

O MANGÁ NO BRASIL: DA SUA INTRODUÇÃO NO MERCADO À APLICABILIDADE DOCENTE

Ana Carolina de Barros Lima Paul (IC) e Valéria Bussola Martins (Orientadora)

Apoio: PIBIC Mackenzie

Resumo:

Os mangás ganharam espaço no mundo dos quadrinhos pelo mundo todo. No Brasil, essa curiosa parte da cultura nipônica começou a se infiltrar, muito lentamente, a partir dos anos 1970 com a série *Speed Racer (Mach Go Go Go)*. A série de TV sobre o jovem piloto de corrida levou a Editora Abril a lançar histórias em quadrinhos relacionadas, porém o mangá original só foi publicado de fato em 2002, pela Conrad Editora. O presente trabalho tem por objetivo demonstrar como os mangás ganharam espaço no cenário editorial brasileiro, tomando parte do espaço reservado por anos das tradicionais HQs. Para tanto, investigou-se, por meio de pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo realizada por meio de um formulário da internet, por que tantos leitores passaram a consumir semanalmente mangás e, alguns, abandonaram o velho hábito de ler histórias em quadrinhos tradicionais. Ademais, buscou-se compreender, também, por que este gênero ainda é tão subjugado e muito pouco utilizado nas escolas de Educação Básica brasileiras se ele poderia representar uma das formas de levar os discentes para o mundo da leitura. Como referencial teórico, foram usados os pensamentos de Abreu (2006), Albuquerque (2006), Chartier (1998), Faria (2007), Freire (2009), Lajolo (2001), Schodt (1997), McCarthy (2014) e Mazur e Danner (2014).

Palavras-chave: história em quadrinhos; mangás; cenário editorial brasileiro.

Abstract:

Mangas have gained space in the world of comic books around the world. In Brazil, this curious part of Nipponese culture began to infiltrate, very slowly, at the 1970s with the series *Speed Racer (Mach Go Go Go)*. The TV show about a young automobile racer brought Editora Abril to publish related comic books, however, Conrad Editora only in fact published the original manga in 2002. The following project has as objective demonstrate how mangas gained space in the scenery of Brazilian market, taking over part of the space reserved for years before for the traditional comic books. For such, it was investigated, through a bibliographic research and a field research in the format of an internet survey, why so many readers began weekly buying mangas and, some of them, abandoned the old habit of reading traditional comic books. Moreover, it was sought to comprehend as well why this genre is still so underappreciated and why it's not used in Brazilian schools for Basic Education if it could represent a way of taking

the students to the reading world. As theoretical reference, this project was based on Abreu (2006), Albuquerque (2006), Chartier (1998), Faria (2007), Freire (2009), Lajolo (2001), Schodt (1997), McCarthy (2014) and Mazur and Danner (2014).

Keywords: comic books; mangas; Brazilian editorial scenery.

INTRODUÇÃO

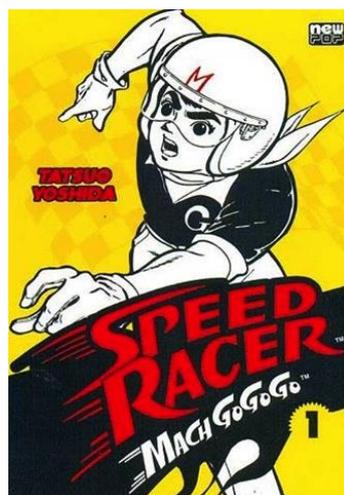
Os mangás ganharam espaço no mundo dos quadrinhos e não há uma forma de se discorrer sobre mangá sem tratar sobre animê. As duas palavras estão tão intrinsecamente ligadas que para discorrer exclusivamente sobre uma delas seria necessário ignorar a outra metade essencial de um tema especialmente amplo, que engloba os sentidos humanos e explora fronteiras.

Como predecessor do animê, o mangá tende a ser a referência principal e o ponto de partida das análises nessa área. Trata-se da conhecida história em quadrinhos, porém repleta de características tipicamente japonesas: não apenas na linguagem, mas, também, no traço, nas histórias, nas personagens, e até mesmo na maneira de se abrir o livro, pois, no Japão, lê-se da direita para a esquerda.

O animê, por sua vez, é sua versão televisiva, colorida, cheia de efeitos sonoros e bordões. Não será o foco deste artigo, mas sua menção é importante para a compreensão do universo do qual se tratará.

No Brasil, essa curiosa parte da cultura nipônica começou a se infiltrar, muito lentamente, a partir dos anos 1970, com a série *Speed Racer (Mach Go Go Go)*. A série de TV sobre o jovem piloto de corrida levou a Editora Abril a lançar HQs relacionadas, porém não o mangá original - o qual (Fig. 1 e Fig. 2) só foi publicado de fato, em 2002, pela Conrad Editora.

