

Caracterizando o “estilo mangá” no contexto brasileiro: hibridização cultural na Turma da Mônica Jovem

Adriana Amaral¹
Giovana Santana Carlos²

Resumo:

O presente artigo tem como objetivo tratar da produção de mangá no Brasil enquanto uma mídia voltada para um público jovem e culturalmente híbrida entre a linguagem oriental e a linguagem ocidental. Para tanto, observamos algumas das características mais marcantes da arte sequencial japonesa e tomamos como corpus de análise as histórias em quadrinhos da Turma da Mônica Jovem. Observamos que apesar de manter algumas características da linguagem do mangá japonês, há uma reconfiguração e apropriação de conteúdos e mesmo de estereótipos e temas relacionadas ao contexto brasileiro, dotando a revista de um “estilo mangá” próprio, mas que não mantém as convenções do gênero oriental como um todo.

Palavras-chave: mangá; hibridismo cultural; Turma da Mônica Jovem.

Abstract:

This present paper aims to analyze the production of manga (japanese comics) in Brazil as a kind of media focused on young audiences and cultural hybrid between eastern and western language. We discuss some of most important characteristics of this japanese art and we analyze Turma da Monica Jovem as our object. As a result we argue that despite of maintaining some main traces of japanese manga language, there's a reconfiguration and appropriation of brazilian content, issues and even brazilian stereotypes, giving the comics a “brazilian manga style” that doesnt have all the conventions of the japanese genre at all.

Key Words: manga; cultural hybridism; Turma da Mônica Jovem (Monica's Young Gang)

Artigo recebido em: 13/05/2013

Aceito em: 29/05/2013

1 Mestre e Doutora em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS), professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Email: adriamaral@unisinobr.

2 Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP) e jornalista pela Universidade de Passo Fundo (UPF). Email: giovanacarlos@hotmail.com.

Mangá e o mercado das histórias em quadrinhos no Japão

A palavra “mangá”³ é utilizada pelos japoneses para designar histórias em quadrinhos. Porém, quando os quadrinhos nipônicos foram trazidos para o Ocidente, o termo tornou-se específico para histórias em quadrinhos oriundas do Japão. As diferenças entre os quadrinhos ocidentais para os mangás são (ou eram) tão fortes que podem explicar a ressignificação da palavra em um gênero e estilo próprio. No Japão, Osamu Tezuka criou o mangá moderno e deu bases para a formação da indústria de quadrinhos naquele país. Segundo Gravett (2006, p. 28), sua importância se deve

graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, às nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça.

Atualmente, as histórias em quadrinhos no Japão são vendidas em grandes coletâneas, as chamadas *mangashi* (LUYTEN, 2000) ou *mangazasshi* (GARCÍA, 2010), cujo tamanho lembram listas telefônicas. Podem ser grampeadas ou coladas, com a maioria nos tamanhos B5 (18 cm x 25 cm) ou A5 (15 cm x 21 cm) (SCHODT, 1996). Uma revista destas apresenta vários títulos, numa média de 15 a 20 séries, cujo papel é de baixa qualidade, como o do jornal, chegando a possuir de 200 a mil páginas.

Quando uma série faz sucesso é lançada separadamente, com melhor qualidade. São os chamados *takobon* e os *bunkobon*, sendo os primeiros num tamanho um pouco maior que os últimos (GARCÍA, 2010). Geralmente, possuem em torno de 200 páginas cada volume. Enquanto as revistas são descartadas após a leitura, o *takobon* e o *bunkobon* são destinados à coleção.

Em todos os formatos, é comum os desenhos serem monocromáticos. Na maioria dos casos é em preto e branco, embora existam títulos cujas páginas são coloridas só de rosa ou só de azul, por exemplo. Há também páginas especiais totalmente coloridas, e em papel de melhor qualidade, tratando-se de páginas iniciais do capítulo ou de bônus com desenhos que completam a página. Além disso, a ordem de leitura dos mangás segue a ordem de leitura japonesa, que para os ocidentais é “ao contrário”, ou seja, abre-se a revista do que para nós seria a contracapa e lê-se da direita para a esquerda, tanto a ordem dos quadros da página quanto a ordem dos balões de fala.

