

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS ESTUDOS LITERÁRIOS**

Marcos Caetano Teixeira

**O *MANGÁ* COMO TRADIÇÃO E CONTEMPORANEIDADE:  
O CASO DE *MUSHISHI***

Juiz de Fora  
2017

MARCOS CAETANO TEIXEIRA

**O *MANGÁ* COMO TRADIÇÃO E CONTEMPORANEIDADE:  
O CASO DE *MUSHISHI***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Anderson Pires da Silva

Coorientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Carolina Alves Magaldi

Juiz de Fora  
2017

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

MARCOS CAETANO TEIXEIRA

### **O MANGÁ COMO TRADIÇÃO E CONTEMPORANEIDADE: O CASO DE *MUSHISHI***

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do título de mestre do Programa de Pós-Graduação em Letras Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora, pela seguinte banca examinadora:

---

Prof. Dr. Anderson Pires da Silva - Orientador Programa de  
Pós-Graduação em Letras Estudos Literários, UFJF

---

Prof. Dr. Marcos Vinícius Ferreira de Oliveira  
UFJF

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Carolina Alves Magaldi  
UFJF

---

Prof. Dr. Rony Petterson Gomes do Vale  
UFV

Juiz de Fora, 28 de Setembro de 2017.

*Dedico esta dissertação aos meus pais, Sônia e Robson, e ao meu irmão Thiago, pelas palavras de encorajamento que me fizeram nunca desistir.*

*E a Deus, pois sem sua força, talvez eu jamais tivesse chegado até aqui.*

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Robson e Sônia, por terem confiado em mim por toda essa caminhada, sempre me apoiando e dando seu melhor para que eu continuasse (perdoem-me pelas vezes em que eu quis desistir); ao meu irmão Thiago, pois se não tivesse me apoiado do seu jeito sistemático, acho que eu não teria aguentado as últimas semanas de produção. Agradeço também à minha prima Ana Paula, pois sem sua paciência de revisar meu trabalho e encontrar os pontos que eu não sabia lidar, nunca teria conseguido chegar até aqui. Ao meu tio Eliseu por nunca ter desistido de mim, por estar sempre disposto a me ajudar mesmo que tivesse um tempo muito escasso e ambos sabemos que tudo isso valeu muito a pena! Ao meu amigo Lucas, pois se ele não existisse, eu jamais teria conhecido *Mushishi* (pois é, cara... a culpa é sua!). Destacando outras pessoas que me deram seu apoio, quero agradecer aos amigos Dalila Abijaude, Suellen Cardoso, Edivânia Cristina, o pessoal do grupo *A-Lívio de Teatro* (obrigado por entenderem minhas faltas), minha amiga e tesouro Laura (quanta saudade!), Mateus Andrade e Jordana Batista (quanta raiva me viram passar, hein?) e Dona Lourdes (obrigado por cuidar de mim durante essa batalha). Também dedico ao meu amigo/irmão Sandro Mendes, pois lutamos juntos e aprendemos muita coisa juntos nessa obra toda (consequimos, cara!). De uma forma especial, meu agradecimento a todos os que acharam que eu não conseguiria, pois se não duvidassem de mim, eu não teria conseguido provar que vocês estavam errados! E por último e mais importante de todos, agradeço a Deus, pois acho que se não colocasse forças em mim, eu teria sido vencido.

*Conte-me e eu me esqueço. Mostre-me e eu apenas me lembro. Envolve-me e eu compreendo.*

*Confúcio*

## RESUMO

A pesquisa aqui apresentada tem como objetivo a análise do *mangá Mushishi*, de Yuki Urushibara (1999-2008), no que se refere à tradição e a contemporaneidade enquanto representação de uma história e de um povo. Para chegar a tais objetivos, um levantamento histórico baseado na evolução do Japão pós-guerra e sua conquista mundial através do entretenimento pela cultura pop inicia o pensamento, tendo por base do contexto de contemporaneidade de Agamben (2009) seguido, posteriormente, por uma análise comparativa entre os quadrinhos ocidentais e os mangás japoneses, visando estabelecer uma base que mostre a troca de influências entre ambos, o que também leva a ilustrar as questões referentes ao mercado e aos princípios de aceitação de mídia pelo consumidor. A análise no que se refere aos pontos de identidade e lugar do ser social é feita a partir das teorias de Nietzsche (1983-2011) e Rolnik (1993), os quais colocam em questão o ser humano enquanto agente social e ator de seu próprio mundo, bem como a aplicação dos conceitos de catarse e reconhecimento de si de Aristóteles (2008), o que, após aplicado à obra em questão, revela como os mangás, exemplificados por *Mushishi*, podem se mostrar retratos fiéis de um povo ou de uma época.

**Palavras-chave:** Mangá. *Mushishi*. Influência ocidental. Cultura pop japonesa.

## ABSTRACT

The research presented here aims to analyze the manga *Mushishi*, by Yuki Urushibara (1999-2008), in regard to tradition and contemporaneity as a representation of a history and a people. To reach such goals, a historical survey based on the evolution of postwar Japan and its worldwide conquest through pop culture entertainment initiates thought, based on the contemporaneous context of Agamben (2009) followed later by an analysis comparative analysis between western comics and Japanese manga, in order to establish a basis for the exchange of influences between the two, which also leads to illustrate market issues and the principles of consumer acceptance of media. The analysis regarding the points of identity and place of the social being is made from the theories of Nietzsche (1983-2011) and Rolnik (1993), which put in question the human being as social agent and actor of his own world, as well as the application of the concepts of catharsis and self-recognition of Aristotle (2008), which, after applied to the work in question, reveals how the manga, exemplified by *Mushishi*, can be faithful portraits of a people or a time.

**Keywords:** *Manga. Mushishi.* Western influence. Japanese pop culture.



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1- Cena de <i>Os Sete Samurais</i> . .....	21
Figura 2 Alguns dos <i>Ultramen</i> . .....	22
Figura 3 <i>Hello Kitty</i> , uma das marcas mais conhecidas e famosas entre o público infantil feminino. ....	23
Figura 4 Imagem do <i>mangá Lobo Solitário</i> . .....	24
Figura 5 Fragmento de <i>emakimono. Genji Monogatari Emaki</i> . .....	25
Figura 6 - Exemplo de <i>akahon</i> . .....	29
Figura 7 - uma das histórias características desse tipo de publicação. ....	29
Figura 8 - Cena de <i>A Viagem de Chihiro</i> , de Hayao Miyazaki. ....	35
Figura 9 - <i>Cosplay</i> do personagem Ginko ( <i>Mushishi</i> ) feito pelo site Evalime. Modelo desconhecido. ....	36
Figura 10 - Capa da edição número 1 de <i>Turma da Mônica Jovem</i> , lançada pela Panini Comics. ....	38
Figura 11 - Capa da edição número 3 da revista <i>Holy Avenger</i> , com roteiro de Marcelo Cassaro, arte de Érica Awano e coloração de Ricardo Reis. ....	39
Figura 12 - Edição de lançamento do <i>Marvel Mangaverso</i> . ....	40
Figura 13 - Capa do volume 4 do <i>mangá Kingdom Hearts</i> . ....	41
Figura 14 - A tipografia confere o tom do diálogo: o texto em negrito indica que os personagens estão gritando, já no quadro seguinte o formato do balão indica que o texto é, na verdade, o pensamento dos personagens. ....	44
Figura 15 - Os balões em forma de “linhas quebradas” denotam um tom mais alto do diálogo, o que é comum tanto nas HQs quanto <i>mangás</i> . ....	44
Figura 16 - Letras em corpo menor e dispostos de forma não linear indicam o suspiro de dor do personagem. ....	45
Figura 17 - A ausência do contorno do balão pode indicar que o texto é o pensamento do personagem e não uma fala normal. ....	45
Figura 18 - No <i>mangá</i> , o balão de pensamento não tem o formato de nuvem como nos quadrinhos ocidentais, adquirindo uma forma tracejada vertical e horizontalmente, de modo a circular a fala por completo. ....	45
Figura 19 - O formato do balão e a ausência do rabicho indica que a fala vem de algum aparelho eletrônico e não do personagem. ....	46
Figura 20 - Exemplos de personagens com balões e/ou tipos diferenciados: no primeiro o personagem Visão tem seu balão com uma cor amarelada; no segundo o professor Xavier tem suas falas telepáticas escritas em verde. ....	46
Figura 21 - Will Eisner usa a palavra como imagem em sintonia com o desenho para alcançar o máximo de expressividade. ....	48
Figura 22 - Como complementação da imagem, os kanji desenhados pelo personagem tomam a tela agindo como o ser ao qual se assemelha, enquanto outros distorcem-se como se fossem vivos. ....	49
Figura 23 - Nota-se no rosto do personagem as linhas de expressão de sua tristeza na imagem fora de quadro e no último quadrinho da página, resultado de uma das experiências familiares, justificada por sua fala no último quadrinho. ....	50
Figura 24 - Página 75 do primeiro volume de <i>Mushishi</i> . Nota-se que o cenário aparece reduzido de modo a se adequar ao campo de visão do leitor. ....	52
Figura 25 - Esquema trazido em vários <i>mangás</i> da editora L&PM, explicando como se proceder no sentido de leitura. Como o trabalho é com versões traduzidas, o sentido de leitura da parte textual segue dos padrões do país onde foi feita a tradução. ....	54
Figura 26 - Em todos os quadrinhos é possível se ver o posicionamento dos personagens imitando os movimentos humanos. Detalhe para as expressões das personagens, demonstrando desconfiança, zelo e a expressão pelo gosto amargo no rosto. ....	56
Figura 27 - Em um personagem adulto, as proporções dos olhos são medianas, um pouco grandes, mas ainda assim em um tamanho que combina com a simetria facial. ....	57
Figura 28 – Diferenças entre os traços de uma personagem criança e uma idosa. ....	57

Figura 29 - Ginko, protagonista de <i>Mushishi</i> . A ilustração usada é a versão da animação, onde se pode ver melhor os traços característicos do personagem, sem que isso entre em desacordo com o <i>mangá</i> . .....	60
Figura 30 - Outros personagens recorrentes em <i>Mushishi</i> . À esquerda, Adashino, o médico no sentido tradicional, e à direita, Tanyuu, a responsável pelo contato entre <i>mushishi</i> e pacientes. ....	60
Figura 31 - Página do capítulo 36 do oitavo volume do <i>mangá</i> , onde se é possível ver as diferenças de trajes entre o protagonista Ginko, voltado para o modo ocidental, e um dos personagens secundários, voltado para o modo oriental. ....	61
Figura 32- Página do capítulo 11, presente no terceiro volume do <i>mangá</i> , onde se pode ver Ginko ainda criança, antes de seu acidente. O protagonista usa trajes característicos do Japão feudal e tem traços semelhantes aos dos demais personagens da história. ....	64
Figura 33 - Produto vendido no Japão com a temática de inseto. ....	66
Figura 34 - Cartaz de uma das várias exposições sobre o assunto no Japão. ....	66
Figura 35 – Capa de Les Insectes em Moi. ....	67
Figura 36 - A jovem conta ao <i>mushishi</i> sobre o pântano viajante, enquanto tem sua constituição física observada pelo protagonista da história. ....	88
Figura 37 - Seguindo a crença local, a jovem toma conhecimento de seu papel como futura esposa do deus da água. ....	89
Figura 38 - A violência final resultante da situação: a morte do pântano e a marca deixada por ele na personagem que o seguira por tanto tempo. ....	91
Figura 39 - Duas páginas nas quais Akoya se abre com Ginko a respeito de sua condição atual. Respeite-se o padrão de leitura oriental (direita para esquerda). ....	94
Figura 40 - Duas páginas nas quais Akoya sucumbe ao desejo de fuga da realidade, alegando que não seria capaz de viver após sentir-se culpada pela morte do próprio pai. . .	96

## SUMÁRIO

<b>AGRADECIMENTOS .....</b>	<b>v</b>
<b>RESUMO.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>ix</b>
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1. DO PÓS-GUERRA AO JAPÃO POP .....</b>	<b>13</b>
1.1 Da derrota à reconstrução .....	15
1.2 Dos anos 50 ao século XXI.....	18
1.3 A conquista pelo entretenimento.....	20
1.4 O caso do mangá.....	25
1.5 O mangá e a cultura de convergência .....	31
<b>2. MANGÁ E ARTE SEQUENCIAL.....</b>	<b>42</b>
2.1 O texto lido como uma imagem .....	43
2.2 A imagem lida como um texto .....	48
2.3 O quadrinho .....	51
2.3.1 Enquadramento e curso de leitura .....	52
2.4 Anatomia expressiva .....	55
<b>3. MUSHISHI.....</b>	<b>59</b>
3.1 Tradição e modernidade: o caso de Ginko .....	61
3.2 Mushi, o essencial invisível aos olhos .....	65
3.2.1 Os mushi reais: os insetos no Japão.....	65
3.2.2 Os mushi em Mushishi.....	67
3.3 A relação mushi-humanidade .....	73
3.3.1 As marcas e o devir .....	74
3.3.2 Nietzsche, vontade de potência e o sentido trágico da vida .....	78
3.3.3 A questão da personagem de ficção .....	86
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>97</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>100</b>

## INTRODUÇÃO

A cultura pop japonesa se espalhou pelos quatro cantos do mundo. Atualmente, a cultura japonesa se torna cada vez mais presente nas prateleiras de lojas, casas de jogos e até mesmo nos lares, o que faz com que as pessoas se sintam familiarizadas com elementos de origem ou inspiração japonesa, tendo ou não consciência disso.

