



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**CAMPUS I**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – PORTUGUÊS**

**JOSÉ EDSON VASCONCELOS FILHO**

**RECONTANDO A HISTÓRIA: ANÁLISE DO CONTO CHAPEUZINHO  
VERMELHO DOS IRMÃOS GRIMM EM MANGÁ**

**CAMPINA GRANDE – PB**

**2019**



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**CAMPUS I**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – PORTUGUÊS**

**JOSÉ EDSON VASCONCELOS FILHO**

**RECONTANDO A HISTÓRIA: ANÁLISE DO CONTO CHAPEUZINHO  
VERMELHO DOS IRMÃOS GRIMM EM MANGÁ.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora da Universidade Estadual da Paraíba, como parte das exigências para à obtenção do título de Graduação em Letras – Língua Portuguesa, sob a orientação da Prof<sup>a</sup>. Dra. Ana Lúcia Maria de Souza Neves.

**CAMPINA GRANDE – PB**

**2019**

**RECONTANDO A HISTÓRIA: ANÁLISE DO CONTO CHAPEUZINHO  
VERMELHO DOS IRMÃOS GRIMM EM MANGÁ**

**JOSÉ EDSON VASCONCELOS FILHO**

APROVADO EM 12/08/19.

BANCA EXAMINADORA

Ana Lúcia Maria de Souza Neves.

Profª. Dra. Ana Lucia Maria de Souza Neves – UEPB

Rosângela Maria Soares de Queiroz - 8,5

Profª. Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz – UEPB

Virna Lúcia Cunha de Farias

Profª. Dra. Virna Lúcia Cunha de Farias – IFPB

*Dedico este trabalho a todos que participaram diretamente, me impulsionando para a conclusão deste ciclo em minha vida, em especial aos meus familiares, à minha professora – orientadora e aos amigos e grandes parceiros que encontrei nessa caminhada.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus primeiramente, por ter me dado coragem, saúde e forças para que eu pudesse chegar até aqui. Aos meus pais pelos ensinamentos e incentivos durante todo o meu percurso estudantil.

À minha orientadora, Prof<sup>ª</sup>. Dra. Ana Lúcia, os meus sinceros agradecimentos por aceitar fazer parte deste sonho, pelo suporte, compreensão, correções e sugestões indicadas ao longo deste trabalho.

Agradeço às professoras, Prof<sup>ª</sup>. Dra. Rosângela Maria Soares de Queiroz e a Prof<sup>ª</sup>. Dra. Virna Lúcia Cunha de Farias, por terem aceitado o convite para participação da banca examinadora.

## RESUMO

Neste trabalho realizamos um estudo de intertextualidade a partir da versão em mangá do conto *Chapeuzinho Vermelho* dos irmãos Grimm, em que personagens conhecidos, escapam de forma divertida dos papéis estabelecidos nos contos clássicos. O objetivo geral é analisar o “*Grimms mangá*” no qual a mangaká, pessoa que desenha o mangá, dá uma versão diferente para a história da Chapeuzinho Vermelho, dos irmãos Grimm. Na versão mangá, Chapeuzinho e o Lobo têm grandes chances de constituir um par romântico. E como objetivos específicos analisar a linguagem visual presente nos quadrinhos do mangá que surgem como partes importantes na construção de sentido através dos traços e expressões que são manifestados pelas personagens no processo de transformação de um gênero textual em outro e, por fim, refletir sobre a leitura do mangá, enquanto facilitador e/ou motivador para a leitura do texto na íntegra. Esta pesquisa foi realizada de forma qualitativa e bibliográfica, pois com o passar dos anos, a produção do quadrinho japonês, o mangá, tem se tornado um produto de referência para a leitura. O estudo utilizou como referências Barbosa (2013), Barroso (2013), Bari (2008), Barthes (1990), Chaulhub (2005), Corso (2006), Darnton (1986), Gotlib (2006), Guerini (2013), Greimas (2013), Grim (2012), Mendonça (2010), Moliné (2004), Nagado (2005), Rama (2010), Soares (2007), Vergueiro (2010), Warner (1999) e Yshiyama (2009).

**Palavras-chave:** Mangá. Grimms mangá. Chapeuzinho Vermelho.

## **ABSTRACT**

In this work we carry out an intertextuality study based on the manga version of the Grimm brothers' Little Red Riding Hood tale, in which well-known characters escape in a fun way the roles established in the classic tales. The overall objective is to analyze the “Grimms manga” in which the manga designer, the manga artist, gives a different version to the story of the Grimm brothers' Little Red Riding Hood. In manga version, Little Riding Hood and the Wolf have a good chance of a romantic couple. As specific objectives to analyze visual language present in the manga comics that emerge as important parts in the construction of meaning through the traits and expressions that are manifested by the characters in the process of transformation from one textual genre to another, finally, reflect on the manga reading as a facilitator and / or motivator for reading the full text. This research was conducted in a qualitative and bibliographic way, because over the years, the production of the Japanese comic, the manga, has become a reference product for reading. The study used as references Barbosa (2013), Barroso (2013), Bari (2008), Barthes (1990), Chaulhub (2005), Corso (2006), Darnton (1986), Gotlib (2006), Guerini (2013), Greimas (2013), Grim (2012), Mendonça (2010), Moliné (2004), Nagado (2005), Rama (2010), Soares (2007), Vergueiro (2010), Warner (1999) and Yshiyama (2009).

**Keywords:** Manga. Manga Grimms. Little Red Riding Hood.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 BREVE HISTÓRICO DOS IRMÃOS GRIMM .....	9
3 CONTOS EM HQS .....	11
4 O SURGIMENTO E AS CARACTERÍSTICAS DO MANGÁ .....	13
5 GRIMMS MANGÁ.....	17
6 CHAPEUZINHO VERMELHO (CONTO) x CHAPEUZINHO VERMELHO (MANGÁ) 23	
6. 1 O enredo das narrativas .....	23
6. 1. 1 Chapeuzinho Vermelho (conto) .....	23
6.1. 2 Chapeuzinho Vermelho (Mangá) .....	23
6.2 APROXIMAÇÃO E DISTANCIAMENTO ENTRE O CONTO E O MANGÁ .....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	26
REFERÊNCIAS .....	27



## 1 INTRODUÇÃO

Os contos dos irmãos Grimm eram comuns na tradição oral europeia e várias compilações já existiam como as do italiano Basile e do francês Perrault, mas faltava reunir a versão alemã dos contos e foi isso que os irmãos fizeram. Foi nos redutos burgueses da Kassel em que os irmãos começaram a selecionar e reunir o material que usariam. A versão utilizada pelos irmãos diz respeito à oralidade em que pesquisaram, sendo, obviamente, apenas uma das versões que cada conto apresenta.

Os contos dos Grimms dão asas novamente à fantasia, é o caso da desenhista japonesa de mangá, Kei Ishiyama (mangaká), que dá uma versão diferente para as histórias, objeto de estudo deste trabalho, apresentando variações muito especiais de nove dos contos dos irmãos Grimm. São contadas de uma nova maneira as histórias de “Rapunzel”, “João e Maria”, “Os dois irmãos”, “Os doze Caçadores” “A Branca de Neve”, “O Gato de botas” “O Rei Sapo”, “A Dama e o Leão” e “Chapeuzinho Vermelho”, sendo esse último o corpus de nosso trabalho.

