

O MANGÁ E SEUS ELEMENTOS VISUAIS E NARRATIVOS COMO FERRAMENTAS DIDÁTICAS

MANGA AND ITS VISUAL AND NARRATIVE ELEMENTS AS TEACHING TOOLS

EL MANGA Y SUS ELEMENTOS VISUALES Y NARRATIVOS COMO HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS

André Luiz Pinto dos Santos¹
Marcelo Hipólito Barbosa de Medeiros²

Resumo

Por meio do presente trabalho, objetiva-se estudar o mangá como ferramenta didática, no intuito de contribuir para a valorização de formas alternativas e lúdicas de aprendizagem, as quais despertem no aluno a vontade de aprender e de fazê-lo com qualidade e satisfação. Este trabalho pode ser considerado básico, a partir de uma abordagem qualitativa e com objetivos exploratórios e descritivos. As fontes analisadas se resumiram em materiais didáticos, mangás e histórias em quadrinhos em geral, portanto, o procedimento técnico adotado foi o bibliográfico. Pôde-se constatar que os mangás, ainda que amplamente difundidos como linguagem expressiva e como mercado de entretenimento, possuem um grande potencial não só educacional, como também social. Abordam desde temas educativos — para a melhora do desempenho da língua japonesa, por exemplo —, como também relatos de danos ambientais e consciência ecológica. De maneira que o mangá se apresenta como uma boa e promissora ferramenta didática, mesmo com abordagem mais voltada ao entretenimento. A estrutura da história torna o texto, além de agradável, de fácil leitura e compreensão; por enquadrar-se em um contexto lúdico, mantém o interesse do leitor em seguir a história e permanecer no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: mangá; elementos visuais e narrativos; ferramentas didáticas.

Abstract

This paper aims to study manga as a didactic tool, to contribute to alternative and playful ways of learning the valorization, which awaken in the student the will to learn and to do it with quality and satisfaction. This work can be considered basic, based on a qualitative approach and with exploratory and descriptive objectives. The sources analyzed were didactic materials, manga, and comics in general; therefore, the technical procedure adopted was the bibliographic one. It was possible to verify that manga, although widely spread as an expressive language and as an entertainment market, have a great potential not only educational, but also social. They approach from educational themes — for the improvement of Japanese language performance, for example —, to environmental damage reports and ecological awareness. In this way the manga presents itself as a good and promising didactic tool, even with a more entertainment-oriented approach. The structure of the story makes the text, besides being pleasant, easy to read and understand; because it fits into a ludic context, it keeps the reader's interest in following the story and staying in the learning process.

Keywords: manga; visual and narrative elements; didactic tools.

Resumen

Por medio de este trabajo, se pretende estudiar el manga como herramienta didáctica, con el propósito de contribuir para la valorización de formas alternativas y lúdicas de aprendizaje, que despierten en el estudiante las ganas de aprender y de hacerlo con calidad y gusto. Este trabajo puede ser considerado básico, tiene orientación cualitativa, con objetivos exploratorios y descriptivos. Las fuentes analizadas se resumen en materiales didáticos, mangas e historietas en general, por lo tanto, el procedimiento técnico utilizado fue el bibliográfico. Se pudo constatar que los mangas, aunque ampliamente difundidos como lenguaje expresivo y como mercado de entretenimiento, tienen un gran potencial, no solo educativo sino también social. Tratan desde temas educativos — para la mejora del desempeño en lengua japonesa, por ejemplo —, como relatos sobre daños ambientales y conciencia ecológica.

¹ Docente no Centro Universitário Internacional Uninter.

² Acadêmico no curso de Tecnologia em Design de Animação no Centro Universitário Internacional Uninter.

De esa manera, el manga se presenta como una buena y promissora herramienta didáctica, aun con enfoque más orientado a lo lúdico. La estructura de la historia hace que el texto sea, además de agradable, de fácil lectura y comprensión; por integrarse a un contexto lúdico, mantiene el interés del lector en la historia y lo hace permanecer en el proceso de aprendizaje.