O mercado de quadrinhos nipônicos é altamente segmentado. Cada revista possui um público específico, conforme temas, idade e gênero. Conforme Luyten (2000), as principais divisões são: *shogaku* para crianças de 6 a 11 anos, *shounen* para meninos de 12 a 17 anos, *shoujo* para meninas de mesma idade, *seinen* e *redikomi/josei*, respectivamente, para homens e mulheres adultos, cujos temas são mais maduros. Além disso, o mercado de mangás é bastante articulado com o mercado de

3 Foge ao escopo do artigo contar a rica história do mangá, no entanto, tecemos apenas breves comentários com o objetivo de contextualizar o leitor com o fenômeno. Para mais detalhes sobre o assunto, indicamos Luyten (2000).

audiovisuais, resultando em adaptações do mesmo título para a televisão (em seriados, telenovelas, desenhos animado)⁴, para o cinema, para o rádio e também para os games.

As características estéticas do mangá

Uma das características mais importantes do mangá é a utilização da linguagem cinematográfica, a qual resulta em uma leitura mais dinâmica do material impresso e dá ritmo para a história, somando-se à preferência por enredos cujos sentimentos humanos sejam abordados de forma universal. É preciso destacar que as comparações feitas aqui correspondem a HQs e mangás mais comerciais, passíveis de até certo ponto algumas generalizações, diferenciando-se de obras mais autorais e alternativas.

Amaro Braga Jr. (2005) delimita seis elementos que caracterizam os mangás: a estética do desenho; o layout e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida e leitura gráfica; estereótipos e temas; metalinguagem cômica; e, por fim, a noção de tempo e o ritmo narrativo. Adotando essa divisão fica um pouco mais claro notar as especificações do mangá.

Sobre a “estética do desenho”, o autor (2005, p. 85) observa a preferência por

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 da arte-finalização com o 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.

Entretanto, se há um cuidado maior com o desenho da cabeça do personagem, o resto do corpo não atende ao mesmo rigor, muitas vezes fugindo das proporções reais, embora haja um cuidado para as vestimentas. Muitas vezes, o próprio cenário não é utilizado, encontrando-se apenas o personagem em contraste com o fundo branco ou detalhes mínimos, como apenas linhas de movimento.

Quanto ao “layout e a perspectiva beligerante”, prevalece um layout irregular e dinâmico, fugindo do geralmente utilizado pelos quadrinhos ocidentais de 9 quadros por página e 3 por linha. Mais ainda, as cenas são mais verticais do que horizontais, algo provavelmente relacionado com a leitura vertical japonesa. Também se destacam o grande uso do primeiro plano, o chamado *close*, assim como perspectivas de personagens em ângulos diferenciados, muitas vezes quase impossíveis no mundo real.

⁴ Essas produções japonesas mantêm seus respectivos nomes no Ocidente. As telenovelas são chamadas de *dramas* ou *doramas*; os seriados, *live actions* ou *super sentais* (quando se trata de uma equipe em destaque, como em *Power Rangers*); e os desenhos animados, *animês*.

Enquanto no ocidente os quadrinhos tendem a acompanhar a linha do horizonte e perspectivas tradicionais como de frente, de costas e de lado, os mangás partem de ângulos difusos e beligerantes e em diversos pontos focais distintos, é o que eles chamam de perspectiva intuitiva, onde não há pontos de fuga definidos e assim se constroem os mais variados ângulos. (BRAGA JR., 2005, p. 87)

Já a “narrativa invertida e leitura gráfica” referem-se à ordem de leitura dos quadrinhos, uma vez que o mangá segue a leitura oriental, na qual um livro começa pelo que seria a contra capa para um ocidental, além de que ideogramas são lidos verticalmente, diferenciando-se da nossa leitura horizontal. Mais do que isso, destaca-se a preferência por imagem ao invés de texto.

Na escola narrativa dos quadrinhos japoneses, o narrador é pouco usado, sendo a narrativa mais visual do que no Ocidente. Os diálogos são mais diretos e o ritmo flui de maneira mais suave. É uma abordagem mais cinematográfica e geralmente faz as situações se desenvolverem mais lentamente que nos quadrinhos ocidentais. Vale lembrar que no Japão são comuns as histórias com cerca de vinte páginas publicadas em grandes almanaques semanais, o que dá um bom espaço para ser explorado. Já no Ocidente, episódios mensais são a regra geral. Com menos espaço, a narrativa ocidental tende a ser mais objetiva e direta que no Oriente. (NAGADO, 2007, p. 17)

Alexandre Nagado (2007) exemplifica como o imagético é valorizado em detrimento do verbal quando, ao invés de usar legendas como “no dia seguinte”, um *mangaká*⁵ desenha em um quadro a noite, e no outro o sol nascendo. Além desses recursos para transição de tempo e de lugar, as onomatopeias são bastante utilizadas. No Japão, existe uma enorme gama de onomatopeias muito mais complexas em comparação ao Ocidente, muitas sem tradução para as línguas ocidentais.