Várias são as formas de entretenimento que a Terra do Sol Nascente lançou ao mundo, mas nenhuma conquistou tantos adeptos quanto os *mangás* e *animes*, além dos *tokusatsu*, os quais conquistaram legiões de fãs que seguiram religiosamente as versões traduzidas de seus produtos preferidos nas bancas, e locadoras, canais de TV e até por *blogs* especializados na internet. Difundindo uma cultura em busca de maior visibilidade, de forma que, quanto mais disseminada, maior o número de novos admiradores conquistados com o passar do tempo.

Com base nesse contexto, o presente trabalho apresenta análise do *mangá* enquanto produto que transmite não apenas a cultura, mas ocupa uma posição de destaque entre as histórias em quadrinhos pelo mundo. A questão a ser respondida com esta análise é: Partindo dos conceitos de catarse e tragédia, como podemos compreender as construções de tradição e modernidade que permeiam o contexto humano do *mangá Mushishi*?

Para alcançar tal proposta, o objetivo geral versa sobre verificar a veracidade ou não de haver uma representação do contexto humano no *mangá* em questão, à luz das ideias de Aristóteles, Nietzsche e Rolnik.

Os objetivos específicos são: (i) construir uma linha histórica do *mangá* e de suas relações com a cultura japonesa em expansão; (ii) analisar da imagem enquanto texto e vice-versa; (iii) discutir acerca da anatomia da expressão no *mangá* tendo em vista a representação anacrônica de seu protagonista e a representação do real; (iv) contrastar as noções de tragédia e catarse no *mangá* com as concepções clássicas de tais conceitos.

No primeiro capítulo, é feita uma abordagem histórica e contextual do *mangá* em relação à situação econômica do Japão pós Segunda Guerra Mundial, quando a opção forçada pela desmilitarização acabou por fazer o país buscar novas formas de levantar e firmar uma posição no mercado mundial, onde se destacavam países como os Estados Unidos. Assim, o Japão teve de se adaptar ao novo cenário e se reerguer como uma nação mais forte e capaz de competir em vários mercados.

O segundo capítulo discorre sobre o *mangá* enquanto representante da Arte Sequencial, à luz das ideias de Will Eisner (2001, 2005) e Scott McCloud (2004, 2005, 2006). São pontuados os elementos que aproximam e que também distanciam as formas oriental e ocidental de quadrinhos, ressaltando conceitos essenciais para o entendimento do *layout* oriental da página de quadrinhos enquanto elemento transmissor de mensagem e reproduzidor da realidade sob a ótica do autor e do artista, sujeitos principais que, ao lado do leitor, garantem a existência de um produto que exige habilidade interpretativa, mas que também preza pelo entretenimento de seu público, assim como ocorre com o cinema.

Finalmente, ao terceiro capítulo, é feita uma análise de uma obra escolhida para servir de corpus para este trabalho: *Mushishi* de autoria de Yuki Urushibara (publicado de 1999 a 2008). Uma vez estudados os princípios que formam o *mangá* enquanto página e narrativa, aplicou-se os conceitos assimilados nos capítulos anteriores de modo a reconhecer na obra os mesmos. É feita uma análise de caráter rolnikiano, de modo a justificar as marcas do ser, o que complementa a visão que autor e artista têm para criar seus personagens; e também nietzchiano, evidenciando a ligação do homem à sua vida, sendo no sentido trágico ou de superação, o que evidencia a veracidade do trabalho com as representações da anatomia da expressão.

A análise, de uma forma geral, opta por uma temática que relaciona inicialmente a cultura da convergência e o mercado, passando para a importância da arte sequencial e, por fim, ressaltando na própria narrativa, o que, assim como defendia Will Eisner (2001, 2005), também coloca os quadrinhos e *mangás* no patamar da Literatura.

## 1. DO PÓS-GUERRA AO JAPÃO POP

A evolução tecnológica em todo o planeta, por meio da comunicação, exigiu que a sociedade interagisse e, mesmo distante, se sentisse próxima. Foi demandada das indústrias de entretenimento a utilização de *marketing* e propaganda bem elaborados, de modo que as empresas se mantivessem em evidência em um mundo competitivo. Elas deveriam interagir com os consumidores e persuadi-los a adquirir os produtos.

No que tange aos *mangás*, a comunidade de fãs pelo mundo tornou-se cada vez mais exigente, tanto pela qualidade do material a ser adquirido em bancas de jornal ou em livrarias especializadas, quanto pela crescente exigência de títulos relacionados a *anime* de sucesso ou aos videogames, cuja história nasceu de um *mangá* ou foi adaptada a ele.

Uma vez que a mídia tenha sido bem aceita no mercado internacional, algo confirmado pela exportação da mesma, houve um processo de adaptação do *mangá* em vários países do mundo. Segundo Gusman (2005), a partir do ano 2000, a Conrad Editora inseriu no mercado brasileiro obras em *mangá* de *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*, ambos já conhecidos no território nacional devido ao sucesso que os respectivos *animes*. Mantê-los o fiéis ao original primordial, pois as onomatopeias em japonês já eram parte do desenho, o que tornou mais atrativo o material no mercado, assim como seu sentido de leitura no modo oriental.

Gusman (2005, p. 79) afirma:

Nessa época, como os quadrinhos de super-heróis, até então “donos” do mercado, estavam em crise, a principal editora do gênero, a Abril, optou por lançar edições luxuosas, apostando mais no público fanático. No entanto, esqueceu-se de algo vital: a formação de novos leitores, indispensável em um mercado como o nosso.

Gusman (2005) classifica a aparição dos *mangás* como o material que propiciaria essa nova formação. Eram mais baratos e não eram uma moda passageira, o que garantiu a ocupação de uma parte considerável do mercado brasileiro de quadrinhos, uma vez que ofereciam um diferencial em relação ao formato americano. Este último se valia de histórias intermináveis e que chegavam, por vezes, a não ser muito bem trabalhadas devido à rapidez que exigida para a publicação, em contrapartida, as histórias dos *mangás* tinham um fim, o que estimulava o leitor a

permanecer seguindo a história que lia.

Além disso, dois outros pontos são levados em consideração pelo mesmo autor. O primeiro se trata do trabalho dos autores japoneses na interatividade com a televisão e o cinema, uma vez que os fãs de *mangás*, principalmente no Japão, buscam as animações de seus títulos preferidos no cinema e nos *animes* que são exibidos diariamente em diversos canais de TV, contrariando o modelo do cinema ocidental de heróis em que se conhece uma parcela da história do personagem e, em seguida, deve-se seguir o restante nos quadrinhos; o outro é a importância dada pelos autores de *mangá* ao aspecto humano das personagens, levando os leitores a se identificarem com algum dos participantes da trama, uma vez que são mais humanos, mais reais se comparados aos quase onipotentes super-heróis dos quadrinhos ocidentais.

O processo de identificação citado anteriormente vem do princípio aristotélico, o qual coloca o ser humano como um reconhecedor daquilo que enxerga, o que permite que seja capaz de reproduzir aquilo que vê ou pelo menos compreender o que lhe é transmitido por meio das imagens a que tem acesso. Em sua *Poética*, Aristóteles coloca que

Reconhecimento, como o nome indica, é a passagem da ignorância para o conhecimento, para a amizade ou para o ódio entre aqueles que estão destinados à felicidade ou à infelicidade. O reconhecimento mais belo é aquele que opera com a peripécia, como acontece com Édipo<sup>1</sup>. (ARISTÓTELES, 2008, p.57)

O conceito trazido por Aristóteles acerca do reconhecimento pondera que o ser humano é capaz de entender e reproduzir, através da imitação (*catarse*) aquilo que vê. Isto não é dado apenas à reprodução, mas também ao entendimento daquilo que se observa, uma vez que será a partir do conhecimento adquirido através das experiências que o ser humano tem com os agentes externos é que ele se torna capaz de reproduzir algo que lhe cause a sensação de prazer ou de felicidade, bem como outras ações que acabem por causar desalento e tristeza.

Em linhas gerais, pode-se depreender que a questão humana dos personagens que aparecem na ficção, onde pode-se colocar as HQs e os *mangás*, por serem uma

---

<sup>1</sup> Édipo Rei, tragédia escrita por Sófocles que conta a história de um homem que vive uma situação que o leva da grandeza à miséria. Este resultado tem relação com o fato de ter sido o assassino do próprio pai e ter desposado a própria mãe sem ter conhecimento de quem eram verdadeiramente.

forma de verossimilhança com o real, possibilitam que seus leitores se reconheçam nas personagens, o que os conduz a um estado de agrado, tal como fora anteriormente colocado neste trabalho.

Esse processo possibilitou a propagação do *mangá* não apenas no Brasil, mas no mundo. A fim de entender melhor como se deu tal processo, faz-se necessária uma análise do período histórico japonês, desde a Segunda Guerra Mundial até os dias atuais. Essa análise foi feita por meio da relação entre a representação dos fatos e os paradigmas sociais e econômicos.

### 1.1 Da derrota à reconstrução

A Segunda Guerra Mundial rendeu ao Japão um enorme saldo de derrotas, arruinando-o em vários sentidos. Ao ser atacado por duas bombas nucleares, o país foi obrigado a render-se; após a inevitável rendição, houve grande necessidade de reconstrução, uma vez que os tratados de desarmamento, além do juramento de não se envolver em conflitos futuros, prejudicaram o aparato bélico japonês de maneira irreversível. Essa política perdura ainda nos dias atuais.

O processo supracitado foi traumático. Após alguns dias da comunicação oficial da derrota feita pelo imperador, no dia 15 de agosto de 1945, os Estados Aliados iniciaram a ocupação no território nipônico.

Os principais objetivos da ocupação dos Aliados eram desmilitarizar e democratizar o Japão, para que este nunca mais voltasse a ser uma ameaça a outros Estados. Para esse fim, uma nova Constituição foi redigida e adotada, originalmente no idioma inglês. Com a Constituição de 1947, mais precisamente o Artigo 9º ("Da renúncia à guerra"), o Japão encontra-se proibido de possuir Forças Armadas ofensivas, ou com "potenciais beligerantes", o que o caracteriza na literatura corrente como "Estado anormal". Por meio desse documento, o arquipélago renuncia seu direito à beligerância. (WATANABE, 2011, p.3)

Após a sujeição, o Japão abriu seus portos às nações que, até aquele momento, eram consideradas inimigas. Com isso, houve necessidade de fiscalização da reconstrução do país, para certificar-se do cumprimento da nova Constituição.

De acordo com a pontuação de Watanabe (2011), ainda em 1946, foi realizada uma reforma agrária que promoveu o parcelamento das grandes propriedades rurais,



aumentando de 36% para 70% a proporção de lavradores proprietários. O governo de ocupação procedeu, também, ao desmantelamento dos grandes conglomerados (*zaibatsus*<sup>2</sup>), que monopolizavam a economia e as finanças japonesas.

Considerando a vertente cultural, no sentido de entretenimento, a presença estrangeira no país possibilitava aos produtos, vindos com as tropas ocupantes, ganhar espaço de forma irreversível, configurando um tipo de neocolonização no pós-guerra, conforme discorre Sakurai (2014, p. 202):

Para reforçar o novo espírito, o cinema e a literatura do Ocidente – que mostravam o sucesso dos empreendimentos individuais, o amor romântico, o direito e a justiça de tipo ocidental como valores universais – preenchiem os espaços culturais disponíveis, enquanto livros ou filmes na direção oposta eram censurados ou proibidos.

Apesar das condições adversas, o Tratado de São Francisco<sup>3</sup> (1952) auxiliou o Japão em sua recuperação econômica. O país estava obrigado a pagar indenizações às nações prejudicadas pela guerra, embora esses débitos pudessem ser pagos mediante serviços em produção, recuperação e outros trabalhos que pudessem vir a ser necessários ou requisitados. Outro acontecimento que auxiliou muito o Japão em suas quitações foi a Guerra da Coreia, em 1950, quando o país deu apoio logístico aos Estados Unidos, por meio de empréstimos e venda de produtos durante os conflitos. Isso fez com que os norte-americanos assegurassem a aliança com o Japão diante dos avanços comunistas, principalmente da China de Mao Tsé-Tung, em 1949.

Furuyama (2008) coloca que esses acontecimentos levaram o Japão à sua representação contemporânea, mostrando uma mudança visível em sua composição para o próprio povo. A cultura nipônica viveu momentos de ocidentalização que entravam em choque com seu nacionalismo extremado, o que resulta em uma tensão permanente em sua definição enquanto nação.

A presença de trajés, produtos e cultura ocidentais impulsionou o Japão para a modernização, o que se mostrou necessário para acompanhar o processo de

---

<sup>2</sup> **Zaibatsu** (財閥 *Zaibatsu*). Literalmente, círculo financeiro) é um termo da língua japonesa que se refere aos conglomerados industriais e/ou financeiros do Império do Japão, cuja influência e tamanho propiciaram o controle de parte significativa da economia japonesa do período Meiji até o fim da Segunda Guerra Mundial.

<sup>3</sup> O **Tratado de São Francisco** ou **Tratado de paz com o Japão** (日本国との平和条約, *Nihon-koku to no Heiwa Jōyaku*) entre as forças aliadas e o **Japão**, foi assinado oficialmente por 49 nações em **8 de Setembro de 1951** em **São Francisco, Califórnia**. O tratado ficou popularmente conhecido como **Tratado de São Francisco** (サンフランシスコ条約, *sanfuransisuko Jōyaku*). Ele entrou em vigor em **28 de abril de 1952**.

reinserção no cenário internacional. Era preciso lidar com um imperador que não é mais divino nem representa os deuses ancestrais e também se situar em um panorama de amplas trocas culturais. Neste caso, havia a necessidade de redefinição de si mesmos enquanto povo, algo extremamente difícil por se tratar de um processo relativo à incorporação de mudanças à identidade nacional.