Os Contos de Fadas, como ficaram popularmente conhecidos os contos dos irmãos Grimm, possuem aspectos culturais cheios de facetas distintas, dada à complexidade de funções em uma determinada sociedade. O primeiro fator é destinado a ampliação de aspectos de uma determinada cultura, a partir de padrões tradicionais. São histórias contadas por gerações, em que são mantidos laços de tradição. O segundo fator é o entretenimento, era satisfatório para um grupo que já conhecia a história ouvir o seu desenrolar.

Com o intuito de realizar um estudo de intertextualidade do conto Chapeuzinho Vermelho dos irmãos Grimm e a versão do mangá “*Grimms Mangá*”, com objetivo de analisar a linguagem visual presente nos quadrinhos do mangá, que surgem como partes importantes na construção de sentido através dos traços e expressões que são manifestados pelas personagens no processo de transformação de um gênero textual em outro e, por fim, refletir sobre a leitura do mangá, enquanto facilitador e/ou motivador para a leitura do texto na íntegra.

Estabelecemos, neste estudo, a abordagem qualitativa uma vez que “não procura enumerar e/ou medir os eventos estudados, nem emprega instrumental estatístico na análise dos dados.

As HQs (histórias em quadrinhos) e o mangá são formas de textos multimodais que apresentam informações verbo-visuais. A leitura é feita por meio do código textual e visual. A

articulação da narrativa se dá com a leitura contínua de quadro após quadro, assemelhando-se ao continuum formado em filmes (ROSA, 2010, p. 414).

Os espaços entre os quadros, chamados de sarjetas, são preenchidos pelas experiências e informações prévias de cada leitor, transformando a “sequência de quadros em uma única ideia” (MCCLLOUD, 2004, p.66). Além das imagens, há diálogos, narrativas e notas nos quadrinhos que permitem que haja construção de sentido por meio da leitura das ilustrações e falas.

Do ponto de vista de sua natureza, esta pesquisa se classifica como aplicada. Segundo Gil (2010), uma pesquisa aplicada “é voltada à aquisição de conhecimentos com vistas à aplicação numa situação específica”. Parte de questões ou focos de interesses amplos que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve” (GODOY, 1995, p. 58).

Do ponto de vista de sua finalidade, a pesquisa se classifica como sendo exploratória, que “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Podemos dizer que estas pesquisas têm como propósito o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições” (GIL, 2002, p. 41)

O trabalho está organizado em cinco tópicos. São eles: Breve histórico dos irmãos Grimm; Contos em HQS; O surgimento e as características do mangá; Grimms mangá; Chapeuzinho Vermelho (conto) x Chapeuzinho Vermelho (mangá) e Aproximação e distanciamento entre o conto e o mangá.

## **2 BREVE HISTÓRICO DOS IRMÃOS GRIMM**

Jacob Ludwig Karl Grimm e Wilhelm Karl Grimm nasceram na pequena Hanau, no interior da Alemanha nos fins do século XVII – sendo Jacob de 1785, e Wilhelm de 1786 – numa família tradicional de juristas. Sofreram com a morte repentina do pai na infância, mas prosseguiram com os seus estudos até chegarem a faculdade de Göttingen, ambos estudaram Direito, para dar prosseguimento à tradição familiar. Inseparáveis, eles se dedicavam a trabalhos em bibliotecas, o que só fez apurar sua tendência bibliográfica.

Os irmãos Grimm são conhecidos como pais da filologia alemã, uma de suas principais obras foi o maior dicionário já publicado sobre a língua materna dos irmãos. Reunindo palavras e termos de diversas etimologias. Ainda na universidade, os irmãos conheceram adeptos do Romantismo, o que lhes despertou o interesse pelas histórias tradicionais. O movimento romântico estava intimamente relacionado à ascensão burguesa, e refletia os ideais nacionalistas, de apego a mitos e heróis nacionais.

Os contos de Grimm eram comuns à tradição oral europeia e várias compilações de contos já existiam como as do italiano Basile e do francês Perrault, mas faltava reunir a versão alemã dos contos e foi isso que os irmãos fizeram. Originários muitas vezes da tradição oral a partir de lendas, mitos, costumes e ensinamentos morais ou religiosos, essas histórias passaram a ser registradas e que buscavam preservar a cultura secular local. Os irmãos Grimm, conhecidos folcloristas alemães, recolheram, catalogaram e publicaram diversas narrativas orais, tornando-as famosas entre adultos e crianças, preservando assim o folclore alemão. Segundo Darnton (1986, p. 24), “vizinha e amiga íntima deles em Cassel; e ela ouviu as histórias de sua mãe, que descendia de uma família francesa huguenote.”

Para Corso (2006), os contos dos irmãos Grimm não sofriam transformações por parte deles, os valores defendidos pelos próprios escritores ou mesmo concepções de mundo desses, podem ter sido causa de atenuação da rudeza das histórias com vistas a reduzir ou evitar o negativo impacto moral em suas convicções.

Corso (2006, p. 29) ainda afirma:

A transformação dos contos de fadas em relatos bem comportados e menos grotescos não é absolutamente fruto de arroubos pedagógicos recentes. Por exemplo, já no início do século XIX, ao longo das sucessivas edições das compilações e dos irmãos Grimm, é possível acompanhar o progressivo das tramas e das personagens, como a transformação da mãe em madrasta. (CORSO, 2006,p.29).

Warner (1999, p. 244) ressalta que:

Em seu idealismo romântico, os Grimm literalmente não toleravam que uma presença materna fosse equívoca ou perigosa, e preferiram bani-la completamente. Para eles, a mãe má precisava desaparecer para que o ideal sobrevivesse e permitisse que a Mãe florescesse como símbolo do eterno feminino, a terra natal, e a família em si como o mais elevado desiderato social. (WARNER,1999, p.244).

Os contos compilados pelos irmãos Grimm são contos passados de geração em geração e apresentam uma forma mais elementar quanto à sua estrutura. Soares (2007) sugere não confundir os contos quanto a sua natureza, o conto literário “[...] um conto que ressalte os seus próprios valores enquanto conto, nesta que já é, a esta altura a arte do conto, do conto literário”. (GOTLIB, 2006, p. 13), do conto maravilhoso de tradição oral e considerado por autores como Julio Casares como fábulas para crianças: “Não devemos confundir o conto literário com o popular, folclórico ou fantástico, como os de Grimm ou Perrault, ainda caracterizados pela oralidade.” (SOARES, 2007, p. 55).

Dessa forma, as considerações anteriores nos remetem ao fato de que, entendendo os escritores dos contos clássicos como homens de seu tempo, ao fazerem adaptações aos contos também introduziram neles suas visões de mundo.