Fig. 1 Capa de *Mach Go Go Go* publicada pela editora NewPop (versão de 2009).



Fonte: NewPop (2015, on-line)

Fig. 2 Página de *Mach Go Go Go* em que se notam os traços de velocidade típicos de um mangá.



Fonte: NewPop (2015, *on-line*)

Até então, outros animês passavam na televisão como *Zillion*, *Candy Candy*, *Jaspion*, *Jiraya*, entre outros enquanto os mangás eram poucos e eram encontrados apenas em livrarias (FARIA, 2007).

O presente trabalho tem por objetivo demonstrar como os mangás ganharam espaço no cenário editorial brasileiro, tomando parte do espaço reservado por anos das tradicionais histórias em quadrinhos.

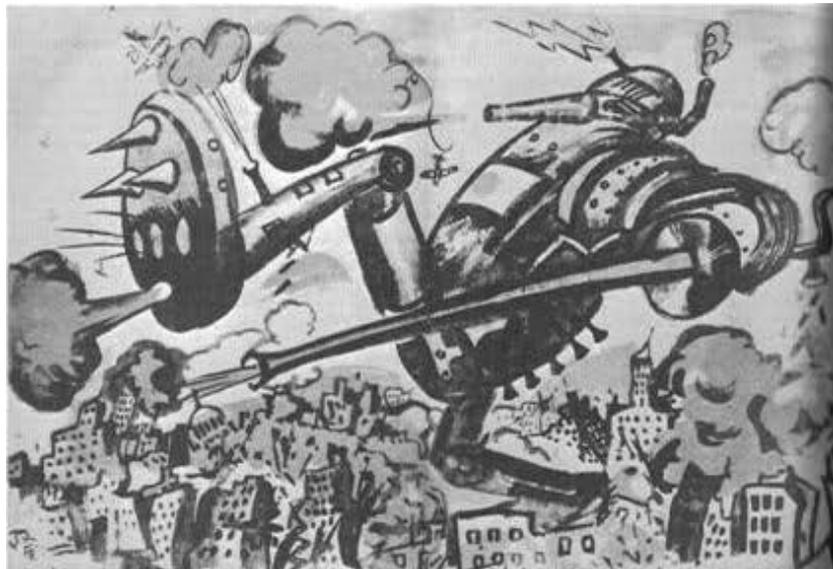
REFERENCIAL TEÓRICO

Diferente das técnicas de gravura que foram desenvolvidas no período Edo (1600-1867), os *ukiyo-e* (termo que significa figuras do mundo flutuante) eram imagens pintadas em madeira com temas voltados à comédia ou ao erotismo (FARIA, 2007). A palavra mangá foi utilizada pela primeira vez quando o pintor Katsura Hokusai criou sucessões desses desenhos e nomeou-os de Hokusai Manga:

As pinturas mais populares eram chamadas de *ukiyo-e* - ilustrações do 'Mundo Flutuante', um termo que sugere as incertezas da vida e a busca por prazeres sensuais para amenizar a sensação de desesperança de um indivíduo. *Ukiyo-e* foram inicialmente pinturas cruas e monocromáticas, que normalmente representavam homens e mulheres pinoteando em Yoshirawa [...] (SCHODT, 1997, p. 33).

Com a Segunda Guerra Mundial, a censura tornou a publicação de histórias em quadrinhos especialmente difícil. Para se tornar um mangaká profissional - artista de quadrinhos -, era preciso associar-se a alguma forma de grupo, como a Nova Associação de Mangakás do Japão (SCHODT, 1997, p. 55). A maior parte das publicações da época tinham como objetivo difamar os países inimigos e incentivar o espírito nacionalista, abordando temas de natureza militar e política (Fig. 3). Logo, com o final da guerra, a indústria do mangá encontrava-se sem nada e precisava recomeçar o processo de divulgação.

Fig. 3 O *Guerreiro da Ciência Surge em Nova Iorque*, de Ryyuichi Yokoyama em uma edição de mangá de 1943.



Fonte: Super Hero Hype (2015, *on-line*)

A partir de então, surgiram os Kamishibai (teatros de papel), que eram pessoas que contavam histórias antes publicadas em mangás, agora por meio de ilustrações e fala. Kamishibai é considerado um precursor do mangá e animê modernos e, como explica Frederik L. Schodt (1997, p. 62):

Usando uma sequência de cartões de história, feitos de papelão e pintados à mão (envernizados para caso chovesse), narradores viajavam por vizinhanças e apresentavam - com efeitos sonoros - histórias para as crianças locais. Frequentemente as apresentações eram 'de graça', com a condição de que as pessoas na audiência comprassem os doces vendidos pelo narrador.

