UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E CULTURA JAPONESA

***Mangá* e a Transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin**

GUSTAVO FURUYAMA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e cultura Japonesa do Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Shozo
Motoyama

SÃO PAULO
2008

Agradecimentos

À minha família e a Cristiane Sato pelo apoio incondicional para que eu pudesse realizar este trabalho. Ao grande amigo Marcos Inoue por me emprestar o material para a realização deste trabalho e pelas boas idéias fornecidas. Ao meu orientador Professor Dr. Shozo Motoyama pela paciência e sabedoria, que possibilitou que este trabalho fosse concluído. À Fundação Japão pela bolsa de estudo no Japão. E a todos que direta ou indiretamente, contribuíram para a conclusão deste trabalho.

Resumo

Este trabalho tem como objeto de estudo o mangá (história em quadrinhos japonesa) e sua utilização como instrumento de transmissão de cultura. Partindo da análise histórica e a posterior expansão mundial, procurou-se entender como o mangá foi criado e como ele é entendido pelos japoneses e pelos ocidentais, especificamente os brasileiros. Um dos pontos apontados foi que os japoneses entendem o mangá como apenas quadrinhos; já os ocidentais, como um estilo. Como base de análise foi utilizado um mangá muito famoso, tanto no Japão quanto no Brasil, “Rurouni Kenshin”. Este mangá conta a história de um samurai errante no início da era Meiji que, arrependido de ter sido um assassino, passa a defender a vida de todos. Procurou-se identificar elementos que fazem referência à realidade e que podem ser usados como fonte de transmissão de conhecimento. Foram analisados aspectos como arquitetura, história, língua, entre outros, para comparar com os elementos reais. Ao fim da análise foi possível comprovar que existia uma relação do quadrinho com os elementos e fatos verdadeiros. Conclui-se que, o mangá pode ser visto como mera diversão, ou, se o leitor souber entender melhor seu conteúdo, pode ser utilizado como meio de transmissão de conhecimento.

Abstract

This work's subject is the Mangá (Japanese cartoon) and its use as a cultural transmission tool. Starting from the historical analysis and the subsequent world expansion, this work tried to understand how the mangá was created and how it is understood by the Japanese and the occidental people, specifically Brazilians. One relevant point was that Japanese people see the mangá just as cartoons while occidental people understand it as a style. The title chosen to be the studied is "Rurouni Kenshin", a very famous mangá in Brazil as well as in Japan. This mangá tells the story of a wandering samurai in the beginning of the Meiji era, who, regretted of being an assassin, started to protect everyone's life. We tried to identify elements in the story that were related to the reality and could be used as a source of knowledge transmission. Many aspects were used in this comparison, such as architectural, historical, linguistic, among others. In the end of the analysis it was possible to prove that there is a connection between the cartoon and the real facts. Therefore, mangá can be understood just like fun, but if the reader could understand its content in depth, it can be used as a knowledge transmission tool.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	06
2.	ESBOÇO HISTÓRICO E A EVOLUÇÃO DO MANGÁ.....	09
3.	A EXPANSÃO MUNDIAL E A PRESENÇA NO BRASIL.....	24
4.	CONCEITUANDO O MANGÁ.....	30
4.1.	Mangá como estilo.....	42
5.	EDUCAÇÃO X DIVERSÃO.....	53
6.	RUROUNI KENSHIN: REALIDADE OU FANTASIA?.....	58
6.1.	Arquitetura.....	81
6.2.	Moda e estilo.....	93
6.3.	Referências de outros quadrinhos.....	108
6.4.	Referências gerais.....	114
6.5.	Recursos Linguísticos.....	116
6.6.	Técnica.....	125
7.	CONCLUSÃO.....	129
	Bibliografia.....	133

INTRODUÇÃO

Na sociedade moderna tudo se modifica e se moderniza com uma velocidade tão grande que às vezes nos sentimos sempre correndo atrás de algo. Como se existisse um princípio da obsolescência, em paródia ao princípio da incerteza, parece-nos que cada vez que compramos algo novo, o dinheiro injetado no sistema é usado para criar alguma coisa mais moderna.

Por esse ponto de vista tudo deveria evoluir e essa sua evolução seria o que decretaria a aposentadoria do seu antecessor. E isso realmente ocorre com carros, máquinas, computadores, etc. Felizmente, existem “coisas” que resistem ao tempo, entre elas as artes tradicionais. Quadros ainda são valiosos, a música clássica ainda é tocada com instrumentos medievais. Podemos arriscar dizer que, em geral, quando a idéia é mais importante do que o meio ou a mídia, esta tende a se manter resistente às mudanças, inversamente do que ocorre quando o meio é o produto final.

Não podemos tomar isso como uma certeza mas uma possibilidade que pode ajudar a explicar o objeto deste trabalho: o Mangá. Pelo tempo de existência dos mangás, em termos evolutivos pouco se fez no seu meio, mas talvez as idéias estejam mais contemporâneas. Um pequeno livro ou revista feito com papel jornal, monocromático, assim podemos definir o formato mais popular e tradicional do mangá, o tankohon(単行本). Porém, não podemos nos enganar, dentro dessa modesta aparência, podem-se esconder mundos e histórias que são, muitas vezes, mais complexas do que a vida real.

Em analogia à política romana do “pão e circo”, no qual se dava ao povo comida (o pão) e diversão (o circo), o mangá seria como o circo para os

japoneses. Às vezes até mais do que isso porque neles podemos encontrar fantasias, frustrações, história, cultura, sendo assim, não apenas um divertimento, mas um reflexo de uma sociedade. No Brasil ainda temos uma série de entraves para saber exatamente para que o mangá nos serve, sendo este um dos focos desta pesquisa.

Este trabalho vai tentar levantar dados e opiniões para mostrar o quanto o mangá pode ser visto como um meio de transmissão de conhecimento, entre eles a cultura ou até mesmo como instrumento educacional. Visto que existem milhares de títulos, foi escolhido um em particular, *Rurouni Kenshin (Samurai X)* para servir de exemplo e como objeto de teste para uma análise mais profunda do conteúdo que pode estar embutido junto com a trama principal.

Ao longo da análise serão citados outros títulos que possam ter qualidades que merecem ser citadas, não somente aspectos históricos mas socioculturais também. Somente para ilustrar uma das funções iniciais do mangá, no Brasil, por um bom tempo os japoneses e seus descendentes o usavam para manter o idioma japonês atualizado. E, de fato, nos quadrinhos sempre se usam as últimas gírias, costumes e moda.

No Japão essa função de atualização da língua obviamente não existiu, então qual seria a função do mangá? Apenas diversão ou algo mais? Este trabalho tentará expor o ponto de vista dos japoneses em relação ao mangá, mostrando que algumas idéias são semelhantes às nossas, porém outras são um banho de água fria para nossas expectativas. Mesmo assim, essas diferenças são válidas para mostrar que muitas vezes estamos vivendo e relatando um mundo acadêmico que muitas vezes fica longe da realidade do povo. Não que algum japonês tenha dito “eu detesto mangá”, mas a percepção

de alguns ou a falta dela mostra que temos que tomar cuidado ao fazer análises de uma coisa que, de tão incrustada na cultura japonesa, pode ter usos e interpretações diferentes das que nós brasileiros podemos ver. Como o esquimó que enxerga uma dezena de tipos de branco, eles vêem o mangá por diversos ângulos, muitas vezes, ângulos que nunca enxergaremos.

2. ESBOÇO HISTÓRICO E A EVOLUÇÃO DO MANGÁ

Talvez a origem das histórias em quadrinhos sejam as pinturas pré-históricas que os primeiros homens deixaram estampadas nas cavernas, mas aparentemente isso é uma afirmação teórica, pois esses seriam os primeiros registros que algum ser humano fez, e não fica claro a intenção real daqueles desenhos. No caso do mangá podemos mais claramente identificar o desejo do desenhista em criar uma arte que futuramente seria classificada como seqüencial.

Durante a reforma em 1935 dos templos de Toshodaiji e Horyuji, ambos localizados em Nara, foram descobertos, nos tetos e paredes desses templos, desenhos que datavam do século VII. Eram desenhos caricaturais de animais e pessoas, com medidas e proporções exageradas apontando para o humor. Entretanto, não se pode considerá-los a origem dos mangás, mas percebe-se que a arte já estava muito presente na cultura japonesa e se encontrava em evolução.

Nos séculos XI e XII, um tipo de desenho que era pintado sobre um grande rolo, que era desenrolado à medida que o narrador contava a história referente ao desenho, se tornou muito popular: os e-makimono. Este, sim, pode ser considerado a origem do mangá e de sua estrutura seqüencial de narrativa. Existem autores que divergem sobre a data inicial da produção dos e-makimono; alguns acreditam que eles existiam desde o século VIII.

Os e-makimono eram muito populares no século XII e foi nesse período que se produziu o mais famoso deles: o *Chôjûgiga* (desenhos caricatos de animais e pássaros). De provável autoria do bonzo Kakuyu Toba (1053-1140)

os desenhos eram caricaturas de animais que assumiam caráter humano e satirizavam alguma classe social da época. A qualidade técnica dá grande valor artístico à obra mas a crítica humorística da condição social da época retratada na antropomorfização de animais como sapos, raposas, macacos, talvez tenha sido seu grande mérito. O *Chôjûjiga* foi dividido em duas partes, uma direita e uma esquerda, como veremos a seguir.

Chôjûjiga parte da metade direita

Por qualidade técnica, neste caso, entende-se linhas limpas e firmes, algo que naquela época era raro dadas as limitações instrumentais. Apesar de existirem vários animais nas pinturas dois deles aparecem em quantidade maior do que os demais: os sapos e as lebres, seguido pelos macacos.

Existem inúmeras interpretações dessas metáforas e cada pessoa pode tentar criar a sua imagem. Neste trabalho não foi feito nenhum tipo de estudo profundo sobre essa obra para a criação de um conceito, mas, à primeira vista, nos parece que tanto os sapos quanto as lebres deviam representar as classes de maior peso social ou ainda, representar tipos de caráter vigente na época. Esse tipo de estereotipo/caricatura se tornou comum em alguns mangás

modernos e de certa forma passa despercebido. No desenho Inuyasha, por exemplo, o herói da história deriva de uma mistura de ser humano com cachorro e ao longo da história vemos guaxinins conversar tranquilamente com meninos-lobo. Nota-se a presença de um cenário peculiar que de certa forma retrata o estilo japonês. Poucas plantas, geralmente rasteiras ou baixas nos faz lembrar um descampado. As árvores quase sem folhas nos remetem ao outono. Uma simplicidade e delicadeza que reflete o estilo japonês. Essas características podem ter influenciado os traços marcantes do mangá moderno que será discutido mais adiante.

Chôjûgiga parte da metade direita

Chôjûgiga parte da metade esquerda

O Budismo sempre esteve muito presente no Japão e durante o período Kamakura muitas obras foram feitas com um direcionamento religioso. Temos

como exemplos: *Gaki Zôshi* (餓鬼草紙 - Rolo dos Fantasmas Famintos), *Jigoku Zôshi* (地獄草紙 - Rolo dos Infernos) e *Yamai Zôshi* (病草紙 - Rolo de Doenças e Deformidades). Esses rolos ilustravam os seis mundos do budismo: o céu, os humanos, os titãs, os animais, os fantasmas famintos e o inferno. Dizem que esses desenhos serviam para os seguidores relembrar os preceitos budistas e talvez por esse motivo eles apresentem um estilo um pouco chocante. Na maioria dos desenhos existe um pequeno toque de humor, mas o realismo escatológico de alguns reforça a idéia de que se deveria transmitir os sofrimentos ao espectador. Novamente uma característica que parece se manter ao longo do tempo: ser um pouco escatológico. Por exemplo, dentro da revista "Koro koro Comic" (um periódico que publica mensalmente uma coletânea de mangás com tendência humorística e voltada para o público mais jovem) existia uma história em que o protagonista era um morto - vivo que literalmente deixava partes do seu corpo ao longo da história, mas sempre com um caráter cômico.

No século XV foi feita uma outra obra muito apreciada, o "*Hyakki Yakō*" (百鬼夜行) de Motsunobu Tosa. A tradução seria alguma coisa como "a parada (ou caminhada) noturna de cem demônios". Essa obra mostra inúmeros demônios com instrumentos musicais que, segundo o folclore, saíam de noite durante as noites de verão. Diz a lenda que quem cruzasse o caminho da parada morria, a não ser que estivesse protegido por algum sutra budista. Foi ainda a base para a criação do jogo muito popular durante o período Edo *Hyakumonogatari Kaidankai* (百物語怪談会). Neste jogo se acendiam cem velas e cada jogador deveria contar uma história de terror. A cada história contada uma vela era apagada e desta forma gradualmente o lugar onde se

estava jogando ia se tornando escuro. No final, quando se apagava a última vela, acreditava-se que uma entidade sobrenatural seria invocada. Mesmo para um leigo é possível identificar nesta obra semelhanças com alguns desenhos modernos.

"Hyakki Yakō" (百鬼夜行) – acervo do museu britânico

Os demônios presentes na obra, talvez da classe dos *Yōkai* (妖怪) que seriam mais ou menos como assombrações, lembram por exemplo, os monstros que aparecem no desenho Inuyasha. E não somente nesse título de mangá, em muitos podemos notar a semelhança nos traços.

Durante o período Edo (1603 – 1867) a gama de trabalhos japoneses com complementos gráficos aumentou, talvez pela crescente demanda por entretenimento e pela escassez de produtos importados, uma vez que a política governamental de Tokugawa barrava esses produtos. Surgiram os “zenga” que, traduzido, seria “imagem zen”, gravuras caricaturais

monocromáticas que eram utilizadas durante as meditações. Os “ôtsu-e” que seriam literalmente “desenho de Ôtsu”, que eram amuletos budistas com caricaturas desenhadas. Os desenhos tinham esse nome porque eram vendidos aos longo da estrada Tôkaidô na cidade de Ôtsu, que ficava entre as cidades de Edo e Kyoto.

Exemplo de um “ôtsu-e”

Os Ukiyo-e (浮世絵) ou “pinturas do mundo flutuante” também puderam se desenvolver bem nesse período. Durante a urbanização promovida no final do século XVI, a classe dos comerciantes e artesãos citadinos (chonin) começaram a produzir livros que sempre possuíam no seu interior várias

ilustrações. Dentro de romances ou mesmo de livros de desenhos (絵本 – “ehon”) o Ukiyo-e era utilizado como complemento visual ao texto.