### **3 CONTOS EM HQS**

O papel do adaptador/ilustrador é mediar entre dois campos, duas realidades da tradução. Ao pensar e planejar a tarefa de retomar a obra original para a linguagem das HQs, o autor-artista de quadrinhos “adentra este universo duplo – literário e quadrinizado –, e dele emerge com uma série de elementos inerentes à obra que ele vai abordar” (BARROSO, 2013, p.102).

A adaptação para os quadrinhos requer prática e técnica, pois a literatura em quadrinhos procurar transformar as palavras em imagens. Essa tarefa não é mecânica e requer criatividade do adaptador, porque deve haver um enredo, uma sequência narrativa que deve dialogar com os originais, a fim de que o leitor reconheça visualmente a relação com a obra literária.

O intuito de recriar clássicos em HQs não pode ser completamente fixo em imagens, nem em textos. Deve haver um equilíbrio entre esses dois códigos para que a leitura não fique maçante, nem tão pouco repetitiva, pelo contrário seja rica em sentidos que só leitores acostumados conseguem deslindar sem dificuldades.

Mediante a visão de Guerini e Barbosa (2013, p.16), se ao tradutor cabe compor um poema análogo ao original em outra linguagem e com signos diferentes, isso é factível com a transposição da linguagem literária para a HQ. Todavia, essa tradução é fruto de um exercício sofisticado, que propõe recuperar os grandes clássicos e deles gerar imagens, e não somente em uma tarefa que se limite a reproduzir sentidos e enredos de forma linear e descritiva, relatando-os de maneira direta e sem obstáculos e fazendo o leitor perceber as semelhanças entre um texto e outro.

Nesse nosso processo de transpor a literatura para HQ a norma é nunca narrar conteúdos de forma reduzida e ilustrada para facilitar a tarefa do receptor, pois isso é ofendê-lo em sua inteligência. A transposição da linguagem literária para a HQ tem que ter como alvo a reformulação ou recriação do texto em outro gênero. Os quadrinhos de literatura devem ser uma representação, “um poema análogo ao original em outra linguagem e com signos diferentes” (GUERINI e BARBOSA, 2013, p.116).

Quando se trata da HQ enquanto texto originado. A transposição de um texto clássico conto infantil em HQ pode ocasionar algum desconforto quanto a sua nomenclatura, se adaptação, reescrita ou tradução.

Para Barbosa (2013), esse processo de transformação de um gênero textual em outro deve ser conhecido por tradução e não adaptação e reescrita, por esses mecanismos originaram empecilhos que poderiam limitar ou até impossibilitar o estudo pretendido em transpor textos clássicos em HQ. Ao se teorizar sobre HQ e literatura surgem os “problemas e ruídos de comunicação” (BARBOSA, 2013, p. 5), que limitariam qualquer estudo mais aprofundado como o querer “focalizar processos artísticos que se cruzam, que transgredem categorizações e que se permutam uns com os outros”.

Pensar as HQs enquanto tradução não sugere uma ideia de facilitação na leitura do texto fonte:

Traduzir a literatura em imagens não significa facilitar a apreensão do estético para um leitor despreparado. Significa utilizar tecnologia familiar, mas complexa [...] para compreender [...] enredos extravagantes e personagens densas e inconstantes, num processo que se dá muito precocemente. (BARBOSA, 2013, p. 11).

Ainda no pensar HQ enquanto tradução, Barbosa (2013) diz que, apesar de ainda ser pouco explorado, esse processo de uso da imagem e da palavra, bem como a sua compreensão, pois se mostra um jogo possível a “literatura e o que se chama de história em quadrinhos passam a ser tratados como linguagem” (BARBOSA, 2013, P.12).

Nas últimas décadas, as HQs passaram a ser adotadas sob outro ângulo, sendo implantadas nos livros didáticos de várias disciplinas, ainda que de forma lenta. Essa redescoberta da importância dessas obras teve início na Europa e depois em outras partes do mundo. Nos dias atuais, elas são requeridas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais e mais recentemente pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Vergueiro (2010) salienta que, em muitos países, os órgãos oficiais de educação também implantaram nos currículos escolares o uso das HQs.

Nesse sentido, os autores das HQs têm acompanhado as mudanças que ocorrem na evolução cultural de cada povo em determinados períodos históricos, modificando suas características e sendo apreciadas pelos leitores que, entendedores do valor dessas obras, contribuem para o enriquecimento delas e a consciência acerca de seu valor no contexto escolar.

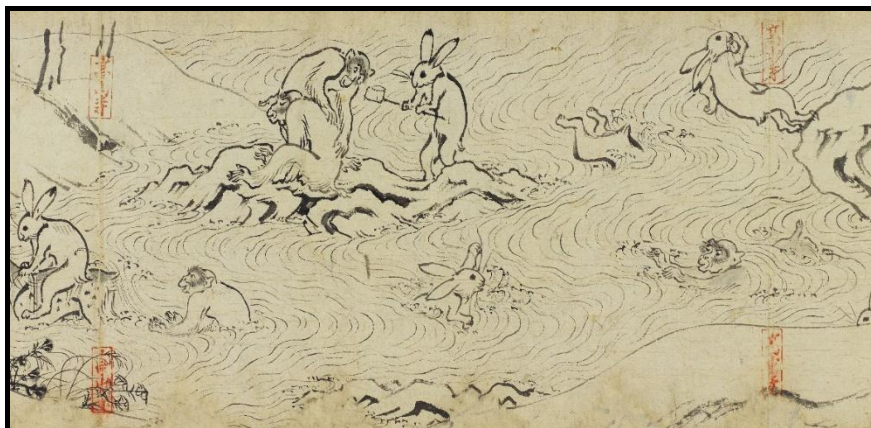
As HQs se caracterizam como fonte empírica, isso é, a informação pode ser resultado de experiências, como a leitura constante de quadrinhos na infância, desenvolvendo a

compreensão de recursos linguísticos não antes vistos pela criança, por exemplo. O empirismo pode ser caracterizado como fonte de pesquisa também e, nesse sentido, acreditamos que esse conhecimento tem facilitado determinados estudos sobre HQs, como as percepções apontadas no estudo de Bari e Vergueiro (2007, p. 23), pelo qual são classificadas como fonte de informação: “[...] ampliou-se o reconhecimento do valor da leitura das histórias em quadrinhos, que se vem constituindo em fontes de informação e conhecimento, progressivamente inseridas em práticas pedagógicas no ensino básico e fundamental.”

#### 4 O SURGIMENTO E AS CARACTERÍSTICAS DO MANGÁ

Etimologicamente, mangá é uma palavra japonesa utilizada para designar histórias em quadrinhos em geral, os caracteres “man” que significavam “involuntário” eram unidos ao monossílabo “ga”, que significava “imagem”, proporcionando, por sua vez, o sentido de imagens involuntárias, sinônimo de tudo o que se relacionava à caricatura e ao humor, semelhante à palavra “cartoon” do Inglês. O mangá teve seu nascimento embasado em diversas obras artísticas japonesas produzidas desde o século XI (através do *chôjûgiga*), pinturas humorísticas que satirizavam figuras do meio social, com animais (coelhos, sapos, macacos, raposas, pássaros), até o século XIX (pelas contribuições do *ukiyo*). O crítico de quadrinhos Fusanosuke Natsume classificou algumas dessas artes como pré-mangá. A citar, os desenhos em pergaminhos atribuídos por um tempo a um monge budista chamado Toba Sojo (1053-1140).