Virou lugar comum falar do Japão como terra do convívio de extremos ligados à tradição e à modernidade. A “tradição”, nesse caso, significa a sobrevivência de aspectos do mundo japonês até o estabelecimento do contato permanente com o Ocidente em meados do século XIX. A “modernidade” seria não só a incorporação, mas também a adaptação daquilo que os japoneses entendem como “vindo de fora”. Uma reflexão mais aguçada, na realidade, deve traçar uma questão não resolvida da proporção de um e de outro – um verdadeiro problema para os japoneses, havendo ocasiões em que ela se manifesta de forma mais contundente. (SAKURAI, 2014, p. 204)

Essa mudança drástica do cenário, trazida pela chamada “modernidade”, cria um anacronismo que, baseando nas definições de Agamben (2009) acerca da contemporaneidade, ilustra um tempo que o povo japonês poderia enfrentar um tempo que lhe fora dificultoso, mas estava completamente inserido nele, de forma que a fuga é uma impossibilidade, logo deveriam entender esse novo momento que era chegado e a ele se adaptar, a fim de “ver as trevas”, “perceber o escuro”.

Tal conceito não deve ser interpretado como uma forma de passividade em relação aos eventos que tomaram o Japão na época, mas sim como uma forma de interpelação nos mesmos. Os japoneses mostraram-se capazes de aprender com os eventos que estavam vivendo, de forma que a adaptação ao processo foi possível.

Usando os termos de Agamben

(...) ser contemporâneo é, antes de tudo, uma questão de coragem: porque significa ser capaz não apenas de manter fixo o olhar no escuro da época, mas também perceber nesse escuro uma luz que, dirigida para nós, distancia-se infinitamente de nós. Ou ainda: ser pontual num compromisso ao qual se pode apenas faltar. (AGAMBEN, 2009, p.65)

Buscando compreender este contexto, o que o autor coloca é que a época é resultado de constantes intervenções ao decorrer do tempo, o que faz com que aqueles que vivem esse tempo precisem buscar uma adaptação ao período atual, ou seja, enxergar a luz em meio as trevas. Metaforicamente, isso mostra que o tempo em que o homem vive é aquele único tempo possível, mas que exige do ser humano a

sabedoria para compreendê-lo e adaptar-se a ele da maneira mais eficiente possível.

A partir dessas palavras, pode-se perceber que a situação japonesa após a Segunda Grande Guerra exigiu uma compreensão de que o momento histórico ao qual estavam habituados passou por uma mudança que não estava sobre o controle do povo. O Japão tinha certeza de sua identidade enquanto país e consciência de sua história, mas teria daquele momento em diante que se adaptar a um novo panorama, compreendendo-o e agindo de acordo com ele.

Em resumo, os japoneses, ao verem suas ideias derrotadas em consequência da guerra, ainda preservavam sua tradição, sem descuidar da modernidade que a eles se apresentava, porém o espaço de que dispunham para isso era menor que outrora. Ainda hoje, uma euforia coletiva busca superar as marcas do tempo de guerra e se lançar a um futuro que tem suas bases no conforto. Isso pode ser entendido como uma espécie de recompensa pelos esforços feitos e pelas dificuldades enfrentadas por seu povo.

## 1.2 Dos anos 50 ao século XXI

Seguindo pelo pensamento de Furuyama (2008), o ganho de conhecimento, vindos da troca de experiências com países ocidentais que mantinham relações com o Japão, foi perceptível a ponto dos japoneses criarem, em seu devido tempo, mão de obra qualificada, por meio de cursos universitários, e, também, um parque industrial que apresentava rendimentos equivalentes e, por vezes, até superiores aos dos modelos estrangeiros, apesar de haver ideias em contrário:

É verdade que alguns falavam, e ainda falam, do Japão como “um país que não cria, apenas copia”, retirando os méritos dos japoneses em adaptar e melhorar tecnologia estrangeira e, num segundo momento, ir além da imitação com uma extraordinária capacidade de inventar<sup>4</sup>, mas esses são minoria. (SAKURAI, 2014, p. 205)

A questão da renúncia às atividades bélicas por parte do país, como consequência da Constituição assinada após a derrota na Segunda Guerra Mundial, auxiliou no desenvolvimento do Japão. Ao contrário do que se espera de uma nação

---

<sup>4</sup> “Os que assim pensam partem do pressuposto equivocado de que não existem trocas culturais e que certos povos ‘iluminados’ criam sozinhos, sem influências externas, sem aprender nada com ninguém – historicamente, isso nunca ocorreu.” (SAKURAI, 2014, p. 233).

castigada pelos horrores de uma guerra, os japoneses conseguiram reerguer seu país rapidamente, adaptando-se às necessidades do capitalismo. Muitos outros países não foram capazes de fazer isso, devido à separação de verbas para suas forças de defesa. Estando nulificado o gasto do Japão com armamentos, pôde-se investir mais na qualificação de mão de obra tanto no próprio país quanto no exterior.

Quanto ao fator físico, a máxima “a necessidade é a mãe das invenções” nunca foi tão verdadeira. Por não dispor de espaço físico para depósitos de matérias-primas, a Toyota criou, na década de 1960, um modelo atualizado da linha de produção de automóveis do fordismo: o *Just in Time* usado como aplicação para linhas de produção. Nele há manutenção de estoque e a matéria-prima que chega é, imediatamente, modificada de modo a produzir o bem industrializado. Como não se gasta em armazenamento, o produto fica mais barato e mais competitivo no mercado internacional.

Neste caso, o que explica a clássica pergunta: “por que o yen é tão desvalorizado em relação ao dólar?” é o fato de que tal medida foi executada pelo governo japonês, no início da década de 1970, para transformar o *superávit* comercial (ou seja, exportar mais produtos do que se importa) em *superávit* financeiro da balança comercial (entrar mais dinheiro do que sair).

De uma forma direta, os conhecimentos adquiridos com os estrangeiros foram aplicados de forma a otimizar a produção de bens para o consumidor, priorizando o prático em lugar do teórico, dinamizando a atividade de desenvolvimento de produtos, o que os levaria a dominar tanto a parte prática quanto a teórica, com o objetivo de criar produtos com uma roupagem capaz de se destacar no mercado, tendo êxito nesse aspecto não apenas naquele momento, mas também na atualidade.

A nação não tinha matéria-prima (carvão, ferro, petróleo) para o processo de industrialização, porém importava e exportava produtos industrializados e modificados. Esse foi um grande fator para o sucesso econômico japonês. Com efeito, pagava o que gastava com a importação e obtinha lucro. As limitações em termos de matéria-prima e espaço físico não foram, para o povo japonês, um fator limitante, pois o “capital humano”<sup>5</sup> sempre foi o mais valorizado. A estrutura das empresas funciona de modo hierárquico, e os funcionários respeitam seus chefes (tal como ocorre nas famílias japonesas). Sobre isso, Landes (1998, p. 438-9) afirma que:

---

<sup>5</sup> Termo validado pela máxima japonesa de que “o sucesso de um é o do outro também”.

Foi a *persona* nacional que extraiu extraordinário rendimento de pessoas que, em outras sociedades, teriam recorrido à sabotagem maciça. Trata-se de uma sociedade cujo sentimento de dever e obrigação coletiva, em todos os domínios, a distingue do individualismo cultivado no Ocidente. Seus valores provaram ser um fabuloso patrimônio (LANDES, 1998, p. 438-9. Grifo do autor).

Isso, aliado à baixa inflação devido à disciplina da sociedade em poupar, é essencial para a manutenção de índices baixos de inflação – mantém o yen como moeda estável, ainda que desvalorizada. O índice japonês se sustenta em 3% ao ano – enquanto o brasileiro, em 6% na última década. No Brasil, porém, nem todos os produtos têm o valor indexado pela inflação anualmente.

### 1.3 A conquista pelo entretenimento

Analisando o contexto japonês, no que se refere à cultura pop, Cristiane Sato (2007) ressalta que a condição de país sitiado pelas forças americanas impulsionou os japoneses a tomar consciência de sua passividade naquela situação. O que era outrora proibido, em razão da procedência de um país adversário, agora dominava suas ruas e meios de comunicação. Assim, o Japão recebeu forte influência da cultura popular americana.

[...] como as músicas das *big bands*, as produções de Hollywood e os *comics*. Coisas antes inaceitáveis [...], tornaram-se corriqueiras. Mas, ao invés de meramente copiar aquilo que vem de fora, é do âmago dos japoneses pegar influências estrangeiras e reinventá-las conforme a cultura local (SATO, 2007, p. 14, Grifos do autor).

A cultura japonesa cresceu de tal modo no Ocidente que não seria exagero acreditar que o primeiro contato que se tem com o Japão é através de sua cultura popular; afinal, os *mangás* são vistos pelos japoneses como uma das oito principais formas de cultura popular japonesa (SATO, 2007).

As mídias de entretenimento chegam constantemente ao consumidor, trazendo influências por vezes sutis e, por outras tantas, óbvias. O cinema ocidental já demonstrou uma proximidade forte entre a conduta samurai e a dos *jedi* de *Star Wars*. Nesse exemplo, é possível identificar: um forte império; guerreiros que enfrentavam grandes proações a fim de se afirmarem e serem reconhecidos pela comunidade; mestres na arte da espada; e a grande ligação entre o espiritual e as técnicas marciais.

Em contraponto, pode-se citar no cinema japonês a obra *7 Samurai*<sup>6</sup> de Akira Kurosawa. Era o ano de 1950, o cinema japonês virou sensação no Ocidente. Dois anos depois, Kurosawa fez *Os Sete Samurais* (figura 1), alcançando um sucesso gigantesco.



Figura 1 - Cena de *Os Sete Samurais*.

Fonte: <http://img.estadao.com.br/resources/jpg/1/6/1474578975061.jpg> .

Um filme de samurais que se assemelha às histórias de *western*<sup>7</sup>. Camponeses contratam sete mercenários para defendê-los do bando selvagem que quer se apropriar de suas colheitas. Momento antológico – a batalha de sabres na chuva. E, numa cena poética, a reflexão do mestre – os camponeses ligam-se à terra, têm raízes nela; os samurais são como o vento que sopra (e passa). Os críticos japoneses, batendo na tecla de que Kurosawa fazia um cinema ocidentalizado, como um *western*. Hollywood acreditou e John Sturges fez o *remake* norte-americano, “Sete Homens Um Destino”, transpondo a ação para o Velho Oeste e a fronteira mexicana.

Além dessa relação com o cinema, os japoneses, em se tratando de entretenimento, primeiramente se esforçaram para atender ao público infantil, seus consumidores iniciais, e, tempos depois, alcançaram destaque colocando-se ao lado dos Estados Unidos como um dos maiores investidores de mídias voltadas a esse

---

<sup>6</sup> Chamado *Shichinin no Samurai*, no Japão. Uma das obras fundamentais na transmissão dos costumes e modo de vida samurai.

<sup>7</sup> O chamado cinema western, também popularizado sob os termos “filmes de cowboys” ou “filmes de faroeste”, compõe um gênero clássico do cinema norte-americano (ainda que outros países tenham produzido westerns, como aconteceu em Itália, com os seus western spaghetti). O termo inglês western significa “ocidental” e refere-se à fronteira do Oeste norte-americano durante a colonização. Esta região era também chamada de far west (extremo oeste) - e é daqui que provém o termo usado no Brasil e Portugal, faroeste (também se usou o termo juvenil bang-bang, na promoção das antigas matinês e de quadrinhos). Os westerns podem ser quaisquer formas de arte que representem, de forma romaneada, acontecimentos desta época e região. Além do cinema, podemos referir ainda a escultura, literatura, pintura e programas de televisão.

público.

O Japão manteve com facilidade essa posição, como líder do desenho imaginativo (alguns diriam explorador) de brinquedos e produtos para crianças, mesmo quando a manufatura se mudou para centros de trabalho mais barato como a China. [...] Sua rapidez em aproveitar oportunidades para vender para crianças é uma parte fascinante de sua história de ajustamento, e acabou se tornando um elemento significativo na globalização da infância. A mudança promovida pelo Japão tornou mais complexo o retrato da história mundial moderna da infância, antes traduzido em termos estritamente ocidentais (STEARNS, 2006, p. 193-4).

Nos dias atuais é praticamente impossível não perceber a presença japonesa, pois os *animes*, *mangás* e aplicativos de celular – a exemplo do recente *Pokémon Go*<sup>8</sup> – têm marcado as últimas gerações. O mesmo aconteceu com o cinema de animação e *live action*, filmes como *Godzilla* e seriados como *Ultraman* (figura 2).



Figura 2 - Alguns dos *Ultraman*.

Fonte:

[http://cdn2us.denofgeek.com/sites/denofgeekus/files/styles/main\\_wide/public/2016/07/ultraman-history-family.jpg?itok=j\\_BlhqQs](http://cdn2us.denofgeek.com/sites/denofgeekus/files/styles/main_wide/public/2016/07/ultraman-history-family.jpg?itok=j_BlhqQs)

Complementando esse raciocínio, Sato (2007, p. 120) observa que:

Histórias em quadrinhos (mangás) e desenhos animados (anime) no Japão são assuntos seríssimos. São atividades que movimentam trilhões de ienes por ano e cujas criações atualmente influenciam vários outros setores, do entretenimento à moda, dentro e fora do arquipélago.

Essa premissa serviu para que figuras significativas do entretenimento japonês se apresentassem de modo mais tangível, assim como a transfiguração da personagem de *anime* em boneco de plástico ou esboço para se colorir em revista,

<sup>8</sup> Aplicativo de celular lançado pela Nintendo, no qual os jogadores saem às ruas para capturar *Pokémon* digitais no celular e usá-los em batalhas enquanto conectados através da internet.

além de produtos para uso diário, como cadernos estampados com personagens marcantes no mundo, a exemplo de *Moranginho* e *Hello Kitty* (figura 3), ambas de procedência japonesa, ou os *Super Sentai*<sup>9</sup>.