Vista do Monte Fuji - Ukiyo-e de Hiroshige Ichiyusai 1859

Porém, com o passar do tempo os desenhos foram se tornando independentes do texto e passaram a ser feitos em pranchas de madeira. No

início havia apenas desenhos monocromáticos, dos quais Moronobu Hishikawa foi o precursor, na década de 1670. A técnica colorida e de impressão de gravuras só foi desenvolvida em meados do século XVIII, o pioneiro a utilizar essa técnica foi Harunobu Suzuki. Com o desenvolvimento da técnica para a produção em massa os Ukiyo-e se tornaram muito populares, e eram comprados principalmente pelos comerciantes burgueses ou pela população mais pobre mesmo, que ainda não tinham dinheiro suficiente para comprar uma pintura original. A temática original dos Ukiyo-e era a vida urbana com ênfase nas atividades relacionadas ao entretenimento como retratos de artistas, lutadores de sumô. Posteriormente outros temas foram aparecendo e se tornando até mais populares do que os originais. Utamaro, Hokusai, Hiroshige, e Sharaku foram alguns dos artistas mais famosos desta época.

Paisagens, sexo, se tornaram temas correntes nos desenhos. Ainda hoje pode-se notar que o ukiyo-e influencia ou é a base do traço de muitos mangás modernos, como por exemplo o Lobo solitário.

Vista do Monte Fuji de Numazu de Hiroshige 1850 – faz parte da coleção das 53 estações da Tokaido.

Ukiyo-e de Sharaku Toshusai, 1794

Dentre os artistas de Ukiyo-e desta época vale a pena citar o trabalho de Katsushita Hokusai (1760-1849) pois foi dentro da sua obra que pela primeira vez se usou o termo mangá, além de ele ser um dos primeiros a utilizar as imagens em sucessão, o que é a base da história em quadrinhos. Entre 1814 e 1849, Hokusai produziu uma série de obras que totalizaram 15 volumes que ele nomeou como “Hokusai Manga”. Os temas desses desenhos era bem variados, mas podemos dar destaque a alguns como a vida urbana, a vida

social, a natureza e a personificação dos animais. Ele soube retratar a agitação da vida no período Edo com muito bom humor e vivacidade.

Uma página do “Hokusai Manga”

Os desenhos, sempre que possível, tinham estilo caricatural, e as silhuetas de preferência do artista eram pessoas com alguma característica física diferente, ou seja, pessoas muito gordas ou magras, narigudas, entre outras. Embora para este trabalho a obra mais importante do artista tenha sido o “Hokusai Manga” talvez a sua obra mais conhecida tenha sido “As 36 vistas do Monte Fuji” produzida entre 1826 e 1833. Essa obra mostra as vistas do monte Fuji em diferentes estações do ano, em diferentes condições climáticas e de diferentes localidades. Apesar de intitulada como as 36 vistas, pela sua grande popularidade foram acrescentadas mais 10 imagens à série, totalizando na realidade 46 gravuras. A mais famosa cena é a que retrata as ondas enormes do mar de Kanagawa, o seu título é 神奈川沖波裏 (Kanagawa oki

nami ura), traduzindo teríamos algo próximo a “*Atrás da onda oceânica de Kanagawa*”.

“*Atrás da onda oceânica de Kanagawa*” (神奈川沖波裏) – uma das 36 vistas do monte Fuji

No período Edo, ainda foram feitos os Toba-e (desenhos de Toba). A obra mais relevante para esta pesquisa seria a “Toba-e sankokushi” de Shumboko Ooka. Apesar do termo mangá ter sido criado por Hokusai, em 1702 Ooka criou o primeiro livro de cartuns produzido no Japão, e muito possivelmente, do mundo. Apesar de o cartum remeter ao início dos quadrinhos, não podemos dizer que tenha sido o primeiro quadrinho japonês porque ainda faltavam alguns elementos para classificá-lo como tal: os balões e a estrutura seqüencial por exemplo.

Ao final da era Edo, com a abertura dos portos, muitos produtos novos começaram a se mesclar na cultura japonesa. Entre eles livros, jornais e periódicos. Desta forma, a já desenvolvida indústria gráfica japonesa ganhava mais referências e variedade, podendo assim oferecer melhores produtos para os leitores.

Em 1901, Rakuten Kitazawa criou o que podemos chamar de “a primeira história em quadrinhos japonesa”. A estrutura seriada com personagens regulares e com falas no desenho justifica tal afirmação. Faltavam apenas os balões para ser totalmente igual à estrutura moderna. Essa história se chamava “田吾作と奎兵衛の東京見物” (Tagosaku to Mokube No Tokyo Kenbutsu) o que em português pode ser entendido como “A visita a Tokyo de Tagosaku e Mokubei” e era publicada em um suplemento dominical chamado “Jiji Mangá”. Kitazawa se esforçou para recuperar a denominação de mangá para obras como a sua.

Tagosaku to Mokubei no Tōkyō-Kenbutsu (1902)

Estava iniciada, desta forma, a história em quadrinhos japonesas, ainda incipiente mas com a estrutura muito próxima da que conhecemos hoje. Alfons Moliné diz,

Desta maneira, as duas primeiras décadas do século 20 presenciaram a implantação definitiva da narrativa ilustrada no Japão, particularmente graças a introdução das primeiras strips (tiras) procedentes dos Estados Unidos, que, da mesma maneira que nos países ocidentais, vão exercer sua potente influência entre os desenhistas japoneses. [1]

1. Alfons Moliné, "O Grande Livro dos Mangás", p19

Mesclando influências e estilos, a indústria do mangá cresceu, e o que antes era apenas voltado para o público adulto teve, em 1914, sua primeira expansão. A editora Kodansha lançou a “Shonen Club” uma revista direcionada para o público infanto-juvenil masculino e que logo teve sua versão para meninas o “Shojo Club”. Até no início da Segunda Guerra Mundial inúmeras publicações foram lançadas, sofrendo um declínio da produção durante a guerra, devido ao racionamento do uso do papel e também pela censura. Como a história do mangá não é o foco principal deste trabalho vamos dar ênfase aos fatos mais relevantes e que ocorreram no pós-guerra.

Com o término da guerra, a indústria gráfica, portanto a do mangá também, teve que se reconstruir a partir do zero. Apesar das dificuldades desse período, para o mangá foi uma época de rápida expansão. Como a população precisava de alguma forma de entretenimento para, principalmente, desviar o pensamento da derrota na guerra, o mangá servia perfeitamente a esse propósito, pois, além de divertido, foi se tornando razoavelmente barato e de fácil produção em massa. No início, quando os mangás ainda eram caros, existiam bibliotecas nas quais as pessoas podiam alugar os exemplares, conhecidas como *kashihon manga*, literalmente “mangá de aluguel”.

Em meio a essa crescente presença dos mangás na cultura japonesa, em 1946 foi editada a primeira obra longa de Osamu Tezuka. “Shin Takarajima” (A Nova Ilha do Tesouro) tinha 200 páginas e vendeu milhares de exemplares. Mesmo sendo um iniciante naquela época, Tezuka já mostrava suas características singulares, características essas que influenciariam artistas até os dias de hoje. Muitos atribuem a criação de um “estilo mangá” a Tezuka, pois os olhos grandes com pernas compridas eram traços marcantes

nos seus desenhos, que posteriormente foi copiado por muitos artistas. Mas não somente o estilo de Tezuka foi um marco, também o dinamismo e ritmo das suas obras foram importantíssimos para definir um novo jeito de se fazer mangá.

Shin Takarajima de Osamu Tezuka

A partir dessa pequena revolução, a quantidade de mangás e a diversidade de temas aumentaram em ritmo de progressão geométrica. Talvez as pessoas tenham chegado a uma conclusão de como um mangá deve ser, e quais seriam suas estruturas básicas. Não podemos atribuir somente a Tezuka toda essa arrancada, mas ele foi uma peça fundamental para mostrar ao mundo e para os próprios japoneses que eles possuíam algo que era deles, do Japão. A partir daí não era mais necessário copiar coisas importadas, mas era muito mais interessante produzir algo nacional. Das crianças aos idosos, todos tinham um espaço nesse mercado crescente que, em algumas décadas, seria conhecido pelo mundo inteiro.

3. A EXPANSÃO MUNDIAL E A PRESENÇA NO BRASIL

Hoje podemos dizer que o mangá japonês tem uma presença mundial. Mesmo que o termo mangá no ocidente tenha conotação adjetiva, como foi explicado anteriormente, hoje em dia é fácil distinguir o que é fruto original japonês e o que é adaptado. Dentre as adaptações estudadas nenhuma possuía qualidades técnicas comparáveis às japonesas e mesmo hoje, com toda a transferência de conhecimento, ainda existe no Japão alguma “essência” que somente eles conhecem e que torna os mangás japoneses únicos. Essa singularidade talvez seja um dos motivos do sucesso em outros países. O constante aprimoramento das técnicas e desenvolvimento das narrativas acompanharam a popularização mundial do mangá, como veremos a seguir.

É possível que o mangá japonês tenha tido divulgações pontuais desde o início do século XX, mas foi a partir dos anos 60 que o processo de popularização mundial pode ser melhor percebido. No Japão, a produção do mangá sempre foi maior do que a de animês (desenhos animados), mas foi este último o principal responsável pelo primeiro contato mais efetivo da produção japonesa de entretenimento pelo ocidente. Nos Estados Unidos, no começo dos anos 60, já se podia assistir a longa metragens da Toei nos cinemas. Um dos títulos apresentados foi *Saiyuki*, que era baseado na lenda do Rei macaco e que tinha como co-diretor Osamu Tezuka. Entretanto, uma expansão mais efetiva pode ser vista quando iniciaram-se as transmissões de produções japonesas na televisão. Em 1963, *Astro Boy* estreou na televisão e em seguida outras séries foram sendo transmitidas, como *Kimba, o Leão*

Branco, *Speed Racer*, *Marine Boy*. Embora tenham sido transmitidos em uma mídia de massa, ainda eram somente programas de redes locais. Porém, a iminente expansão dos animês em território americano teve um obstáculo que atrasaria em quase dez anos a sua expansão. No final da década de 60 foi implantado nos Estados Unidos uma série de códigos que regulavam a violência e o conteúdo dos programas televisivos para crianças, afetando diretamente os desenhos nipônicos. Mesmo em ritmo mais lento, a invasão japonesa ao mercado americano continuou e aos poucos foram voltando à grade da programação americana. Dois exemplos desse retorno à televisão americana são *Gatchaman* (Battle of the Planets) da Tsukunoko Productions e *Yamato* (Star Blazers) de Leiji Matsumoto. Estava criada uma base que possibilitaria a entrada do mangá nos Estados Unidos.

No entanto, somente para ser fiel aos fatos, o primeiro quadrinho japonês publicado nos Estados Unidos foi muito antes dessa época. Em 1931 foi publicado *Yonin Shosei Manga* (“o Mangá dos Quatro estudantes”) de Yoshitaka “Henry” Kiyama. Nessa história o autor contava suas experiências vividas em São Francisco durante 20 anos. Mas este foi um fato isolado, tanto que o autor teve que editá-lo por conta própria.

Voltando a meados da década de 60, surgem as primeiras tentativas de adaptações de animês para o formato impresso. A primeira que se teve notícia foi uma adaptação do animê de Tezuka, *Astro Boy*, em 1965, porém a qualidade e técnica ficavam anos luz da produção japonesa. A versão original de Tezuka seria somente publicada em 2001, pela Dark Horse. Outras adaptações foram sendo feitas como uma, baseada na *Batalha dos Planetas*.

Um meio termo foi feito pela Marvel com o nome de *Shogun Warrior*. Este era um comic-book baseado nos robôs vistos nas séries da Toei.

Foi só na década de 80 que efetivamente iniciou-se a importação dos volumes traduzidos diretamente do Japão. Em 1980, dois volumes traduzidos de *Hadashi no Gen* chegam aos Estados Unidos com o nome de *Gen of Hiroshima*. Apesar de ser um fato marcante, sua venda não foi nada expressiva. Em 1987, chega ao mercado norte americano *Kozure Okami* (子連れ狼, traduzido como *Lobo Solitário*), que viraria um “cult” do gênero, publicado pela First Comics, e de autoria de Goseki Kojima. No mesmo ano chegaria ainda *Mai a garota sensível* de Ryoichi Ikegami e *Kamui*, de Sanpei Shirato. Ao mesmo tempo, nos animês, o gênero de *Mecha* (robôs) ganhava força e sucesso com *Robotech*, uma série baseada em três séries já existentes da Tatsunoko Productions: *Macross*, *Southern Cross* e *Mospeada*.

Em 1989 foi lançado o filme *Akira* de Katsuhiro Otomo. Juntamente ao filme foi publicado o mangá que o originara. A publicação foi feita pela Marvel/Epic e foi dessa edição que seriam criadas posteriormente as versões européias e brasileiras do mangá. Uma maior divulgação dos animês japoneses se deve ao fato de que as normas regentes para os programas de televisão pouco mudaram; assim, houve muitos cortes e censura em muitos títulos japoneses como por exemplo, os famosos *Dragon ball* e *Sailor Moon*. Atualmente já existe uma certa estabilidade no segmento, pois o aumento dos gêneros infantis e a criação de canais específicos de animê japonês criou uma avalanche de títulos japoneses. Os desenhos também ficaram mais amenos, visando um caráter educativo ou “politicamente correto”. Assim, séries como

Pokemon, *Digimon*, *Yu-Gi-Oh* puderam fazer enorme sucesso nos lares americanos.

Na Europa, a expansão se deu de uma forma um pouco diferente. Uma das primeiras séries de sucesso foi a antologia de séries baseadas nos clássicos literários *Meisaku Gekijo*, produzida em 1974 pela Zuiyo Enterprises. A direção da primeira série foi de Isao Takahata e a direção artística foi de Hayao Miyazaki. Na Espanha, por exemplo, o início do sucesso das produções japonesas veio com a veiculação dos 52 episódios de *Heidi*, em 1975. Em 1978 chegava o primeiro título do gênero mecha, *Mazinger Z*, causando enorme sucesso entre os jovens mas causando polêmica pela violência apresentada, que acabou gerando sua suspensão. Outro título que contribuiu para a popularização dos animes japoneses foi a série *Candy-Candy* que era mais uma novela em forma de desenho. A Europa sofria desta forma uma invasão de títulos japoneses. Na Itália, por exemplo, segundo a revista *Eureka* nº 11/12, entre 1978 e 1983 foram veiculados 183 títulos de animês. No norte da Europa embora também tivesse havido uma entrada das produções nipônicas, elas ocorreram em menor grau do que na região mediterrânea.