Em relação aos “estereótipos e temas”, Braga Jr. (2005) ressalta a diversidade temática que há naquela nação relacionada à diversidade do público leitor de quadrinhos, perceptível na segmentação. Existem mangás *shoujo* sobre terror, *seinen* sobre esportes, *josei* sobre maternidade etc. É difícil haver um esgotamento de cruzamentos. A respeito dos estereótipos, como os mangás são feitos para o leitor japonês, as histórias são permeadas por essa cultura. Por exemplo, a figura da mulher está relacionada à representação do gênero feminino na cultura japonesa. Em muitos enredos, a personagem deixa de trabalhar quando se casa, pois nessa sociedade é “esperado” que ela cuide da casa, marido e filhos, mesmo que muitos avanços já tenham sido conquistados⁶.

Sobre a “metalinguagem de tendência cômica”, destacam-se os exageros na representação, principalmente, de sentimentos e emoções, resultando em “deformações” de rostos e irreabilidade de movimentações dos personagens. Os principais exemplos são:

⁵ *Mangaká* é quem faz mangá, ou seja, é quadrinista.

⁶ Para mais detalhes sobre estereótipo feminino japonês em mangá ver: CARLOS, Giovana. [Identidade\(s\) no consumo da cultura pop japonesa](#). Revista Lumina, Juiz de Fora, vol. 4, nº 2, p. 1-12, dez. de 2010.

as caretas presentes em todos os tipos de histórias, por mais séria que seja; As gotas de lágrima, e de secreção nasal, ampliadas, muitas vezes maiores que os rostos dos personagens; Os socos, pontapés e cascudos físicos, assim como as quedas “de-pernas-para-o-alto” e as miniaturas de personagens [...] Estas metalinguagens são utilizadas na tentativa de enfatizar os diálogos, e que normalmente são ações que visam simplesmente uma representação simbólica das expressões e dos diálogos textuais. (BRAGA JR., 2005, p. 90)

Em relação à “noção de tempo e ritmo narrativo”, a representação do tempo nos quadrinhos japoneses é característica marcante não apenas dos mangás, mas da literatura japonesa como um todo. Nos quadrinhos, são frequentes as “imagens congeladas”, as cenas demoradas, o instante em pausa para contemplação. Em contrapartida, também é peculiar a representação de movimento e ação, principalmente pelo desenho de linhas que mostram o caminho do objeto, colocando-o em destaque em relação ao fundo.

Scott McCloud (2005), separa as transições de “quadro pra quadro” em 6 tipos, sendo que um deles, o “aspecto-para-aspecto” (sic), quase não é utilizado no Ocidente, porém amplamente usado nos mangás. Essa transição “supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, idéia ou atmosfera” (MCCLLOUD, 2005, p. 72). Sobre essa diferença, o autor reflete que

A arte e a literatura do ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o oriente, tem uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá. Com essas e outras técnicas, os japoneses demonstram uma visão dos quadrinhos bem diferente da nossa. (MCCLLOUD, 2005, p. 81)

Muitos dos elementos apresentados aqui como característicos dos mangás, em maior ou menor quantidade, são empregados em quadrinhos de outras nacionalidades, produzidos como “mangá” ou não. Os exemplos de artistas ocidentais, e mesmo orientais como chineses e coreanos⁷, podem ser muito mais vastos do que se imagina. A seguir debruçamo-nos sobre o mangá nacional.

O mangá brasileiro – entre o estilo oriental e o ocidental

No Brasil, encontra-se a maior comunidade de japoneses e descendentes no exterior, totalizando mais de 1,5 milhão de pessoas, sendo que 70% se concentra em São Paulo, conforme o Guia da Cultura Japonesa (2004). Este dado é relevante uma vez que os imigrantes desde cedo importavam os mangás para cá muito antes de sua popularização. Luyten (2000) explica que esses quadrinhos serviam como um meio de ligação dos imigrantes nipônicos com a terra natal, como uma telenovela brasileira seria para um brasileiro no exterior, além de manter viva a língua, reforçando e ensinando gírias e novas palavras utilizadas, pois a partir da 2ª Guerra Mundial

⁷ O mangá coreano é conhecido como “*manhwa*” e o mangá chinês como “*manhua*”.

muitas palavras e expressões novas surgiram com base no inglês. Muitos nipo-brasileiros, acostumados com a linguagem dos mangás, iriam posteriormente se tornar quadrinistas cujas obras possuíam características desses quadrinhos.