Figura 3 - *Hello Kitty*, uma das marcas mais conhecidas e famosas entre o público infantil feminino.  
Fonte: [http://helloworld.com.br/wp-content/uploads/2015/09/20171003\\_Banner\\_Home\\_Youtube.png](http://helloworld.com.br/wp-content/uploads/2015/09/20171003_Banner_Home_Youtube.png)

Existe implícito nesses personagens um dos valores mais importantes para os japoneses, os quais buscam difundir para o mundo através de seus produtos: para vencer, é preciso lutar muito. As consequências da Segunda Guerra Mundial deixaram o país em ruínas, mas era necessário se levantar e iniciar um novo combate, desta vez fazendo uso de armas diferentes das usadas em batalhas de vida ou morte.

*Ultraman*, *National Kid*, personagens de *anime* e *mangás*, como *Sailor Moon*<sup>10</sup> e *Yu Yu Hakusho*<sup>11</sup>, e a luta do bem contra o mal mostram bem essa vertente, a qual os japoneses não se cansam de repetir em grupos familiares e profissionais, o que também demonstra o retorno à valorização do esforço coletivo. “Vou salvar Athena, mesmo que custe a minha vida”, fala tradicional da personagem Seiya de *Saint Seiya*<sup>12</sup>, e “Não pense que estou lutando sozinho”, também do mesmo protagonista,

<sup>9</sup> Série *Power Rangers* no ocidente.

<sup>10</sup> *Sailor Moon*, conhecido no Japão como *Pretty Soldier Sailor Moon* (posteriormente adotado como *Pretty Guardian Sailor Moon*) ou *Bishōjo Senshi Sērā Mūn* (美少女戦士セーラームーン, lit. "Graciosa Guerreira Marinheira da Lua" ou "Linda Guerreira *Sailor Moon*"), é uma série de mangá escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi entre 1992 e 1997. Fred Patten credits a série à popularização do termo *magical girl* (*Mahōshōjo*), enquanto Paul Gravett fala que a série revitalizou esse gênero. *Sailor Moon* redefiniu o termo, pois apresenta garotas normais, que se transformam e ganham poderes mágicos para combater o mal. Mais tarde, isso se tornou um dos padrões principais do gênero *Mahōshōjo*.

<sup>11</sup> *Yu Yu Hakusho* (幽☆遊☆白書? lit. "Os Relatórios de um *Poltergeist*") foi uma série de mangá escrita e desenhada pelo *mangaka* Yoshihiro Togashi e posteriormente adaptada para um *anime* produzido pelo Estúdio Pierrot. Conta a história de um garoto que morre em um acidente e é ressuscitado, agindo como detetive para o Mundo Espiritual.

<sup>12</sup> Traduzido no Brasil como *Os Cavaleiros do Zodíaco*.



evidenciam essa questão.

Quando desenhos animados como *Os Cavaleiros do Zodíaco* ou *Pokémon* narram histórias de companheiros em busca dos seus objetivos, a mensagem intrínseca é do valor do coletivo, um reforço ao ideal japonês de associativismo. (SAKURAI, 2014, p. 346. Grifo nosso).

A indústria de entretenimento japonesa, ainda hoje, procura se adaptar ao público nacional de crianças e jovens. Reconhece uma grande importância em se transmitir os valores éticos tradicionais diante da nova realidade do país. Os ensinamentos de conduta correta, visando à justiça e ao bem, cria vencedores, ou seja, aqueles capazes de eliminar os obstáculos “mesmo que isso custe a minha vida”, existiam desde a época do *Bushido*<sup>13</sup> e são, ainda hoje, tratados com seriedade pelos japoneses.

Essa linha de pensamento só é válida separando-a da ideia de lucro. O mecanismo de consumo exige das empresas uma produção de bens em uma velocidade muito superior à de transmissão de valores tradicionais. Isso justifica a constante repetição de fórmulas nas histórias de samurai, como *Rurouni Kenshin*<sup>14</sup> ou *Lobo Solitário*<sup>15</sup> (figura 4), exemplos que demonstram o código de conduta com maior fidelidade.



Figura 4 - Imagem do *mangá Lobo Solitário*.

Fonte: [http://midia.gruposinos.com.br/\\_midias/jpg/2016/07/12/04\\_\\_\\_lobo\\_solitario-1589112.jpg](http://midia.gruposinos.com.br/_midias/jpg/2016/07/12/04___lobo_solitario-1589112.jpg)

<sup>13</sup> Código de conduta dos samurais.

<sup>14</sup> *Samurai X* ou *Rurouni Kenshin – Meiji Kenkaku Romantan* - (るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-, Kenshin, o Andarilho - Crônicas de um Espadachim da Era Meiji?) é uma série de mangá criada pelo artista Nobuhiro Watsuki e posteriormente adaptada em *anime*. A série, ambientada nos primeiros anos da Era Meiji no Japão, conta a história de Kenshin Himura, um pacífico espadachim que prometeu nunca mais matar. Entretanto, seu passado como retalhador a serviço da Ishin Shishi fará o jovem Himura brandir novamente sua espada contra velhos e novos inimigos.

<sup>15</sup> *Lobo Solitário* (子連れ狼, *Kozure Ōkami*) é um mangá pertencente ao movimento gekiga, que começou a ser publicado no ano de 1970 no Japão, com criação e roteiro de Kazuo Koike (nascido em 1936), também criador de *Crying Freeman*, e arte de Goseki Kojima (1928-2000).

## 1.4 O caso do mangá

Após a contextualização da época que compreende a recuperação japonesa, conhecida como “Milagre Japonês”, torna-se viável a especificação do objeto de estudo a ser analisado: o *mangá*.

A origem do *mangá* é indicada por muitas fontes, as quais diferem em alguns pontos. Contudo, essa distinção é pequena e quase irrelevante, porque se confunde com a história do próprio Japão.

Segundo Sato (1993), o termo *mangá* se originou da união de duas palavras do alfabeto *Kanji*: *Manketsu*, que significa conto ou história, e *Fashiko*, que significa ilustração. O *mangá* mais antigo data de 1702: *Tobae Sankokushi*, de Oka Shumboka, e apresenta divisão em quadrinhos e balões. É importante frisar que *mangá* não é apenas uma história em quadrinhos, mas também caricaturas, charges e qualquer outro tipo de desenho.

A partir de um levantamento histórico e documental, aceita-se que os *mangás* tenham suas raízes no período Nara (Século VIII d.C.), com o aparecimento dos primeiros rolos de pinturas japonesas: os *emakimono*<sup>16</sup> (figura 5). Eles associavam pinturas e textos que, juntos, contavam uma história ao serem desenrolados. O primeiro *emakimono*, o *Ingá Kyô*, é a cópia de uma obra chinesa e separa nitidamente o texto da pintura.



Figura 5 - Fragmento de *emakimono*. *Genji Monogatari Emaki*.

Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Genji\\_emaki\\_YADORIGI\\_2.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Genji_emaki_YADORIGI_2.JPG)

<sup>16</sup> Emakimono (絵巻物, emakimono?, lit., "rolo de pintura"), ou simplesmente emaki, é um sistema de narrativa ilustrada cuja origem remonta ao período Nara, século VIII. Surgiu das primeiras cópias dos seus homólogos chineses mais antigos, denominados de gakan. Esta nova forma de expressão artística combinava texto e imagem e era desenhada, pintada ou estampada em um suporte numa orientação horizontal. As imagens ilustradas retratavam batalhas, romances, religião, contos populares e histórias do mundo sobrenatural. Os rolos (makimono), geralmente feitos de papel ou de seda, foram predominantes durante os períodos Heian e Kamakura.

Historicamente, segundo Furuyama (2008), no período Edo, as formas da manifestação cultural – hoje *mangá* – experimentaram uma transformação em que a imagem sobressaía sobre as palavras. Com essa mudança, surgiram os pergaminhos de tecido longos normalmente lançados de maneira independente, com uma única ilustração: o *ukiyo-e*, no século XVI. *Katsushika Hokusai*, o precursor da estampa de paisagens, nomeando suas célebres caricaturas publicadas de 1814 a 1834 em Nagoya, cria a palavra *mangá* — significando "desenhos irresponsáveis".

A produção de desenhos no Japão iniciou-se entre os séculos VI e VII, quando os japoneses, abraçando a crença budista, passaram a produzir os *Chojugiga*<sup>17</sup>, que, literalmente, significa "quadros humorísticos de animais e pássaros". Cheios de humor, esses desenhos levavam os homens a refletir sobre as guerras e outros temas. Outro grande fator para a origem do *mangá* foi o Teatro das Sombras ou *Oricom Shohatsu*, no qual um grupo de artistas japoneses percorria vilarejos, na época feudal, contando lendas por meio de fantoches. As lendas eram escritas em rolos de papel e ilustradas, dando origem a histórias sequenciais.

A forma atual dos *mangás* surgiu no início do século XX, sob influência de revistas comerciais ocidentais provenientes dos Estados Unidos e Europa; antes, porém, comungavam com as intenções e obras advindas das terras além do oceano.

De acordo com Gravett (2006), essa visão é uma forma genérica e ultrapassada de reconhecer o *mangá* no Japão, pois o contexto de sua análise mostra-se limitado exatamente por estar aberto a inovações e diferentes modelos. Isso pode ser verificado a partir do exagero de suas histórias, da simplificação de seus traços e das linhas de movimento. A maneira mais adequada de análise do material, portanto, deve, ou deveria, ser calcada na percepção do trabalho conjunto existente quando a imagem encontra o texto.

Na verdade, o *mangá* poderia jamais ter nascido se a longa herança cultural japonesa não tivesse sido violentamente sacudida pelo fluxo de desenhos, caricaturas, tiras de jornal e quadrinhos ocidentais. Negar isso é reescrever a história. O *mangá* nasceu do encontro do Oriente com o Ocidente, do velho com o novo, ou, como outro slogan da Modernização do século XIX colocou, foi um caso de *wakonyosai* – “espírito japonês, aprendizado ocidental” (GRAVETT, 2006, p.22).

---

<sup>17</sup> *Choju-jinbutsu-giga* (鳥獣人物戯画, literalmente, "Animal-pessoa Caricaturas"), comumente abreviado para *Choju-giga* (鳥獣戯画, literalmente "Caricaturas animais"), é um famoso conjunto de quatro rolos de imagem, ou *emakimono*, pertencente a Kozan-ji, templo em Kyoto, Japão.

A presença ocidental, sobretudo a americana, favoreceu a grande mudança dos cenários tanto político e econômico, quanto do setor de entretenimento no Japão, relevante no processo de adequação ao estrangeiro. Entretanto, não bastava consumir os produtos externos. Era necessário adaptar-se a eles e assimilar quais elementos seriam benignos, uma vez que os quadrinhos e *graphic novels* estavam circulando cada vez mais no território nipônico. A linguagem simbolizada do Japão conseguiu um parceiro próximo: os *kanji*<sup>18</sup> e *kana*<sup>19</sup>, associados a uma imagem impressa em uma página.

As editoras de *mangá* começaram a se desenvolver em 1920, alcançando seu auge até a década de 1940. Durante os anos da Segunda Guerra Mundial, os países aliados ao Eixo não só se movimentavam com exércitos, tropas, soldados e munições, mas também com artistas, cujas criações tomaram posições elevadas. Grupos de desenhistas tiveram apoio do governo para publicar uma revista mensal dentro da política oficial, porém passaram por um controle muito severo de censura. Os aliados usaram as histórias em quadrinhos japonesas para fazer contrapropaganda, por entender que os desenhos ocidentais se mostravam ineficientes e não atingiam os japoneses.

Sobre o relato anterior, Gravett (2006, p. 25) pontua:

O mangá, da forma como conhecemos hoje, evoluiu dos esforços de uma série de pioneiros que adaptaram as influências ocidentais recém-importadas durante a modernizadora Era Meiji e períodos subsequentes. Os primeiros a aparecer foram os cartuns políticos de um quadro. Em 1862, o oficial do exército britânico Charles Wirgman lançou a revista *The Japan Punch*, inspirada na britânica semanal *Punch*. Era direcionada a estrangeiros que viviam em Yokohama e trazia desenhos do próprio Wirgman. Esse casamento difícil entre a inovação ocidental e a tradição japonesa envolvia usar as então moderníssimas chapas de cobre para imprimir os primeiros números no mais fino papel japonês. Esses desenhos eram uma novidade total. Antes disso, fazer caricaturas de pessoas reais ou comentários críticos sobre eventos contemporâneos no Japão governado pelo xogunato.

Como corroboração do pensamento de Gravett, a questão da contemporaneidade abordada nos quadrinhos japoneses se voltavam à variados temas de épocas pertencentes à história japonesa, o que denota que tal valor não se firma apenas na importância histórica, mas também na representação que se faz dela

---

<sup>18</sup> Um dos silabários japoneses. Esse “alfabeto” fora roubado da China muitos anos atrás, na época da guerra travada entre os dois países.

<sup>19</sup> Outro silabário composto para palavras japonesas (*hiragana*) e estrangeiras (*katakana*).

em outros momentos, o que Agamben (2009) define da seguinte forma:

(...) contemporaneidade não tem lugar simplesmente no tempo cronológico: é, no tempo cronológico, algo que urge dentro deste e que o transforma. E essa urgência é a intempestividade, o anacronismo que nos permite aprender o nosso tempo na forma de um “muito cedo” que é, também um “muito tarde”, de um “já” que é, também, um “ainda não”. E, do mesmo modo, reconhecer nas trevas do presente a luz que, sem nunca poder nos alcançar, está perenemente de viagem até nós. (AGAMBEN, 2009, p. 66)

Este contexto ilustra que o tempo é atual se nele o ser humano encontrar a atualidade, ou seja, não é uma questão de estar vivendo o presente, mas de ser capaz de agir nesse mesmo tempo de modo a transformá-lo em um tempo atual. Não se trata de uma questão medida em anos e, sim, de um processo no qual o agente transformador se adapta a época e segue sua evolução.