Com a influência americana no desenvolvimento do desenho japonês, surgiram os

quadrinhos e a palavra mangá pôde ser utilizada com o sentido que conhecemos hoje. Foi Osamu Tezuka, por volta de 1947, que definiu, por meio de sua obra, as características principais dos quadrinhos japoneses - linhas de velocidade, onomatopeias e olhos grandes. Devido a isso, Tezuka ficou conhecido como o “deus do Mangá” (KAWANAMI, 2011).

Tezuka foi autor de obras como *Tetsuwan Atom (Astro Boy)*, de 1951; *Shin Takarajima (A Ilha do Tesouro)* e *Ribbon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro)*; e acreditava que o mangá e o animê eram parte integrante da cultura japonesa. Seu legado inspirou outros mangakás, artistas que desenham mangá, e tornou mais fácil a distinção dessa parte imprescindível da literatura e arte nipônica diante do mundo:

Em 1º. de janeiro de 1946, o primeiro trabalho profissional por Osamu Tezuka foi publicado pela companhia Mainichi em seu jornal para crianças do ensino fundamental, o Mainichi Shokokumin Shinbun. O Diário de Ma-chan era uma tirinha de quatro quadros, ou uma yonkoma. A história do garotinho pernicioso e seu levemente menos ousado amigo era situada na realidade do avançado Japão, protagonizando soldados americanos, pais incertos de como lidar com o mundo em constante mudança e crianças ávidas por diversão e entusiasmo após tantos anos de privação devido à guerra (McCARTHY, 2014, p. 24).

Foi nessa época que começaram a surgir editoras especializadas no ramo - Hakubunkan, que publicou a revista Shoujo Sekai, e a Tokyosha, que publicou a Kodomo Puck -, que ganharam força (McCARTHY, 2014, p.16-20). A ideia era produzir livretos de baixa qualidade, que fossem descartáveis, a fim de que os japoneses não precisassem guardar papel em casa; assim barateando o custo do entretenimento e tornando-o acessível para todas as classes de pessoas.

As editoras começaram a pressionar os autores e foi necessário aumentar o ritmo da demanda: começaram a surgir mangás para todas as faixas etárias, incluindo todos os tipos de histórias - de infantis, como Tetsuwan Atom, a adultas, como Black Jack; ambos de Osamu Tezuka, mas que possuem níveis de compreensão e complexidade completamente diferentes.

Hoje o mangá é um fenômeno mundial que possui seguidores de todas as idades nos lugares mais inimagináveis, traduzindo títulos para diversos idiomas e movendo barreiras de preconceito em inúmeros lugares do mundo. A aceitação do mangá como forma de literatura só tende a crescer e assim abrir espaço nas estantes de novas pessoas.

Curiosamente, o sucesso do mangá foi tão intenso que, segundo Helen McCarthy, autora de *A Brief History of Manga* (2014, p. 23), “em 1991, a Anime UK Magazine foi lançada em Londres com artigos, entrevistas, notícias e resenhas sobre anime e mangá. Outra nova

revista ocidental sobre o assunto incluíam as francesas *AnimeLand* (1991) e *Animerica* (1992-2005).”

É relevante ressaltar que no Brasil, a Editora Escala lançou a *Anime>Do* e a *NeoTokyo*, que, em 2007, passaram para as mãos da editora de mangás NewPop. A revista teve uma coluna assinada por Minami Keizi, considerado um precursor do mangá brasileiro.

Pode-se perceber, então, que a função social do mangá é muito maior do que a de simples entretenimento. É um meio de unir pessoas de classes sociais distintas, de contar histórias e propagar ideias além de trabalhar o senso crítico por meio de uma leitura mais rápida, sem deixar de ter a possibilidade de um enredo complexo (MACCATHY, 2014).

O exemplo perfeito desse tipo de leitura é a obra *Hagane no Renkinjutsushi (Fullmetal Alchemist)*, publicada em 2010, de Hiromu Arakawa. Em um universo em que a alquimia se desenvolveu mais do que a tecnologia, dois irmãos tentam trazer a falecida mãe de volta à vida. A alquimia usada no processo tem uma reviravolta e o irmão mais velho perde um braço e uma perna, e o mais novo o corpo inteiro. A história é situada na jornada dos dois em busca de recuperar seus corpos, enviando aos leitores uma constante mensagem: superação, luta e a impossibilidade de trazer os mortos de volta à vida.