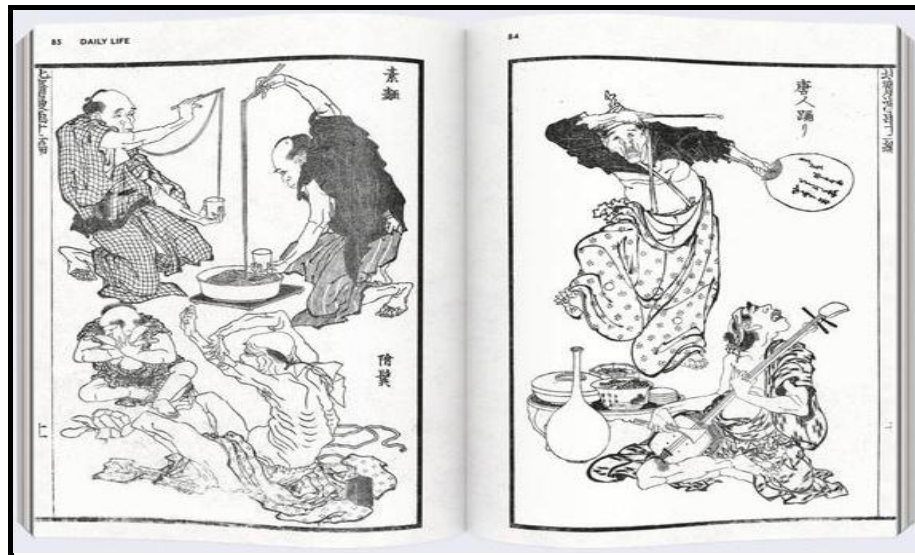
**Figura 1:** Exemplo de *chôjûgiga*



A nomenclatura dos quadrinhos nipônicos teve origem em 1814, a partir do primeiro encadernamento das obras de Katsuhika Hokusai (1760 - 1849), nomeado de Hokusai Manga. Contudo, o termo só veio a ser consolidado como mangá posteriormente, em meados da

década de 1900 através do desenhista Rakuten Kitawa, considerado o primeiro autor de mangás no Japão, suas histórias contavam com aspectos narrativos ilustrados influenciados pelas charges do jornalista e desenhista inglês Charles Wirgman, ilustrações que retratavam as principais críticas da sociedade japonesa durante o final do século XIX.

**Figura 2: Hokusai Manga**



Em 1901, ocorreu o primeiro grande passo das histórias em quadrinhos no Japão: a configuração da narrativa ilustrada ganhou o reforço e influência das tiras estadunidenses (strips) influenciando os autores japoneses, e, assim, as duas primeiras décadas do século XX presenciaram a implantação definitiva da narrativa ilustrada no Japão.

Segundo Moliné (2004), as primeiras publicações foram destinadas ao público adulto, estendendo-se posteriormente ao público infanto-juvenil. Destaca-se a Shonen Club, lançada no ano de 1914 pela editora Kodansha sendo dirigida a garotos. Mais tarde, surgem o Shojo Club e o Yômenn, para o público feminino e mais velho, respectivamente, o conteúdo de tais publicações não consistia exclusivamente de quadrinhos, mas também de relatos escritos e seções educativas.

O mangá com o passar do tempo, alcançou um estilo próprio, seus autores, os mangakás, passaram a retratar realidade e fantasia, além de aspectos típicos da história e cultura do povo japonês, o que possibilitou uma onda de leitores de mangás em todo o país. São narrativas escritas da direita para a esquerda, seguindo o sentido original de leitura e produção escrita japonesa (na versão brasileira foi preservada essa configuração nos mangás

mais atuais). Assim, a publicação diária de mangás foi se expandindo com a inclusão de aventuras para o público infantil e adulto.

Moliné (2004) situa, em 1947, o surgimento da primeira publicação mensal totalmente composta de mangá: a “Manga Shonen” e, desde então, surge uma nova geração de mangakás rumo à celebridade. O mangá, enquanto gênero textual, foi se desenvolvendo de acordo com a necessidade histórico-social e os interesses almejados pela população japonesa. Os autores de mangá passaram a ter maior liberdade para realizar suas produções, e com isso, durante a temporada pós-guerra, os quadrinhos japoneses passaram a abordar inúmeras temáticas. Foram evitados os assuntos que remetessem aos momentos bélicos, de maneira a “apagar” os traços da derrota da população.

Com o período pós-guerra a população japonesa viveu momentos de empobrecimento e como escape o povo necessitava de alternativas de entretenimento. O mangá e o kamishibai foram as principais fontes de lazer devido aos seus baixos custos. Nos anos 60, o Japão passou por um forte desenvolvimento em sua economia que colaborou para expansão do mangá, pois com dinheiro em mãos os leitores japoneses passaram a ler mais. Esse período passou a ser considerado a era do lazer. Com o hábito de leitura de mangás consolidado no Japão, esses passaram a ser publicados diariamente em jornais (considerado primeiro suporte dessas histórias).

**Figura 3:** Kamishibai, literalmente “teatro de papel”



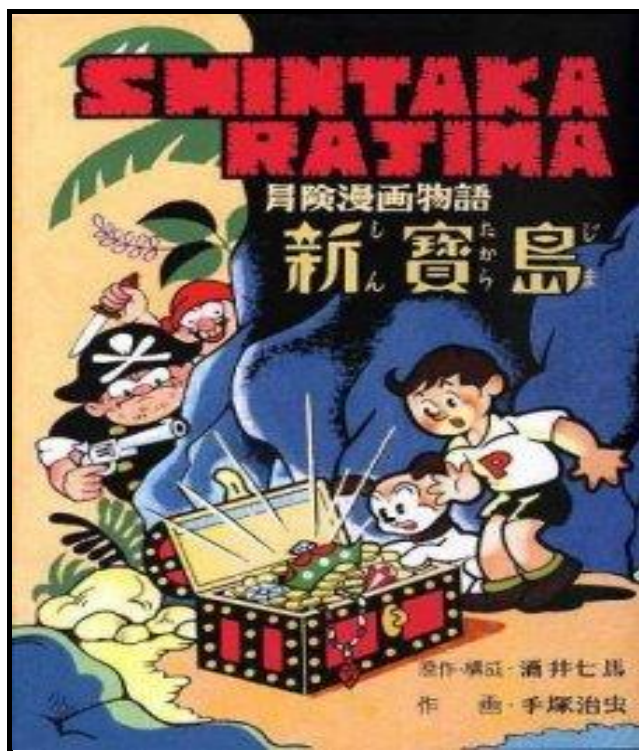
Para Sato (2007), a origem da televisão no Japão, em 1953, deu aos quadrinhos japoneses uma nova roupagem, graças às preciosas contribuições do mangaká Osamu Tezuka, que influenciado pelos desenhos da Disney e pelo cinema alemão e francês, teve o desejo de



se tornar especialista na área da animação, mas não obteve oportunidade inicialmente. Sua vontade foi adaptar para os mangás através da linguagem cinematográfica, enquadramento diferenciado, diagramação, dinâmica dos quadrinhos e expressões de sentimento através dos grandes olhos de seus personagens.