Semelhantemente ao que aconteceu nos Estados Unidos, começaram a surgir adaptações dos animês feitas por artistas locais. Novamente, a qualidade das revistas era muito ruim. Somente mais tarde, com a importação dos originais japoneses, a qualidade atingiu seu nível desejado. Nos anos 90, com a estréia de *Akira*, foi consolidada a presença dos mangás e animês japoneses em todo mercado europeu. Desde então séries como *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Captain Tsubasa* tiveram lugar de destaque nos países em que foram veiculados.

Embora o mangá tenha se espalhado por muitos mais lugares não existem referências precisas sobre o desenvolvimento em países asiáticos, do leste europeu, etc. Na China e na Coréia, sabemos que hoje existe uma grande quantidade de leitores de mangá japonês. Entretanto, como houve um grande período de conflitos entre o Japão e esses países, a penetração de produtos japoneses sofreu por um bom tempo muito preconceito pelos cidadãos desses países. Isso, com certeza, dificultou uma expansão maior dos mangás. Ambos os países possuem produção própria de cartoon, com o mesmo significado do mangá japonês temos o “manhua” na China e o “manhwa” na Coréia. À primeira vista a qualidade dos títulos coreanos é muito boa e os chineses um pouco inferior.

O mangá no Brasil tem uma história um pouco diferente. Acredita-se que o mangá tenha se mostrado no Brasil junto com os primeiros imigrantes trazidos pelo navio Kasato Maru. Sempre alguns japoneses traziam consigo algum exemplar de mangá que ele tivesse lido e acabava por difundir essa mídia quando chegava em terra. Porém, foi após a Segunda Guerra que, com a intensificação da imigração, houve uma maior popularização do mangá. A princípio, além da função de entreter, o mangá tinha uma outra função, a de manter atualizada a língua dos japoneses que moravam aqui. Gírias, palavras que caíram em desuso, não poderiam ter sido aprendidas aqui sem o uso do mangá. Palavras como *denkigama* (panela de arroz elétrica) não são mais usadas e quando são acabam sendo motivo de chacota por parte do ouvinte japonês. Um fato inexorável é que a língua se modifica e, com o tempo, e de acordo com alguns especialistas, o japonês como conhecemos hoje pode se extinguir.

O Brasil, sendo o país com a maior colônia de descendentes de japoneses do mundo, mostrou que a tradição do mangá também existia, pelo menos nas primeiras gerações de nikkeis. Tanto que, em 1984, foi fundada a ABRADEMI (Associação Brasileira de Mangá e Ilustrações). Desde então, a presença profissional do mangá vem aumentando a cada ano e editoras como JBC e Conrad têm publicado mensalmente traduções dos originais japoneses. Hoje em dia, existem alguns eventos sobre mangá e animê, como o *Animecon* e o *Animê friends*, que nos mostram que o público “otaku”(fanático por mangás e animês) brasileiro é maior do que imaginamos.

Existem ainda algumas produções nacionais, algumas com edição e publicação profissional, mas a sua grande maioria na forma de *fanzine*. A qualidade dos mangás nacionais ainda está muito longe da dos japoneses. Não somente pela técnica, mas, como dito anteriormente, pelo todo, pela falta da cultura embutida que os japoneses conseguem mostrar nas suas histórias.

4. CONCEITUANDO O MANGÁ

Discorrer sobre a língua japonesa é um trabalho muito árduo e não é o foco desta pesquisa, entretanto, sendo a linguagem algo muito amplo é necessário analisar pontos considerados fundamentais para o entendimento da cultura japonesa e da cultura ocidental. A palavra “mangá” para os japoneses nada mais é do que qualquer história em quadrinhos, não importando o estilo, o tema (embora exista uma divisão deste) ou a procedência. Já para os ocidentais o termo “mangá” acabou de certa forma se transformando em adjetivo relacionado a um estilo de desenho característico de alguns mangás japoneses. É comum ouvirmos nas ruas as pessoas comentando sobre o “estilo mangá” como sendo uma história em quadrinhos que possui características específicas que remetem a determinados mangás japoneses, que em geral fizeram muito sucesso. Talvez esse sucesso que tenha gerado tal generalização,, mas ainda podemos ter mais fatores que posteriormente tentarei analisar.

De qualquer forma, inicialmente vamos tentar criar um panorama geral de como os japoneses entendem o mangá e como ele é um reflexo da sociedade japonesa. Como citado anteriormente na parte histórica, o mangá evoluiu de desenhos simples para uma indústria que atende desde as crianças muito pequenas até os adultos e idosos. A primeira diferença que vemos em relação aos nossos quadrinhos é que existe uma classificação muito clara do público alvo. São exemplos desses gêneros: *shonen manga* (para jovens meninos); *shojo manga* (para jovens meninas); *seijin manga* (para adultos); *nichijō manga* (sobre o cotidiano); *josei manga* (para mulheres). Existem muitos

outros gêneros que vêm sendo criados de acordo com a moda ou a época mas, em geral, esses são os que persistem, sendo simples de se explicar, o que era fundamental para esta pesquisa. Os gêneros menos usuais, ou “exóticos”, também têm grande importância para o mundo dos quadrinhos, mas sua classificação fica tão complexa que teríamos que escrever outra dissertação para poder entender de fato todas as diferenciações. Somente para exemplificar essa dificuldade, listaremos alguns exemplos de gêneros que nos foram sugeridos. Foram citados gêneros como “Lolicon”, que tem como tema a atração sexual entre meninas jovens; “Yaoi” que representa relações íntimas entre homens; “shotacon” que seria a versão de meninos do “yaoi”; “cyberpunk” tem como lema “alta tecnologia e baixa vida”, ou seja tenta mesclar uma alta tecnologia com uma sociedade decadente ou em mudança. As generalizações também foram incorporadas nos gêneros existentes, por exemplo, aventura ou romance podem estar inseridos em um mangá do tipo *shonen* ou *shojo*.

Três gêneros que não foram muito explorados mas estão bem presentes na cultura japonesa são os “mecha” (sobre robôs, *mecha* seria a abreviatura de *mechanical*) ,os “magics” e os sobre ficção científica. Esses gêneros são importantes, mas têm pouca relação com os fatos reais e, portanto, com esta pesquisa.

“Hentai” de conteúdo pornográfico é um outro gênero pouco abordado, embora tenha ligação com a realidade e tenha sido responsável por uma boa parte da divulgação dos quadrinhos japoneses pelo mundo. O povo japonês tem uma grande sexualidade mas socialmente, aparentemente, ela é reprimida, desta forma, analisar mangás desse tipo seria um desafio para um doutorado. Como este trabalho queria entender como o mangá trabalha sendo um

instrumento de transmissão de conhecimento, esse gênero não foi utilizado, mas teríamos enormes dificuldades para coleta informações acerca deste gênero pois, devido ao caráter introvertido da população, poucos falaria sobre esse tipo de leitura.

A seguir, mostraremos exemplos de mangás dos gêneros principais. O gênero Shonen talvez seja o mais amplo e por isso muitas vezes engloba características de um outro, mas é fácil entender sua classificação pelos seus leitores: meninos que gostam de aventuras e ação. Assim, um exemplo clássico é o mangá dos “*Cavaleiros do Zodíaco*” (*Saint Seiya*). Esse mangá conta as aventuras de cinco jovens, encabeçados por Seiya, que deveriam defender a encarnação da Deusa Atena na terra, que volta à vida a cada duzentos anos. A primeira trama ocorre na Grécia, a segunda em terras nórdicas e a terceira embaixo do mar, sempre com uma temática mitológica. Muitos personagens possuem nomes mitológicos, como Poseidon, Hades, e as aventuras sempre exaltam a importância da amizade e do esforço coletivo. Foi uma série de muito sucesso no Japão e no Brasil também. O mangá foi editado pela Conrad editora e o animê foi veiculado pela rede Manchete e posteriormente pela rede Bandeirantes.

página de "Saint Seiya"

Para demonstrar a amplitude desse gênero podemos citar como exemplo um mangá que conta a história de um jogador de futebol: "Captain

Tsubasa”. Esse mangá conta a trajetória de Tsubasa Ozora que aos 13 anos ingressa no time de futebol do instituto Nankatsu. Existem fatos bem peculiares, especialmente para nós brasileiros. O técnico que vai levar Tsubasa a se tornar um jogador profissional é um ex-jogador brasileiro, chamado Roberto Hongo. O clube no qual ele entraria como profissional seria, também, brasileiro. Esse mangá ainda é inédito no Brasil mas o animê foi transmitido pela rede Manchete em 1998 com o nome de “*Super Campeões*”.

página de “*Captain Tsubasa*”

Se fizermos uma analogia com a classificação científica e se o gênero shonen for considerado um “gênero”, então dentro dele estaria uma série de “espécies” que vão desde temas esportivos, fantásticos, mágicos ou de ficção

científica. Para os japoneses essa separação fica fácil porque a maioria dos mangás que apresentam esse gênero tem escrito na capa a palavra “shonen”. Uma curiosidade, como esse é o gênero preferido dos meninos é muito comum existirem muitos brinquedos com os personagens dos mangás, perdendo apenas, talvez, para o próximo gênero a ser comentado, o de Mecha.

Um gênero que a princípio deveria ser colocado dentro do shonen, mas que devido à sua imensa expansão teve que ser considerado à parte foi o dos Mecha. Embora não tenha muita presença nesta pesquisa, vale a pena comentar sua existência pela popularidade que alcançou. O criador da série mais famosa deste gênero é Yoshiyuki Tomino (conhecido na editora Sunrise pelo pseudônimo Hajime Yatate) . Em 1979, ele lançou a série “*Mobile Suit Gundam*”, ou somente “*Gundam*”, e revolucionou a forma de como se via os robôs. Criando com perfeição as armas e estruturas mecânicas, ele conseguiu dar um caráter humano às máquinas, que passaram a ser instrumentos dos seres humanos e não um elemento indestrutível. Esta série foi uma das mais longas que existiram e uma das mais exploradas também. Foram lançados jogos para vídeo games, bonecos, uma série de produtos que até hoje fazem muito sucesso entre crianças e adultos. A presença dele dentro dos mangás é grande, com ilustrações, ou mangás do tipo SD (super deformed) nos quais se satiriza o desenho original com proporções deformadas e cômicas.

O dado curioso é que um anjo teria por engano dado dois corações para Safiri, um masculino e um feminino. Por ser menina ela não poderia assumir o trono, por isso seu pai a apresenta às pessoas como menino. O anjo que fez o erro, Ching, desce à Terra para tentar reparar o erro e assim se desenrola toda a aventura. A saga original foi concluída em 1956, mas houve algumas continuações posteriores. No Brasil, o anime desse desenho foi transmitido pela rede Tupi na década de 70 e pela rede Record na década de 80. O mangá foi publicado somente em 2002 pela JBC e foi o primeiro título de Tezuka traduzido para o português.

Página de “Ribbion no Kishi”

Outro título que foi um dos responsáveis pela popularização dos trabalhos japoneses no ocidente foi o mangá “Candy Candy”. Iniciado em 1975,

o mangá conta a história de Candy White, uma órfã norte-americana, no início do século XX. Sua vida é marcada por tragédias e injustiças, seja na família que a adota, seja posteriormente, no colégio interno que frequenta. A trama termina quando Candy já era enfermeira e a Primeira Guerra Mundial se iniciava. O último mangá foi publicado em 1979, totalizando 1900 páginas desde o início, em 1975. Para o Brasil, foi trazido somente o animê (produzido em 1976), veiculado pela rede Record no início dos anos 80.

Página de "Candy Candy"

Essa grande segmentação pode parecer exagerada aos olhos ocidentais mas, para um japonês, talvez seja uma forma de encontrar uma definição do próprio caráter. Antes de prosseguir temos que conceituar outra palavra: Otaku. Traduzindo para o inglês, seria o equivalente a "nerd". No Japão esse termo é

usado para designar uma pessoa que é fanática por algum assunto. De uma forma geral, essa pessoa acaba sendo aquela que não gosta de muito convívio social, que se isola do mundo e por isso, quando crianças, sempre sofrem com a intolerância dos amigos. Geralmente são tímidos e acabam criando seu próprio mundo. Dentre os tipos de otakus existe o “mangá otaku” que seria o fanático por mangás e animês. No Brasil o termo “otaku” é usado para definir uma pessoa que é fanática por mangá, não sendo um termo genérico para uma pessoa afionadas por algo. Identificar um otaku brasileiro é uma tarefa relativamente simples porque é muito nítida a paixão da pessoa pelo mangá e você sempre poderá ver as mesmas pessoas nas feiras de quadrinhos japoneses. Tão forte é a identificação entre os otakus brasileiros que todo o modo de vida acaba sendo semelhante, desde roupas até preferências gastronômicas. De certa forma, hoje em dia, no Brasil, o termo acabou por ter um caráter um pouco pejorativo, se aproximando do nerd citado, mas um pouco da culpa é dos próprios designados, pois se comportam diferentemente do resto da sociedade.

Da análise dos fatos e entendendo o conceito e uso da palavra “otaku” nos dois países, podemos concluir que um otaku brasileiro equivale a um japonês não mangá-otaku, tamanha é a presença do mangá na vida do povo japonês. E é desse ponto de vista que surge uma dúvida: será que o mangá no Japão está tão presente na cultura que a grande maioria o entende como um bem de subsistência, ou o Japão é uma sociedade formada de mangá-otakus? Não temos a resposta para essa pergunta, mas nos parece que seja um pouco dos dois fatos. O povo japonês é muito reservado e separa o público do privado muito claramente. A consciência coletiva dos japoneses é muito forte, o que

justifique talvez o crescimento do país nas últimas décadas. Em contrapartida, o que eles consideram “privado” é uma coisa totalmente diferente. Cada um quer ser único, singular, e para tanto tentam de todas as formas ser diferente de todos, o que acaba sendo uma tarefa árdua em uma sociedade com poucos degraus na escala social. Cada cidadão tenta criar o seu próprio estilo, seu próprio mundo. É talvez nesse ponto que o mangá entre como uma fuga da realidade padronizada que a grande maioria tem.

Quando um japonês chama um outro japonês de mangá-otaku, vem o medo de pensar em qual grau de fanatismo estaria este segundo. No Japão, se você andar em qualquer transporte público ou mesmo reparar em locais públicos, é impressionante a quantidade de pessoas lendo mangá. Por se tratar de um comportamento muito geral, talvez não seja correto classificar o gosto pelo mangá de fanatismo, mas como o circo moderno da sociedade japonesa, mesmo que seja um circo privado.