Na década de 1950, Júlio Shimamoto desenhava histórias de terror, com influência do mangá, em colaborações para revistas das editoras La Selva, Outubro e Continental. Nos anos 1960, em São Paulo, a editora Edrel lançou diversos quadrinhos focando em samurais e ninjas. Alguns artistas como Paulo Fukue utilizavam da linguagem cinematográfica dos mangás para suas HQs, enquanto outros se focavam nos empréstimos dos mangás para os conteúdos. Cláudio Seto, com base nas histórias de seu avô, criou *Samurai* e outros como *Karate*. Keizi Minami deu à luz a *Tupãzinho*.

Nos anos 1970, a editora Graficar lançava *Kiai*, dando destaque às artes marciais japonesas. Na década seguinte, os animês (desenhos animados japoneses) passam a influenciar desenhistas, trazendo novos nomes ao mercado: Jorge Yasawa, Cláudio Nakaito e Henrique Tayo Sagawa. E surgem também artistas mulheres, algo incomum ao mercado nacional, como Júlia Takeda, Neide Nakazato e Luri Maeda, influenciadas pelo traço delicado do *shoujo*. Começam a aparecer fanzines (revistas feitas por fãs) com inspiração em mangás realizadas por descendentes,

e será a partir dos fanzines que a jovem geração de desenhistas nipo-brasileiros começa a assegurar patamares profissionais, ou então a estreitar em revistas com personagens próprios, como é o caso, por exemplo de Erika Awano, com "*Holy Avenger*", Elza Keiko, em "*Mangá Tropical*", e Denise Akemi, que saltou do fanzine "*Tsunami*" para a publicação do mesmo nome da Editora Brainstore em forma de revista. (LUYTEN, 2004, p. 254-255)

Na década de 1990 e anos seguintes, surgem obras didáticas, como a "Filosofia do Samurai na Administração Japonesa", de Cláudio Seto, Francisco Noriyuki Sato e R. Kussumoto, assim como outras voltadas para a cultura japonesa em si, como as obras focadas em lendas japonesas. "Destques individuais como Alexandre Nagado, Mozart Couto, Marcelo Cassaro, Arthur Garcia, Eduardo Müller e Daniel HDR vieram, ano após ano, engrandecer esse conjunto" (LUYTEN, 2004, p. 255). Além de impressos, quadrinhos com base em mangá, também foram feitos para a internet. É o caso de *Combo Rangers*, criado por Fábio Yabu, mais tarde publicado pelas editoras Panini e JBC.

Com o passar do tempo, o "estilo mangá" foi se consolidando e sendo utilizado por pessoas sem descendência japonesa. Os primeiros mangás brasileiros traziam consigo uma referência maior ao Japão, por exemplo, as histórias se concentravam em cidades como Tóquio, mas aos poucos isso foi se alterando, e mais recentemente, mantém-se a estética, no sentido de desenhar as imagens, enquanto o conteúdo é brasileiro, apresentando assim um hibridismo cultural nos termos propostos por

Burke (2006) enquanto uma variedade de artefatos culturais reapropriados em diferentes contextos e conteúdos culturais.

No entanto, os mangás de origem realmente japonesa só iniciam sua publicação no Brasil a partir do final dos anos 1980. Apenas a partir do ano 2000 é que começaram a ter boa aceitação em termos de vendas, muito por conta da popularização da cultura pop japonesa⁸ entre a juventude e utilizando a divulgação dos materiais e da mobilização dos fãs via internet. Atualmente, há mais de 200 títulos de quadrinhos japoneses publicados no Brasil, sendo as principais editoras: Conrad, JBC, Panini e NewPOP. Porém, a grande maioria dos títulos é encontrada na internet, em traduções feitas por fãs, conhecidas como *scanlation* (CARLOS, 2011).