A admiração pelos olhos brilhantes tornaram-se características recorrentes dos mangás e da animação nipônica. O ano de 1947 é marcado pela grande inovação do desenhista, Osamu Tezuka, com a longa obra “*Shin Takarajima*”.

**Figura 4:** Capa do mangá “*Shin Takarajima*” de Osamu Tezuka.



Segundo Nagado (2005), a revolução de Tezuka consolidou o mangá como uma das mídias mais poderosas do Japão, grande passatempo nacional, mercado de entretenimento para todas as idades, por seu baixo custo, fácil entendimento e, ainda, por se constituir em válvula de escape para as tensões cotidianas de uma sociedade altamente competitiva e exigente. As mudanças ocorridas em sociedade, as dinâmicas do uso social da linguagem foram o que impulsionaram a mudança do gênero para sua adequação perante o novo repertório de uso cultural e identitário do povo japonês.

As histórias em quadrinhos japonesas, com a cooperação da mídia televisiva, fizeram um “casamento próspero”, visto que a segunda ampliou as possibilidades de divulgação da primeira, de modo que muitos títulos de mangás passaram a ter suas versões adaptadas para o

gênero anime. Após seu sucesso no exterior, seus admiradores passaram a chamar os quadrinhos de origem japonesa de mangá diferenciando-os dos outros quadrinhos.

O pesquisador de mangá Frederik L. Schodt define o mangá moderno como uma fusão do formato ocidental, gramática do quadrinho moderno que surgiu nos Estados Unidos, gênero muito mais conduzido pela narrativa escrita do que pelos desenhos em si, em que a palavra e a imagem possuem quase o mesmo peso, somados com a tradição nativa de centenas, talvez milhares de anos de arte para divertir feita com traço, evidenciando a predominância das ilustrações sobre a escrita.

Para Moliné (2004), o mangá ocupa um alto patamar nos dias de hoje, podendo ser considerado um fenômeno que pode causar ou não admiração, mas que nunca pode ser olhado com indiferença, indubitavelmente, é uma parte mais que apreciável no mercado dos *comics*, algo definitivamente consolidado.

## **5 GRIMMS MANGÁ**

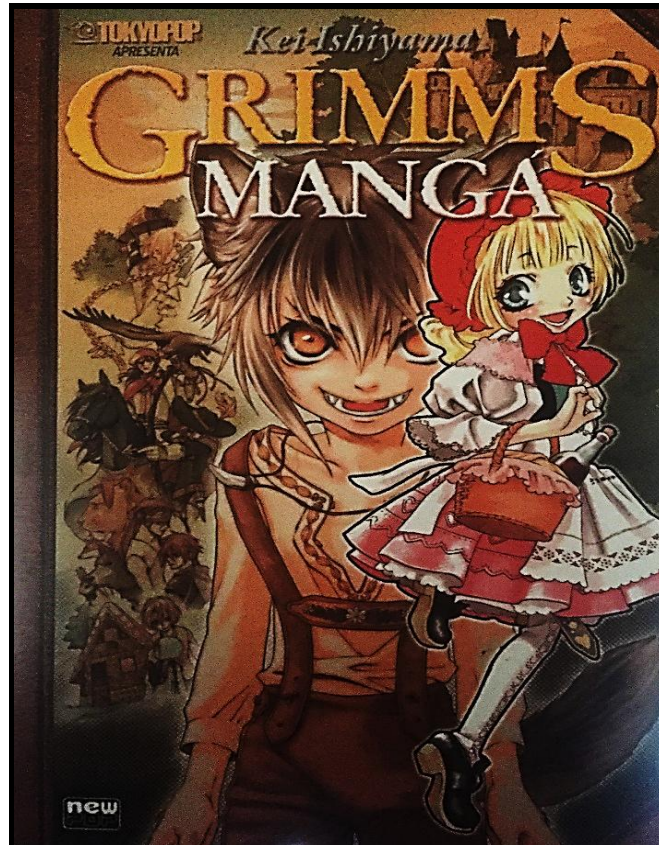
A obra “Grimms Mangá” é baseada nos contos dos escritores alemães Jacob e Wilhelm Grimm, apresentados nos traços da mangaká (desenhista de mangá) japonesa, Kei Ishiyama, sendo essa a sua obra mais famosa. Moradora da cidade alemã de Dusseldorf, a adaptação das histórias dos irmãos Grimm para os quadrinhos, teve sua estreia na Alemanha no ano de 2007 e já foi traduzida para diversos idiomas. A obra foi composta inicialmente pelos seguintes contos: Chapeuzinho Vermelho, Rapunzel, João e Maria, Os Doze Caçadores e Os dois Irmãos.

O sucesso foi tão grande que uma segunda parte foi lançada em 2009 e “Grimms Mangá 2”, aqui no Brasil batizado de “Novas Histórias”, trouxe os seguintes contos: A Branca de Neve, O Gato de Botas, O Rei Sapo e A Dama e o Leão. No Brasil a obra teve seu lançamento exclusivo durante um evento conhecido por Animedreams em janeiro de 2008 em São Paulo pela editora Newpop. Curiosamente, o mangá ainda não foi publicado no Japão, terra natal de sua autora.

Segundo Barthes (1990), a imagem irá apresentar ou revelar três mensagens, e para exemplificar, ele utiliza uma fotografia e suas particularidades. A primeira manifestação a ser revelada em uma imagem será de natureza linguística e se revelará nas primeiras impressões ao se ler uma mensagem. Pensar a respeito da primeira mensagem de substância linguística em histórias do mangá – Grimms Mangá, ilustrado por Kei Ishiyama – pode permitir a listagem de alguns elementos que compõem a história que será lida como a capa e tudo o que