Palabras-clave: manga; elementos visuales y narrativos; herramientas didáticas.

1 Introdução/Conceituação

As histórias em quadrinhos ou narrativas sequenciais são uma forma de contar histórias através de uma linha temporal posta em quadros, desenhados em um modelo sequencial, que podem simular um texto ou cenas de um filme (MCCLLOUD, 1994).

Diversas vertentes englobam os quadrinhos, desde os comics de heróis americanos, com grandes quadrinistas que difundiram a arte sequencial como Stan Lee e John Bucema; os spaghetti western italianos, com Gian Luigi Bonelli e Aurelio Gallepini como principais autores; assim como os franceses, tendo destaque o icônico Jean Giraud Moebius, ambos com grande impacto na Europa (ALBERICH; MIRO-JULIA; ROSSELLÓ, 2008; SOCCA, 2015; GOLOVLEVA, 2020).

Além da linguagem de quadrinhos ocidental, as histórias sequenciais orientais também recebem grande destaque mundial, movimentando bilhões de dólares por ano, principalmente as tramas japonesas, mais conhecidas como mangás (JOHNSON-WOODS, 2010). O mangá possui diferenças em relação às estruturas narrativas ocidentais, pois o foco da história não é obrigatoriamente um conflito, dando mais espaço à estrutura da jornada do herói; além disso, distancia-se da estrutura tradicional de 3 atos ocidental, adicionando mais um “ato”, com a técnica estrutural do Ki-Sho-Ten-Ketsu (KUBOTA, 1997).

Segundo Danh e Hoi (2022, p. 5-7), atualmente é possível realizar diversas abordagens de ensino a fim de melhorar a eficiência da transmissão do conteúdo, a facilidade de assimilação e o estímulo para que o aprendizado seja contínuo e o mais agradável possível ao longo do percurso pedagógico. Com isso, os quadrinhos, assim como o mangá, são promissoras ferramentas e materiais de uso pedagógico para a facilitação da aprendizagem e ludicidade (DANH; HOI, 2022).

É importante observar que os trabalhos sobre o tema mostram mangás didáticos e feitos para a educação exclusivamente, mas não abordam o mangá voltado ao entretenimento, porém com profundidade conteudista em relação à história, o que se pode ser utilizado como material didático. Portanto, no presente trabalho, objetiva-se estudar como fazer do mangá uma ferramenta didática, no intuito de contribuir para a valorização de formas alternativas e lúdicas de estudo, as quais estimulem a vontade de aprender, com qualidade e satisfação.

2 Problema de pesquisa e objetivos

A partir de uma análise visual e funcional da linguagem do mangá, questiona-se: de que forma pode-se levar o mangá ao âmbito de ferramenta didática? Atrelado a este problema, pretende-se contribuir para a valorização de formas alternativas e lúdicas de estudo, as quais estimulem o aluno a ter vontade de aprender, assim como manter-se estudando com qualidade e satisfação.

3 Metodologia

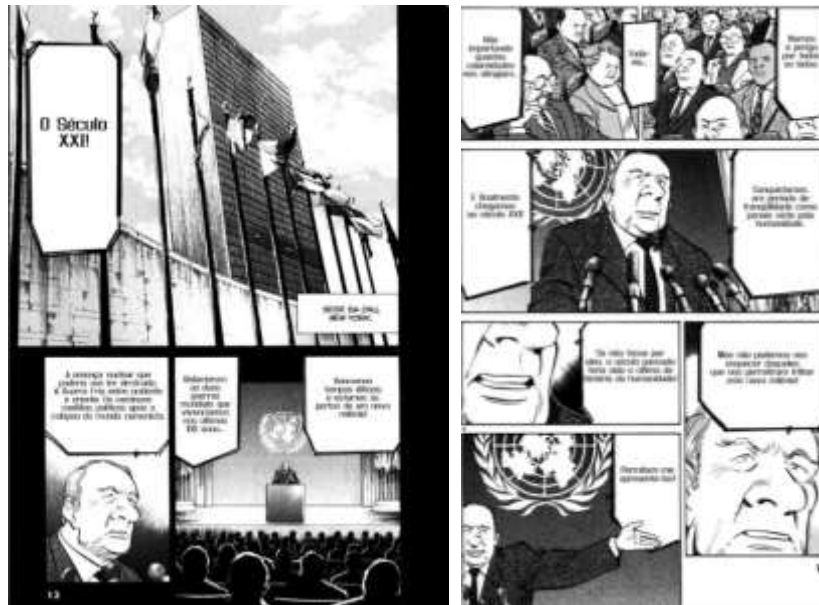
Este trabalho pode ser considerado básico; parte de uma abordagem qualitativa, com objetivos exploratórios e descritivos. As fontes analisadas se resumiram em materiais didáticos, mangas e história em quadrinhos em geral, portanto, o procedimento técnico adotado foi o bibliográfico.