Ao perceber a aceitação do público para esse tipo de HQ, muitas editoras e artistas vêm lançando quadrinhos nacionais com o selo “em estilo mangá” ou simplesmente como “mangá”. Respectivamente, três obras desse tipo surgiram em 2009 no país: “Timão”, volume único da editora BB, trazendo enredo sobre o time de futebol Corinthians; “Luluzinha Teen e sua Turma”, das editoras Pixel Media e Ediouro, nos quais os personagens famosos Luluzinha e Bolinha encontram-se agora adolescentes (atualmente em publicação); e “Eternamente Michael”, pela editora Seoman, biografia do cantor Michael Jackson dividida em dois volumes. Contudo, a grande precursora desse movimento foi a Turma da Mônica Jovem⁹, objeto de nossa análise.



Fig. 1 – Capas de HQs brasileiras

8 Para efeitos didáticos, a cultura pop japonesa compreende uma série de práticas sociais e artefatos de colecionismo específico como o animê, o mangá, cosplay (o ato de fantasiar-se de e/ou atuar como algum personagem do universo dos mangás, animês e/ou videogames), o j-pop/j-rock (músicas pop e rock japonesas), entre outros. Aos fãs dessa cultura, muitas vezes atribui-se a classificação de otaku. Para mais detalhes, ver autores como Barral (2000) e Amaral & Duarte (2008).

9 Doravante designada como TMJ.

A Turma da Mônica Jovem e a hibridização cultural entre os quadrinhos ocidentais e orientais

Em agosto de 2008, Mauricio de Sousa trouxe ao mercado editorial brasileiro sua famosa personagem e amigos transformados em adolescentes de 15 e 16 anos em “estilo mangá”. Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali, entre outros, fazem parte da História das HQs no Brasil e do imaginário de muitos brasileiros. Na primeira edição da Turma da Mônica Jovem, na coluna “Fala, Mauricio”, Sousa (2008a, p. 47) explica sobre a nova publicação:

a Turma agora vive em dois universos. O de sempre e o de agora pra frente. É uma experiência interessante, fascinante, instigadora... Não me lembro de algo parecido em histórias em quadrinhos. Principalmente quando a bifurcação remete para dois estilos diferentes: a tradicional Turma da Mônica vai ficar no universo conhecido. E aceito desde há mais de 40 anos. A nova, a Jovem, vai enveredar pelos caminhos do estilo japonês dos mangás, com “licenças gráficas” pertinentes ao gênero, ao estilo. [...] Vocês ainda não podem ver, mas já começam a nascer as próximas histórias desta série com ilustrações muito mais puxadas para os clássicos do mangá japonês, sem que a Turma perca suas características principais.

De acordo com Gonçalo Jr. (2007, p. 44), “há cinco anos, Maurício de Souza [sic] somava três milhões de revistas por mês. Em 2007, caiu para um terço”. A diminuição de vendagem somada ao crescimento do mangá no país talvez tenha sido a razão para o quadrinista ter apostado em uma versão de seus personagens nesse estilo. Na segunda edição da TMJ, Sousa (2008b, p. 127) conta na sua coluna que o primeiro volume fez tanto sucesso que “a editora teve que religar a impressora várias vezes para atender à demanda explosiva. E de uma previsão de 50, 60 mil exemplares, saltamos para mais de 200 mil”. Na terceira edição, comenta que a “nova produção nasce para atender à faixa de público que nos estava deixando e indo para os chamados mangás japoneses” (SOUSA, 2008c), ou seja, os adolescentes.

É importante observar que, pelo menos do ponto de vista comercial e cultural, o fato de um grande estúdio como o de Mauricio de Sousa lançar um novo título voltado para um público com idade mais avançada do que a primeira, prolonga a faixa de abrangência do público¹⁰. A própria utilização do termo “mangá” já “selado” em todas as capas representa muito mais uma estratégia eficaz de marketing, um reforço indicativo para que o leitor de mangá passe também a comprar a TMJ, do que uma conotação artística ou estética.

