiro país no mundo a produzir uma revista em formato *manga* fora do Japão. Porém, essa revista tinha características culturais dos dois países.

Acreditamos que isso ocorreu devido a uma série de fatores, entre eles a integração dos imigrantes à sociedade, a tentativa por parte deles de *traduzir* os seus conceitos culturais para uma nova realidade e as trocas culturais que ocorreram.

Isto explica o porquê da primeira revista em formato *manga* fora do Japão ser produzida no Brasil, porém para entendermos a aceitação e penetração deste veículo de comunicação na sociedade brasileira precisamos analisar a questão mais a fundo, entendendo não só as trocas culturais, como também o desenvolvimento dos quadrinhos e *mangas* em seus respectivos países.

No Brasil, onde os migrantes japoneses e seus filhos já haviam produzido revistas em formato *manga* desde antes da “febre dos quadrinhos japoneses” começar não demorou muito para que nascesse um “*manga* brasileiro”, ou seja quadrinhos produzidos no Brasil, mas utilizando a estética do *manga*.

As editoras tradicionais observaram que se quisessem conquistar o público que já havia parado de consumir histórias em quadrinhos, por considerarem “coisa de criança”, precisariam se adaptar a esta nova estética.

Entretanto, as editoras brasileiras optaram por não copiar todas as características dos *mangas* e sim produzir um híbrido entre *manga* e HQ. Algo que agrada o público que já estava acostumado a ler *mangas*, mas que não seja tão diferente de uma revista em quadrinhos tradicional para não assustar o público que está sendo apresentado pela primeira vez a este veículo.

Demonstramos que a revista *Turma da Mônica Jovem* incorporou características de ambos os veículos de comunicação e foi uma reação do mercado brasileiro à invasão das revistas nipônicas. Este tipo de revista foi a forma que os quadrinhos nacionais acharam de se reinventar e adaptar-se ao novo gosto do público para poder competir.

Nessa competição, podemos dizer que surgiu um híbrido cultural, fruto não só da competição no mercado editorial, mas também do contato feito através dos imigrantes japoneses e a sua integração com a sociedade brasileira.

Referências

BECKER, Beatriz. Diversidade e pluralidade: desafios na produção de um telejornalismo de qualidade. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA (Orgs.) **Discursos e práticas de qualidade na televisão**. Lisboa: Novos Horizontes, 2008. p. 357-367.

- SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: anime. In: LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 85-94.
- SATO, Cristiane A. **Japop, O Poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.
- AGENCIA ESTADO. **Turma da Mônica Jovem bate recorde de vendas**, 04 fev. 2009. Disponível em:
<<http://www.bemparana.com.br/index.php?n=96080&t=turma-da-monica-jovem-bate-recorde-de-vendas>>. Acesso em: 13 out. 2010.
- ANDRAUS, Gazy. O fanzine de HQ, importante veículo de comunicação alternativa imagético-informacional: sua gênese e seus gêneros (e a influência do mangá). In: LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 65-78.
- ANIME PRÓ. Manga da Mônica vende muito na 1ª semana**, 25 ago. 2008. Disponível em:
<http://www.animepro.com.br/noticias.php?IdNoticia=57&Data=082008>. Acesso em: 13 out. 2010.
- AWANO, Erica. Mangá Brasileiro. In: LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 95-100.
- CAMPOS, Rogério de. Prefácio à edição brasileira. In: GRAVET, Paul. **Manga, Como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Editora Conrad, 2006. p. 3-7.
- CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e Cidadãos – Conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.
- CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papius, 2005.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.
- FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume editora, 2004.
- FURUKAWA, Carolina. **Desafios de ser jovem numa sociedade de consumo**: O advento do desenho japonês na construção da identidade. Trabalho de final de curso, Faculdade de Psicologia, UERJ, 2005.
- FUSARI, Maria Felisminda de Rezende. **O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- GRAVETT, Paul. **Manga, como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Editora Conrad, 2006.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.
- HALL, Stuart. **Da Diáspora identidades e mediações culturais**. Belo

Horizonte: Editora UFMG, 2003.

LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

LUYTEN, Sonia B. Mangá. **O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

MARCOS, Felipe. **Especial Centenário**, Parte 3: Os desenhos japoneses no Brasil, 19 jun. 2008. Disponível em:

<http://www2.uol.com.br/ohayo/v4b/centenario/animas/jun19_anos60.shtml>. Acesso em: 19 abr. 2010.

MATTELART, Armand. **A globalização da Comunicação**. São Paulo: EDUSC, 2002.

MATTELART, Armand; NEVEU, Érik. **Introdução aos Estudos Culturais**. São Paulo: Parábola, 2004.

MATTELART, Armand. MIKEVIS, Dayanne. **Brasil foi pioneiro na leitura de manga no Ocidente**, 15 jan. 2008. Disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u363054.shtml>>. Acesso em: 24 fev. 2010.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2006.

MOLINÉ, Alfons. Penetração do Mangá no Ocidente: caso espanhol. In: LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005, p. 85-94.

NAGADO, Alexandre. **Almanaque da cultura pop japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007.

NAGADO, Alexandre. **Os filhos do Virtual**, 17 abr. 2002. Disponível em: <http://www.omelete.com.br/game/10000744/Otaku___Os_Filhos_do_Virtual.aspx>. Acesso em: 16 mar. 2010.

NORIYUKI SATO, Francisco. **Os primeiros mangas brasileiros**, 16 jun. 2006. Disponível em: <http://www.abrademi.com/news_primeiros.html>. Acesso em: 21 set. 2010.

NORIYUKI SATO, Francisco. O mangá e o papel da Abrademi. In: LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

PACHECO, Elza Dias Pacheco. **Comunicação educação e arte na cultura infanto-juvenil**. São Paulo: Loyola, 1991.

PERET, Eduardo. **Pegação, Cidadania e Violência: as Territorialidades do Imaginário da População LGBT do Rio de Janeiro**. 2010. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_14/contemporanea_n14_06_Peret.pdf>. Acesso em: 11 out. 2010.

PORTAL, Turma da Mônica. **Maurício de Sousa, Histórico**. Disponível em: <<http://www.monica.com.br/index.htm>>. Acesso em: 07 jul. 2010.

- REDAÇÃO, **Made in Japan**. Imigração Japonesa começou com o Kasato Maru, 25 abr. 2003. Disponível em:
<<http://madeinjapan.uol.com.br/2003/04/25/imigracao-japonesa-comecou-com-o-kasato-maru/>>. Acesso em: 03 ago. 2010.
- SAKURAI, Célia. Imigração Japonesa para o Brasil: um exemplo de imigração tutelada (1908 – 1941). In: FAUSTO, Boris. **Fazer a América**. São Paulo: EDUSC, 2000. p. 201-238.
- SAKURAI, Célia. **Romanceiro da Imigração Japonesa**. São Paulo: Editora Sumaré, 1993.
- SILVA JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos Gibis**. A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933-64. São Paulo: Companhia das letras, 2004.
- SILVA, Adalton. **Quarta em Quadrinho**. Breves pensamentos sobre quadrinhos, 18 nov. 2009. Disponível em:
<<http://atomink.com.br/blog/?p=1219>>. Acesso em: 04 out. 2010.
- SILVA, Guilherme Kenjy Chihaya da. **O Japão através dos quadrinhos: a leitura de manga por um grupo de estudantes brasileiros**. 2005. Trabalho de final de curso, Faculdade de Comunicação Social, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.
- SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2003.
- SOUSA, Maurício. **Turma da Mônica Jovem**. Números 1 ao 5. São Paulo: Panini Comics, 2008.
- SOUSA, Maurício. **Turma da Mônica Jovem**. Números 6 ao 10. São Paulo: Panini Comics, 2009.
- VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Angela, VERGUEIRO, Waldomiro *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2007. p. 31-64.
- VERGUEIRO, Waldomiro. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. In: LUYTEN, Sonia B. **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 15-25.
- WATT, Philip. **Translocations: The Irish Migration, Race and Social Transformation Review**. 2006. Disponível em:
<<http://www.dcu.ie/imrstr/firstissue/watt.shtml>>. Acesso em: 03 ago. 2010.