4 O mangá e a resistência social e acadêmica quanto ao seu potencial didático

Mangá é o nome dado ao quadrinho de origem japonesa (O QUE É..., [s. d.]; BRENNER, 2007). Como exemplo, no século XI, as gravuras — e posteriormente livros de rascunhos de Hokusai —, podem se enquadrar como um ponto de partida para a estética do mangá. Posteriormente, a real integração do mangá como quadrinho, e não simplesmente como os livros de rascunhos originais, foi difundida pelo mangaka Osamu Tezuka, em 1950 (O QUE É..., [s. d.]; BRENNER, 2007). Esta palavra veio da confluência de “man” (involuntário) e “ga” (imagem, desenho). Assim, mangá significa imagem ou desenho involuntário (O QUE É..., [s. d.]; BRENNER, 2007). A arte japonesa teve bastante destaque na Europa com as obras de Hokusai, principalmente suas gravuras, o que pode ter sido um grande fator para a distribuição da estética mangá no ocidente.

Segundo Murakami e Bryce (2009, p. 49), o quadrinho japonês tem grande influência para o entretenimento; a maior parte de seu mercado está voltada a esse objetivo, pois gera fascínio entre os fãs, o que acarreta a formação de grandes grupos de conhecedores. Essas séries japonesas refletem aspectos da cultura japonesa e asiática em geral; não se atentam unicamente à ficção, como se vê na Figura 1. No entanto, também podem ser utilizadas para fins práticos, como manuais ou material educativo, como apostilas alternativas de ensino (MURAKAMI; BRYCE, 2009).

Figura 1: volume 1, páginas 13 e 14 do mangá *20th Century Boys*, de Naoki Urasawa, como exemplo de contexto e informação histórica sobre o período de Guerra Fria



Fonte: Urasawa (2000).

Em análise comparativa com outros tipos de quadrinhos, no mangá há uma diferença no uso dos quadros, principalmente na dinâmica das transições (MCCLLOUD, 1994). Além disso, a narrativa japonesa move-se predominantemente através da conquista de objetivos enquanto a americana focaliza conflitos entre personagens (MCCLLOUD, 1994; ARAKI, 2015). Os quadrinhos japoneses geralmente possuem um fluxo de leitura mais leve ou fluido, o que provavelmente vem do preto e branco das páginas, especialmente ao se tratar dos espaços negativos. Como exemplo de algumas obras com essas características: *Naruto*, *Dragon Ball*, *One Piece*, *Bleach*, entre outros.

De acordo com Johnson-Woods (2010, p. 259), apesar de o mangá ser muito comum e bem recebido no ocidente como fonte de leitura e entretenimento de qualidade, no oriente é possível perceber certo preconceito quanto aos *otakus*, rotulados como leitores iniciantes ou medíocres, além do seu pouco aprofundamento em temas abordados nas histórias, devido ao grande teor de ação e aventura nas tramas. De certa forma, o comportamento dos *otakus* pode ser visto equivocadamente como algo infantil ou imaturo, o que denota de certa forma uma percepção prejudicial ao indivíduo.