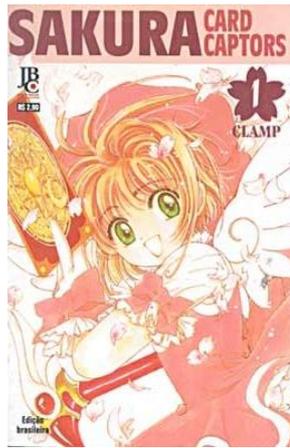
Uma trama complexa como essa é acompanhada da facilidade da leitura dos quadrinhos, o que torna o mangá um meio de comunicação equilibrado e a mensagem da obra perfeitamente acessível. É diferente de um livro em que toda a informação é concentrada na leitura verbal e a mensagem pode ser perdida na sobrecarga de informação com que o leitor se depara.

No Brasil, o primeiro mangá a ser vendido em uma banca de jornal foi *Sakura Card Captors (Card Captor Sakura)*, que, juntamente com *Sailor Moon*, *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya)*, tornou-se um dos responsáveis por essa explosão de cultura japonesa no Brasil por volta dos anos 1990.

Esses quadrinhos e seus respectivos animês funcionaram como a potência que faltava para elevar a popularidade dessa arte.

Cada um desses mangás é dono de uma história singular. *Sakura Card Captors* (Fig. 4) e *Sailor Moon* (Fig. 5) abordam temas similares, os quais mais tarde se tornaram um gênero popular entre os leitores: as garotas mágicas. Literalmente, garotas adolescentes com poderes mágicos, responsáveis por salvar o mundo de uma ou outra maneira. São também considerados mangás *shoujo*, ou seja, para meninas.

Fig. 4 Capa original de *Sakura Card Captors*, de 1990.



Fonte: Anime News Network (2015, *on-line*)

Fig. 5 Capa original de *Sailor Moon*, de 1992.



Fonte: ALMEIDA (2014)

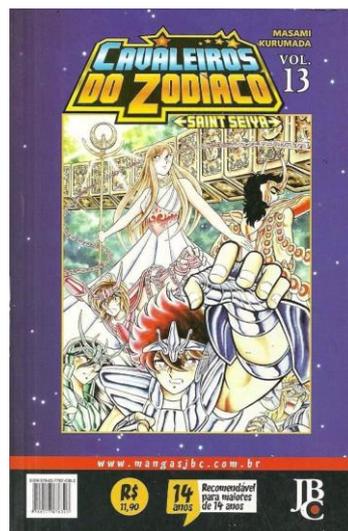
O oposto óbvio dos mangás *shoujo* são os *shounen*, ou mangás para meninos, como *Dragon Ball* (Fig. 6) e *Cavaleiros do Zodíaco*. Esses, por sua vez, tratam de jovens rapazes que lutam - muitas vezes no sentido literal da palavra - para conquistar seus objetivos ou salvar o planeta. Essas histórias, além de mais longas, possuem personagens enfáticos, que podem ser considerados mais violentos que os dos *shoujo*.

Fig. 6 Capa original de *Dragon Ball*.



Fonte: SAMA (2011)

Fig. 7 Capa original de *Cavaleiros do Zodíaco*.



Fonte: SAMA (2011)

Mesmo antes da publicação de mangás japoneses, já havia artistas especializados na área, descendentes de orientais, como Minami Keizi e Claudio Seto. É nesse contexto que os mangás popularizaram-se no Brasil e cativaram muitos leitores que, antes, eram fãs das tradicionais histórias em quadrinhos. Começam a surgir editoras brasileiras voltadas para o ramo, como a NewPop, a JBC Mangá e a Panini e há cada vez mais pessoas interessadas na arte.

Prova do grande sucesso que os mangás atingiram no Brasil é que o país possui hoje a maior convenção de animê e mangá da América Latina (Anime Friends) e, em 2015, foi sede

da Comic Con, evento famoso por reunir todos os anos uma grande quantidade de fãs de quadrinhos. Atualmente, entretanto, a convenção incluiu, além dos quadrinhos, outros elementos da cultura *pop*, como animações, brinquedos, séries de televisão, livros de fantasia e *videogames*.

O evento conta com convidados como atores de séries e dubladores conhecidos, além de reunir atividades e estandes para entreter os visitantes. Muitos decidem vestir-se como personagens de que gostam, o que é conhecido como *cosplay* (do inglês, “costume play”, literalmente brincar de se vestir).

Fig. 8 Comic Con, realizada no Brasil, de 3 a 6 de dezembro de 2015.



