

AS MULHERES DO MANGÁ

RÉGIS, Ana Manuela Farias¹; SILVA, Ursula Rosa da

¹Centro de Artes – Bacharelado em Artes Visuais; ²Centro de Artes, Departamento de Artes.
ursula_ufpel@yahoo.com.br.

1 INTRODUÇÃO

A relevância da presente pesquisa consiste em expor uma das diversas facetas do universo das histórias em quadrinhos (HQs) japonesas, denominadas de *Shôjo Mangá*. Estas apresentam as personagens inseridas num universo feminino a partir do qual meninas, meninos, mulheres e homens no mundo inteiro se identificam.

Os quadrinhos podem se constituir numa ferramenta pedagógica poderosa para professores nas várias áreas, como português, matemática, artes, história ou outras. A esse respeito, existem bibliografias específicas, que os apresentam em sua singularidade de ensino ou forma de aprendizagem, muito particulares com respeito aos processos de identificação. Como afirma Maturana (2002), no momento em que uma pessoa se identifica com uma personagem, por exemplo, pode desenvolver um reconhecimento dele como um *legítimo outro na convivência*, configurando o que o autor chama de um *processo de socialização legítimo*.

Essa concepção atravessa esse texto, onde que os quadrinhos proporcionam uma ferramenta para o estabelecimento de um processo de identidade de quem o faz e de quem o lê. Constitui-se, portanto, num processo de conhecimento de si a partir do outro.

Do ponto de vista de que os realiza, o que é meu caso, muitas vezes neles é possível neles reconhecer a própria realidade desenhada em linhas, em formas simples, mas que as afastam da concepção meramente “infantil” ou “lúdica” - como em geral o senso comum aponta- aproximando-as de uma linguagem em si- a linguagem visual- com força expressiva e especificidades próprias.

O interesse pelos quadrinhos surgiu durante o Curso de Artes, na disciplina de História em Quadrinhos, em 2004, assim como a vontade de pesquisar as quadrinistas brasileiras e como se dá sua atuação no mercado de quadrinhos. Ingressei então no grupo de pesquisas do CEARTE “Caixa de Pandora”, para aprofundar estudos sobre o universo feminino e entender mais sobre os quadrinhos femininos, e desde então este tema tornou-se o cerne de minha pesquisa. Uma continuidade desse tema deu-se junto ao NUTREE¹, com a elaboração do artigo de conclusão do Curso de Especialização em Educação, em 2011, denominado Imagens, Ícones, Quadrinhos e Educação.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Como resultado do trabalho no primeiro grupo, elaborei o Trabalho de Conclusão de Curso da licenciatura em Artes Visuais, no qual retrato o mercado de quadrinhos feitos por mulheres brasileiras, atuantes dentro ou fora do Brasil. Ainda pesquisando a formação das quadrinistas, aprofundi-me em um tipo de quadrinhos

¹ Núcleo Transdisciplinar de Estudos Estéticos, ligado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da FaE/UFPEL.

que minhas entrevistadas² se identificam – assim como eu mesma, também desenhista – que são os *Mangás*.

Os *Mangás* são conhecidos no Brasil como *quadrinhos japoneses*, um termo que, de fato, não condiz com o real significado da palavra, pois sua grafia não se refere a “quadrinhos”, ou “japoneses”. Os estudos dessas HQs focam-se mais especificamente no *Shôjo Mangá*, quadrinhos, em geral, produzidos por mulheres. Nestes, o principal foco são os relacionamentos, os dramas familiares, a vida escolar, os namoros, enfim, uma gama de situações cotidianas de pessoas comuns, com um toque de fantasia.

A construção das personagens no *Shôjo Mangá* não se detém em uma personagem convencional, separada pela dicotomia de gênero. A tradicional dicotomia entre feminino/masculino não se aplica ao *Shôjo Mangá*, onde há ambigüidade sexual. A visão predominante demonstrada em suas personagens, seja homem, mulher, gay ou lésbica, não passa de nomes dados a uma construção do próprio ser durante toda a sua vida, ser inteiro, acima de classificações binárias. Guacira Louro (2004), afirma que delimitar um gênero de uma pessoa pela classificação do sexo é uma leitura um tanto equivocada, pois a identidade desse ser é uma construção que ocorre de modo gradativo, durante todas suas vivências.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quem originou o uso e significado do Mangá para o ocidente foi Frederik Schodt³, um estudioso americano, que explica, etimologicamente, os significados dos dois ideogramas chineses que constituem a palavra Mangá (漫画): 漫 - まん em que “Man” significa “involuntário” – mas também um significado secundário, como “moralmente corrupto”, e 画 - が - “Ga”, que indica “imagens”, de onde vem o significado de “imagens irresponsáveis”. No entanto, o sentido da palavra Mangá remonta ao início do século XVIII, quando foi utilizado pelo artista japonês Hokusai⁴, em 1814, para designar seus livros como “rascunhos excêntricos”.

O Mangá moderno, o que conhecemos atualmente, foi criado na década de 1950 por Osamu Tezuka, considerado ainda em vida como “O deus do Mangá”⁵. Osamu, influenciado por desenhos de Walt Disney e por filmes de Charlie Chaplin, reformulou todo o contexto do Mangá como era, até então, conhecido. Inserindo uma linguagem cinematográfica e uma diversidade de temas, Ozamu começou a reinventar o quadrinho japonês.