O preconceito, que leva a pensar que *otakus* são aberrações e más influências, pode gerar problemas extremamente graves, como o assassinato de 7 pessoas em Akihabara, parte das quais eram *otakus* ou fãs de mangá (WELIN, 2013). Este caso mostra quão grave pode ser o preconceito; além disso, em situações mais cotidianas, fora do âmbito da violência, os *otakus* podem ter dificuldades em conseguir empregos, ou são vítimas de excesso ou abuso no trabalho,

além da baixa remuneração.

Através de O'Branovich (2015, p. 45), nota-se que, em alguns casos, o preconceito se constrói por uma equivocada associação dos *otakus* com atitudes criminosas, especialmente ligadas ao vandalismo e à violência. Apesar de esse preconceito vir diminuindo gradativamente, ainda há um contexto social negativo para os fãs dos mangás. Estes preconceitos devem ser levados muito a sério e ser estudados em maior profundidade, já que o mundo dos quadrinhos e animações japonesas são uma grande vitrine e fator cultural que leva o Japão a ser admirado pelo mundo todo. Os mangás, por tanto, portanto, devem ser vistos como um bem imaterial de cultura muito valioso.

5 Mangás como ferramentas de ensino

Os mangás, amplamente difundidos como linguagem expressiva e mercado de entretenimento, possuem um grande potencial não só educacional, mas também social. Abordam desde temas educativos — para a melhora do desempenho na língua japonesa, por exemplo — como relatos de danos ambientais e consciência ecológica (DANH; HOI, 2022; KATO, 2020). No Japão, diversos materiais instrutivos possuem elementos do mangá, como manuais de coleta de lixo, manuais de equipamentos eletrônicos, mapas de museus ou parques. Portanto, além do uso educativo, o mangá também pode ser usado como cartilha ou guia de instruções como se vê na Figura 2.

Figura 2: guia de descarte de lixo no Japão e página de mangá referente ao descarte e coleta de lixo



Fonte: Iida City Website, 2020³. PR TIMES, 2020⁴.

³ Disponível em: <https://www.city.iida.lg.jp/site/gomi/>. Acesso em: 24 fev. 2023.

⁴ Disponível em: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000002200.000001719.html>. Acesso em: 24 fev. 2023.

O resgate de histórias e personagens da literatura clássica também pode contar com o uso de linguagens atuais e populares, como é o caso dos quadrinhos, ou, mais especificamente, do mangá, na versão feita do Don Quijote (MONZÓ, 2017). Segundo Monzó (2017, p. 37-38), nesse contexto, encontram-se uma obra ocidental e a cultura de massas oriental e ambas conseguem transcender as suas regiões; levam essas artes ao âmbito mundial, garantindo aceitação em inúmeras culturas. Embora haja representação de figuras literárias ocidentais, as histórias de mangá retratam predominantemente a história do Japão, principalmente do Período Edo e Era Meiji, onde ocorreram eventos com grande potencial cinematográfico. Além disso, as artes marciais são muito características dessas histórias japonesas, onde aborda-se muito o *karate* e o *aikido*. Como exemplo, têm-se as obras: *Vagabond*, *Rurouni Kenshin*, *Gintama*, entre outros.

No mangá *Kubiri Asa*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima (Figura 3), ocorre o *seppuku* (suicídio de soldados ou samurais japoneses em nome da honra, seja por motivos de invalidez doença, idade, ou qualquer fator que impeça manter a qualidade de batalha ou liderança em exercício) e execução de um nobre *otameshiyaku* (testador de espadas) que desejara passar seu cargo para o filho devido à sua idade avançada. Os fatos trágicos, porém culturais, supracitados, são explicados no mangá de forma filosófica, trazendo o conhecimento do pensamento e filosofia samurai para o leitor, assim como um contexto recorrente do período do Xogunato Tokugawa no Japão Feudal. As palavras do ancião fazem com que transcenda uma áurea de honra do que é ser um samurai, assim como o peso da alta patente que estava sendo concedida. Estas informações remetem à importância dos samurais e do próprio Xogunato para a história japonesa, principalmente no contexto de país fechado, como se encontrava o Japão no período, que não permitia a entrada de estrangeiros e mantinha relações estritas com países vizinhos e importantes ocidentais com os quais tinha contato essencial (FRÉDÉRIC, 2005).