Será que podemos falar em mangá brasileiro ou HQ brasileira em estilo mangá? Poderíamos denominar mangá os quadrinhos feitos fora do Japão, mas que se autointitulam, vendem-se, como tal? Para nossa análise, escolhemos duas edições

10 Essa questão relaciona-se tanto com aspectos voltados ao “consumo autoral” de nicho jovem, (MORACE, 2009) quanto ao cenário urbano e ao estilo de vida da juventude nas cenas urbanas (RONSINI, 2007; BORELLI, ROCHA & OLIVEIRA, 2009), em suas “culturas intermináveis” (CANEVACCI, 2005) na qual a juvenalização é também característica da cultura pós-moderna.

da TMJ, entre as dez primeiras lançadas. Com base nos elementos que compõem os quadrinhos japoneses elencados por Braga Jr. (2005), expostos anteriormente, nos debruçamos na primeira e na nona edições da revista. O foco principal é dado para o imagético, não tanto para os enredos, embora sejam estes abordados. A escolha de dois exemplares se dá pela própria questão do desenvolvimento e experimentação que o estúdio, passou para se adequar ao “estilo mangá”.



Fig. 2 - Capas da edição 1 e 9 da Turma da Mônica Jovem.

Na primeira edição da revista, com 130 páginas, começa um arco de história, intitulado “4 Dimensões Mágicas”, concluído na quarta edição. Inicialmente, são apresentadas as mudanças dos personagens: o Cascão passa a tomar banho; a Magali continua comilona, mas cuida o tipo e calorias dos alimentos; o Cebola (não mais “Cebolinha”) fez tratamento fonoaudiólogo e não fala mais “elado”, só quando está nervoso. Em seguida aparece a vilã Yuka, rainha das quatro dimensões, que estava aprisionada por séculos. O quarteto de amigos descobre que seus ancestrais (desenhados iguais aos seus pais) durante o Período Edo (1608) no Japão eram espécie de cavaleiros/samurais do imperador e haviam aprisionado Yuka. Agora a nova geração deve rumar em busca de objetos especiais, espalhados em diferentes mundos, que juntos podem prendê-la novamente.

Quanto à primeira característica dos mangás “estética do desenho”, a TMJ segue traço simples, cenário por vezes ausente, expressões faciais bem marcadas. O modelo tradicional de divisão de quadros por página, assim como a horizontalidade, características preponderantes das HQs ocidentais, permanecem, com pouquíssimas exceções de ambas. Quanto aos ângulos, o *close* é muitas vezes utilizado. De forma geral, somente o primeiro plano é utilizado das características desse item.

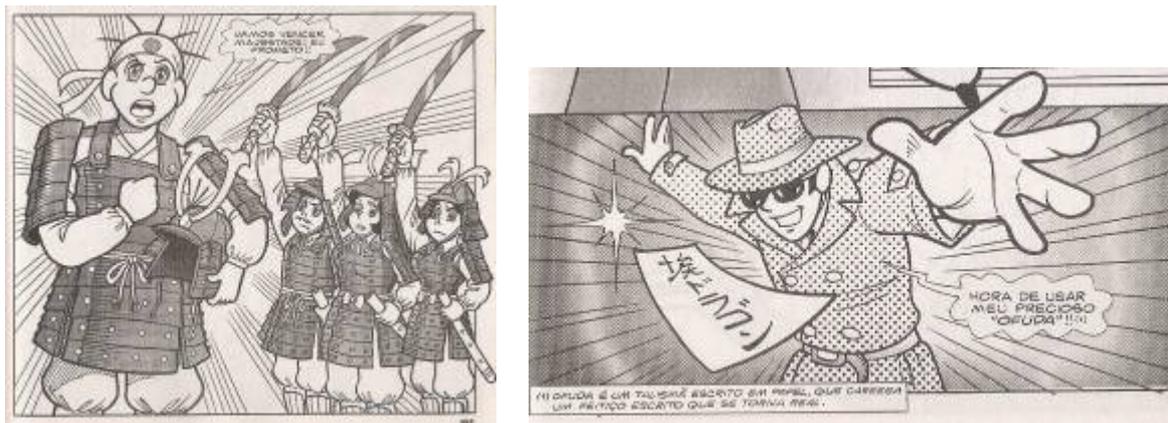


Fig. 4 – Marcas do Japão nos quadrinhos de TMJ

A continuidade no desenvolvimento dos personagens existente nos mangás não aparece de forma resolvida na narrativa de TMJ. As edições podem ter continuções entre uma saga e outra, mas não estão suficientemente relacionadas. Por se tratar de uma obra brasileira, muito de nossa cultura a permeia, e foge das normas e padrões nipônicos. A própria Mônica não se enquadra ao estereótipo de garota/mulher japonesa, por sua representação como “mais forte” em relação ao gênero masculino/dominante, uma vez que por mais que nutra amor por Cebola, continua batendo nele com seu Sansão.