Desta forma, cada indivíduo cria a sua realidade e molda sua personalidade. Não é raro, e neste caso tanto no Brasil quanto no Japão, pessoas se basearem no comportamento do herói do mangá para balizar o seu próprio comportamento. Como uma forma de controle, elas podem extravasar seus desejos socialmente inaceitáveis torcendo por um personagem que faz o que é “proibido”.

4.1 Mangá como estilo

Aprofundando o que foi dito no início deste capítulo, vamos tentar mostrar a diferença de entendimento da palavra mangá no Brasil e no Japão. Iniciaremos pelo mais fácil, no Japão. Mangá para os japoneses nada mais é do que história em quadrinhos. A grande diferença em relação aos quadrinhos publicados no ocidente era o estilo de alguns desenhistas ou mangakás que passaram a estilizar algumas partes do corpo humano, em especial os olhos. Atribui-se essa estilização a Osamu Tezuka, o criador de “Astro Boy”. Seus quadrinhos fizeram um enorme sucesso dentro e fora do Japão. Como todo grande desenhista ele foi imitado e posteriormente re-estilizado, ou melhor, “melhorado”.

Na época que os primeiros mangás chegaram ao Brasil, a influência de Osamu Tezuka era muito grande entre os produtores japoneses; assim, acreditamos que se tornou um costume ver muitos quadrinhos japoneses com desenhos com olhos grandes e pernas muito longas. Assim, ainda que erroneamente, tornou-se esse estilo padrão, o que acabou por generalizar o termo. Com o avanço e a popularização dos quadrinhos importados do Japão, o conceito de mangá como um estilo também cresceu. Hoje, para a maioria dos brasileiros, mangá define um estilo de desenho no qual os personagens têm olhos grandes estilizados, membros compridos, e quase sempre alguma outra parte do corpo estilizada, como, por exemplo, o nariz.

Definir a palavra “mangá” como um estilo que represente os quadrinhos japoneses não é de todo mal, visto que ajuda as pessoas a lembrar mais facilmente o tipo de quadrinhos a que nos referimos. Outro ponto que adequa a

palavra ao uso, é que uma quantidade imensa de mangás foi feito utilizando-se esse estilo. Porém, não se deveria adjetivar somente os traços, mas todo o conteúdo também. Existem desenhos que tentam se aproximar às proporções humanas reais, mas mesmo assim as pessoas facilmente identificam como mangá porque trás alguma coisa a mais. Por exemplo, o *“Lobo solitário”*, *“Mai a garota sensível”*, refletem um pouco do modo de vida japonês e não somente um tipo de desenho.

Existe um ponto, porém, que parece um pouco vago ou pelo menos muito mal explorado: a justificativa sobre a existência de olhos grandes e proporções estilizadas nos quadrinhos japoneses. Assim como a palavra “mangá” virou sinônimo de um estilo, a justificativa dos olhos grandes também ganhou caráter um pouco estereotipado. Esta seria uma forma do japonês demonstrar o seu complexo por ter olhos pequenos e ter uma estatura média abaixo dos ocidentais. De fato, é muito mais fácil explicar os fatos com elementos externos visíveis, daí talvez a origem do termo mangá se referir a um estilo e não a um modo de pensar. Para o povo japonês, tão determinado por nuances, seria por demais ordinário simplificar um recurso tão expressivo à mera condição física de um povo. Uma pesquisa recente sobre “emoticons” (que será explicado logo em seguida) nos deu uma idéia de um possível caminho para explicar essas características.

Para facilitar o entendimento do texto será adotado a partir deste trecho e até o final deste capítulo o consenso brasileiro do uso da palavra mangá, assim a palavra “mangá” será tratada como um estilo. Ao invés de recorrer ao passado para explicar as origens dos mangás, tentaremos reverter o sentido da análise, baseando a explicação em fatos mais recentes para tentar comprovar

as teorias passadas. Se a internet se tornou um dos principais canais de comunicação, nada mais justo do que estudar um tipo de linguagem que ganhou força com ela: os *emoticons*. Os *emoticons* são símbolos que criamos a partir de sinais de pontuação e algarismos alfa numéricos para expressar um sentimento. Hoje, mesmo com a possibilidade de se transmitir vídeos em tempo real, acessar uma sala de *chat* ou programas de mensagens instantâneas, os *emoticons* ainda são as formas mais usadas para se comunicar on-line. Até mesmo nos telefones celulares o uso desses símbolos cresce a cada dia, graças às mensagens de textos SMS. Mais do que uma palavra, o *emoticon* deve transmitir um sentimento ao receptor. Semioticamente falando (na teoria de Peirce), temos um ícone, pois cada *emoticon* se refere ao seu objeto, no caso uma cara, por semelhança. Por outro lado se formos analisar o sentimento como objeto, talvez o *emoticon* teria um caráter mais indicial. O mais interessante talvez é que o uso excessivo desses emoticons pode fazer com que toda relação de semelhança seja sobrepujada e se torne um símbolo. Porém, espero que isso não aconteça, porque senão no futuro toda a explicação que eu quero fazer baseada nessas características perderão referência na realidade.

Em maio de 2007, o pesquisador Masaki Yuki, da Universidade de Hokkaido, publicou um trabalho que demonstrava como a cultura japonesa difere da americana na percepção dos sentimentos, seja pela análise de fotos seja pelos *emoticons*. Como resultado da pesquisa, ele concluiu que os americanos percebem e expressam os sentimentos pela boca e os japoneses, pelos olhos. Ou seja, um *emoticon* de felicidade japonês é diferente de um

emoticon de felicidade americano. E não somente no sentimento puro, existe uma percepção gradual diferente de cada *emoticon*.

Exemplificando:

	Japão	EUA
Triste	(;_;).	:(ou :-(
Feliz	(^_^)	:) ou :-)

A pesquisa tenta explicar que essa diferenciação de percepção se dá por motivos culturais, uma vez que a cultura japonesa reprime muito os sentimentos e quase nunca se expõem em público. Ainda diz que parecer humilde frente aos outros promove melhores relacionamentos entre as pessoas, por isso tal cultura é mantida. Talvez por isso os japoneses também sofram o estereotipo de serem tímidos, de não demonstrarem abertamente os sentimentos. Fazendo-se um paralelo com o que alguns dizem, essa forma contida de viver pode derivar também do tipo de moradia que se tinha nos períodos mais antigos nos quais as paredes eram estruturas forradas de papel de arroz, e tudo deveria ser comunicado de forma bem silenciosa.

Outro ponto apontado na pesquisa diz que “a boca pode mentir mas os olhos, não”. Nesse sentido, talvez, exista uma certa contradição da cultura japonesa com o resultado da pesquisa. Se a cultura japonesa dá grande valor às aparências (característica muito bem retratada no filme "Stupeur Et Tremblements" - 2003 - do diretor Alain Corneau), então, por que se valer de um instrumento de análise que revela a verdade das pessoas? Se manter as

aparências, ser “Zen” é melhor do que exteriorizar os sentimentos, não faz sentido tentar descobrir a verdade por trás de um olhar emocionado.

Como um dos focos principais do trabalho é a parte japonesa do estudo, vamos tentar dar mais detalhes sobre a evolução dessa linguagem no Japão e finalmente chegar à conexão com o mangá. Se formos analisar historicamente (apesar de atualmente serem classificados como *emoticons*), as origens em seus respectivos países é bem diferente. Nos Estados Unidos a criação dos *emoticons* foi feita nos anos 80 para serem utilizados nas BBS, uma espécie de comunidade *online* que se comunicava via texto. Já no Japão os "kao moji" (o próprio nome já diz a função, literalmente “letra de cara”) derivava das expressões que os mangakás inventavam para seus personagens nos mangás. Pode-se notar que os *emoticons* de origem japonesa têm orientação vertical e os de origem americana têm orientação horizontal. Um dos motivos pode ser a escrita, vertical para os japoneses e horizontal para os americanos. Mas talvez o motivo seja também possibilitar mais variação na parte do *emoticon* que se deseja ter mais controle. Nos *emoticons* japoneses, é clara a necessidade de se copiar o rosto de uma pessoa através de referências ao mangá, entendido aqui como estilo. Olhos grandes, boca pequena e nariz omissos. Exemplos:

^_^ Feliz

=^.^= .. Feliz fofinha (gatinho)

\^/..... Muito feliz (festejando)

^^' Tímida ou envergonhada

^^b Beleza! (dedão para cima)

:- Cansada

-_- ' Chateada
 o.o Atenta ou surpresa
 o.O Assustada
 O_O Muito assustada
 ò_ó Brava
 ó.ò Triste
 T.T Muito triste (chorando)
 u.u Insatisfeita ou orgulhosa
 u.û Orgulhosa
 o Empolgada
 >.< Decepcionado ou com dor
 @.@ Tonto ou incrédulo
 ㄣ.ㄣ reprovadora ou desconfiada