Figura 3: páginas 16 e 20 do mangá *Kubiri Asa*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima, em que se demonstra a difusão de informação filosófica e educativa no contexto do Japão feudal.



Fonte: Koike; Kojima (1972/2004).

É importante mencionar uma série da editora Ohmsha — e de vários outros autores — de livros técnico-educativos com a abordagem exclusiva do mangá, onde se tratam diversos temas educacionais, desde a educação básica até o ensino superior. O fator-chave se deve ao roteiro, em que, na maioria das histórias, são apresentados personagens em uma jornada de aprendizagem para um objetivo muito importante ou com dificuldades de aprendizado relacionado ao conteúdo em questão. A abordagem do mangá na educação se mostra como uma forma muito eficiente para superar dificuldades de aprendizado, além de gerar maior motivação para o prosseguimento do estudo (DANH; HOI, 2022). Algo importante a se ressaltar é que os personagens de mangá, principalmente os principais, são muito persistentes em seus objetivos, enfatizando a estrutura de jornada do herói. Isso produz motivação nos leitores, pois a mensagem é de que, apesar das dificuldades, independentemente de quão grandes elas sejam, não se deve desistir dos sonhos e objetivos. Isso pode corroborar para manter o estudante em sua caminhada de aprendizado, inspirado em seus personagens favoritos.

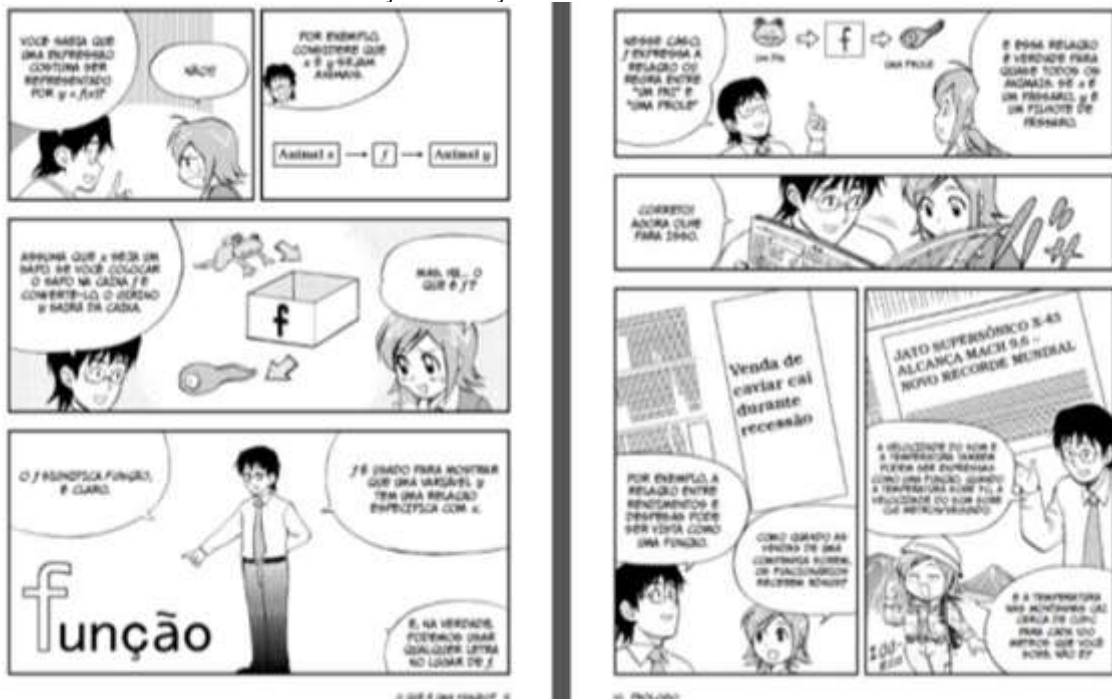
6 Apresentação dos principais resultados