Fonte: G1 (2014)

METODOLOGIA

Para demonstrar como os mangás ganharam espaço no cenário editorial brasileiro, tomando parte do espaço reservado por anos das tradicionais histórias em quadrinhos, inicialmente, optou-se pela pesquisa bibliográfica uma vez que foram feitas consultas a diferentes autores e a suas teorias para os assuntos em questão. Segundo Oliveira (1997, p. 119), “a pesquisa bibliográfica tem por finalidade conhecer as diferentes formas de contribuição científica que se realizaram sobre determinado assunto ou fenômeno”.

Assim, interessa ao pesquisador o que já houve, o que está havendo, o que foi feito e o que se está fazendo. Não somente o quê, mas também o como. A pesquisa bibliográfica, dessa forma, contribuiu para o desenvolvimento e para a base do pensamento crítico.

Almejando a busca da compreensão e proposta de solução do problema que envolve a entrada dos mangás no mercado editorial brasileiro, foi adotado o levantamento bibliográfico para o desenvolvimento desta pesquisa com a possibilidade de ampliar o conhecimento sobre o assunto em questão.

Em relação a esse aspecto, faz-se necessário relatar também que foi usado o método qualitativo para a elaboração do trabalho, devido ao fato das pesquisas qualitativas preocuparem-se, conforme Pádua (1997, p. 31) “com o significado dos fenômenos e processos sociais, levando em consideração as motivações, crenças, valores, representações sociais, que permitem a rede de relações sociais”. Dessa forma, fez-se um estudo sobre a história dos mangás para que se compreendesse como o gênero surgiu.

Posteriormente, foi aplicada uma pesquisa de campo, por meio de um formulário *online*, para se descobrir porque tantos leitores passaram a consumir semanalmente mangás e, alguns, abandonaram o velho hábito de ler histórias em quadrinhos tradicionais.

Ademais, buscou-se compreender, também, por que este gênero ainda é tão subjugado (ABREU, 2006) e muito pouco utilizado nas escolas de Educação Básica brasileiras se ele poderia representar uma das formas de levar os discentes para o mundo da leitura (ALBUQUERQUE, 2006).

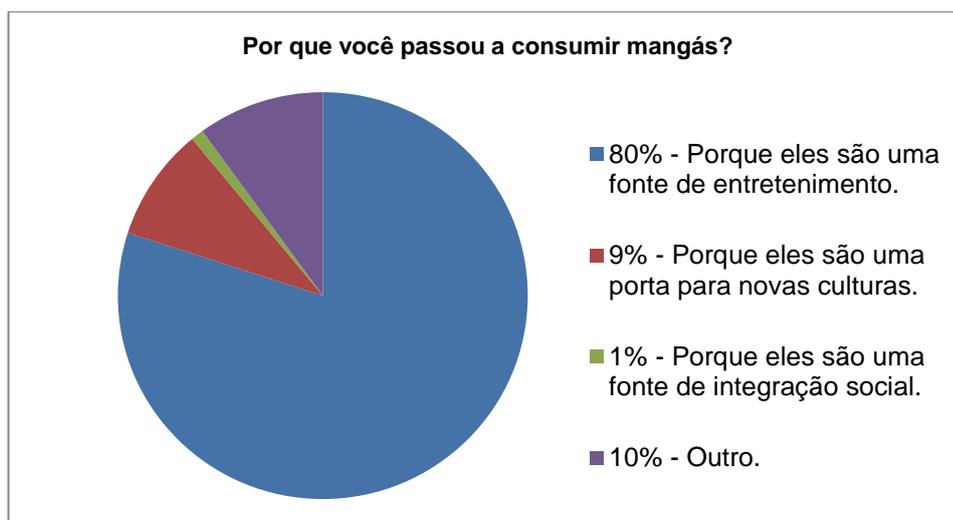
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante de todos os dados coletados e analisados, justifica-se por que é tão emergencial verificar por que ainda existem pessoas que subjugam o gênero mangá, sem, inclusive, considerá-lo literário. Talvez isso explique por que as escolas, de forma geral, utilizem-no de forma tão esparsa ou quase nula.

A primeira pergunta da pesquisa de campo, feita com 100 pessoas, por meio do *website* SurveyMonkey, revelou que:

- 80% dos leitores passaram a consumir mangás por considerarem-nos uma forma de entretenimento;
- 10% porque sentem uma espécie de identificação com o estilo de vida mostrado nas histórias e porque se utilizam das histórias como um meio de fugir da realidade em que vivem;
- 9% porque os mangás são uma porta para novas culturas e
- 1% porque os mangás são uma fonte de integração social.

Gráfico 1 Pergunta 1 da pesquisa aplicada no 1º semestre de 2015.