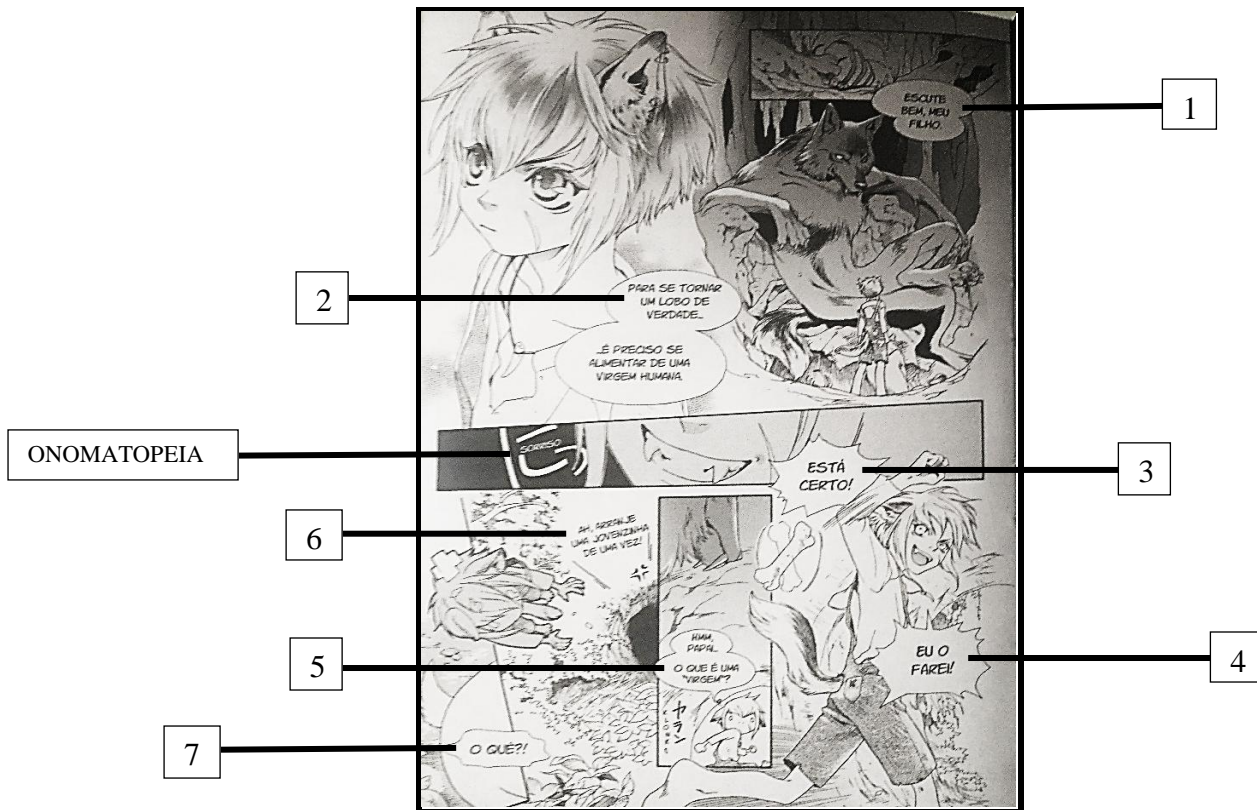
é linguístico que é visto nela como o título, o subtítulo e a fonte utilizada, nome do/a autor/a, o nome do/a ilustrador/a, tudo na língua portuguesa, o nome da editora em língua inglesa.

**Figura 5:** Capa do mangá “Grimms Mangá”



A segunda mensagem, para Barthes (1990), se revelará de natureza icônica codificada composta pelos signos que compõem a imagem por meio de suas formas e cores. Na capa do mangá trabalhado, podemos observar as cores que prevalecem, as imagens contidas, tendo a personagem principal centralizada em um primeiro plano e, em um segundo plano, encontram-se as ilustrações das outras histórias localizadas à margem esquerda da capa e com uma imagem menos lúcida que a central. Além disso, as cores em escala de cinza que compõem as imagens internas e o movimento de leitura que diverge da ocidental poderão ser vistas como signos a serem observados com atenção na construção da leitura. A seguir apresentamos uma figura, ilustrando, a partir da sequência numérica de 1 a 7 o processo de leitura no mangá:

**Figura 6:** Exemplos de escala em tons de cinza e o sentido de leitura dos mangás (da direita para a esquerda)



Já na terceira mensagem, para Barthes (1990) o significado será formado pelos objetos reais que compõem uma determinada cena fotografada, por exemplo, os objetos reais fotografados são o seu próprio significado, cujo significante é a fotografia publicitária que o indica, pois segundo o autor, a fotografia não é composta por signos descontínuos e regras de transformação, ignorando inúmeros fatores manipuláveis pelo fotógrafo, a começar pelo enquadramento, onde altera-se o sentido da realidade priorizando-se um de seus aspectos em depreciação de outros. Por não se tratar de uma fotografia, e sim de ilustrações de quadrinhos, torna-se óbvio que essa terceira mensagem não será contemplada, posto que os elementos de natureza real e denotativa não fazem parte do universo dos quadrinhos.

**Figura 7:** Exemplos de objetos reais no mangá (vestimentas dos personagens, flores e cesta da Chapeuzinho Vermelho, arma do caçador, cama da vovó, balde na cabeça do jovem lobo)





A imagem apresentará uma definição a partir da teoria da semiótica visual em que será “[...] considerada uma unidade de manifestação autossuficiente, como um todo de significação, capaz de ser submetido à análise” (GREIMAS, 2013, p. 254).

Segundo Barthes (1990) existem duas relações denominadas fixação e relais quando se pensa nas funções da mensagem linguística em relação às duas mensagens icônicas: a conotada e a denotada. A fixação tem a condição de fixar os diversos sentidos atribuídos aos significados de maneira a limitar essa diversidade de leitura da imagem por ser de natureza polissêmica o que permitirá ao leitor a condição de eleger um ou vários significados em detrimento de outros. Para tanto, a fixação surge com a função de limitar a escolha dos sentidos possíveis para o significado de uma determinada imagem. Essa função é encontrada em fotografias jornalísticas, na publicidade e fora desta, a fixação poderá revelar uma natureza ideológica:

[...] o texto conduz o leitor por entre os significados da imagem, fazendo com que se desvie de alguns e assimile outros; através de um dispatching, muitas vezes sutil, ele o teleguia em direção a um sentido escolhido a priori. [...] a linguagem tem, evidentemente, uma função elucidativa, mas esta elucidação é seletiva; trata-se de uma metalinguagem aplicada não à totalidade da mensagem icônica, mas unicamente a alguns de seus signos; o texto é realmente a possibilidade do criador (e, logo, a sociedade) de exercer um controle sobre a imagem: a fixação é um controle, detém uma responsabilidade sobre o uso da mensagem, frente ao poder de projeções das ilustrações; o texto tem um valor repressivo em relação à

liberdade dos significados da imagem; compreende-se que seja ao nível do texto que se dê o investimento da moral e da ideologia da sociedade (BARTHES. 1990, p. 33).

Assim, a imagem entra em ação com o objetivo de dar suporte às palavras e seus significados, contidas nos balões de fala. O mesmo pode-se dizer dos quadros e desenhos contidos no mangá já que as imagens surgem como partes importantes na construção do sentido através dos traços e expressões faciais que são manifestadas pelas personagens vistas como imagens estereotipadas em que o olhar de raiva será ilustrado em alguns momentos da construção imagética da personagem com olhos semicerrados lábios apertados, acompanhados de sulcos na face. Há ainda expressões que revelam o semblante do medo, no qual é possível observar, no desenho elaborado uma gotícula desenhada simbolizando o suor que escorre do rosto daquele que se atemoriza por algo.

**Figura 8:** Expressões faciais dos personagens (texto não verbal) aliando sentido ao texto verbal.



A linguagem verbal e imagética presente nos quadrinhos do mangá vem se revelar multimodal a partir da configuração em que essas histórias se apresentam na atualidade. Em

um processo de letramento – verbal e visual – muitos serão os textos em que o verbal irá comungar com o visual e, muitos deles tornaram-se comuns na sociedade infanto-juvenil atual, os quais já fazem parte de uma cultura extraescolar “antenada” com o que é mais atual/novo, embora, ainda pouco valorizados nos ambientes escolares. Como exemplo, têm-se a história do mangá que foi utilizada na elaboração e realização desse estudo, isto é, *Chapeuzinho Vermelho*.