De acordo com Tomoko Kogo e Chiharu Kogo (1998, p. 90-93), o mangá, única e exclusivamente em forma de quadrinho, corrobora para uma absorção e entendimento do conteúdo de forma rasa. Porém, se está acompanhado pela linha da história em texto, o conjunto quadrinho e texto de apoio tem grande poder de aprendizagem e absorção, fazendo com que se

retenha profundamente o conteúdo abordado. A história contada — e principalmente o quadrinho —, faz com que o estudante desenvolva maior interesse pelo conteúdo, além de proporcionar um momento de aprendizado mais leve e divertido, o que facilita a compreensão (KOGO; KOGO, 1998). É muito importante trazer diversão e empolgação na aprendizagem, principalmente para os alunos com dificuldades ou desmotivação de aprendizado; é necessário distanciar-se da educação bancária, onde o professor apenas deposita informações na cabeça do aluno em uma posição autoritária, o que gera desmotivação no aluno, além de fazê-lo entender o ato de estudar como algo punitivo (FREIRE, 1996).

Na figura 04, nota-se a explicação fantástica e imersiva do professor, frente a uma aluna muito interessada na explicação e demonstrando vários tipos de emoções — o estilo da linguagem do mangá para personagens. Essas características podem contribuir para as competências de conhecimento; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural e comunicação da BNCC. Isso porque o quadrinho, além de conhecimento específico, ensina um pouco da cultura asiática, mostra a riqueza da narrativa visual e seus artifícios, que podem corroborar para enriquecer a comunicação visual e desenvolver o teor criativo e artístico. Além disso, está o caráter científico da explicação e inserção de funções no cotidiano.

Figura 4: páginas da série de mangá da editora Omsa, *Manga Guide Series*, onde o professor explica a definição de funções de uma forma divertida



Fonte: *Manga Guide Series* (2008).

A forma periférica de mostrar o conteúdo — própria também do formato da história —

além de tornar a leitura do mangá uma experiência agradável, intensifica a absorção do conteúdo. Além disso, as imagens presentes nos mangás são fontes de elementos e informações importantes; as de menor importância também causam encanto, o que promove uma melhora no entendimento superficial do conteúdo (MURATA, 1993).

Portanto, a utilização de excertos de mangá acompanhados de textos pode ser considerada uma boa abordagem de ensino. Permite a associação com momentos divertidos e agradáveis, principalmente em alunos mais jovens, cujo principal interesse está nas brincadeiras e interação com os colegas. Portanto, deve-se evitar a associação do estudo com algo desagradável e punitivo e torná-lo uma experiência que o estudante deseje repetir com frequência, para o seu desenvolvimento intelectual e pessoal de forma ininterrupta.

7 Conclusão/Considerações finais

Conclui-se que o mangá pode ser uma ferramenta de qualidade como material didático; com ele pode-se promover aprendizagem, ainda que com uma abordagem voltada ao entretenimento. A estrutura da história torna o texto, além de agradável, de fácil leitura e compreensão; enquadra-se em um contexto bastante lúdico, o que mantém o interesse do leitor em seguir a história e o conseqüente processo de aprendizagem.

No entanto, vê-se a necessidade de pesquisas aplicadas para a obtenção de dados mais precisos em relação ao aprendizado de grupos de estudantes, em diferentes tipos de abordagens didáticas, uma delas o mangá, para verificar a sua eficiência. Acredita-se que a principal dificuldade seria a aplicação certa e a escolha dos mangás mais adequados — e isto também deve ser levado em consideração na definição de tratamentos estatísticos para a pesquisa aplicada.