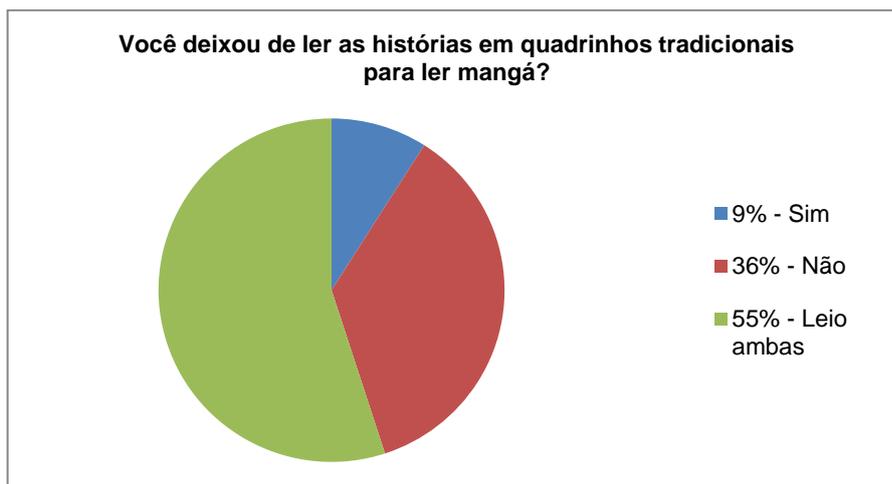


Fonte: Produzido pela pesquisadora (2015).

Quanto à dúvida de se os jovens paravam de ler quadrinhos convencionais para ler mangás, a pesquisa mostrou que:

- 55% leem tanto mangás quanto histórias em quadrinhos;
- 36% não pararam de ler histórias em quadrinhos tradicionais para ler mangás e
- 9% afirmaram ter parado de ler histórias em quadrinhos tradicionais para ler mangás.

Gráfico 2 Pergunta 2 da pesquisa aplicada no 1º semestre de 2015.

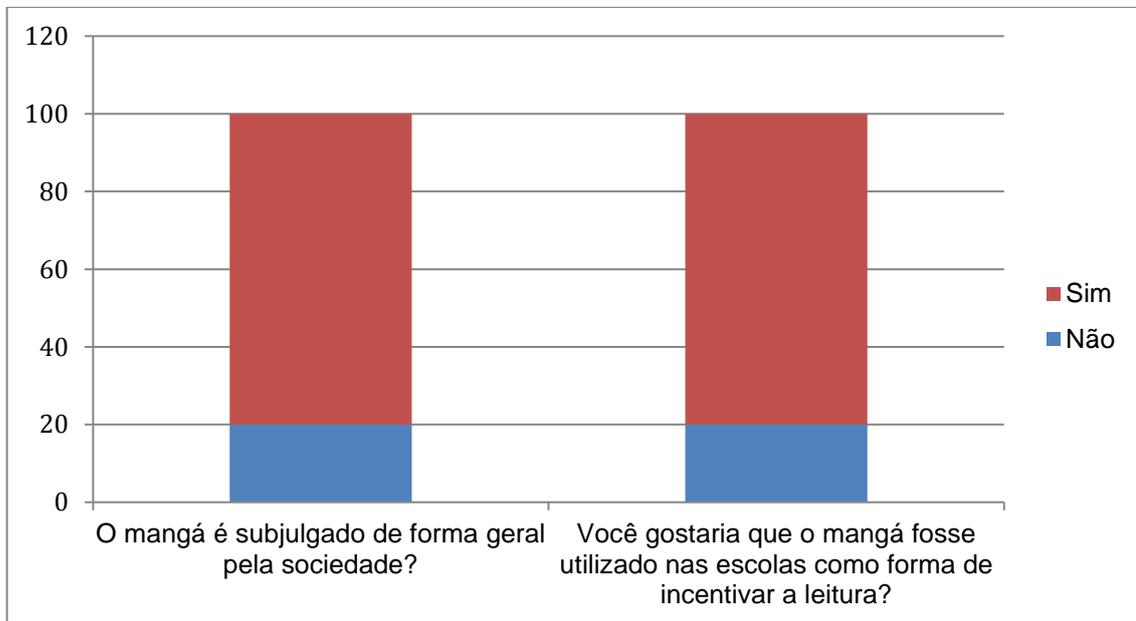


Fonte: Produzido pela pesquisadora (2015).

Por fim, a pesquisa também mostrou que 80% dos entrevistados consideram que o

mangá é subjugado pela sociedade de forma geral e que gostariam que o gênero fosse utilizado nas escolas como uma forma de incentivar a leitura.

Gráfico 3 Perguntas 3 e 4 da pesquisa aplicada no 1º. semestre de 2015.