Em relação à “metalinguagem de tendência cômica”, a TMJ utiliza as caretas, gotas de suor/lágrima, socos, pontapés e versões em miniaturas. Em contrapartida, a “noção de tempo e ritmo narrativo” do mangá não é seguida, embora as linhas de movimento sejam usadas.



Fig. 5 - Deformações dos personagens em momentos de emoções exacerbadas

Comparando as reflexões feitas acima sobre a primeira edição da TMJ com a nona edição, poucas alterações acontecem. No número 9, o enredo não é de ação como o anterior, mas romântico. O título é “O Príncipe Perfeito” e trata basicamente da relação entre a Mônica e o Cebola, quando um novo colega surge na escola para atrapalhar o casal. Nesse volume, o enredo se completa, sem ter continuidade em outras edições.

Diferentemente do primeiro volume, na nona edição não há o que descrevemos anteriormente como marcas do Japão, embora a história lembre os enredos de *shoujo* mangá, pois há na escola da Mônica uma montagem da peça teatral “Romeu e Julieta”. É comum nos mangás femininos com enredos colegiais os personagens apresentarem peças durante os festivais culturais das escolas. Curiosamente, é comum essas peças serem ocidentais, embora algumas vezes sejam adaptadas à cultura japonesa. Além disso, quanto à característica de “noção de tempo e ritmo narrativo”, nessa edição em alguns poucos momentos há cenas mais detalhadas, com maior fragmentação de tempo.



Fig. 6 - Mônica cruza com o novo aluno que ainda não conhece. Destacam-se a fragmentação e congelamento do instante em que passam um pelo outro e o pouco uso de balões de fala

Em um dado momento, Magali pergunta à Mônica se ela sente falta do Cebola. Entre o quadro da Magali perguntando e o de Mônica respondendo que “Não mais...”, há um quadro somente com a personagem de costas, nada mais. Este instante mostra a personagem refletindo sobre a resposta, não há como medir se durou muito

tempo ou não, mas parece um congelamento do momento que dá dramaticidade à história. De qualquer forma, representações como essas, tipicamente relacionadas à passagem do tempo na cultura japonesa, são muito poucas em TMJ, mas aparecem de vez em quando.



Fig. 7 – O quadro vazio dá ritmo diferenciado

Considerações finais: a reconfiguração cultural do mangá brasileiro

No caso aqui analisado dado sua complexidade podemos inferir que, apesar de a TMJ ser produzida “em estilo mangá”, suas características são alteradas, híbridas e apropriadas para o contexto nacional. Observando as características gráficas que compõem um mangá, percebemos que naquilo que é mais universal em termos de representação e que favorecem a narração, quadrinistas de diferentes nacionalidades se apropriam desses elementos. Entretanto, a parte cultural, intrínseca a qualquer obra é “traduzida” e reconfigurada. Isto pode ser percebido nitidamente, por exemplo, na representação de tempo, cujo olhar nipônico difere do olhar ocidental. Por isso em “estilo mangá” e não propriamente um mangá.

Erica Awano, desenhista de vários mangás nacionais entre eles *Holy Avenger* e *Mangá Tropical*, em busca de uma definição do que seria o mangá brasileiro e se indagando se realmente tal tipo de quadrinho existe, chegou a três “respostas” predominantes coletadas pela própria a partir de profissionais da área:

1. ‘mangá’ 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;
2. o termo ‘mangá’ pode ser aplicado, pois, como qualquer quadrinho, segue um conjunto de técnicas que podem ser abstraídas, estudadas e utilizadas em termos de igualdade qualitativa às do original japonês;
3. ‘mangá 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)

Conforme a desenhista, é nesta última afirmativa que se concentra toda a produção relevante de mangá brasileiro. Comentando sobre os profissionais e editoras, Awano (idem) levanta alguns pontos. Um deles é relativo à formação e à informação desses profissionais, pois muitos não sabem a língua japonesa, ocasionando “ruídos”, assim como muitos tem suas raízes nos animês, o que gera diferenças uma vez que são mídias diferentes. Um exemplo dado são as onomatopeias, despercebidas por ocidentais, mas que fazem dos mangás os quadrinhos mais barulhentos do mundo. “Despercebidas porque, diferentemente do português, uma onomatopéia japonesa normalmente traz consigo um significado muito maior que o simples barulho em si. Elas acrescentam intensidade e relevância a uma cena ou fato” (idem, p. 96).