Essa história, outrora um conto clássico, passou por um processo de releitura ou revisitação e culminou em uma nova modalidade textual denominada mangá. Para saber por qual processo de transformação essa e outras histórias foram submetidas, se traduzidas ou adaptadas, fez-se necessário conhecer alguns posicionamentos e conceitos apresentados neste estudo.

Sempre surgem questionamentos sobre o texto ser adaptado ou traduzido, se é uma releitura ou obra revisitada quando se trata da HQ enquanto texto originado. A transposição de um texto clássico, conto infantil, em HQ pode ocasionar algum desconforto quanto à sua nomenclatura, se adaptação, reescrita ou tradução.

Tanto na tradução quanto na adaptação, a humanidade se vê permeada pela linguagem das cores, dos traços e das formas, dos recursos visuais que vêm acompanhando o desenvolvimento do homem enquanto ser histórico-cultural. Contudo, uma observação se faz necessária a respeito do que se pensa sobre o termo “adaptação”. A adaptação aqui pensada refere-se a um conto maravilhoso ou de fada, reproduzido em HQ nipônico, texto aquele que foi idealizado em um momento anterior, em um tempo e cultura distantes e, por isso mesmo, carregado de valores que precisam ser revistos e repensados para a sua inserção numa sociedade contemporânea, embora mantenham uma riqueza literária devido à sua história ser repleta de magia o que permite, nos tempos atuais, encantar as mentes infantis.

Para Barbosa (2013), o uso de HQ pode ser utilizado com a intenção de facilitar a aprendizagem, mas com o cuidado para o momento da própria produção da HQ que não deve ser orientada por esse pensamento limitado, pois:

[...] se esse procedimento for disseminado e as HQs geradas forem pensadas como facilitadores, como a mera reprodução de um enredo por imagens – o que se chama no mercado editorial, de “adaptação” – certamente o estrategema será um tiro no próprio pé da educação em qualquer patamar que ela estiver (BARBOSA, 2013, p. 8-9).

Assim, pensasse que se por um lado o uso de HQs, enquanto facilitadores podem servir como motivadores para a leitura do texto na íntegra, esse procedimento não pode interferir nas produções dos mangás que apresentam características puramente capitalistas, bem como, esse estrategema de facilitar a leitura pode fazer com que o educando se veja um assíduo utilizador

desses mecanismos, o que para Barbosa (2013) “Ocorre que, em pouco tempo, o aluno se acostuma com facilitadores e se põe, por vários motivos e apelos, a andar à procura de facilitadores pelo resto de sua vida escolar.”

## **6 CHAPEUZINHO VERMELHO (CONTO) x CHAPEUZINHO VERMELHO (MANGÁ)**

### **6.1 O enredo das narrativas**

#### **6.1.1 Chapeuzinho Vermelho (conto)**

O conto Chapeuzinho Vermelho, dos irmãos Grimm, narra a história de uma menina que mora com a mãe em um vilarejo próximo a um bosque. Era chamada por todos de Chapeuzinho Vermelho, pois usava um capuz de veludo vermelho dado por sua avó. Certo dia, a mãe da menina mandou que ela fosse à casa da avó deixar bolo e vinho sendo orientada a não sair do caminho, pois a matriarca se encontrava fraca.

No bosque, Chapeuzinho Vermelho encontrou um lobo, que a cumprimentou e, após um breve diálogo, descobriu que ela estava indo visitar a avó e também onde a velha senhora morava. Pensando em devorar as duas, o lobo engana a menina, chamando a sua atenção para o canto dos pássaros e a beleza das flores. O lobo, então, corre até a casa da velhinha, que o mandou entrar. Certo tempo depois, chegou a menina que bateu na porta, e, imitando a voz da avó, o lobo, a mandou entrar. Ao entrar, a menina achou estranha as características físicas da avó, indagando sobre a sua aparência, assustou-se com a descoberta que na verdade se tratava do lobo.

Um caçador, que por ali passava, ouviu um ronco, e se surpreendeu ao ver que era o animal. O caçador sente falta das duas, avó e menina, abre a barriga do lobo encontrando-as vivas. Após o susto, Chapeuzinho Vermelho promete que não desobedecerá mais a mãe

.

#### **6.1.2 Chapeuzinho Vermelho (Mangá)**

Chapeuzinho Vermelho, de Kei Ishiyama, apresenta uma narrativa contando a história de um lobo antropomórfico, com característica infantil que, para se tornar um lobo de verdade, deve devorar uma jovem virgem, conselho recebido pelo pai. Na história, conhecemos também os amigos do jovem lobo, personificados em cabritos, podendo ser



considerados a consciência da personagem, já que esses o influenciam em seus questionamentos.

Diferente do conto, o jovem lobo avista Chapeuzinho Vermelho passar pela estrada de terra, do alto de uma árvore, quando ele se questionava pelas práticas humanas, ao observar a cidade. Ao chamar a atenção da menina, o lobo pueril se assusta com sua beleza, anunciando nesse momento do quadrinho japonês um interesse diferente daquele conhecido no conto dos irmãos Grimm. O lobinho corre, então, até a casa da vovozinha, esconde suas características antropomórficas e age como se fosse amigo da Chapeuzinho Vermelho, ajudando a velha senhora com as atividades domésticas, enquanto a menina ainda caminha pelo bosque colhendo flores para a avó.

O caçador aparece na adaptação da mangaká, acompanhado da Chapeuzinho Vermelho, à procura do lobo, com características de menino que rondava o local. O disfarce do jovem lobo é descoberto e, ao ter a sua vida posta em perigo, ele mostra a sua verdadeira forma e abandona as características humanas que possuía. Chapeuzinho Vermelho protege o pequeno lobo. Mediante tal atitude, o lobinho pede a menina em casamento.

A história apresenta um avanço no tempo e, agora, conhecemos as duas personagens, o que parece ser adolescentes e o lobo afirmando que encontrou alguém para proteger.

## **6.2 APROXIMAÇÃO E DISTANCIAMENTO ENTRE O CONTO E O MANGÁ**

Ao longo da narrativa do conto, além da protagonista, encontra-se a presença de outras personagens que dele fazem parte, e o narrador conduz a história sob o olhar do adulto, com a fala da mãe da menina. Além dessa, ainda há a avó e o caçador, personagens que cooperam com a trama em ações diferentes: a mãe aparece dando ordem para que a menina vá visitar a avó, ação que inicia a narrativa. A avó aparece como figura amorosa e indefesa, tornando-se vítima do lobo e o caçador acaba sendo o herói da história, salvando Chapeuzinho Vermelho e sua avó, contribuindo com o final feliz do conto.

No conto percebe-se o uso de uma moral no final, essa moralização objetiva que a criança perceba, nas narrativas, as lições que poderiam ser aprendidas por ela.