Os quadrinhos feitos no período Pós-Guerra ilustram muito bem o princípio de Agamben, pois o que existe é um caso de representação de algo que usa um modelo que é adequado a um tempo, mas que, em seguida, torna-se necessitado de mudança para que se mantenha atual, seguindo o fluxo do tempo, evoluindo de acordo com o momento em que é concebido.

Como resultado, sob ocupação americana, após a Segunda Guerra Mundial, os *mangakas*<sup>20</sup>, como os desenhistas são conhecidos, sofreram enorme influência das histórias em quadrinhos ocidentais da época, traduzidas e difundidas em grande quantidade na imprensa cotidiana.

Nessa época, *mangás* eram bastante caros. Começaram a surgir compilações em *akahons* (ou *akabons*, livros vermelhos) (figura 6), livros produzidos com papel barato e capa vermelha e do tamanho dos cartões postais (B6). A figura 7 representa uma história característica do formato dos *akahons*.

---

<sup>20</sup> Mangaká (em japonês: 漫画家 Mangaká, lit., cartunista ou quadrinhista) é a palavra usada para um quadrinhista ou artista de banda desenhada no Japão. Fora do Japão, os mangás geralmente se referem aos livros japoneses em quadrinhos ou banda desenhada, e mangaká refere-se ao autor do mangá, que normalmente é japonês.



Figura 6 - Exemplo de *akahon*.

Fonte: <http://www9.plala.or.jp/majan/akahon1.JPG>



Figura 7 - uma das histórias características desse tipo de publicação.

Fonte: <https://i.pinimg.com/736x/29/c4/29/29c429326b2c2edb90dc1e0f8119e11c--barrels-manga.jpg>

Diversas séries comparáveis às de além-mar surgiram nos jornais japoneses: *Norakuro Joutouhei* (*Primeiro Soldado Norakuro*), uma série antimilitarista de Tagawa Suiho, e *Boken Dankichi* (*As aventuras de Dankichi*), de Shimada Keizo, foram as mais populares até a metade dos anos 1940, quando toda a imprensa foi submetida à censura do governo, assim como todas as atividades culturais e artísticas. Entretanto, o governo japonês não hesitou em utilizar os quadrinhos para fins de propaganda.

A produção de *mangás* foi interrompida pela guerra, e retornou após o ano de 1945 graças, em parte, ao Plano Marshall<sup>21</sup>, que destinou verbas para os livros

<sup>21</sup> O Plano Marshall, um aprofundamento da Doutrina Truman, conhecido oficialmente como Programa de Recuperação Europeia, foi o principal plano dos Estados Unidos para a reconstrução dos países aliados da Europa nos anos seguintes à Segunda Guerra Mundial. A iniciativa recebeu o nome do Secretário de Estado dos Estados Unidos, George Marshall.

japoneses. A guerra havia destruído a maioria dos lugares destinados à cultura e ao ensino de artes; assim, com uma população estimulada a ler e poucas atrações culturais, as editoras de *mangá* tiveram um crescimento considerável. A humilhação transformada em reconstrução depois da guerra foi a meta seguida pelo povo japonês.

Com o fim da guerra, muitos editores tradicionais de Tóquio estavam desorganizados, e as revistas de histórias em quadrinhos tornaram-se muito caras, em relação ao baixo poder aquisitivo do povo. No centro comercial rival, Osaka, começaram a ser publicados livrinhos de quadrinhos muito baratos. Os desenhistas eram muito mal remunerados, mas podiam explorar vários temas, desde que não atacassem os americanos. O tema família teve mais popularidade após a guerra.

Os *mangás* do pós-guerra não exploraram o tema bélico, como feito em outros países, por uma importante razão: o Japão, hoje, é a única grande nação do mundo a ter uma cláusula em sua Constituição renunciando à guerra para sempre e proibindo a manutenção de forças de combate aéreas, navais e terrestres. A partir do crescimento das editoras, o *mangá* evoluiu e sofreu influência de diversos artistas.

Um artista influenciado por Walt Disney e Max Fleischer revolucionou essa forma de expressão e deu vida ao *mangá* moderno: Osamu Tezuka. As características faciais semelhantes às dos desenhos de Disney e Fleischer, em que olhos (sobretudo *Betty Boop*), boca, sobrancelhas e nariz são desenhados em tamanho exagerado para aumentar a expressividade dos personagens, tornaram sua produção possível. É ele quem introduz os movimentos nas histórias através de efeitos gráficos, como as linhas, que dão a impressão de velocidade, ou onomatopeias, que se integram com a arte, destacando todas as ações que comportassem movimento, assim como pela alternância de planos e de enquadramentos semelhantes aos usados no cinema. As histórias ficaram mais longas e começaram a ser divididas em capítulos.

Osamu Tezuka produz através de seu próprio estúdio, o *Mushi Production*, a primeira série de animação para a televisão japonesa em 1963, a partir de uma de suas obras: *Tetsuwan Atom (Astro Boy)*. Finalmente, a passagem do papel para a televisão tornou-se comum, e o aspecto comercial do *mangá* ganhou amplitude, mas Tezuka não se contentou com isso. Sua criatividade o levou a explorar diferentes gêneros — na sua maioria, os *mangá* tinham como público-alvo as crianças e jovens —, assim como a inventar outros, participando do aparecimento de *mangá* para adultos nos anos 1960, com os quais ele pôde abordar assuntos mais sérios e criar roteiros mais complexos. Ele também foi mentor de um número importante de

*mangakas*, como Fujiko & Fujio (dupla criadora de *Doraemon*<sup>22</sup>), Akatsuka Fujio, Akira "Leiji" Matsumoto, Tatsuo Yoshida (criador de *Speed Racer*<sup>23</sup>) e Shotaro Ishinomori<sup>24</sup>.

## 1.5 O mangá e a cultura de convergência

Cultura da Convergência é um termo desenvolvido por Henry Jenkins em livro homônimo publicado pela Editora Aleph. O termo pode ser relacionado a três fenômenos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. Segundo o autor, o atual cenário cultural é caracterizado pela reapropriação de conteúdos e produção midiática cooperativa, que integra agentes como: mídia corporativa, mídia alternativa, consumidor e afins. Os produtos de novas e velhas mídias se tornam híbridos, reconfigurando a relação entre as tecnologias, indústria, mercados, gêneros e públicos. Ocorre um cruzamento entre mídias alternativas e mídias de massa, que se tornam receptivas por múltiplos suportes, caracterizando a era da convergência midiática.

É importante constatar que Jenkins (2006) não analisa a noção de convergência por um ponto de vista tecnológico, mas sob uma perspectiva antropológica. Convergência é uma transformação cultural e ocorre dos cérebros de consumidores individuais e suas interações sociais com os outros.

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre as tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. (JENKINS, 2006, p. 43).

Uma vez cientes do conceito de Jenkins, pode-se verificar que o aprendizado

---

<sup>22</sup> *Doraemon* (ドラえもん) (conhecido no Brasil como *Doraemon: O Super Gato* na versão de 1973, *Doraemon: O Gato do Futuro* na versão de 2005 e, em Portugal, como *Doraemon: O Gato Cósmico*) é um mangá criado por Fujiko Fujio que, mais tarde, foi transformado em um *anime* de sucesso. A série é sobre um gato robótico chamado *Doraemon* que voltou dois séculos no passado para ajudar um estudante: *Nobita Nobi* (野比のび太, *Nobi Nobita*).

<sup>23</sup> *Speed Racer*, conhecido como *Mach GoGoGo* (マッハGoGoGo, *MahhaGōGōGō*) no Japão, é uma série de mangá e *anime* dos anos 1960, criada por Tatsuo Yoshida, sobre corridas de automóveis. *Speed Racer* (nome dado na adaptação norte-americana do *anime*, que nunca diz o nome original, *Go Mifune*), um jovem e audaz piloto de corrida de 18 anos, dirige o carro *Mach 5*, criado por seu pai (*Pops Racer*) e vive diversas aventuras dentro e fora das corridas

<sup>24</sup> Criador de alguns dos personagens precursores do *super sentai*, como o *Kamen Rider*.



com as tropas americanas e de outros países do ocidente fez com que o Japão se modernizasse, tornando-se capaz de competir com o resto do mundo nas mais variadas áreas, inclusive a de entretenimento, o que fez com que autores se preparassem ainda mais para tentarem um destaque no mercado.

Em primeiro lugar, a possibilidade desse sucesso não se enquadrava no planejamento dos autores japoneses. O mangá foi concebido apenas como mídia de entretenimento nacional, ou seja, valia somente como divertimento de japoneses para japoneses, sem qualquer pretensão, pelo menos inicial, de disseminá-lo pelo mundo.

Mesmo frente a esse panorama, era evidente a necessidade das empresas de entretenimento, no caso as editoras (a fim de estabelecer o foco da análise nos mangás), de manter contato constante com os seus consumidores ou, até mesmo, aumentar sua área de influência, chegando às comunidades de fãs de determinada obra ao redor do mundo, processo este que dura por anos e que faz uso das mais variadas formas de comunicação e transmissão, indo desde a propaganda da época das publicações até, valendo-nos de um salto temporal, a internet.

Para Jenkins (2006), o advento da internet viabilizou a proximidade, visto que era de grande importância fidelizar ainda mais esses consumidores. Eles espalhavam a marca pelo mundo e o faziam pelo prazer, a exemplo do *mangá* de Dragon Ball, atualmente o mais bem-sucedido em termos de disseminação mundial, graças a fãs e *fansubbers*<sup>25</sup>.

Essa iniciativa de fãs acabou se tornando uma ferramenta eficiente na propagação de marcas, pois, visualizando o potencial dos fã-clubes e *fansubs*, as empresas japonesas buscaram cooperar com esses grupos, a fim de viabilizar a profissionalização de alguns, adquirindo direitos de distribuição das empresas japonesas.

No caso do *mangá*, há diferenças nítidas quanto às publicações em relação aos Estados Unidos. Em terras estrangeiras, sua entrada vinha por meio de mídias diferentes, a exemplo dos *live actions* ou dos *doramas*<sup>26</sup>.

---

<sup>25</sup> Fansub é uma palavra de origem inglesa, formada da contração de fan (fã) com subtitles (legendado), ou seja, legendado por fãs. Indica um grupo de fãs que colocam legendas em filmes ou série de TV de outra língua, sem autorizações dos criadores das obras, por conseguinte podendo ser de maneira ilegal. Eles agem geralmente quando as obras não foram lançadas oficialmente no país. Mas há casos em que o fansub é uma concorrência direta e ilegal com as ofertas comerciais normais, quando a obra é distribuída oficialmente em outros países que o país de origem. Hoje a palavra é de uso amplo também em português, especialmente entre fãs de *anime*.

<sup>26</sup> Uma espécie de novela japonesa.

Em uma análise sobre essa questão, Gravett (2006, p.156) pontua:

O fato de que a aceitação do mangá fora do Japão seja frívola e distorcida não deveria ser uma surpresa. Ao contrário dos caros aparelhos de som e computadores japoneses, os mangás nunca foram concebidos para ser vendidos no exterior. Eles nasceram como histórias estilizadas e trabalhos artísticos feitos pelos japoneses, culturalmente específicos e baseados em valores compartilhados, criados sem preocupação com possíveis respostas estrangeiras à sua abordagem do sexo, do cristianismo e de outras questões polêmicas.

Era inviável que os produtos dos editores tivessem como foco os países estrangeiros, pelo menos para a época em que as editoras ainda não tinham grande influência fora do Japão. O maior público consumidor ainda era nacional, o que garantia a maior margem de lucro para as editoras. Os consumidores compartilhavam das ideias e compreendiam a forma pela qual os autores se expressavam em suas obras.

Essa situação de composição da mídia a partir das influências denota um princípio de transformação cultural. Desde o fim do século XX, os consumidores são incentivados à assimilação de novas informações, a fim de fazer conexões com as mídias presentes em todos os lugares, o que se entende pelo princípio de convergência.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. [...] Por haver mais informações sobre determinado assunto que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos (JENKINS, 2006, p. 30).

A passagem dos anos, principalmente do fim dos anos 90 até os anos 2000, permitiu que os jovens tivessem mais contato com os *mangás*, além de outras mídias tipicamente japonesas, a exemplo dos *animes* e *games* japoneses. A mudança no apelo do consumidor fez o mercado editorial de *mangás* crescer no exterior. Houve grande procura pelo material, levando o Japão a aumentar suas exportações, sobretudo a de produtos culturais, chegando a competir em grau de equivalência com os Estados Unidos, até o momento dominante do mercado editorial.

Gravett (2006, p. 156) apresenta a seguinte realidade:

Ironicamente, durante décadas foi praticamente impossível vender mangá no Ocidente. A xenofobia e o protecionismo comercial eram

obviamente obstáculos significativos. Além disso, o mangá requeria dispendiosas modificações antes de poder ser vendido ao exterior. Além do tamanho considerável de suas histórias e as dificuldades de tradução, os quadros precisavam ser rearranjados para poderem ser lidos da esquerda para a direita. E não é só uma questão de ‘inverter’ a página como num espelho: isso pode levar os personagens destros a se tornarem canhotos ou as dobras e nós das roupas tradicionais serem mostradas de modo errado. Por outro lado, se você mantiver os quadros ‘não invertidos’ mas inverte a sequência, as falas dos personagens podem acabar ficando fora de ordem. A relutância inicial dos editores ocidentais diante dos desafios da adaptação não é nenhuma surpresa. A última coisa que qualquer um deles esperava era que os leitores estivessem preparados para ler os mangás “de trás para frente”.