Referências

ALBERICH, R.; MIRO-JULIA, J.; ROSSELLÓ, F. Marvel Universe looks almost like a real social network. *arXiv*, Cornell University, 11 fev. 2002. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/cond-mat/0202174>. Acesso em: 17 jul. 2022.

ARAKI, H. **Manga in theory and practice: The craft of creating manga**. Trad. Nathan Collins. San Francisco: Viz Media LLC, 2015.

BRENNER, R. **Understanding manga and anime**. Exeter: Libraries Unlimited, 2007.

DANH, N.; HOI, H. Use of comics to enhance students' japanese ability as well as to awake their hidden potential. **International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE)**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 412-418, 2022.

FRÉDÉRIC, L. **Japan Encyclopedia**. London: Belknap Press of Harvard University, 2005.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. p. 57-76.

GOLOVLEVA, E. Métalangage de bande dessinée dans les œuvres de Jean Giraud. In: COLLOQUE INTERNATIONAL D'ETUDIANTS ET DE JEUNES CHERCHEURS, 14., 2020, Moscou. **Présentations** [...]. Moscou: Université Nationale de Recherche École Supérieure d'Économie, 2020. p. 51-53. Tema: La France et la francophonie d'aujourd'hui. Disponível em: <https://lang.hse.ru/mirror/pubs/share/direct/420262507.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2023.

KATO, D. Eco-Intermediality and the Artful Recluse's Hut: Mizuki Shigeru's Manga Hōjōki. **Ekphrasis**, Cluj-Napoca — Romania, v. 24, n. 2, p. 49-71, 2020.

KUBOTA, R. A Reevaluation of the uniqueness of Japanese written discourse: Implications for contrastive rhetoric. **Written Communication**, [S. l.], v. 14, n. 4, p. 460-480, 1997.

MCCLLOUD, S. **Understanding comics: The invisible art**. NY: Harper Perennials, 1994.

MONZÓ, C. Don Quijote en el manga: traducción, transformación y adaptación en la cultura de masas. **Trans**, Málaga, n. 21, p. 35-47, 2017.

KOIKE, K.; KOJIMA, G. **Samurai Executioner** [Kubikiri asa]. Milwaukie: Dark Horse, 2004. v. 1. p. 16-20.

KOGO, Tomoko; KOGO, Chiharu. The effects of comic-based presentation of instructional materials on comprehension and retention. **Japan Journal of Educational Technology**, Japão, v. 22, n. 2, p. 87-94, 1998.

JOHNSON-WOODS, T. (ed.). **Manga: An anthology of global and cultural perspectives**. London; New York: The Continuum International Publishing Group, 2010.

MANGA GUIDE SERIES. Tokio: OMSHA, c1996-2023.

MURAKAMI, S.; BRYCE, M. Manga as an educational medium. **The International Journal of the Humanities**, [S. l.], v. 7, n. 10, p. 49, 2009.

MURATA, Natsuko. Kyōju Hōryaku to Shite No Manga No Kōka [The Effects of Manga as Teaching Strategy]. **Dokusho Kagaku**, [S. l.], v. 37, n. 4, p. 127-36, 1993.

O'BRANOVICH, S. **Otaku** – A case of assigned identities. 2015. 51 f. Thesis — Union College, Schenectady, NY, 2015. (Honors Theses, n. 365).

O QUE É MANGÁ? Editora JBC, São Paulo, [s. d.]. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/o-que-e-manga/>. Acesso em: 17 jul. 2022.

SOCCA, Ézio. **O western entre as histórias em quadrinhos e as novelas gráficas: a transposição cultural da temática da conquista do oeste nas histórias em quadrinhos do personagem Tex Willer**. 2015. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2015.

URASAWA, N. **20th Century Boys**. Big Comic Spirits. v. 1, p. 13-14, 2000.

WELIN, A. **The meaning and image of Otaku in Japanese society, and its change over time**. 2014. 44 f. Student essay — Gothenburg University, Sothenburg, Sweden, 2014. Disponível em: <https://gupea.ub.gu.se/handle/2077/35267>. Acesso em: 23 fev. 2023.