No mangá, somos apresentados a uma nova narrativa, embora alguns personagens mantenham as mesmas características do conto dos irmãos Grimm, o desenrolar é outro. Não existe a presença do teor moralizante no mangá o discurso apresenta uma linguagem simbólica, a fim de construir uma narrativa que encante o leitor, já que Chapeuzinho

Vermelho, imbuída por um sentimento de compaixão/ piedade, protege o lobinho de ser morto pelo caçador.

O conto dos irmãos Grimm e o mangá, aqui tratados como objeto de estudo, aproximam-se em suas narrativas no momento em que a jovem menina conversa com o lobo naturalmente e a ele diz onde mora a avó. Essa situação inicial configura a inocência da menina, isto é, a sua pureza atrai a atenção do lobo tanto no conto quanto no mangá, sendo apresentado nesse segundo gênero uma desconstrução da personagem ao encontrar-se com a menina. Em um desperta o desejo de devorá-la e no outro o desejo de protegê-la/ amá-la.

Assim sendo, a transposição do conto de fadas para um outro gênero, no caso desse estudo o mangá, prima pela manifestação imagética e poética do texto que se reproduz, logo, a partir desse pensamento o texto criado, tendo como técnica a tradução equiparando-se ao texto fonte, mas com a utilização de outros signos além das palavras o que permite uma riqueza de sentidos na obra traduzida para o mangá.

Para Barbosa (2013), esse processo de transformação de um gênero textual em outro deve ser conhecido por tradução e não adaptação e reescrita, por esses mecanismos originaram empecilhos que poderiam limitar ou até impossibilitar o estudo pretendido em transpor textos clássicos em HQ. Ao se teorizar sobre HQ e literatura surgem os “problemas e ruídos de comunicação” (BARBOSA, 2013, p. 5), que limitariam qualquer estudo mais aprofundado como o querer “focalizar processos artísticos que se cruzam, que transgredem categorizações e que se permutam uns com os outros”. (BARBOSA, 2013, p.5).

Pensar as HQs enquanto tradução não sugere uma ideia de facilitação na leitura do texto fonte:

Traduzir a literatura em imagens não significa facilitar a apreensão do estético para um leitor despreparado. Significa utilizar tecnologia familiar, mas complexa [...] para compreender [...] enredos extravagantes e personagens densas e inconstantes, num processo que se dá muito precocemente (BARBOSA, 2013, p. 11).

Embora cada um dos textos possua linguagem própria, eles dialogam entre si, na medida que o mangá retoma aspectos do primeiro, dessa tradução do antigo, surge um novo, havendo entre ambos comunicação e subjetividade, onde o texto clássico dá ao texto contemporâneo a sua contribuição para a construção da nova história, essa transposição de um texto para outro faz surgir intertextualidade.

Nesse sentido, vale lembrar a afirmação de Chaulhub (2005, p. 52): “a intertextualidade é uma forma de metalinguagem, a qual se toma como referência uma linguagem anterior”, ou seja, é a apropriação de um sistema de signos que se transportam para

um novo texto permitindo fazer uma nova leitura dos fragmentos ou elementos transpostos para o novo texto, possibilitando uma liberdade de criação com inúmeras leituras, releituras, invenções e reinvenções das ideias contidas no texto base.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Notamos que o recurso de tradução, segundo Barbosa (2013), de um gênero para outro, proporciona uma variada gama de opções de abordagem, permitindo modificar cenas, aumentando-as, diminuindo-as, cortando-as, ou acrescentando no novo material, cenas inéditas.

Concluimos que a tradução tem um papel fundamental nessa modificação cênica. O tom da cor e o significado da letra, podem ser alegres, tristes ou dramáticos, por exemplo, ilustrando uma imagem, muitas vezes de forma mais contundente, do que um diálogo.

Destacando o quanto é importante perceber como se pode transmitir uma mensagem, de formas diferentes, e alcançar um grande público, utilizando a emoção e a empatia como ferramentas. A convergência dos gêneros, como mostrado nesse estudo, é um bom caminho para difundir um produto em várias áreas de mercado, como, por exemplo, um livro, que é adaptado para a televisão e depois para o cinema.

O mangá, ao trazer mais informações, enriquece o conto por meio dos detalhes visuais, o que possibilita uma nova carga emotiva para personagens até então, pouco ou nada destacados no decorrer da narrativa, principalmente, quanto à personalidade, pois há alguns personagens que no conto original não são destacados e no mangá ganham mais notoriedade. É possível identificar vários elementos presentes nas narrativas japonesas da vertente mangá, como os olhos grandes, a expressividade facial e o sistema de leitura oriental, de trás para frente.

Compreendemos que o mangá pode ser um instigante instrumento de estudo nas áreas vinculadas à leitura, pois trata-se de um objeto desenvolvido para atração e participação de seus leitores na trama, pois a dinamicidade ocasionada pelos recursos de perspectiva subjetiva das ilustrações, adicionadas aos efeitos de expressividade e emoção na história contribui para um leitor visualizador.

## REFERÊNCIAS

BARROSO, Fabiano Azevedo. **Quadrinizar a literatura ou literaturizar o quadrinho?** *In:* GUERINI, Andrea; BARBOSA, Teresa (ORG.). *Pescando imagens com rede textual: HQ como tradução.* Editora Peirópolis. 2013.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso:** ensaios críticos. v. 3. Tradução de Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1990.

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores:** busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu. 2008. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

CHAULHUB, Samira. **A metalinguagem.** 4. ed. São Paulo: Ática, 2005. (Série Princípios)

CORSO, Daiana Lichtenstein; CORSO, Mário. **Fadas no divã:** psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DARNTON, Robert. **O grande massacre de gatos:** e outros episódios da história cultural francesa. Tradução de Sônia Coutinho. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

GUERINI, Andrea; BARBOSA, Teresa (ORG.). **Pescando imagens com rede textual - HQ** como tradução. Editora Peiropolis. 1ª edição. 2013.

GOTLIB, Nádía Battella. **Teoria do conto.** 11 ed. São Paulo: Ática, 2006. p. 95.

GREIMAS, A. J. COURTÉS. **Dicionário de semiótica.** Tradução de Alceu Dias et al. 2. ed. [São Paulo]: Contexto, 2013.

GRIMM, Jacob; GRIMM Wilhelm. **Chapeuzinho Vermelho.** *In:* Contos maravilhosos infantis e domésticos. Ilustrações de J. Borges. Tradução de Christine Rohrig. Apresentação Marcus Mazzari. São Paulo: CosacNaify, 2012.

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás.** São Paulo: JBC, 2004.

NAGADO, Alexandre. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal.** *In:* LUYTEN, Sonia M. Bibe (org). *Cultura pop japonesa: mangá e animê.* São Paulo: Hedra, 2005, p. 49 – 48.

SOARES, ANGÉLICA. **Gêneros literários.** 7 ed. São Paulo: Ática, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro. **A linguagem dos quadrinhos:** uma “alfabetização” necessária. *In:* RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.* 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

WARNER, Marina. Da Fera à Loira; sobre contos de fadas e seus narradores. São Paulo: Companhia das Letras, 1999. 536p.

YSHIYAMA, Kei. **Grimm's Mangá**. São Paulo: New Pop Editora, 2009.