Tendo por base o perfil do leitor/consumidor estrangeiro, a aceitação do *mangá*, enquanto objeto para leitura, não seria fácil; entretanto, com a chegada dos *animes*, o público experimentou um método que facilitava a familiarização do produto inicial, afinal, mais de 90% dos *animes* são versões feitas por estúdios de animação a partir de *mangás* que tenham apresentado altos índices de aceitação no Japão. Essa animação teve aceitação considerável fora da terra do sol nascente, a menor custo. Começou a preencher as grades de programação das TVs e também cativou os jovens com suas narrativas complexas, compensando a sua tradução e exibição.

Havia barreiras culturais por todo o globo, e não foi apenas nos Estados Unidos que o *mangá* sofreu readequações para ser colocado nas prateleiras. O mesmo ocorreu em países da Europa e Ásia. Os editores demonstravam certa relutância em pagar pelos direitos do produto, apesar de estarem dispostos a arcar com a produção de suas versões. Mesmo assim, era impossível negar que tanto os *mangás* quanto os *animes* estavam conquistando espaço no mercado mundial.

Corroborando Sonia Luyten (2008), os *mangás* representam um fenômeno de comunicação de massa, atingindo tiragens milionárias em seu país de origem. Antes desconhecida no mundo ocidental, a Cultura Pop Japonesa passa, hoje em dia, a fazer parte do cotidiano dos jovens do mundo inteiro. O Brasil, por ter a maior colônia nipônica fora do Japão, já tinha a tradição de ler essas revistas japonesas através de seus imigrantes, tornando-se pioneiro não só na leitura como na produção de *mangá* fora do Japão, desde a década de 1960.

Os *animes* deram grande difusão ao conhecimento dos *mangás*, cujas séries penetraram, primeiramente, pela TV e, mais tarde, pelo cinema. Os ocidentais não tinham acesso às publicações originais e, mesmo que tivessem, ainda havia o

problema da linguagem ideográfica do país de origem. Foi também a época em que as editoras japonesas e os estúdios de cinema e animação começaram a fazer contratos em grande escala com vários países ocidentais, a exemplo de Osamu Tezuka, que criou o primeiro estúdio de animação, denominado *Mushi Productions*, e foi seguido por outros, em que se destaca a Toei, investindo em animes, principalmente na década de 1980. Dez anos antes, os animes desenvolveram-se com gêneros bem específicos, na figura de robôs gigantes. No final deste período, cineastas como Hayao Miyazaki, autor de *A Viagem de Chihiro* (figura 8), começaram a se projetar e ganhar fama.



Figura 8 - Cena de *A Viagem de Chihiro*, de Hayao Miyazaki.  
Fonte: <http://www.jbox.com.br/wp/wp-content/uploads/2009/10/chihiro.jpg>

A aproximação entre os fãs e a cultura pop japonesa, em especial os animes, começou a se deslocar há cerca de dez anos. Os jovens ocidentais que cresceram assistindo desenhos animados convencionais começaram a procurar algo com conteúdo adulto e, dessa forma, migraram para os que consideravam mais vibrantes: os *animes*. Assim, iniciou-se uma nova era de difusão de outros bens culturais – o da moderna cultura pop japonesa.

A fim de entender melhor esse processo, é necessário ter em mente que a convergência não possui apenas um significado. Segundo Jenkins (2006), ela engloba três fatores essenciais: o fluxo de conteúdos através das múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre vários mercados midiáticos (por exemplo: o cinema, os videogames e a própria literatura) e a mudança de comportamento dos públicos dos meios de comunicação, os quais passaram da passividade à atividade.

A expansão da informação tecnológica ofereceu aos jovens um conhecimento multimídia mais amplo, particularmente com o uso dos computadores e a capacidade de comunicação visual via gráficos e animação. Isso coincidiu com a popularização

dos *mangás* e *animes* no ocidente, facilitando o entendimento das histórias mesmo sem conhecer a língua japonesa.

Do ponto de vista da sociabilidade, essas comunidades unidas pelo gosto da cultura pop utilizam-se de várias práticas para se sentirem iguais. Uma delas é o *cosplay*<sup>27</sup> (figura 9), em que estar vestido como o personagem faz parte de um ritual de identificação.



Figura 9 - *Cosplay* do personagem Ginko (*Mushishi*) feito pelo site Evalime. Modelo desconhecido.  
Fonte: Evalime

O fenômeno *cosplay* pode ser explicado de acordo com o princípio da catarse de Aristóteles, pois a imitação da vida, nesse caso a imitação da ficção, é algo que causa aos fãs mais ligados à cultura do *cosplay* uma sensação de satisfação.

[...] imitar é natural dos homens desde a infância e nisto diferem dos outros animais, pois o homem é o que mais tem capacidade de imitar e é pela imitação que adquire os seus primeiros conhecimentos; a outra é que todos sentem prazer nas imitações. [...] as coisas que observamos ao natural e nos fazem pena agradam-nos quando as vemos representadas em imagens muito perfeitas como, por exemplo, as reproduções dos mais repugnantes animais e de cadáveres (ARISTÓTELES, 2008, p. 42).

Em linhas gerais, o que se entende pelo enunciado de Aristóteles é que o ser humano tem uma característica primitiva que o leva a se formar durante o tempo que

<sup>27</sup> O termo vem do inglês *costume* (fantasia) e *play* (brincar), e praticar isso em concursos ou em encontros mostra o quanto esse membro está investindo nos moldes da competição e o quão sério é enquanto fã. É um ato de pertencimento. O Brasil foi bicampeão no WCS (World Cosplay Summit) em 2008, em Tóquio.

é a imitação. Através daquilo que vê, o homem reproduz comportamentos, cria hábitos e assim vai formando seu modo de agir, bem como se torna capaz de encenar a reprodução dos elementos que observa e que, posteriormente, assimila.

Partindo do princípio da imitação de Aristóteles, o que ocorre com os praticantes de *cosplay* acaba refletindo uma das características mais primitivas do ser humano, pois o aprendizado por meio da imitação faz com que uma definição de personalidade seja criada pelo homem, assim como ocorre com o fã de uma personagem, exceto pelo fato de que ele não cria uma nova personalidade para si, mas se transfigura por um tempo determinado em outro ser que lhe dá a sensação de prazer, sem que isso mude quem este indivíduo (o fã) é em primeiro lugar.

Aliados a isso, os encontros dos fãs transformaram-se em vários festivais, como manifestações da cultura pop (*Mangacom, Animecom, Anime Friends*, entre vários outros no Brasil, com participação de quase um milhão de pessoas nos eventos mais populares).

No Brasil, no entanto, muito antes de o mundo “descobrir” os *mangás*, estes eram fartamente lidos pela comunidade dos descendentes de japoneses, conforme mostra Luyten (2008, p. 8):

Eram importados do Japão e distribuidoras especializadas – normalmente localizadas no bairro da Liberdade na cidade de São Paulo – enviavam para o interior de São Paulo ou Paraná, para as colônias nipônicas. O mesmo aconteceu com os animes e filmes japoneses que eram veiculados em alguns cinemas, especialmente o Cine Niterói no bairro da Liberdade, na capital paulista. A leitura do mangá para a comunidade japonesa representava dois segmentos importantes: um era a manutenção da língua e o outro a aquisição ou aprendizado de novos termos, principalmente os incorporados da língua inglesa. Sua função foi a de manter a língua coloquial viva para os que estavam fora do Japão. E, a partir da leitura do mangá, foram muitos os desenhistas descendentes de japoneses que se influenciaram pelo traço do mangá. Alguns deles representam grandes nomes no cenário do quadrinho nacional.

O grande exemplo foi a *Turma da Mônica Jovem*, de Mauricio de Sousa (figura 10), cujo primeiro exemplar teve inesperado sucesso de vendas na primeira semana de lançamento, em agosto de 2008. As edições seguintes alcançaram alto índice de vendas. Tal fato explica-se não só pela comunicação visual no estilo *mangá* para traduzir os sentimentos dos personagens, mas também pelo conteúdo, com histórias de relacionamento típicas de adolescentes.



Figura 10 - Capa da edição número 1 de *Turma da Mônica Jovem*, lançada pela Panini Comics.

Fonte:

<http://vignette2.wikia.nocookie.net/monica/images/5/5f/PTMJ1.jpg/revision/latest?cb=20080828162935&path-prefix=pt-br>

Além da *Turma da Mônica Jovem*, é válido mencionar a obra *Holy Avenger* (figura 11), a qual, apesar de seu título em inglês, característica de muitos *mangás* nipônicos, é uma obra produzida no Brasil e encabeçada por Marcelo Cassaro (roteirista) e Érica Awano (desenhista). A obra unia duas particularidades da cultura pop japonesa, sendo elas: o traço característico do *mangá* e a contagem de histórias moldadas ao estilo RPG<sup>28</sup>, com uma aventura completa dividida em capítulos, que acompanhavam a protagonista em uma jornada de muitas aventuras, sempre mesclando comédia, monstros e outras criaturas características do gênero nascidas das mesas de jogos.

<sup>28</sup> Role-playing game, também conhecido como RPG (em português: "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.



Figura 11 - Capa da edição número 1 da revista *Holy Avenger*, com roteiro de Marcelo Cassaro, arte de Érica Awano e coloração de Ricardo Reis.

Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/f/fd/Holy\\_avenger.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/f/fd/Holy_avenger.jpg)

O estilo *mangá* também propiciou a produção de revistas com conteúdo institucional ou adaptações em quadrinhos de conteúdo histórico. Os exemplos são inúmeros em todo o país, incluindo revistas de pequeno e grande porte, com a aplicação do estilo e da estética do *mangá*.

Sobre o futuro da cultura pop japonesa no Brasil, acredita-se que as culturas se apropriam de elementos umas das outras, em um processo de constante hibridação. A juventude brasileira não se restringiu à simples imitação de modelos culturais vindos de fora, como é o caso da cultura midiática nipônica, mas alterou esses modelos à sua maneira.

Aprofundando um pouco mais, torna-se exemplo eficaz a apresentação dos quadrinhos mundiais. A própria Marvel, atraída pelo estilo gráfico e narrativo do quadrinho japonês, criou a *Marvel Mangaverso* (figura 12).





Figura 12 - Edição de lançamento do *Marvel Mangaverso*.

Fonte: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-4C35rs75SMc/TzoXpFkMPrl/AAAAAAAABOE/d7fVVwHdY68/s1600/00.jpg)

[4C35rs75SMc/TzoXpFkMPrl/AAAAAAAABOE/d7fVVwHdY68/s1600/00.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-4C35rs75SMc/TzoXpFkMPrl/AAAAAAAABOE/d7fVVwHdY68/s1600/00.jpg)

A temática principal desse projeto era uma questão de ambientação dos personagens da editora, com base na crescente gama de adeptos do estilo oriental. Isso gerou 13 edições, que figuram entre os lançamentos mais bem vistos da Marvel em interação com o Japão, junto aos animes feitos sob sua encomenda: *Iron Man*, *Wolverine*, *X-Men* e *Blade*.

Como mencionado, os traços característicos da Disney tiveram parte importante na formulação do *mangá* moderno, porém ela não foi capaz de se manter alheia ao expansionismo do quadrinho nipônico. O evento foi confirmado quando a Disney firmou uma parceria com a produtora de jogos japonesa Square Enix (famosa por *Final Fantasy* e outros títulos de RPG), trazendo a público o RPG de ação *Kingdom Hearts* (figura 13), o qual obteve tanto sucesso que suas histórias foram transportadas para o impresso, criando vários volumes de *mangá*.



Figura 13 - Capa do volume 4 do mangá *Kingdom Hearts*.

Fonte:

[https://vignette2.wikia.nocookie.net/kingdomhearts/images/6/6f/KHII\\_Manga\\_Vol4.jpg/revision/latest?cb=20100923122532](https://vignette2.wikia.nocookie.net/kingdomhearts/images/6/6f/KHII_Manga_Vol4.jpg/revision/latest?cb=20100923122532).

No tocante a esse aspecto, vale observar que a cultura da convergência não se limita às relações de disseminação do produto em si, mas também se baseia na questão das conexões sociais, uma vez que é importante para uma editora observar como os consumidores de seus títulos se movimentam *online* e conseguem estabelecer proximidade por longos períodos. Assim, elas tendem a aumentar o número de potenciais consumidores que interagem com a comunidade a ponto de se tornarem consumidores reais (JENKINS, 2006).

## 2. MANGÁ E ARTE SEQUENCIAL

No prefácio de seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Will Eisner (2001) defende que a Arte Sequencial merece ser levada a sério pelos críticos e pelos profissionais, uma vez que a evolução tecnológica, mais especificamente da tecnologia gráfica, trouxe uma era que se mostrou, e ainda se mostra, muito dependente da comunicação visual.

Esse apontamento também pode ser dirigido aos *mangás*, uma vez que também são representantes da Arte Sequencial, mas configurados no padrão oriental e com características que conferem à mídia um caráter particular. Claro que as diferenciações não definem uma separação total entre as Histórias em Quadrinhos (HQs) ou *comics*<sup>29</sup> e o *mangás*, uma vez que ambas seguem uma configuração de interação entre texto e imagem.

A título de esclarecimento, segundo Eisner (2001), a configuração supracitada das revistas em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, o que faz com que o leitor aja ativamente fazendo uso de suas faculdades interpretativas tanto para o elemento visual quanto para os elementos verbais.

As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) sobrepõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 2001, p. 8).