Fonte: Produzido pela pesquisadora (2015).

Com isso, conclui-se que a aplicabilidade docente de um gênero ilustrado é uma possibilidade irrefutável e traria muitas oportunidades de explorar o universo dos próprios alunos dentro da sala de aula.

Constantemente, o educador deve pensar em textos que melhor se adequem à realidade dos alunos, sabendo que as mudanças ocorrem com muita frequência. A partir disso, não é possível, nos dias de hoje, o professor utilizar os mesmos textos em sala de aula e em suas provas por vários anos, consecutivamente, por uma questão de comodidade.

É nesse contexto que os mangás podem ser utilizados como uma ferramenta didático-metodológica, transformando o ato de ler, maçante para muitos alunos, em um processo libertador, conforme expõe Chartier (1998, p. 77):

O leitor é um caçador que percorre terras alheias. Apreendido pela leitura, o texto não tem de modo algum – ou ao menos totalmente – o sentido que lhe atribui seu autor, seu editor ou seus comentadores. Toda história da leitura supõe, em seu princípio, esta liberdade do leitor que desloca e subverte aquilo que o livro lhe pretende impor.

Partindo dessa questão, faz-se necessário investigar por que ainda hoje muitos educadores não consideram literatura certas releituras de obras literárias clássicas elaboradas por meio dos mangás. Sobre esse assunto, Lajolo (2001, p. 16) interroga e, depois, explica:

Será que são literatura os poemas adormecidos em gavetas, pastas, fitas, disquetes, CDs, cadernos e arquivos pelo mundo afora, os romances que a falta de oportunidade impediu que fossem publicados, peças de teatro nunca lidas nem encenadas e que jamais encontrarão ouvidos de gente? Será que tudo isso é literatura? [...] Será então que tudo o que foi publicado em livro é literatura? Mesmo os romances pornô que nenhum professor manda ler, de que crítico nenhum fala, que jornais e revistas solenemente ignoram? [...] A resposta é simples. Tudo isso é, não é e *pode ser que seja* literatura. Depende do ponto de vista, do significado que a palavra tem para cada um, da situação na qual se discute o que é literatura.

O processo de ensino da leitura, portanto, deveria ser natural e leve, como descreve Freire (2009, p. 15) ao tratar de sua infância e da importância de seus pais ao longo desse percurso:

E foi com eles, precisamente, em certo momento dessa rica experiência de compreensão do meu mundo imediato, sem que tal compreensão tivesse significado malquerenças ao que ele tinha de encantadoramente misterioso, que eu comecei a ser introduzido na leitura da palavra. A decifração da palavra fluía naturalmente da “leitura” do mundo particular. Não era algo que se estivesse dando superpostamente a ele. Fui alfabetizado no chão do quintal de minha casa, à sombra das mangueiras, com palavras do meu mundo e não do mundo maior dos meus pais. O chão foi o meu quadro-negro; gravetos, o meu giz.

Sendo o mangá um gênero muito lido pelos jovens na atualidade brasileira, usá-los em sala de aula representaria uma excelente proposta didático-metodológica na medida em que o docente partiria do mundo particular dos educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O gênero mangá pode parecer recente para a literatura mundial, contudo, a presente pesquisa levou à conclusão que é algo que se propaga desde antes da Segunda Guerra Mundial. Desde o período Edo, no Japão, em que os *ukiyo-e* eram o recurso artístico do momento, até as variedades atuais de mangá com temas abrangentes como garotas mágicas (*shoujo-manga*), mundos fantásticos (*fantasy*), temas adultos (*hentai*) e batalhas de robôs gigantes (*mecha*), essa variedade literária japonesa trouxe diversos aspectos culturais importantíssimos para a hibridização cultural do ocidente com o oriente, quebrando barreiras linguísticas e políticas.

A história dos mangás, então, mescla-se com a dos quadrinhos americanos, e os leitores ocidentais, que antes eram acostumados com um estilo baseado na própria cultura, agora se deparam com uma nova leitura: uma visão de mundo completamente diferente lhes é apresentada e, antes desse trabalho, pressupunha-se que muitos deles abandonaram o hábito de ler quadrinhos tradicionais para incorporar à rotina os mangás japoneses. Entretanto, há uma equiparação dos dois costumes, como antes mencionado, uma mescla de essências das duas culturas.

Mas talvez a indústria de quadrinhos tenha se tornado deveras próspera. Quadrinhos japoneses, assim como o *rock and roll* americano, começaram como uma forma limitada de entretenimento para os jovens. Agora, ambos são indústrias importantes na corrente principal da sociedade. Os mangás no Japão tentam oferecer algo para todo mundo: assim como existe *rock country*, *disco* e *punk*, também existem mangás de amor, de ficção científica e de *mah jongg*; assim como há música estólida de mercado, também há quadrinhos que de nada mais servem que para embalar a mente (SCHODT, 1997, p. 150).