Na TMJ, a ocorrência de onomatopeias não é muito grande. Além disso, algumas marcas japonesas são utilizadas como as flores de cerejeiras, mas com significados diferentes da cultura nipônica. Por exemplo, quando Marina aparece no primeiro volume da TMJ, aparecem cerejeiras ao seu redor. É muito comum quando um personagem é apresentado em um mangá aparecer cercado por algumas flores, mas cada uma tem um significado diferente. Se na história de Mauricio isso aparece como marca do Japão, as cerejeiras têm outros significados para os japoneses. De acordo com Luyten (2000, p. 172),

o desenho de uma cerejeira em flor, cujas pétalas são delicadamente levadas ao vento, pode provocar, por exemplo, diversas emoções aos olhos ocidentais, mas na tradição japonesa simbolizam a fugacidade da vida. Além disso, é essa flor que representa os samurais. Desse modo, numa história em que há a probabilidade de morte de um personagem, a presença de uma cerejeira com as flores caídas num quadrinho é o índice para que os olhos japoneses identifiquem a concretização dessa suposição.



Fig. 8 - Cerejeiras em volta da personagem demarcam sua primeira aparição

São elementos simbólicos como esses, já convencionados no Japão, que também caracterizam os códigos e protocolos culturais do mangá. Podemos falar na TMJ como “estilo mangá brasileiro”, como uma outra apropriação do “gênero mangá” oriental e não como uma mera transposição, uma vez que busca referências nos elementos e características dessa mídia presente na cultura de massa japonesa, entretanto acrescenta outros significados e interpretações aos tracejados simbólicos e características culturais tipicamente brasileiras em uma experiência estética (GUIMARÃES, LEAL, MENDONÇA, 2006) comunicacional distinta da anterior e que constitui um processo de hibridismo cultural.

Referências

AMARAL, Adriana. DUARTE, Renata F. A subcultura cosplay no Orkut: comunicação e sociabilidade online e offline. p. 269-288. In: BORELLI, S.; FREIRE FILHO, João. (Orgs.). **Culturas juvenis no século XXI**. 1a. ed. São Paulo: EDUC-PUCSP, 2008, v. 1.

AWANO, Erica. Mangá Brasileiro. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 95-100.

BORELLI, Silvia, ROCHA, Rose M., OLIVEIRA, Rita (org). **Jovens na cena metropolitana**. Percepções, narrativas e modos de comunicação. SP: Paulinas, 2009.

BRAGA JR., Amaro. **Desvendando o mangá nacional: reprodução ou hibridização?** Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2006.

CANEVACCI, Massimo. **Culturas extremas**. Mutações juvenis nos corpos das metrópolis. SP: DP&A, 2005.

CARLOS, Giovana Santana. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2011.

GARCÍA, Héctor. **Um nerd no Japão**. São Paulo: JBC, 2010.

GONÇALO JÚNIOR. Uma revolução em busca de seu auge. **Cult**, São Paulo, n. 111, p. 46-49, mar. 2007.

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

Guia da Cultura Japonesa. São Paulo: JBC, 2004.

GUIMARÃES, César, LEAL, Bruno S., MENDONÇA, Carlos C. (Orgs). **Comunica-**

ção e experiência estética. Belo Horizonte: Ed. Da UFMG, 2006.

LUYTEN, Sonia B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses.** 2.ed. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. Mangá e Animê. In: **Guia da Cultura Japonesa.** São Paulo: JBC, p. 245-261, 2004.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás.** 2. ed. São Paulo: JBC, 2006.

MORACE, Francesco (org). **Consumo autoral: as gerações como empresas criativas.** SP: Estação das Letras e Cores, 2009.

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

RONSINI, Veneza. **Mercadores de sentido - Consumo de mídia e identidades juvenis.** Porto Alegre: Sulina, 2007.

SCHODT, Frederik L. **Dreamland japan: writings on modern manga.** California: Stone Bridge Press, 1996.

SOUSA, Mauricio. **Turma da Mônica Jovem.** São Paulo: Panini, n. 1, ago. 2008a.

SOUSA, Mauricio. **Turma da Mônica Jovem.** São Paulo: Panini, n. 2, set. 2008b.

SOUSA, Mauricio. **Turma da Mônica Jovem.** São Paulo: Panini, n. 3, out. 2008c.