Isso se deve ao fato de que, quando unidas, imagem e palavras em páginas de quadrinhos configuram uma linguagem que pode ser decodificada pelo leitor, o qual se guiará pelos símbolos. Assim, o leitor é capaz de assimilar e reconhecer em outros exemplares de obras diferentes, sejam elas do mesmo tema ou não.

Scott McCloud (2004), em *Desvendando Quadrinhos*, explica dois fatores diferentes que afetam o ritmo da história. O primeiro é o comprimento de toda a história em quadrinhos. No Japão, como McCloud (2004, p. 80) menciona "quadrinhos aparecem pela primeira vez em títulos de antologia enorme, onde cada mangá individual não é pressionado para mostrar 'muito acontecendo'". Estes títulos de antologia McCloud se referem a revistas semanalmente publicadas que incluem um capítulo (normalmente consistindo de 16-19 páginas) de cada *mangá* que atualmente

---

<sup>29</sup> Comics é uma expressão de origem inglesa que pode ser traduzida como "cômicos" e que designa as bandas desenhadas produzidas nos Estados Unidos.

são executados.

A partir desta informação, podemos assumir com segurança que a teoria de McCloud (2004) de que o *mangá* mais longo convida seu autor a dedicar vários painéis ao "movimento cinemático lento" é realmente correto (MC CLOUD, 2004, p. 80). No entanto, é errôneo supor que, o fato de os *mangás* serem publicados em "títulos de antologia enormes" - ao contrário dos quadrinhos que são publicados de forma independente em uma edição mensal - eles são menos pressionados a mostrar "muito acontecendo". Na verdade, o exato oposto é muitas vezes verdade. *Bakuman*, um *mangá* do escritor Tsugumi Ohba e o ilustrador Takeshi Obata<sup>30</sup>, retrata através dos olhos de dois jovens que procuram se tornar artistas de *mangá*, ou *mangaka* em japonês, o quão estressante e importante é continuar a liberar um trabalho significativo em uma base semanal para ofuscar sua competição dentro da mesma revista semanal.

Para melhor entendimento de tal processo, é necessário reconhecer certos princípios das narrativas gráficas e perceber como se dá seu funcionamento quando analisadas em uma página de *mangá*.

## 2.1 O texto lido como uma imagem

Em primeiro lugar, é necessário compreender um processo muito comum nas histórias em quadrinhos e que também fora abordada por Eisner (2001, 2005): o letreiramento<sup>31</sup>. Esse elemento é essencial uma vez que, tanto os *comics* quanto os *mangás*, compartilham aspectos formais no que se refere à tipografia do quadrinho, assim como se nota nas exemplificações que se seguirão neste capítulo.

Nos primórdios dos quadrinhos, o processo de letreiramento era feito à mão, seja pelo próprio desenhista ou por profissionais especializados no assunto. Isso conferia às letras de quadrinhos um aspecto mais orgânico e irregular que os caracteres das fontes de revistas e jornais. Outro detalhe é que os textos geralmente eram escritos usando somente caixa alta, talvez por questão de economia de tempo nesse processo. Mesmo quando sofreu uma revolução tecnológica provocada pelo

---

<sup>30</sup> A mesma equipe responsável por *Death Note*.

<sup>31</sup> Forma de usar a parte textual para revelar as expressões da fala de uma personagem, indo desde sussurros a gritos.

computador os tipos usados mantiveram as mesmas características.

Além da familiaridade, a proporção e a disposição espacial influem no processo de leitura. Palavras escritas com tamanhos diferentes podem corresponder desde sussurros a gritos. Este efeito pode ser realizado até mesmo com o uso exclusivo de caixa alta e/ou negrito que podem ser interpretados como grito dependendo do contexto.

O papel essencial do conteúdo e da forma nos quadrinhos é claramente perceptível nos diálogos. Sussurros são escritos em tamanhos menores, gritos em negrito e tamanhos maiores, por exemplo (figuras 14 a 19). Vale lembrar a importância do próprio balão na transmissão da mensagem: quando um personagem sussurra, o balão tem seu contorno tracejado; quando o personagem aumenta seu tom de voz, o balão adquire o formato de linhas quebradas, ou ziguezague; quando o texto é, na verdade, o pensamento do personagem, o balão adquire o formato de nuvem.



Figura 14 - A tipografia confere o tom do diálogo: o texto em negrito indica que os personagens estão gritando, já no quadro seguinte o formato do balão indica que o texto é, na verdade, o pensamento dos personagens.

Fonte: [http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia\\_12.jpg](http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia_12.jpg)



Figura 15 - Os balões em forma de “linhas quebradas” denotam um tom mais alto do diálogo, o que é comum tanto nas HQs quanto *mangás*.

Fonte: [http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia\\_06.jpg](http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia_06.jpg).



Figura 16 - Letras em corpo menor e dispostas de forma não linear indicam o suspiro de dor do personagem.

Fonte: [http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia\\_10.jpg](http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia_10.jpg)



Figura 17 - A ausência do contorno do balão pode indicar que o texto é o pensamento do personagem e não uma fala normal.

Fonte: [http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia\\_07.jpg](http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia_07.jpg).



Figura 18 - No *mangá*, o balão de pensamento não tem o formato de nuvem como nos quadrinhos ocidentais, adquirindo uma forma tracejada vertical e horizontalmente, de modo a circular a fala por completo.

Fonte: [http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia\\_08.jpg](http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia_08.jpg)



Figura 19 - O formato do balão e a ausência do rabicho indica que a fala vem de algum aparelho eletrônico e não do personagem.

Fonte: [http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia\\_03.jpg](http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia_03.jpg)

Alguns personagens podem ainda ter balões com configurações próprias (figura 20), de acordo com suas características. O próprio tipo com que o diálogo é escrito pode variar de acordo com o personagem. Um robô poderia ter suas falas reproduzidas com um tipo mais regular e geométrico que o usual, por exemplo. Possibilidades como esta, contudo, devem ser estudadas com cuidado. Os diálogos são essenciais para o desenvolver da história e sua leitura deve ser imediata. Por isso, a tipografia deve, neste caso, ser “invisível”. A cor e textura do balão – ou ambas – não podem afetar a legibilidade do diálogo.



Figura 20 - Exemplos de personagens com balões e/ou tipos diferenciados: no primeiro o personagem Visão tem seu balão com uma cor amarelada; no segundo o professor Xavier tem suas falas telepáticas escritas em verde.

Fonte: [http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia\\_09.jpg](http://www.masquemario.net/images/tipografia/tipografia_09.jpg)

Certas convenções tipográficas, como o uso de caracteres diferenciados (geralmente caixa alta) no início da frase, podem não ter um equivalente preciso na linguagem oral, mas sua contribuição para a compreensão de um texto é muito relevante.

O processo de leitura é um processo subjetivo, mas muitos pesquisadores relataram algumas descobertas, como as de Spencer (1969, p.55):

Palavras compostas apenas com letras maiúsculas são consideravelmente menos legíveis do que palavras em caixa baixa. Tipos itálicos reduzem a legibilidade, mas tipos bold não, uma vez que tenham rebaxos abertos. Tipos semi-bold são preferidos por muitos leitores. Para pessoas com problemas de visão, tipos semi-bold são essenciais.

Nos anos 80 e 90, ainda segundo Spencer (1969), a profusão de novos tipos foi muito grande devido às facilidades que o computador proporcionou. Muitos críticos, contudo, atacam a excentricidade excessiva de alguns tipos. Alegam que por serem excêntricas demais as fontes ditas pós-modernas seriam ilegíveis por serem visíveis demais. Contudo, há também um grande número de estudiosos que apontam a importância de se levar em conta a contribuição de funções estéticas, expressivas e referenciais de comunicação no estudo da comunicação tipográfica.

Desse modo, muitos estudiosos chegaram ao consenso que essas fontes mais excêntricas podem ser usadas quando há um intuito de persuasão ou reafirmação de algum conceito do texto, mas em textos que desejam simplesmente informar espera-se um estilo tipográfico neutro, de máxima clareza. Autores como Will Eisner (2001), desde os anos 40, já defendiam o uso das letras como imagens (figura 21). A configuração visual do texto era trabalhada em sintonia com sua mensagem de forma a alcançar o máximo em expressividade. Nos anos 90, a computação entrou no processo de letreiramento e não só garantiu que as letras fossem reproduzidas na mais alta definição como assegurou aos profissionais da área a chance de controlar a cor em títulos e onomatopeias, formas de balões e recordatórios. Em suma, as possibilidades expandiram junto com o nível de acabamento.





Figura 21 - Will Eisner usa a palavra como imagem em sintonia com o desenho para alcançar o máximo de expressividade.

Fonte: <http://www.masquemario.net/images/tipografia/eisner02.jpg>

## 2.2 A imagem lida como um texto

Assim como se entende as palavras como imagem ao se analisar uma página de quadrinhos, seja ocidental ou oriental, é também possível se perceber a imagem como um fator textual, algo que é já defendido por estudiosos do discurso como Barthes e Santi. Esquemas gráficos também passam mensagens apenas por serem decodificáveis em sua forma, tal como a possibilidade de se reconhecer pormenores de uma pintura ou interpretar sinais de trânsito.

Não é incomum o uso de ambas as linguagens em um mesmo texto, uma vez que o uso de símbolos linguísticos prevê que quaisquer símbolos podem se complementar a fim de passar um sentido para o leitor/decodificador.

Ao se levar em conta o público leitor de *mangás*, pode-se perceber que a convivência com os símbolos linguísticos é tão perceptível quanto nas HQs ocidentais, visto que tanto a imagem pode passar uma mensagem clara devido aos traçados de rosto e de movimento, assim como a presença dos pictogramas japoneses em suas páginas, no caso dos *mangás* japoneses, chineses ou coreanos.

Sobre essa premissa, Eisner (2001, p. 14) afirma:

Na caligrafia chinesa, o estilo pincelada restringe-se à beleza de execução. Isso não difere do estilo da bailarina que executa a mesma coreografia de sua predecessora, porém num estilo que, ao mesmo tempo, é exclusivo e expressa uma dimensão maior. Na arte dos quadrinhos, o estilo e a aplicação sutil de peso, ênfase e delineamento combinam-se para evocar beleza e mensagem.

Com base na afirmação de Eisner (2001, 2005), o que se pode verificar é que mesmo as representações advindas dos silabários japoneses<sup>32</sup>, indo mais especificamente ao objeto de estudo deste trabalho, convertem-se em imagens tão importantes para a transmissão de sentido quanto os próprios desenhos que compõem os quadros (figura 22), ou seja, a presença das formas textuais gráficas complementa a imagem de modo a esclarecer o seu sentido, ressaltando a intenção do autor.



Figura 22 - Como complementação da imagem, os kanji desenhados pelo personagem tomam a tela agindo como o ser ao qual se assemelha, enquanto outros distorcem-se como se fossem vivos.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

<sup>32</sup>O alfabeto japonês consiste em dois silabários, chamados *Hiragana* (ひらがな) e *Katakana* (カタカナ), e um grande número de ideogramas, chamados de *Kanji* (漢字), além dos numerais arábicos e, às vezes, do alfabeto romano, chamado *romaji* em japonês.

Obviamente, não apenas os silabários podem ser considerados partes importantes na quadrinização, mas também as imagens em si, visto que também são de caráter interpretativo, mesmo isoladas. O que acontece é que mesmo os traçados empregados na composição de uma personagem são essenciais para a compreensão de sua mensagem, já que também se emprega um princípio de catarse<sup>33</sup> ao se interpretar a anatomia de uma expressão (figura 23), como será melhor visto mais à frente.



Figura 23 - Nota-se no rosto do personagem as linhas de expressão de sua tristeza na imagem fora de quadro e no último quadrinho da página, resultado de uma das experiências familiares, justificada por sua fala no último quadrinho.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

<sup>33</sup> Representação que é capaz de provocar reações emocionais em seus receptores. São exemplos as peças de teatro, obras de arte, audição musical, em programas de auditório com forte apelo emocional etc.

As imagens são para serem entendidas como uma representação do estado pelo qual a personagem passa no momento em que a narração se desenrola, a forma como é afetada pelos fatos. Assim como ocorre com os seres humanos na vida real, na ficção as emoções procuram ser ressaltadas através das linhas de expressão reproduzidas pelos artistas, a exemplo da página anterior.

### 2.3 O quadrinho

Will Eisner (2001) define a importância dos quadrinhos para a transmissão da narrativa, o que os coloca como outro dos veículos capazes de transmitir mensagens em nível de linguagem, devendo estar sequenciados a fim de permitir sua compreensão pela parte do leitor:

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a *captura* ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia (EISNER, 2001, p. 38).

Quando se trata dos *mangás*, os pensamentos voltados para a transmissão das mensagens em organização sequencial persiste, uma vez que a disposição dos quadrinhos por página segue um modelo semelhante ao das HQs do ocidente, ou seja, organizando palavras, símbolos e imagens de maneira ordenada para que possam ser interpretadas, entretanto com uma certa diferença de sentido de leitura, visto que os padrões de linguagem do oriente são distintos dos do ocidente, o que também afeta a escrita e a disposição das informações em uma página em sua versão traduzida.

Tanto nos *comics* quanto nos *mangás*, o pensamento sequencial tende a expressar a passagem de tempo através de enquadramentos que contenham as informações essenciais, tais como as imagens que expressem movimento ou locação, a fim de lidar com a perspectiva interpretativa do artista, a qual pode ser igual ou diferente da perspectiva do leitor, ou seja, aproximada ou distanciada deste, assim como como o pensamento anteriormente citado de Eisner (2001).

### 2.3.1 Enquadramento e curso de leitura

Não é algo inesperado que os quadrinhos lidem com o ângulo de percepção do leitor (figura 24), uma vez que neles está representada a imitação de algo que ele poderia encontrar na vida real, obviamente se pensarmos em uma história de conteúdo mais realista.