Tendo o mangá passado por tantas fases, tanto adultas quanto infantis, é natural concluir o motivo pelo qual o gênero é tão subjugado no mundo literário - e, às vezes, nem sequer é considerado literatura.

Como os Kamishibai eram direcionados a crianças, e a grande maioria dos quadrinhos japoneses sempre foram voltados ao público infantil - como até mesmo uma das principais obras de Osamu Tezuka, *Astro Boy* -, a impressão da impossibilidade de haver obras adultas dentro do gênero perpetuou-se. Entretanto, a concepção é errônea tendo em vista a quantidade de obras eróticas (*hentai* e *ecchi*) e com temas de abordagem adulta (terror e ficção científica, por exemplo) produzidos frequentemente no Japão ao longo dos anos.

O mangá de Yoshiyuki Sadamoto, *Neon Genesis Evangelion*, teve como intenção desde o princípio levantar interesse para uma franchise antes do lançamento do anime. Ele começou na revista *Shounen Ace* em fevereiro de 1995 e a temática apocalíptica foi especialmente relevante: apenas um mês antes, o Sismo de Kobe havia devastado a cidade [de Kobe]. A série foi ao ar em outubro daquele ano. Sua história de famílias problemáticas, personagens instáveis e maquinacões políticas acontecendo num cenário de lutas entre robôs gigantes e alienígenas de grandioso poder foi um grande golpe no Japão e além (McCARTHY, 2014, p. 62).

Finalmente, seguindo o mesmo raciocínio, pode-se verificar o porquê do gênero mangá ser pouco utilizado nas escolas de Ensino Básico do Brasil. Por ser subjugado como um gênero literário, muitos professores, e até mesmo alunos, não acreditam que quadrinhos sejam dignos de ser utilizados como métodos educacionais. No entanto, eles poderiam ser

uma forma de incentivar a leitura e de levar o estudante a outras formas de literatura.

REFERÊNCIAS

ABREU, Márcia. *Cultura Letrada*. São Paulo: UNESP, 2006.

ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. *Mudanças didáticas e pedagógicas no ensino da língua portuguesa*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

ALMEIDA, Denys. *Confira a capa de Sailor Moon #1 pela Editora JBC*. Gyabbo! Dando voltas no mundo dos animes. 07/03/2014. Disponível em: <<http://www.genkidama.com.br/gyabbo/2014/03/07/confira-capade-sailor-moon-1-pela-editora-jbc/>> Acesso em 14 set. 2015.

ANIME NEWS NETWORK. *New Cardcaptor Sakura Manga is sequel launching in June*. Disponível em: <<http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-04-26/new-cardcaptor-sakura-manga-is-sequel-launching-in-june/.101473>> Acesso em 12 set. 2015.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro - do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP, 1998.

FARIA, Mônica Lima de. *História e Narrativa das Animações Nipônicas: algumas características dos animês*. Rio Grande do Sul: PUCRS, 2007.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Cortez, 2009.

G1. *Comic Con Experience em São Paulo*. Pop & Arte. 04/12/2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/fotos/2014/12/fotos-comic-con-experience-em-sao-paulo.html#F1444506>> Acesso em 14 set. 2015.

KAWANAMI, Sílvia. *Tezuka Osamu: o pai do mangá moderno*. Japão em foco. 03/11/2011. Disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/tezuka-osamu-o-pai-do-manga-moderno/>> Acesso em 13 set. 2015.

LAJOLO, Marisa. *Literatura: leitores e leitura*. São Paulo: Moderna, 2001.

SCHODT, Frederik L.. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha. 1997.

McCARTHY, Helen. *A brief history of manga*. London: The Ilex Press, 2014.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

NEWPOP. *Speed Racer - Mach Go Go Go #1*. Disponível em: <<http://www.newpop.com.br/?p=194>> Acesso em 12 set. 2015.

SAMA, Kami. *Capas dos Kanzenbans de Dragon Ball*. Kami Sama Explorer. 12/03/2011. Disponível em: <<https://www.kamisama.com.br/?p=1054>> Acesso em 11 set. 2015.

SUPER HERO HYPE. *An abridged history of transforming robots*. 02/04/2009. Disponível em: <<http://forums.superherohype.com/showthread.php?t=319060>> Acesso em 11 set. 2015.

Contatos: anacpaul@outlook.com e valeria.martins@mackenzie.br