Ou ainda exemplos mais japoneses, que não foram "exportados":

~~~ヾ(^▽^)おはよー ♪ (ohayou – bom dia)

オ(・I・)ヤ(・I-)ス(-I・)ミ(-I-)。oOZzz... (oyasumi – boa noite)

('~*)オヒサ ♪

(*≥▽≤)オハツでっす ♪

m(_ _)m ゴメンナサイ

よろしくう(^o^)/

(^-^*)/コンチャ!

m(. __.)mアリガト

(^_^)／ やあ !

Fica claro que os japoneses se preocupam em "olhar nos olhos" para determinar os sentimentos. E é neste ponto que podemos fazer a ligação de tudo isso que foi dito com o mangá. Lógico que não em todos os aspectos, mas especificamente "os olhos" dos mangás. Se os olhos são tão valorizados na cultura japonesa, fica óbvio que em qualquer manifestação caricatural ou estilizada da realidade esse órgão tenha destaque. Muitos preferem justificar os olhos grandes nos mangás como algum tipo de complexo em relação aos olhos ocidentais. Talvez exista uma parte verdadeira nessa afirmação, não sabemos se 99% ou 1% dela, mas ao invés de um complexo, uma interpretação da realidade também pode ser uma explicação válida.

Um complexo não poderia sustentar uma indústria, mas valores culturais podem. O uso dos olhos como indicadores, seja de sentimentos, de intenções, de palavras, de caráter, é uma característica do desenho japonês e acaba por refletir sua sociedade. Rir mostrando os dentes é feio ao olhar oriental, mas fazer com que os olhos brilhem como estrelas é uma virtude. Talvez seja por isso que nos mangás os vilões nunca têm olhos grandes, nem brilhantes.

Voltando um pouco para a semiótica, podemos dizer que potencialmente os olhos grandes têm a capacidade de mostrar visão aguçada, sinceridade e até mesmo saúde. A visão aguçada pelo tamanho, a sinceridade pelo sentimento que ele transmite e a saúde como se fôssemos peixes: os olhos têm que estar grandes e redondos. Assim, fica fácil entender porque os vilões têm que ter olhos pequenos: porque eles mentem e não são sinceros.

Exemplos de herói e vilão em “Rurouni Kenshin”: a diferença dos olhos e da boca é marcante

Quem já teve alguma experiência de desenho pode entender isso mais facilmente. Quando vamos desenhar um olho, tentamos desenhá-lo o mais vivo possível. Assim colocamos a pupila, os brilhos e as sombras. A ausência desses elementos faz com que, das duas uma, ou o desenho pareça infantil ou pareça morto. Dentro dos mangás, mesmo em alguns mais sérios, alguns sentimentos ou ações são estereotipadas. Frequentemente vemos que os olhos definem a ação. Por exemplo, quando alguém está com vergonha ou aconteceu alguma coisa inesperada, uma enorme gota surge do lado da cabeça e os olhos viram dois pontinhos. Para quem nunca viu um mangá pode parecer totalmente sem nexo, mas para um leitor mais treinado fica perfeitamente claro o sentimento do personagem. Claro que alguns desses desvios têm caráter local e nem mesmo lendo muito conseguimos entender o real motivo do desenho. Por exemplo, quando um homem fica excitado, os desenhistas desenharam seu nariz sangrando, mas, será que isso realmente

ocorre com frequência no povo japonês? Se sim, acho que todos deviam fazer urgentemente um exame de pressão.

Portanto, os signos visuais que se criam tendo como objeto os olhos têm uma importância muito grande na confecção dos mangás. Pensar essa valorização do olhar como uma herança cultural de princípio é melhor do que achar que um complexo fez com que toda uma forma de desenhar fosse criada.

De forma análoga, podemos explicar pelo menos mais dois elementos que encontramos nos traços dos mangás: a boca pequena e as pernas longas. A boca pequena potencialmente falaria baixo e pouco, qualidades que os japoneses, principalmente as mulheres, tendem a ter, mesmo nos dias de hoje. Ao falar alto você estaria invadindo a privacidade da outra pessoa, e estaria invadindo um mundo que ele quer preservar somente para si. Como a afirmação vale para todos, ninguém desrespeita o silêncio. Somente após um tempo convivendo com os japoneses foi possível entender porque, dentro dos transportes coletivos, só se ouvia a voz dos estrangeiros. A boca pode não demonstrar muito sentimento para o japonês mas expressa toda a tosquice que se deseja mostrar. Vemos os dentes e uma boca aumentada nos desenhos em situações em que a etiqueta foi deixada de lado ou em situações estereotipadas. Nota-se isso principalmente quando os personagens estão comendo (lamen principalmente) ou quando estão em situação constrangedora. Para as mulheres a boca pequena ganha mais valor, uma vez que, além de sair pouco dela, também a entrada é reduzida e delicada. Comer pouco gera a magreza que é o padrão de beleza dos japoneses. Para os padrões brasileiros, as japonesas são secas, sem volumes. Nossa cultura latina permite um maior contato corporal; assim sendo, é natural valorizarmos as formas a serem

tocadas. Já na cultura japonesa, isso parece ter menos peso e, mesmo nos dias de hoje, que temos uma Miss Universo japonesa, a silhueta retilínea ainda tem a preferência das mulheres. Isso pode eventualmente até gerar problemas em alguns campos profissionais. É comum encontrarmos modelos que reclamam que para se adequarem aos padrões japoneses têm que fazer uma dieta muito severa.

Entretanto, possivelmente esse padrão deve ser mudado porque se antes não havia nenhuma curva nos corpos das mulheres nos mangás, hoje em dia, muito em razão dos *hentaïs*, temos personagens com formas muito avantajadas para o padrão japonês. Mesmo nas ruas, podemos ver que as mulheres mais novas tentam mudar um pouco sua silhueta. Mas isso talvez seja um processo lento e demorado porque os japoneses têm um comportamento um pouco rebelde até ingressarem no mercado de trabalho, porém, ao adentrar o “sistema”, ficam exatamente iguais a todos, e mudar esse “sistema” seria algo como uma revolução.

Em relação às pernas, novamente recorrendo à semiótica, por serem esbeltas e compridas indicam uma boa forma física e, de certa forma, um bom desempenho ao correr. Certa vez uma professora de japonês disse que o evento que ela mais valorizava na cultura japonesa era o undôkai, uma espécie de gincana na qual dois times, o vermelho e o branco, disputam várias provas. Grande parte delas exige que a criança ou o adulto corram e, quanto maior o empenho da pessoa, mais admirada ela é. A perna é a base de sustentação e meio de locomoção da pessoa, assim como o automóvel, portanto, quanto mais potente maior a admiração suscitada. O povo japonês valoriza a superação dos obstáculos e não é raro ver nos mangás episódios em que o personagem

corre para chegar na frente superando o adversário. Embora o símbolo da resistência humana esteja ligada ao antebraço na cultura japonesa, a perna tem seu valor sem necessitar de metáforas.

5. EDUCAÇÃO X DIVERSÃO

A utilização do mangá como instrumento de educação ainda é um estudo que a maioria dos japoneses desconhece. Provavelmente existem estudos sobre esse tema mas é como se perguntássemos a um brasileiro sobre a validade da televisão no ensino fundamental. Foi considerado que o mangá seria utilizado na educação nos níveis de base do sistema ou seja, mais voltado para crianças e adolescentes, porque é nessa faixa etária que existe mais divergência na sua eficácia ou adequação. Para um universitário que já possui, ou pelo menos já deveria possuir, um método de aprendizado, fica mais difícil de medir a eficácia de um meio porque a pessoa já é treinada a adaptar tudo ao seu sistema.

Antes de mostrar os pontos levantados em uma pequena pesquisa realizada no Japão, vamos tentar entender a evolução do mangá no ambiente educativo. A criação de mangás para crianças não é algo tão antigo, afinal as crianças de antigamente não influenciavam tanto os pais nas compras. Com a evolução da sociedade e da educação, começaram a surgir os primeiros trabalhos voltados ao público infantil. Já existiam publicações para o público juvenil, mas com caráter muito diferente do que se esperava que fosse um início de uma veia educacional. Em 1923 estreava no jornal Asahi Graph o quadrinho *Sho-chan no Boken* que contava a história de um menino e um esquilo. As aventuras da dupla não tinha nenhuma intenção educativa embora, como toda obra para criança, eles deveriam ter um comportamento exemplar para seus pequenos leitores. Como as obras voltadas ao público infantil se mostravam muito populares, começava assim a surgir em quantidade cada vez

maior. Finalmente, em 1939, surge o primeiro mangá com conteúdo didático contando uma história sobre ciências naturais. Seu autor foi Aki Reiji e foi publicado no *Tônichi Shôgakusei Shinbun*, um periódico do ensino primário. Desde então, o mangá se fez presente em publicações periódicas ou não que visavam instruir principalmente o público infantil.

Em 1986, Shoutaro Ishinomori escreveu *Mangá Nihon Keizai Nyumon* que foi o primeiro mangá instrutivo para adultos sobre a economia japonesa, e assim mostrando que a abrangência etária poderia ser maior ainda. Posteriormente o mesmo autor publicou a história do Japão em mangá. Porém, apesar do crescente número de mangás voltados à educação, essa qualidade nunca foi muito considerada como um instrumento de ensino. A presença do mangá na cultura japonesa é tão profunda que dificulta um entendimento mais superficial de sua funcionalidade. Talvez para nós, ocidentais, essa definição quanto às suas funcionalidades seja um pouco mais fácil porque estamos vendo de fora um instrumento que funciona por décadas com perfeição.

Uma pequena pesquisa realizada com alguns japoneses visava sentir a resposta das pessoas sobre esse tema. O entrevistado era questionado sobre a validade da inserção do mangá como instrumento educacional. A quantidade de pontos de vista expressados foi grande, mesmo com uma amostragem muito reduzida. A rigor não podemos utilizar os dados da pesquisa de campo para uma análise qualitativa pois não chegaríamos a uma aproximação normal, porém, os dados coletados podem ser entendidos como tópicos ou ponto de vistas que, por serem diferentes, expressam uma diversidade de opiniões sobre o tema. Entretanto, existe um ponto em comum que acaba servindo

como divisor de águas. Para todos o mangá é visto inicialmente como uma forma de diversão, que as pessoas usam no tempo livre. Por isso, quando questionados sobre o uso do mangá na educação os mais jovens se mostravam felizes e animados, como se estivéssemos inserindo um videogame na sala de aula. A visão que eles criavam é que as matérias ficariam menos entediantes. Isso se deve muito a uma visão ingênua do que seria realmente um mangá educativo. Obviamente, não iríamos transformar temas educacionais em enredos de novelas. Esse foi o ponto levantado para alguns não tão jovens quanto os anteriores. Para os alunos do colegial, a inserção de um hobby dentro do sistema educacional seria como um “tiro no pé”. Eles temiam que, por existir uma super exposição de mangá nas suas vidas, eles passariam a não gostar mais de mangá. A possibilidade de atrelar o mangá a uma obrigação, e não somente ao prazer, não é uma idéia muito bem vista para algumas pessoas.

Agora, do outro lado do ponto em comum, existem pessoas, em geral de mais idade, que eram contra o uso do mangá na educação. Não que essas pessoas fossem contra a existência do mangá mas por serem mais idosos e terem filhos (talvez esse último fosse o ponto mais importante), elas balizavam seu pensamento no comportamento que os mais jovens apresentavam em relação ao mangá. Uma senhora citou que era muito trabalhoso fazer seu filho largar do mangá para fazer qualquer outra coisa e, por isso, achava que o aumento da presença dos quadrinhos iria atrapalhar ainda mais a sua tarefa de educá-lo. Novamente, podemos ver uma certa ingenuidade nesse pensamento. Logicamente, não existira um mangá sobre história do Japão na qual as batalhas fossem retratadas como no *Rurouni Kenshin*. Outras pessoas eram

simplesmente contrárias porque acreditavam que o mangá era simplesmente uma diversão e não queriam misturar diversão com educação. Alguns adultos porém tinham uma visão bem diferente. Por sempre terem gostado de mangá desde a juventude, encaravam essa inserção como um modo de facilitar o aprendizado. Será que essas pessoas também teriam uma visão ingênua do problema?

A partir dessas respostas percebemos que o mangá não é visto como uma ferramenta, como uma mídia. Ele é mais do que um objeto ele já incorpora em si uma função: o divertimento. Talvez por isso seja tão difícil para o japonês entender que o mangá é um meio de transmissão de informações. Assim como a vida do imperador Hiroito ou a autobiografia do presidente da Sony, Akio Morita, foram contadas via mangá, talvez possa ser possível trazer mais conteúdo “real” para dentro dessa mídia. Em alguns gêneros de mangá, os conceitos de física presente nas histórias é tão real que acaba ensinando ao leitor conceitos presentes nos estudos universais da física.

Desta forma, tomando como exemplo o mangá estudado, *Rurouni Kenshin*, podemos sugerir que o mesmo pode ser uma fonte de dados históricos. Como as pessoas poderiam utilizar esses dados seria outra discussão, mas é inegável a presença do conteúdo real em meio à trama fictícia. Embora um pouco distante de poder ser usado dentro de salas de aula, a narrativa de *Rurouni Kenshin*, assim como qualquer outra história com elementos não-fictícios, talvez possam servir, em um primeiro momento, como um reforço ao aprendizado.

Em algumas passagens, fica clara a intenção do autor em mostrar o fato histórico para situar o leitor e para explicar os atos dos personagens. Mas, por

se tratar de uma mídia visual, ainda tem a capacidade de transmitir com certa fidelidade a arquitetura do período. Talvez para a maioria das pessoas isso possa ser meramente um dado a mais, mas, para um estudante de arquitetura, desde que os desenhos sejam fiéis às construções reais, é de grande valor.

O mangá ainda pode ser usado como uma forma de atualização da linguagem, como se viu. No caso do *Rurouni Kenshin*, poderia existir um processo inverso, no qual a língua antiga poderia ser resgatada e mostrada às gerações posteriores. Por exemplo no mangá sempre se refere a província de Satsuma, que hoje atende pelo nome de Kagoshima.

6. RUROUNI KENSHIN: REALIDADE OU FANTASIA?

Tendo explorado um pouco as bases que constróem a idéia do mangá no Japão e no Brasil, podemos agora analisar uma obra para chegar a algumas conclusões.

O mangá utilizado como referência e como exemplo para demonstrar alguns pontos de discussão, se chama *Rurouni Kenshin* (conhecido como Samurai X no Brasil). Primeiro serão listados os eventos que se baseiam ou são fiéis à realidade do ponto de vista do autor. A reprodução fiel da história por si só pode não significar muita coisa para o mangá, e talvez o autor nem tenha se preocupado muito com isso, mas a interpretação que se tira dela ou da forma como os leitores percebem essa realidade é um dos focos deste estudo. Ao longo do texto serão mostradas análises mais detalhadas de alguns aspectos como arquitetura, vestimenta, linguagem e técnica de desenho.

Com certeza, muitos fatos citados são muito conhecidos e podem existir diversos pontos de vista ou interpretações do mesmo, por isso, antes que surjam críticas, faremos algumas explicações. As informações citadas a seguir são baseadas no que é contado na história existente no mangá Rurouni Kenshin. Por não se tratar de um livro sobre a história japonesa, e sim um mangá, os temas são tratados com caráter superficial e nem sempre fiéis aos livros oficiais. Tentaremos passar um filtro para separar o que é meramente fictício, mas mesmo assim poderão surgir dúvidas sobre alguma passagem. Uma análise mais profunda dos episódios, embora muito interessante, não será possível, dado o foco desta dissertação.