Shôjo Mangá – História em Quadrinhos para Meninas

No princípio, eram os homens que escreviam histórias para meninas. Entretanto, eles não conseguiam captar a “essência” das mulheres. Muitos afirmam que tinham até dificuldades de desenhá-las, já que não tinham nenhum tipo de

² Entrevistei mulheres atuantes nos quadrinhos no mercado nacional e internacional para meu Trabalho de Conclusão de Curso na Licenciatura em Artes – Visuais.

³ É um pesquisador, tradutor americano que trabalha com pesquisas relacionados aos mangas e animes para o ocidente, a sua obra mais expressiva foi *Manga! Manga!* de 1983, no qual desvenda um pouco desses trabalhos japoneses para o ocidente

⁴ 葛飾北斎 Katsushika Hokusai foi um artista japonês, pintor de estilo ukiyo-e e gravurista do período Edo.

⁵ 手塚 治虫 Osamu Tezuka foi um mangaká, ou seja, um desenhista de mangás, provavelmente o que mais influenciou esse estilo. Por isso, é lembrado por muitos no Japão como o “deus” do mangá ou o “pai do mangá moderno”.

referencial feminino, pois, ou não eram casados, ou a figura materna era algo distante de suas vidas (Gravett, 2004). Por isso, muitas vezes, a temática das histórias desses artistas tratava de órfãs que eram maltratadas em orfanatos e no final descobriam um amor que pudesse resgatá-las de todo esse sofrimento. Essas histórias eram recheadas de melodramas, sofrimentos e muitas lágrimas.

A primeira mulher a trabalhar com Mangá feminino foi Machiko Satonaka⁶, na década de 60. Posteriormente, foram surgindo mais mulheres que deram uma nova “cara” a esses quadrinhos. Entretanto, somente na década de 1970, com as “magníficas de 24”⁷, O Mangá sofreu uma verdadeira revolução. Pela primeira vez, foi abordado o tema do homossexualismo, e, além disso, o recurso de objetos, como flores, bolhas de sabão, flores de cerejeira, entre outros, para transmitir sentimentos, bem como a “sangria” das páginas – desenhos sem a borda. Outra inovação foi que também as autoras “conversavam” com o leitor em notas de rodapé, contando algo de suas vidas cotidianas, fazendo com que o (a) leitor (a) tivesse uma maior proximidade com suas histórias. Nessas notas, explicavam porque determinado personagem se portava de um jeito ou de outro, e essa proximidade com o público passou ser uma marca registrada dos quadrinhos japoneses. No entanto, atualmente, quem responde às cartas dos leitores e comenta algo em notas de rodapé é o assistente da desenhistas, devido o grande fluxo de leitores.

4 CONCLUSÃO

Diferentemente do que ocorreu no ocidente, as mulheres no Japão têm seu papel assegurado no universo quadrinístico, onde produzem uma boa parcela dos *Mangás* lá comercializados, transformados em mídias extremamente expressivas. A partir do próprio *Shôjo Mangá* surgiram outras linhas de segmento, como o *Shonen*, quadrinhos que tratam especificamente de relacionamentos homossexuais masculinos, o *Yuri*, que trata de relacionamentos homossexuais femininos, e o *Seinen*, que são quadrinhos voltados ao público adulto.

A partir do exposto, percebe-se, a partir do que essas mulheres fizeram, que os quadrinhos japoneses passaram por uma revisão de muitos conceitos e preconceitos, moralismos, de estética e de temática, tanto para o público feminino quanto masculino, independentemente da idade e, certamente, ocasionou reflexos na sociedade e como fator pedagógico.

5 REFERÊNCIAS

- GRAVETT, Paul. **Manga**: Como o Japão reinventou os quadrinhos. 1. ed. São Paulo: Conrad, 2004.
- LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho**: ensaios sobre sexualidade e teoria queer. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Cultura Pop Japonesa**: Manga e Anime. 1. ed. São Paulo: Hedra, 2005.

⁶ 里中満智子 *Satonaka Machiko* foi a primeira mulher japonesa a fazer quadrinhos femininos japoneses no ano de 1964, onde escreveu “*Pia no Shôjo*” – espelho de Pia.

⁷ *Moto Hagio, Ryoko Ikeda, Yumiko Oshima, Keiko Takemiya e Ryoko Yamagashi* são as “Magníficas de 24”, ela são chamadas assim por todas nascerem no ano 24 da era Showa ou ocidentalizando para 1949.

- MATURANA, Humerto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. 3 ed. BH - MG: UFMG, 2002.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Edição Histórica. São Paulo: M. Books, 2005.
- MONTE, Sandra. **A presença dos animes da TV brasileira**. 1 ed. São Paulo: Laços, 2010.
- SENNA, Nádia. **Deusas de Papel: a trajetória feminina na HQ do ocidente**. Dissertação de Mestrado. Unicamp, Campinas: São Paulo, 1999.
- RÉGIS, Ana Manuela Farias. **A atuação da mulher brasileira no mercado de quadrinhos e sua perspectiva no mercado nacional e internacional**. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Artes Visuais, Licenciatura. Instituto de Artes e Design/UFPEL, 2008.
- _____. Miss Comics: Mulheres, quadrinhos, atuação e perspectivas, in: SILVA, Ursula Rosa da (org.). **Os lugares da arte**. 1ed. Pelotas: Editora e Gráfica da UFPEL, 2010.
- SILVA, Ursula Rosa da (org.). **Os lugares da arte**. 1ed. Pelotas: Editora e Gráfica da UFPEL, 2010.
- VERGUEIRO, Waldomiro. et.al. **Como usar as histórias em quadrinhos nas salas de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2008.