Iniciaremos pelo título do mangá “ Rurouni Kenshin”. Kenshin seria o nome que a protagonista recebeu da pessoa que o adotou depois da morte dos pais. Originalmente ele se chamava Shinta, e essa mudança, apesar de parecer apenas um novo nome, tem um significado que será explicado mais adiante neste capítulo. Completando o título, temos a palavra “Rurouni” que é uma palavra que não existe oficialmente no dicionário. O autor, aproveitando-se das possíveis combinações de leitura dos ideogramas utilizou-se dessa para formar “流浪人” (rurouni).

O ideograma de "rurouni" em suas raras aparições

Embora seja uma leitura um pouco diferente, aos leitores japoneses não parecia muito incomum pois pode-se entender cada ideograma separadamente para, depois, formar o significado final da palavra. Talvez por se tratar de uma

palavra não oficial, o ideograma só aparece uma vez no texto do mangá, sendo que nas demais vezes ele é escrito em hiragana (sinais que representam fonemas), inclusive no título da obra. Se desmembrarmos o ideograma de “rurouni” podemos entender o significado que o autor quis dar à palavra, que foi traduzida como “andarilho”. O primeiro ideograma “流” (*ru* ou *ryu* ou ainda *nagareru*) significa “fluir”, em inglês temos uma palavra boa para definir neste caso esse ideograma, “drift”. O segundo ideograma “浪” (*ro* ou *namî*) pode ser entendido como “onda” ou ainda uma pessoa que não se fixa, novamente em inglês “wandering”. Por fim o ideograma “人” (*ni*, *nin*) significa pessoa. Desta forma compondo os três ideogramas chegamos a um significado que, traduzindo para o português, se assemelha a “uma pessoa errante, que vaga sem destino”.

Página do Volume 1

O título Rurouni Kenshin, foi traduzido como “Kenshin, o andarilho”. Essa tradução pode gerar discórdia entre os entendidos pois podemos chegar a diversas interpretações. Mas, ao ler o mangá talvez chegássemos a um significado mais perto de: “Kenshin, o samurai errante”, e desempregado, do que de um andarilho.

Embora as aventuras do mangá aconteçam a partir de 1878, os fatos anteriores justificam o caráter e as motivações dos personagens. Kenshin, por sua habilidade, ficou conhecido como “retalhador”, ou *battousai* (mestre da espada).

Historicamente, o fato marcante que seria a faísca inicial desta história, foi a abertura dos portos japoneses para os estrangeiros. Desde 1639 o Japão era um país fechado e não permitia a entrada de não japoneses. Em 1853, no dia 3 de junho, quatro fragatas americanas (que foram chamadas de kurobune) aportaram em Uraga para exigir a abertura imediata das fronteiras japonesas. Essa atitude agressiva agravou uma disputa interna entre os que defendiam o xogunato e os outros que queriam a abertura do país. E foi nesse período, conhecido como Bakumatsu, literalmente “fase final do Xogunato”, que essa narrativa se desenvolve. Nosso personagem principal, Kenshin Himura, mesmo muito jovem, com apenas 14 anos, se alinhou aos imperialistas (chamados de monarquistas na tradução para o português), usando sua espada para defender tal ideologia.

A narrativa em si inicia-se em 1878 (ano 11 da era Meiji), e como se viu, narra a história de Kenshin após o fim das batalhas internas do final do shogunato.

人斬り 抜刀斎!!

Página do volume 1: a apresentação do personagem Kenshin.

Em português a palavra “hitokiri” (人斬) não traz nenhuma associação direta com seu significado, porém em japonês essa correlação fica bem evidente pelos ideogramas utilizados. O primeiro ideograma (人) significa “pessoa” e o segundo (斬) “cortar com lâmina”, desta forma fica fácil entender o significado da palavra “hitokiri” como sendo “cortador de pessoas”. Na versão em português a palavra foi traduzida como retalhador.

Página do volume 1: a apresentação do personagem na versão brasileira.

Inicialmente tudo gira em torno dessa figura lendária, que matava batalhões de soldados com apenas alguns golpes de espada, e que sumira quando as guerras se encerraram.

Se pudéssemos descrever a motivação do personagem central da história, poderíamos dizer que ela seria o arrependimento de Kenshin por ter matado tantas pessoas e, entre elas sua própria esposa, em meio à batalha. Desta forma, ao longo de toda a narrativa ele sempre tenta defender os fracos e evitar a morte, mesmo a de seus inimigos. Esse sentimento de preservação da vida justifica a existência da *saka batou*, uma espada com a lâmina invertida, que tem o fio voltado para o usuário e não para o inimigo.

O ideograma “逆刃刀” (*sakabatou*) se desmembrado explica novamente claramente seu objeto. O ideograma “逆” (*saka* ou *gyaku*) significa “contrário”, o próximo “刃” (*ha*, *ba* ou *yaiba*) significa lâmina e por fim “刀” (*tou* ou *katana*) significa “espada”. Desta forma a palavra completa significaria literalmente “espada com a lâmina invertida”. A composição dos ideogramas tem uma força que nem sempre conseguimos alcançar meramente com a palavra e seus fonemas. Embora os leitores desse mangá, em geral, saibam o que significa a *sakabatou*, quando podemos visualizar e relacionar o objeto com seu ideograma, de alguma forma ele ganha mais valor, mais peso emocional na trama. Explicando melhor, a palavra deixa de ser apenas um som, mas um conjunto de idéias e objetos que compõe uma realidade muito mais completa. Não é a toa que toda vez que algum personagem executa um golpe mais forte o nome desse golpe aparece no meio do quadrinho, com seus respectivos ideogramas, e com caráter de impacto.

O Mais poderoso golpe de Kenshin: Amakakeru Ryu no Himeki

Na realidade, segundo o autor, o personagem de Kenshin foi inspirado num *hitokiri* real que se chamava Gensai Kawakami. Ele foi um dos quatro maiores *hitokiris* do *bakumatsu* e uma das características que se assemelhava

ao Kenshin era o porte e comportamento delicados, lembrando os de uma mulher. Mas as semelhanças acabam nisso, não existia nenhum ressentimento no seu coração, muito pelo contrário, ele era temido por ser o mais frio dentre os quatro. O estilo que ele seguia também era real e se chamava *Shiranui Ryuu* (Estilo Shiranui). Kawakami ficou famoso pelo assassinato de Shouzan Sakuma, que era considerado um dos maiores pensadores da época, em plena luz do dia. Os quatro maiores *hitokiris* do *bakumatsu* foram: Gensai Kawakami do feudo de Higo e seguidor do estilo Shiranui; Izou Okada do feudo de Tosa do estilo *Kyoushin Meichi*; Shimpee Tanaka do feudo de Satsuma do estilo *Jigen* e Hanjiro Nakamura também de mesmo feudo e estilo *Jigen*.

Ao longo da história surgem inúmeros personagens, alguns meramente fictícios, outros reais ou baseados em alguma pessoa, como foi o caso do protagonista. A seguir, serão citados alguns personagens e situações considerados relevantes para explicar ou testar alguns pontos desta dissertação.

Logo nos primeiros volumes aparece a figura de Souzou Sagara. Nascido em Edo (atual Tóquio) em 1839, ele foi o líder de uma tropa de monarquistas que defendiam a igualdade entre todos. Antes da era Meiji existiam quatro classes: guerreiros, lavradores, artesãos e mercadores, destas nenhuma podia se misturar à qualquer outra, de acordo com as leis do shogunato. Tal desigualdade era marcante, tanto que somente os guerreiros mais altos e os mercadores mais ricos tinham o direito de ter um sobrenome reconhecido oficialmente.

Página do Volume 2

Assim, objetivando a ideologia da igualdade social Souzou Sagara se alinhou aos monarquistas, defensores do imperador, e liderando a também famosa Sekihoutai (Tropa da mais leal devoção), lutou pelos seus ideais. Essa tropa foi formada em 1868 (ano 4 da era Keiou) logo em seguida à batalha de Toba-Fushimi, esta sendo a primeira batalha da Guerra Boshin. Basicamente

esse grupo era formado por pessoas das camadas sociais mais humildes e funcionava como uma frente de batalha, ou mais ilustrativamente, como a ponta de uma lança que deveria abrir caminho para o Kangun, o exército dos monarquistas. O Sekihoutai devia colher informações, desbravar o caminho, formar alianças com os feudos. Por exemplo, quando liderava o primeiro batalhão, Souzou Sagara se deslocava para o norte com a missão de divulgar o decreto que reduzia pela metade as contribuições anuais ao governo. Esta medida foi um alívio para os lavradores pois eles eram obrigados a pagar uma determinada cota da produção para o governo, fosse a produção boa ou escassa. É citada nessa passagem também a estrada Tousan, que é mais conhecida como estrada Nakasen, que era uma das cinco maiores estradas da época e que ligava Edo a Kusazu, passando por Nagano.

Outra estrada que é citada no mangá é a estrada Toukai (toukaidou), esta que era importante por ligar Edo a Kyoto.

Ao leitor fica fácil perceber a admiração do autor do mangá pelos grupos de guerreiros, em especial o shinsengumi. Esse grupo basicamente formava uma tropa com características mercenárias que trabalhavam para o Xogunato. Na sua formação mais famosa, a segunda, o *shinsengumi* possuía dez divisões e muitos dos seus capitães foram a base para a criação de alguns personagens. Um romance bem famoso sobre esse grupo é o “*Moeyo Ken*” de Shiba Ryoutarou. Este grupo possuía regras muito severas. O código de honra deles era baseado em 5 artigos. Os cinco estatutos proibiam: se desviar do código dos samurais (*bushidô*); deixar ou abandonar o *shinsengumi*; ganhar dinheiro para benefício próprio; fazer parte de outra organização e se envolver em brigas particulares. A pena para a quebra de qualquer uma dessas regras era o *seppuku* (método de suicídio no qual a pessoa se mata cortando com uma espada curta a própria barriga). O uniforme composto por um *haori* (uma espécie de jaqueta tradicional japonesa) e um *hakama* (um tipo de saia-calça larga usada pelos homens) azul claro ou amarelo claro com detalhes em branco (essa é a versão mais aceita por ser a cor usada nos rituais de suicídio que, desta forma, demonstrava a determinação do grupo), faziam os samurais deste agrupamento se destacarem nos campos de batalha. Esse grupo lutou até que sua técnica de espada e seus samurais foram sumindo ao longo do tempo, provavelmente por terem sido vencidos pelas recém chegadas armas modernas de fogo, como a metralhadora giratória, por exemplo. Poucos sobreviveram, como por exemplo, Hajime Saitou de quem falaremos mais adiante.

Página do Volume 7

O primeiro capitão que serviu de inspiração na criação de um personagem foi o capitão da décima divisão, Sanosuke Harada. Ele foi a base para o personagem Sanosuke Sagara. Nascido em 1840 em Matsuyama (atual província de Ehime), ele foi um importante membro do *shinsengumi*. Segundo os livros ele era muito forte e era mestre do estilo Taneda Houzouin, que utilizava uma lança. Uma curiosidade é que ele possuía uma cicatriz na barriga, resultado de um *harakiri* (sinônimo de *seppuku*) frustrado. Acredita-se que ele tenha morrido na batalha de Ueno, a segunda da Guerra Boshin na qual um

exército fiel aos xoguns, não reconhecendo a tomada de Edo pelos monarquistas, se aquartelaram no Monte Ueno até serem derrotados em maio de 1868. Esse grupo fiel ao xogunato ficou conhecido como *Shougitai*.

Outro capitão do *shinsengumi* que foi base para um personagem foi o capitão da terceira divisão, Hajime Saitou. No mangá ele é realmente esse capitão e apenas a técnica que ele utiliza é fictícia. Inclusive sua profissão após a guerra foi mantida, a de policial, o que lhe justificava a permissão para o porte de espada. Outro fato é que após o *bakumatsu*, ele mudou seu nome para Gorô Fujita, sendo assim apresentado em suas primeiras aparições..

Hajime Saitou: Foto real e no mangá

Ao ver a imagem acima, fica claro que o autor deu mais força e presença visual ao personagem. Na vida real, dizia-se ter sido introvertido e reservado, características que, de certa forma, foram mantidas no personagem. Ele foi um dos poucos sobreviventes do *shinsengumi*, e sua fama após o *bakumatsu* se deve, talvez, pelo fato de ter se tornado um policial que combatia a corrupção, chegando mesmo a matar membros do antigo *shinsengumi*.

No mangá também aparecem pessoas que tiveram importância política muito relevante na época. O personagem que mais mostra isso é o de Toshimichi Okubo. Proveniente de uma classe baixa de samurais de Satsuma, foi uma das principais figuras que lideraram a revolução contra o xogunato em 1868. Em 3 de janeiro deste mesmo ano, com a proclamação da restauração Meiji, Okubo, junto com Takamori Saigo e Takayoshi Kido, formou o governo provisório. Foi ele quem, em 1871, proibiu os samurais de portarem espadas em público.

Okubo Toshinichi: Foto real e no mangá

O autor quis se basear na foto de Okubo, mas, como não encontrou a referência fotográfica em tempo hábil, ele se baseou em uma estátua conhecida. Neste caso podemos dizer que o desenho ficou muito semelhante à realidade, o que era realmente a intenção do autor. De caráter íntegro na política, Okubo foi o responsável por inúmeros feitos, inclusive o de incentivar o desenvolvimento industrial. Parte da sua fama se devia a ele ser amigo de Takamori Saigo, mas, mais tarde, para defender os interesses do governo contra uma rebelião que este comandara por não mais concordar com a política vigente (esta passagem ficou conhecida como rebelião de Satsuma), Okubo acabou por ser o responsável por sua morte. Ter ficado conhecido como “assassino de Takamori Saigo” lhe resultou em muitos desafetos,

principalmente em Satsuma que era onde Takamori possuía maior influência e poder. Este provavelmente foi o motivo que levou Shimada Ichiro e mais seis samurais de Satsuma a assassiná-lo.

Embora no mangá se diga “feudo de Satsuma” ou, em japonês *Satsuma han*, atualmente não se usa mais essa denominação. Em julho de 1871, o sistema de feudos foi abolido e o sistema de províncias foi adotado. Em japonês 廃藩置県 (*haihan-chiken*) significa literalmente a extinção dos “hans” (feudos) e o estabelecimento dos “kens”(províncias).

O autor ainda introduz um outro grupo do período do clã Tokugawa, o Oniwabanshu. Este grupamento foi criado pelo oitavo Tokugawa na sucessão, Tokugawa Yoshimune (1684-1751). Formado por *ninjas* e *onmitsu* (espões) basicamente atendia os interesses dos suseranos (daimio). Eles eram responsáveis pela espionagem, coleta de informações e segurança dessa elite. Dizem que alguns de seus membros foram enviados aos Estados Unidos para coletar informações sobre os opositores do xogun. O autor segue dizendo que determinou as características do oniwabanshu com base no comportamento do *shinsengumi*. Pelas tarefas um pouco secretas desse grupo, ele se refere a ele como o “*shinsengumi* que não lutou”. Ou seja, tornou-se um derrotado sem poder mostrar seus ideais e princípios, o que em parte explica a frustração de alguns personagens integrantes desse grupo.

Apesar do Oniwabanshu ter tido líderes reais, o escolhido para ser a base do líder do grupo no mangá foi o vice-líder do *shinsengumi*. O personagem de Shinomori Aoshi, líder do Oniwabanshu, foi baseado em Toshizo Hijitaka.

御庭番衆
 ○龍密
 (江戸時代の密偵問者、現代風に言えば忍び、忍者の一種で、將軍や大名の城、屋敷を隠れて陰から警護する役、その性質上、他のどの隠密より教師に長けた者に選ばれる構成)

Toshizo Hijitaka nasceu em 1835, em uma família de agricultores. Perdeu seus pais cedo e passou a juventude vendendo um remédio produzido pela sua família que se chamava Sanyaku Ishida que servia para fraturas e luxações. Em 1863, junto com Isami Kondo e Kamo Serizawa, fundou o *shinsengumi*, e se tornou vice-líder da facção de Kondo. Sempre muito correto, foi um dos responsáveis pela punição das facções do *shinsengumi* que se tornaram corruptas e extorquiam as pessoas. Desta forma, com a eliminação das facções “incorretas”, Kondo se tornou líder absoluto e Hijitaka e Yamanami os “segundos” da escala hierárquica. Hijitaka morreu em combate em 20 de junho de 1869, na batalha de Hakodate, a última da guerra Boshin, quando, montado em seu cavalo, uma bala lhe atingiu as costas.

6.1 Arquitetura

Outro ponto de interesse que podemos destacar ao longo da narrativa de *Rurouni Kenshin* é a cenografia utilizada pelo autor. Não sabemos se ele queria retratar fielmente as construções presentes naquela época mas, de alguma forma, preservou características presentes na arquitetura japonesa da era Edo e da então proclamada era Meiji. No geral, toda a paisagem urbana da trama é formada por elementos tradicionais japoneses, com muita construção em madeira e papel. Com exceção feita aos castelos dos senhores feudais, o uso de materiais pesados como pedras era quase inexistente. Com a era Meiji, veio o estilo ocidental e seus materiais mais pesados, como tijolo e cimento. De acordo com os desenhos, essas novas construções eram de propriedade de uma elite ou de pessoas ligadas ao governo. Para podermos explicar melhor tais afirmações vamos mostrar alguns exemplos presentes no mangá,

As cidades mostradas no mangá, tanto Edo quanto Kyoto, preservavam as características do período Edo.

Vista aérea de Kyoto (livro12)

Não sabemos a fonte em que o artista se baseou para fazer essa vista de Kyoto, mas podemos dizer que nela existem elementos bem característicos

das cidades antigas japonesas. O templo segue o estilo dos pagodes existentes desde eras mais antigas e a cobertura das casas lembra muito as casas dos samurais da era Edo.

Casa da Família Hosokawa em Kyoto

É possível notar a semelhança dos telhados da casa da família Hosokawa com o desenho existente no livro 7

Figura do Livro 7

Em uma passagem que trata da guerra de Aizu, o autor desenhou um castelo. Poderia ter desenhado qualquer castelo que a grande maioria dos

leitores não saberia identificar. Apesar de não ter muita importância à trama o castelo desenhado no mangá é realmente baseado no castelo real, como podemos notar ao comparar com a fotografia.

Castelo de Aizu mostrado no livro 3

Foto do Castelo de Aizu

Em algumas passagens, podemos notar que os desenhos foram feitos baseados em um tipo de arquitetura ou na mistura de uma série delas. Assim como na arquitetura real temos construções que carregam diversos estilos, no mangá o autor pode ter recorrido a esse mesmo artifício. Por ser um país que se estende em várias longitudes, podemos notar variações nos estilos arquitetônicos por causa das diferentes necessidades de cada região. Exemplificando, em regiões em que a neve é mais intensa, o telhado das construções era mais inclinado e as paredes mais protegidas. No mangá temos no livro 20 um exemplo de uma moradia popular (*minka*). E que tem características de uma casa de um lugar que neva, pelo seu telhado inclinado e pela preocupação em vedar bem as entradas.

figuras do livro 20

figuras do livro 20

Não sabemos ao certo qual estilo o desenhista seguiu, mas podemos encontrar referências históricas que possuem traços semelhantes à casa mostrada no mangá. A casa Eri era comum na parte leste da província de Kanagawa e tinha como características principais o telhado inclinado e paredes protegidas.

Casa Eri – final do séc XVII

A casa Nikaido foi muito construída na parte sul da província de Kagoshima e notam-se aberturas maiores, embora o teto continuasse bem inclinado.

Casa Nikaido – meio do séc 19

Somente para efeito de comparação, na província de Iwate existiu no século XVIII a casa Kikuchi, que era muito semelhante a casa Eri mas com mais área de circulação.

Casa Kikuchi – meio do séc 18

Podemos concluir que, apesar de não se saber a fonte exata da inspiração do autor, ele certamente se baseou em elementos reais e que estavam cronologicamente coerentes com a história.

As ruas, embora poucas, reforçam a idéia de que a arquitetura ocidental não fazia parte da maioria da cidade, e sim de pequenos núcleos emergentes nas cidades. O estilo mais japonês é predominante na maioria dos desenhos em que o espaço é mais utilizado pela população, criando quase que uma classificação na qual os ricos vivem nas construções de estilo ocidental enquanto que o povo vive nas alas japonesas.

Vista de rua de Edo – Livro 2

Vista da estrada Toukai – Livro 8

Ilustração de uma rua da cidade de Tsumago no período Edo

Embora a cidade de Tsumago (hoje província de Nagano) ficasse mais ao norte de onde se passa a história, podemos notar certa semelhança no aspecto geral da rua do mangá com o da ilustração. Imagino que esse tipo de estilo com muita madeira acabou por se tornar um ícone japonês, pois mesmo hoje podemos ver ruas semelhantes às mostradas no meio de Kyoto. A noção espacial também permaneceu inalterada, as ruas continuam estreitas e com pouca ou mesmo sem calçada de pedestres.

Com a instauração do governo Meiji e com a nova política vigente os japoneses acabaram por importar muito do estilo ocidental. Dentre as áreas em que se podia notar essa mudança, a arquitetura contrasta muito com o estilo japonês predominante até então. No mangá vemos que as construções relacionadas ao estilo japonês eram ligadas a famílias mais tradicionais e populares, enquanto que as construções em estilo ocidental estavam ligadas aos novos governantes, à nova elite financeira e política. Novamente, pelas imagens que mostraremos a seguir, podemos ver que o autor do mangá procurou se manter fiel à realidade histórica. As semelhanças da arquitetura real com a que foi desenhada no mangá são inúmeras, com algumas modificações quanto à utilização de cada elemento, por exemplo, o desenho de uma fábrica poderia ter servido para uma casa residencial.

Edifício do Governo em Hokkaido – 1882

Figura do volume 3 – Residência do Sr. Takeda

A figura do volume 3 mostra a residência do Sr. Takeda. O estilo arquitetônico ocidental era empregado nas construções novas e no mangá quase sempre estava ligado a certo sucesso financeiro, fosse este proveniente de trabalho lícito ou não. Neste caso o Sr. Takeda era um produtor e traficante de ópio que ganhara muito dinheiro com esse negócio. Em relação à arquitetura, podemos ver que existem traços muito semelhantes entre a foto do governo em Sapporo com o desenho. As janelas e a fachada se assemelham. Por tais semelhanças imagina-se que o autor tenha escolhido realmente edifícios reais para inspiração dos desenhos, mesmo que, reforçamos novamente, tenha mudado seu uso.

Mansão da época Meiji

Figura do volume 2 – Residência do Sr. Tani

Neste exemplo temos a residência do Sr. Tani. O personagem a ele referente era um político ligado ao ministério do exército. Vemos, novamente, a arquitetura ocidental ligada a uma pessoa de poder, no caso político. As formas arquitetônicas também são muito parecidas com as do governo em Hokkaido. Nota-se uma semelhança de formas, como telhados inclinados, janelas triangulares saindo do telhado, chaminés, panteão triangular equilátero, ornamentação de colunas e frisos.

6.2 Moda e estilo

Assim como a arquitetura o vestuário do período Meiji foi influenciado pelo ocidente. Os elementos tradicionais japoneses tiveram que se integrar com os novos acessórios e estilos ocidentais. As vestimentas ocidentais eram reconhecidas como civilizadas, desta forma os soldados do exército, a polícia e os carteiros tiveram que usar uniformes baseadas nelas. Essa característica aparece claramente no mangá, como mostra a figura abaixo.

Figura do volume 1 – a polícia

Porém, como os personagens do mangá são basicamente pessoas do “povo” a maioria das roupas que vemos ao longo da história é baseada nas roupas tradicionais japonesas, principalmente nos quimonos. Apesar de quererem mudanças, as pessoas ainda misturavam o tradicional japonês com o novo ocidental, criando combinações inusitadas. Na figura abaixo podemos ver mulheres vestidas com quimono tradicional em meio a uma decoração ocidental.

Pintura em madeira da era Meiji

Nas duas figuras a seguir podemos ver a personagem Kaoru vestida com um quimono e Kenshin com um *haori* (jaqueta tradicional japonesa) e um *hakama* (saia larga ou calça pantalone).

第二幕^{だいまく}
「流浪人^{ろうにん}・街^{まち}へ行く^{いく}」

Figura do volume 1

Os desenhos do mangá podem ter diferenças com os da pintura mostrada, talvez pelo fato de que a vestimenta da personagem Kaoru seria mais simples, uma vez que ela não pertencia a nenhuma elite, seja política ou financeira. Embora a época retratada no mangá devesse seguir o que se mostrou na pintura, pode ser também que o autor tenha se deixado influenciar pelo estilo de quimono mais moderno.

Figura uma mulher casada no período Edo

Basicamente, se compararmos os desenhos do quimono da personagem Kaoru com os desenhos e pinturas da era de Edo, podemos notar que, no mangá, em geral, as silhuetas são mais esbeltas e o tecido parece ter uma estrutura um pouco mais rígida.

O autor conseguiu, de certa forma, seguir os parâmetros que definiam o que cada classe social vestia. Na realidade, no período em que se passa a história do mangá existia uma fase de transição e adaptação da moda. As mulheres, por uma série de motivos não estudados neste trabalho, pareciam a demorar mais para aceitar e entender os novos costumes. Assim podemos ver, nessa fase de transição, muita variedade nas combinações das vestimentas.

Pintura em madeira da era Meiji

Na figura anterior podemos ver a mistura de elementos ocidentais com japoneses. O quimono e o *hakama* ainda eram muito usados mas elementos como sapatos com laços, botas de salto, fitas e laços nos cabelos , começavam a coexistir com os tradicionais tamancos japoneses. Embora não tenha sido mostrado na ilustração o elemento que na época simbolizava o máximo da moda era possuir um guarda-chuva de seda francês.

No mangá podemos ver um pouco dessa mistura de elementos. Na figura a seguir podemos ver a personagem Kaoru vestindo um *hakama* sobre um quimono, porém, usando também uma bota que parece de couro.

figura do livro 1

Os homens do início da era Meiji também estavam em fase de transição. Muitos deles, ainda sem entender muito do que seria o estilo ocidental, tentavam mesclar alguns poucos elementos ocidentais na composição da sua vestimenta. De fato, parecia haver uma certa relutância masculina para variar o figurino, mas mesmo assim aos poucos os novos adereços iam aparecendo. A figura abaixo mostra uma festa na qual os homens usam chapéus tradicionais ingleses porém, no corpo, ainda os tradicionais quimonos.

Impressão xilográfica do período Meiji de Umezo Kunitoshi

No mangá podemos ver essa ocidentalização do figurino masculino também. Porém, não podemos precisar se o que foi desenhado corresponde fielmente à época. O personagem Okubo, entretanto, parece ter sido fiel às vestimentas ocidentais da época, como podemos ver a seguir, ao compará-las com as de um pintor inglês:

Figura do volume 7

Pintura de Paul Hugot por Gustave Caillebotte - 1878

Okubo estava coerente não somente na vestimenta mas no estilo também. Ter bigode e barba era uma característica ocidental que muitos japoneses estavam imitando. O personagem do Sr. Tani, por sua vez, não parece muito coerente com as referências das roupas da época. Ele parece estar vestindo um terno normal do séc. XX.

Figura do volume 2 – Sr. Tani

Foto do Presidente Rutherford Hayes - 1870

A aba do paletó mais fina, os frisos nas bordas do paletó e uma gravata com nó mais fino do que os da época são alguns indícios que nos levam a crer que o personagem do Sr. Tani não foi desenhado com muita preocupação em retratar as vestimentas da época, como podemos notar ao compará-las às da fotografia acima. Porém, não podemos afirmar isso com certeza, pois a moda é uma área de estudo muito ampla e seus estilos podem variar muito dentro do mesmo período.

Em outros personagens, não fica clara a origem da inspiração da vestimenta. O personagem de Aoshi Shinomori, por exemplo, usa uma capa

que pelo design parece muito com as atuais. Ela é muito parecida com a capa que o personagem “Dick Tracy” (criação de Chester Gould em 1931) usava em seus quadrinhos. Esse casaco é ainda muito comum nos dias de hoje, mas no início da era Meiji nos parece meio improvável que ele já existisse. Quanto à semelhança com “Dick Tracy”, pode ser apenas uma coincidência, mesmo porque elementos como a gola são diferentes, mas pode ser que o autor tenha realmente se inspirado nesse personagem, como ele fez com outros.

Dick Tracy

Figura do volume 4 – Aoshi Shinomori

6.3 Referências de outros quadrinhos

Ao longo da história de Kenshin podemos ver inúmeros personagens com as mais diversas características. Entretanto, alguns deles nos remetem à lembrança de outros personagens existentes em outras histórias em quadrinhos. Segundo o autor, ele baseia o desenho de alguns personagens em outros, porém, em alguns casos a semelhança é tamanha que os mais radicais poderiam chamar de plágio. Acreditamos que o autor tenha feito uma homenagem ou simplesmente se inspirou no personagem original. Poderíamos ainda pensar que foram os outros autores que se basearam nos personagens de Watsuki, mas, pelas datas de criação, temos certeza de que foi o contrário.

Logo no começo do mangá temos o personagem Jin-e. Seu personagem foi inspirado na figura de Izou Okada, um *hitokiri* muito famoso do *bakumatsu*. Embora a personalidade e inspiração tenham provido de Izou Okada, as linhas do desenho são muitos semelhantes às do personagem “Gambit” da empresa americana de quadrinhos “Marvel Comics”. “Gambit”, foi criado por Chris Claremont e Jim Lee e sua primeira aparição se deu em 1990, bem antes de Kenshin. O próprio Watsuki admite ter se inspirado no personagem americano para criar Jin-e. Apesar de dizer ter apenas se “inspirado” no personagem, os traços são muitos próximos, o que nos faz questionar se esse recurso é realmente válido ou é mero plágio.

Figura do volume 2 – Jin-e

Gambit na sua versão televisiva

Outro exemplo de referência externa é o do personagem Gein. A semelhança com o personagem “Venom” (Marvel) presente na história do “Homem-aranha” é, novamente, gritante, como podemos ver a seguir.

Personagem “Venom” nas suas aparições nos quadrinhos

Figura do volume 23 - Gein

Figura do volume 22 - Gein

As semelhanças físicas são tamanhas que podemos questionar qual a intenção desse recurso. Por que desenhar a mesma língua existente em um personagem em um outro que não justificaria ter tal característica? Se encararmos como uma homenagem é uma forma diferente, mas válida, e possivelmente é o que a maioria acredita ser.

Watsuki ainda fez referências a inúmeros personagens externos, como integrantes do X-men, Hulk, e de outros mangás japoneses, mas acredito que esses dois foram os mais chamativos, tanto por trazer ao mangá e, de certa forma homenagear personagens consagrados, como por criar algum desconforto para os mais puristas que poderiam considerar esse ato como plágio.

6.4 Referências gerais

Podemos ainda notar que o autor ocasionalmente insere explicações de situações, fatos históricos, ou até mesmo objetos, quando necessário. As referências históricas são semelhantes àquelas que já citamos anteriormente, como guerras e fatos geográficos. Vamos mostrar agora um outro tipo de referência que também existe dentro do mangá.

Na passagem em que Kenshin e sua turma enfrentam o Oniwabanshu na casa do Sr. Takeda, existe um quadro explicativo com informações sobre uma metralhadora e seus fatos históricos, enriquecendo o conteúdo da trama e realçando a intenção maligna do Sr. Takeda, pois ele utilizaria uma das mais potentes armas de fogo desenvolvidas até aquela época.

118

Figura do livro 4

6.5 Recursos lingüísticos

Este trabalho não pretende analisar profundamente a parte gramatical do mangá, porém, através de exemplos simples, procurará mostrar que mesmo um simples mangá pode conter elementos textuais carregados de significado. Além disso, tentaremos também mostrar as diferenças existentes nas traduções para analisar se elas, de alguma forma, afetam o entendimento do leitor.

Começando pela tradução de alguns termos, podemos mostrar algumas pequenas diferenças em relação ao original. O personagem principal (Kenshin) sempre refere a si mesmo como “sessha” (拙者). Em português foi traduzido como “este servo”. Na realidade “sessha” seria uma forma humilde de como os samurais falam “eu”. A tradução inglesa foi feita com o uso do “I” que talvez esteja até mais correto do que a versão brasileira. Embora em português exista a intenção de mostrar o sentimento existente na palavra original em japonês, podemos acabar entendendo a palavra com um sentido que não reflete o significado real da palavra.

Figura do volume 1 - japonês

Figura do volume 1 – português e Inglês

Figura do volume 1 nas três línguas

Fora o que é traduzido, existem ainda palavras que não foram traduzidas mas que no original em japonês fazem sentido e que, pela falta de correspondente em outra língua, pode-se perder um pouco do conteúdo da história. Por exemplo, o nome do personagem principal: Kenshin. O nome de nascença de Kenshin era Shinta e só posteriormente foi trocado quando ele aprendeu a manejar a espada. A troca por “Kenshin” (剣心) com certeza não foi meramente sonora, mas principalmente de significado. O primeiro ideograma de “Ken” significa espada e o segundo “shin” seria algo como âmagô, a alma ou ainda, coração. Assim o nome significaria algo perto de “o âmagô da

espada” ou “ a alma da espada”. Desta forma faz sentido o novo nome para o que o personagem acabou se tornando.

A língua japonesa se utiliza muito das onomatopéias e no mangá ela ganha muita visibilidade pela forma estilizada como ela é colocada. Existe até a contagem, que o próprio autor fez, de quantas vezes a palavra “oro oro” foi utilizada. Traduzido seria algo como “ai ai” no sentido de dor ou por ter feito alguma coisa errada, ou ainda, não saber o que falar ou fazer. Enfim, o “oro oro” foi dito 98 vezes ao longo da história e talvez seja uma das poucas onomatopéias que tenham sido traduzidas de forma literal.

Figura do volume 4

Talvez o que dê mais dinamismo ao mangá seja o uso visual da onomatopéia. Em japonês existem inúmeras onomatopéias, porém em português esse número é bem reduzido, o que talvez dificulte a tradução de algumas delas. Na versão inglesa nem existiu a tradução das onomatopéias e, em português, pode-se notar uma pequena transliteração junto ao texto original em japonês.

Figura do volume 1

Na figura acima podemos ver que a palavra “ガジャアン”(gajyaan) foi adaptada para “Tum”. Neste caso o uso foi relativamente correto, visto que teria que mostrar que houve um impacto. Porém, “gajyaan” pode ser entendido como um impacto que veio de algo que foi lançado, em movimento, enquanto que o “tum” nos parece algo um pouco seco, sem vida. A forma como o

“gajyaan” está escrito também ajuda a entender o significado, a palavra tem “quinas” como alguma coisa que machuca e vem em forma de raio.

Figura do volume 12

Aqui temos outro exemplo, a onomatopéia “ゴゴゴ...” (go go go...) relativo ao motor ou barulho do navio foi adaptada como “wooom woom...”. Neste caso depende da interpretação pessoal para saber se chegamos perto do significado em japonês, mesmo porque “wooom” pode ser entendido como um barulho de carro, ou seja, longe de ser um estrondo de um navio.

Em outras traduções talvez o resultado tenha sido mais perto do esperado, como os exemplos a seguir.

Figura do volume 2

Neste exemplo temos o “ガヤ” (gaya) se repetindo, como se fosse um barulho de fundo, de pessoas conversando. A adaptação foi “blá blá...” o que corresponde bem ao original.

Figura do volume 1

Em alguns casos temos adaptações inusitadas ou exóticas. Na figura anterior temos “ザシュウ” (zasshuu) como se fosse uma lâmina cortando alguma coisa. O desenho com quinas da palavra nos remete a algo afiado, cortante. A tradução por sua vez foi “Tchzwaa” uma palavra que mal conseguimos pronunciar. Será mesmo esse o som de uma lâmina de espada?

Poderíamos ficar descrevendo cada onomatopéia que aparece no mangá mas isso criaria talvez outra dissertação, tamanha a sua extensão e complexidade. Por isso acreditamos que para este trabalho os exemplos citados sejam suficientes para explicar o que pode ocorrer na interpretação e adaptação dessas onomatopéias.

6.6 Técnica

Um dos motivos da escolha deste mangá como objeto de estudo foi a qualidade e diversidade técnica do trabalho. Nobuhiro Watsuki conseguiu criar um estilo de traço muito bonito e que mesmo estereotipado, como mostraremos a seguir, mantém a coerência visual. Ele utiliza uma série de técnicas, das quais podemos citar algumas.

Quando ele quer dar mais dramaticidade para a cena, aumenta o número de tons de cinza, aproximando o desenho de uma fotografia. Os traços também ficam um pouco mais finos para poder desenhar com maior precisão os detalhes da cena. Na figura a seguir podemos ver claramente esse recurso sendo usado. Podemos notar que a vegetação está muito definida, o céu possui um tom diferente dos demais tons de cinza, as ondas são compostas por muitas linhas finas e grossas, criando a sensação de movimento.

Figura do volume 2

Ao contrário da técnica de realismo temos a técnica de estereotipização da cena. Apesar do traço muito refinado de Watsuki, para dar um alívio à tensão da narrativa, às vezes ele insere desenhos estereotipados cômicos nas cenas. A quantidade de traços diminui e os desenhos se tornam mais simples, ressaltando apenas a característica ou emoção que se quer enfatizar naquele momento.

Figura do volume 2

Figura do volume 5

Em geral o rosto os olhos e a boca são as partes que mais recebem mudanças, e sendo o corpo, a parte afetada que recebe mais atenção. As onomatopéias também podem ser combinadas aos desenhos para realçar a expressão. No primeiro exemplo acima, temos a palavra “oro” no meio da boca do Kenshin, realçando sua expressão de preocupação e angústia.

7. CONCLUSÃO

O universo do mangá é muito grande, portanto as conclusões deste trabalho refletem apenas uma pequena parte desse mundo dos quadrinhos que ainda é um campo muito pouco explorado. A intenção era mostrar uma das inúmeras maneiras que podemos entender e utilizar o mangá. Pudemos perceber semelhanças e diferenças em relação ao mangá no entendimento de uma pessoa japonesa e de uma pessoa não japonesa.

As semelhanças estão mais ligadas ao fato de que o mangá sempre está ligado ao entretenimento, à diversão. O estudo de mangá como uma mídia, como instrumento de ensino, ou como uma ferramenta de transmissão de cultura ainda é uma coisa muito incipiente no mundo inteiro, inclusive no Japão. Ainda é necessário vencer este pequeno preconceito para se poder trabalhar a parte teórica do mangá japonês. Talvez seja este o motivo que aproxima o entendimento do mangá no ocidente como um estilo, mais próximo às artes do que dos instrumentos de ensino. Não esperamos que o mangá tenha uma função semelhante ao do livro didático, mas seu conteúdo pode ser mais profundo do que mera diversão. Não sabemos com certeza ainda qual a profundidade à qual nos referimos, mas, com mais trabalhos na área, talvez possamos entender se estamos falando de uma poça ou de um poço.

Entender o mangá como um estilo foi uma mera simplificação ou resumo do que existe em termos de quadrinhos no Japão. Podem existir mangás com o traço idêntico aos dos quadrinhos da Marvel, e nem por isso deixariam de ser mangá. Entender o mangá como sendo apenas história em quadrinhos é uma característica japonesa. Já no ocidente entender como estilo é o mais comum,

mas possivelmente, o que não se percebe a primeira vista, é que o conteúdo e a forma estrutural de uma mangá japonês é que fazem com que ele seja percebido como um produto tipicamente nipônico. Saberíamos que a história do battousai é japonesa, mesmo se eles estivessem desenhados como os X-men, por exemplo. E de fato muitos personagens da história analisada tinham “cara da Marvel”.

No caso da história de Rurouni Kenshin podemos ver essa presença de conteúdo histórico associado a um traço identificado como japonês. Foi possível levantar inúmeros elementos que mostram a profundidade do embasamento para a criação da história de Kenshin. Desde a arquitetura à parte histórica, podemos ter boas referências da realidade que conhecemos. Para um leigo ou novato, as informações contidas no mangá podem ser utilizadas para conhecer e entender um pouco da cultura e história japonesa. Desta forma, diretamente ou não, existe uma transmissão de cultura, de conhecimento. Não consideramos a possibilidade de inserir títulos comerciais de mangá como leitura em sala de aula, mas imaginamos que seria possível exemplificar os textos dos livros didáticos com passagens existentes no mangá.

A função de manutenção da língua japonesa para os imigrantes já não é muito usada pois a globalização permite que outros meios de ensino sejam mais eficazes que o mangá. Entretanto, o mangá ainda pode ser um modo de criar uma motivação para se estudar a língua japonesa. Um leitor que começa a ler os mangás japoneses deve perceber com o progresso da leitura que entender a língua japonesa é necessário caso ele queira entender a história por completo. Por isso podemos ver nas escolas de língua japonesa muitos não descendentes de japoneses querendo aprender a língua, em número igual ou

muitas vezes superior do que os próprios nikkeis (descendente de japoneses). Não sabemos o motivo da redução do número de nikkeis que estudam a língua japonesa, mas o mangá poderia ser utilizado para resgatar esse desejo de aprender a cultura e língua dos seus antepassados.

A língua é um elemento muito importante para se entender o mangá japonês. Infelizmente nem sempre é possível traduzir de forma coerente e completa todo o conteúdo presente no quadrinho. O desenho é uma parte muito importante do mangá, mas muitas vezes, como pudemos ver nas análises, a forma de como a língua é usada, principalmente com as onomatopéias, pode influenciar o modo como uma mensagem é transmitida. Para entendermos o superficial ou explícito bastariam os desenhos, mas os nuances e os detalhes da cultura japonesa talvez sejam apenas percebidos com uma compreensão completa do mangá, ou seja, da língua e da forma.

Este trabalho procurou analisar alguns aspectos que possibilitam iniciar uma análise conceitual e formal do mangá. Deste pequeno levantamento podemos concluir que o mangá é, sem dúvida, um instrumento muito completo que possibilita a transmissão de conhecimento. Cabe aos leitores identificar os pontos que podem ser úteis para determinada função. Possivelmente os japoneses não precisem, e talvez nem queiram, procurar uma função para os mangás, mas para os ocidentais tal classificação pode ser interessante. Por exemplo, se a função do mangá seria apenas diversão, basta uma compreensão superficial, ou seja, bastariam os desenhos e falas traduzidas de forma simples. Por outro lado, se a função é entender a cultura japonesa, seria necessária uma compreensão mais complexa do desenho, da língua, da estrutura do quadrinho, das implicações sociais e históricas.

Assim, seja para diversão ou para a difusão cultural, o mangá se estabelece como uma ferramenta muito versátil e de fácil penetração. Possivelmente o mangá possui qualidades e usos ainda não descritos e esperamos que, futuramente, mais trabalhos sejam feitos a seu respeito. Desta forma acreditamos que surgirão novas descobertas sobre essa excelente ferramenta que é o mangá.

BIBLIOGRAFIA

AAKER, David A . *Brand leadership*. The Free Press. Nova York. 2000

ARNOLD, Janet .*Patterns of Fashion 2: Englishwomen's Dresses and Their Construction C.1860-1940*, Macmillan. Wace 1972.

ASHELFORD, Jane. *The Art of Dress: Clothing and Society 1500-1914*. Abrams. 1996.

BAN, Toshio. *Osamu Tezuka, uma biografia mangá*. Conrad, 2004

BARRAL, Étienne. *Otaku os filhos do virtual*. Editora SENAC. São Paulo, 2000.

ESCAJEDO, Javier. *Las chicas son guerreras: Guía básica de Sailor Moon*. Camaleón Ediciones. Barcelona, 1998.

ESTUDIO FÉNIX. *Cómo dibujar mangá*. Martínez Roca. Barcelona, 1998 .*Curso avanzado de mangá*. Martínez Roca. Barcelona, 2001.

ESTUDIO INU. *Dragon Ball: Dossier definitivo!* Mafia Editores. Barcelona, 1995.

GALLEGO, Emilio. *El mundo dei mangá en Japón*. Ediciones Veleta. Editora Granada. 2001.

GOLDTHORPE, Caroline. *From Queen to Empress: Victorian Dress 1837-1877*, Metropolitan Museum of Art. New York. 1988.

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

GOTO Osamu. *History of Japanese Architectures (日本建築史)*, Kyoritsu Shuppan (共立出版). 2003

HART, Christopher. *MangáMania: HowtoDraw JapaneseComics*. Watson-Guptill. Nova York, 2001. *HENSHIN* nº21. Editora JBC. São Paulo, 2001.

INOUE, Manabu. *Mangá no Yomikata (漫画の 読み方)*. Takarajima (宝島). Tokyo. 1995.

KINSELLA, Sharon. *Adult Mangá: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Curzon. Londres, 2000.

LAMBOURNE, Lionel. *Japonisme: Cultural Crossings Between Japan and the West*. Phaidon Press. London, New York. 2005.

LEDOUX, Trish e **RAMNEY**, Doug. *The Complete Anime Guide*. Tiger Mountain Press. Issaquah (Washington), 1995 (nova edição em 1997).

LEVI, Antonia. *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Open Court Publishing. Chicago, 1996.

LIDDELL, Jill. *The History of the Kimono*. Ep. Dutton. 1989

LUYTEN, Sonia. *Mangá, O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. Hedra. São Paulo, 2000 (primeira edição em 1991).

McCARTHY, Helen. *Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation*. Titan Books. Londres, 1993. *The Anime Movie Guide*. Titan Books. Londres, 1996. *Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press. Berkeley, 1999.

McCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos – os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. M. Books. São Paulo. 2008

Mc CLOUD, Scott. *Understanding Comics*. Harper Collins Publishers. Inc. Nova York, 1 (edição brasileira: *Desvendando os Quadrinhos*. Makron Books. São Paulo,

NAGADO, Alexandre. *Almanaque da Cultura Pop Japonesa*. São Paulo. Via Lettera, 2007

NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to Princess Mononoke*. Palgrave. Nova York, 2001

NEWLAND, Amy Reigle. *The Hotei Encyclopedia of Japanese Woodblock Prints*. Hotei Publishing. Amsterdam. 2005.

NISHI, Kazuo; **HOZUMI**, Kazuo. *What is Japanese Architecture*. Kodansha International. Tokyo. 1985.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. Trad. J. Teixeira Coelho. Perspectiva. São Paulo. 1977

PEKARIK, Julia Meech. *The World of the Meiji Print*. Weatherhill. New York. 1986.

PEREZ, Clotilde. *Signos da marca: Expressividade e sensorialidade*. Pioneira Thomson Learning. São Paulo, 2004.

RONI Uever, **YOSHIDA** Susugu. *Ukiyo-E: 250 Years of Japanese Art*, Gallery Books. 1991.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. Pioneira Thomson Learning. São Paulo, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *A Teoria Geral dos Signos - Semiose e Autogeração*. Ática. São Paulo. 1995

SCHODT, Frederik L. *DreamlandJapan*. Stone Bridge Press. Berkeley, 1996

SCHODT, Frederik L. *Mangá! Mangá! The World of Japanese Comics*. Kodansha International . Tóquio, 1983

VÁRIOS AUTORES(coordenação de Maurice Horn). *The World Encyclopedia of Comics*, ChE House. NovaYork, 1976 (nova edição atualizada em 1998).

WATSUKI, Nobuhiro. *Kenshin Kaden*. Shueisha Inc. Tokyo. 1999

YABUNO, Ken, **MIURA**, Shumon. *Meiji Kenchiku no Tabi (明治建築の旅)*. Shinchosha. Tokyo. 1988.

YAMADA, Chisaburoh F. *Dialogue in Art: Japan and the West*. Kodansha International Ltd. Tokyo, New York. 1976.