De uma forma direta, o trabalho feito pelo artista do quadrinho se limita a colocar em um espaço delimitado o que o olho do leitor é capaz de enxergar e depois sua capacidade cognitiva o auxilia na decodificação da cena, atribuindo a ela o sentido que lhe parece mais provável. Assim, a imagem do quadro nada mais é do que a representação da sequência de ação que é selecionada para melhor se adequar às imagens que existem na mente do leitor, agindo por associação entre a imagem e o real.



Figura 24 - Página 75 do primeiro volume de *Mushishi*. Nota-se que o cenário aparece reduzido de modo a se adequar ao campo de visão do leitor.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

Tanto o *mangá* quanto o *anime*, assim como ocorre com as HQs e o cinema, trabalham com um *timing* para transmitir suas mensagens. Assim, a imagem que se forma é uma seleção de uma representação que poderia ser mais ampla, entretanto, para se adequar ao requadro<sup>34</sup>, o que auxilia a desenvolver o ritmo da narrativa. Tal processo atinge o leitor de forma direta, pois cabe a este seguir o modelo estipulado pelo autor e quadrinista a fim de seguir corretamente o desenrolar da trama. Entretanto, pode haver casos em que esse processo é quebrado por uma série de motivos, tais como pressa, o mais comum deles.

Ao se efetuar a leitura, é necessário reconhecer que a existência de uma página de quadrinhos é resultado de um planejamento que segue um sentido de leitura para uma melhor interpretação – processo este que ocorre também no ato de assistir a um filme, mas a tecnologia cinematográfica garante que o enredo seja seguido de acordo com o planejamento de seu diretor.

Nas palavras de Eisner (2001),

Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois quadrinhos nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle na arte sequencial. (EISNER, 2001, p. 41).

Dessa forma, o leitor é preparado para seguir um sentido de leitura que o leva a fazer interpretações de páginas de quadrinhos de forma conjunta – de modo a compreender o enredo como um todo – e também de maneira isolada, isto é, quadrinho a quadrinho, fazendo uma análise interpretativa em um caráter mais reducionista para compreender melhor o todo.

A cultura japonesa e a ocidental, apesar de suas semelhanças na forma, ou seja, uso de quadrinhos e linguagem verbal e não verbal, se diferem de modo significativo quanto ao sentido da leitura. Enquanto o leitor ocidental é preparado para seguir um sentido de leitura que segue um fluxo da esquerda para a direita e de cima para baixo, o oriental segue da direita para a esquerda e de cima para baixo – valendo também para o sentido de leitura da parte escrita do texto (figura 25).

---

<sup>34</sup> Processo que coloca a imagem selecionada para representar a cena e congela cenário, personagens e objetos na moldura do quadrinho.

## COMO LER UM MANGÁ

Isso interfere também na ordem de leitura dos quadros. Você deve sempre ler os quadrinhos de cima para baixo (como nas HQs ocidentais), mas da direita para a esquerda. O mesmo acontece com os balões de um quadro: comece pelo balão superior à direita, avance para a esquerda e só então desça para os balões da parte inferior do quadro.



L&PM POCKET MANGÁ

Figura 25 - Esquema trazido em vários *mangás* da editora L&PM, explicando como se proceder no sentido de leitura. Como o trabalho é com versões traduzidas, o sentido de leitura da parte textual segue dos padrões do país onde foi feita a tradução.

Fonte: <https://image.slidesharecdn.com/mangaslpm-111123130515-phpapp02/95/lpm-pocket-mang-6-728.jpg?cb=1322055917>.

Por fim, a abordagem cinematográfica de quadrinhos e *mangás* mostra um desacordo de um com o outro. A teoria, como McCloud (2004) ressalta, é muito direta e, portanto, contém uma grande maioria de painéis de ação-ação, esses painéis mostram que um único sujeito empreende ou sofre uma série de ações conectadas (MCCLLOUD, 2004, p.70). Embora o *mangá* também possa ter um grande número de painéis de ação-ação – onde se desenvolve o enredo através das imagens -, incorpora outros tipos de painéis raramente vistos em quadrinhos.

O mais proeminente são os painéis aspecto-a-aspecto, que normalmente não tratam da ação e do tempo, mas sim se concentram na apresentação de diferentes elementos de um determinado local ou estado de espírito (MCCLLOUD, 2004, p.72). O público ocidental está muito acostumado com os painéis aspecto-a-aspecto, uma vez que filmes usam esta técnica a fim estabelecer o modo e o ajuste da cena atual. O *mangá* usa esse estilo de painel, em combinação com o uso abundante de painéis sujeito a assunto, que alternam entre sujeitos dentro da mesma cena ou ideia (MCCLLOUD, 2004, p.71).

O uso de tais relações de painel tende a tornar o *mangá* mais cinematográfico do que seus homólogos ocidentais. Frequentemente nos painéis manga-aspecto e

assunto-a-assunto são silenciosos ou têm pouco diálogo a fim de remover qualquer aglomeração que prejudicaria o foco dos personagens. Ao se concentrar no personagem, os leitores são capazes de entender o que está acontecendo no nível emocional. Esse estilo dá aos personagens um nível de complexidade semelhante ao de um filme. Alguns quadrinhos usam essa mesma técnica, mas o impacto desses painéis é um pouco inferior, porque eles são frequentemente perdidos em todos os painéis de ação-ação e não destacados o suficiente.

## 2.4 Anatomia expressiva

Talvez o elemento mais explorado pelos artistas e autores, a forma humana não poderia estar dissociada dos quadrinhos. Isso se deve ao fato de ser a representação mais próxima dos envolvidos com a produção de uma revista em quadrinhos, ou seja, são humanos que ilustram, entre outros elementos, humanos.

O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumuladas e armazenadas na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos. Ao contrário do requadro nas histórias em quadrinhos, as posturas dos seres humanos não fazem parte da tecnologia dessa arte. Elas são mais exatamente um registro ‘... do movimento expressivo... uma descarga motora que pode ser um veículo do processo expressivo<sup>35</sup>. Elas fazem parte do inventário que o artista reteve a partir da observação. (EISNER, 2001, p. 100).

As palavras de Eisner (2001) justificam a importância da observação para o processo criativo. A forma humana traz consigo toda uma sorte de movimentação e expressões que vêm sendo reproduzidos em forma de ilustrações no decorrer da história, seja nas paredes de cavernas, pinturas ou mesmo páginas de quadrinhos e *mangás*. O motivo principal para essa justificativa é que através da reprodução de movimento e expressão é que o autor consegue expressar sua ideia.

Um elemento que é diferenciador da forma de se fazer os quadrinhos japoneses está na forma através da qual são criados os personagens, uma vez que sua composição é diferenciada dos padrões aos quais os ocidentais se acostumaram. A razão principal é pelo grande valor que é dado ao trabalho com as expressões,

---

<sup>35</sup>Hanz Prinzhorn, *Artistry of Mentally Ill, a contribution to the psychology of configuration*. (Springer Verlag, 1972).



caracterizadas pelos olhos grandes e exagerados, mas não são apenas eles que traduzem o contexto emocional da personagem, já que tal trabalho é de toda a linguagem corporal que se reproduz (figura 26).

A imagem nos quadrinhos se destaca mais que o texto, assim sendo, a forma como ela se apresenta deve suprir o significado que seria mais facilmente entendido através de palavras, criando uma simulação emocional possível através da habilidade do desenhista.



Figura 26 - Em todos os quadrinhos é possível se ver o posicionamento dos personagens imitando os movimentos humanos. Detalhe para as expressões das personagens, demonstrando desconfiança, zelo e a expressão pelo gosto amargo no rosto.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

Outro fator importante na produção de quadrinhos é direcionado ao rosto dos personagens e, segundo Will Eisner (2001), a parte do corpo humano que exige maior envolvimento do artista, pois existe a preocupação de fazer com que ele – o rosto – seja capaz de transmitir características essenciais da personagem tais como sua

personalidade e também suas mudanças de humor ou reações aos estímulos da história que vive.

Nos *mangás*, existe uma diferenciação do modelo tradicional ocidental no que se refere à apresentação da figura humana. Normalmente as proporções do rosto se mostram mais exageradas a fim de trabalhar melhor a expressividade, já que grande parte das emoções são caracterizadas pelos olhos na visão japonesa (figuras 27 e 28).



Figura 27 - Em um personagem adulto, as proporções dos olhos são medianas, um pouco grandes, mas ainda assim em um tamanho que combina com a simetria facial.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

No caso da criança, nota-se os olhos em proporções maiores e os demais traços faciais também são mais acentuados (tamanho da boca e poucas marcas no rosto), ao passo em que idosos têm seus olhos pequenos, semelhantes aos de adultos, mas com expressão mais cansada, além de ter o rosto totalmente marcado como característica da passagem de tempo (figura 28).



Figura 28 – Diferenças entre os traços de uma personagem criança e uma idosa.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

Em resumo, através da aplicação e reconhecimento de elementos simples, entretanto importantes na construção da narrativa dos quadrinhos, autor e artista se complementam em um trabalho que, além de entreter a um público por vezes fiel e por outras apenas em busca de uma distração, reforça de maneira eficiente uma das maiores necessidades do ser humano: a comunicação.

### 3. **MUSHISHI**

De autoria de Yuki Urushibara, *Mushishi* ou *Mushi-shi* (蟲師) é uma série em *mangá* publicada na revista *Afternoon* entre os anos de 1999 e 2008, somando 10 volumes de publicação. A obra ganhou o prêmio de excelência no Japan Media Arts Festival e, em 2006, foi agraciada com o Prêmio Kodansha Manga; em 2003, recebeu uma adaptação para *anime* pelo estúdio Artland. Dos 26 episódios produzidos, apenas 20 foram exibidos pela TV Fuji, enquanto o restante foi lançado nas compilações em DVD da série, seguida por uma segunda temporada anos mais tarde, com mais 12 episódios, batizada de *Mushishi Zoku-Chou*. *Mushishi* também recebeu uma adaptação para filme *live-action* em 2007, com direção de Katsuhiro Otomo e estrelado por Joe Odagiri.

A história apresenta criaturas onipresentes chamadas *Mushi* (蟲 lit. inseto), que frequentemente exibem poderes sobrenaturais. Os *mushis* são descritos como seres em contato com a essência da vida na sua forma mais básica e pura. Devido à sua natureza efêmera, a maioria dos seres humanos são incapazes de perceber os *mushis* e são alheios à sua existência, mas há alguns que possuem a capacidade de ver e interagir com esses seres. Uma dessas pessoas é Ginko (ギンコ), o personagem principal da série (figura 29). Ele emprega-se como um "*Mushishi*" (termo dado a pessoas que estudam os *mushis* e desenvolvem formas de lidar com eles), viajando de um lugar para outro a pesquisar *mushis* e ajudar pessoas que sofrem de problemas causados por eles. A série é uma antologia de contos em que os únicos elementos em comum entre eles são Ginko e os vários tipos de *mushi*. Não há excesso de arqueamento da trama.

Em razão da natureza episódica da série, há muito poucos personagens recorrentes, bem como a lista de atores de voz é bastante morosa. Ginko é incomum, de cabelos brancos e olhos verdes, resultado de um incidente que ocorreu quando ele era criança. Ginko é um tipo raro de pessoa que atrai *mushis*. Esse fato inspira seu estilo de vida itinerante, pois, se permanecer em um lugar por muito tempo, vai reunir uma quantidade potencialmente perigosa de *mushis*. Ele também fuma um cigarro especial constantemente, que produz uma fumaça que mantém *mushis* à distância. Em termos de personalidade, Ginko é bastante descontraído. No entanto, ele pode ser muito sério quando se trata de proteger as pessoas de *mushis*. Ele também

salienta que muitas vezes os *mushis* não são maus, mas apenas tentam sobreviver, como todo mundo.



Figura 29 - Ginko, protagonista de *Mushishi*. A ilustração usada é a versão da animação, onde se pode ver melhor os traços característicos do personagem, sem que isso entre em desacordo com o *mangá*.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

Outros personagens recorrentes são Adashino, um médico (desta vez voltado para a medicina tradicional, não como Ginko); Tanyuu e a governanta Tama (figura 30), as quais são pessoas que conhecem alguns segredos sobre os *mushis* e são responsáveis pelo envio das cartas dos vilarejos para os *mushishis*, por meio de um mecanismo que utiliza ovos e um *mushi* especial que trafega entre dimensões.



Figura 30 - Outros personagens recorrentes em *Mushishi*. À esquerda, Adashino, o médico no sentido tradicional, e à direita, Tanyuu, a responsável pelo contato entre *mushishi* e pacientes.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

Após essas rápidas apresentações, volta-se ao foco principal, que mostra a

influência americana nesse *mangá*, algo que ocorre muito fortemente no personagem principal: Ginko.

### 3.1 Tradição e modernidade: o caso de Ginko

*Mushishi* é uma obra com muitos detalhes na construção gráfica do seu cenário e no design dos personagens. Homens e mulheres usam roupas tradicionais, *yukatas*, uma veste mais simples em relação aos *kimonos*, que são caros e por um longo tempo esteve relacionado à nobreza. Até o fim da Segunda Guerra Mundial, ainda era muito comum moradoras da zona rural usando *yukatas*. Não se vê nenhum personagem trajando *kimono*; são todos muito humildes e pobres. Dificilmente se vê um *looking* diferente do tradicional nos personagens, e uma das raras exceções é justamente Ginko, que mais se assemelha a um ocidental, com suas vestes despojadas e cabelos brancos (figura 31).



Figura 31 - Página do capítulo 36 do oitavo volume do *mangá*, onde se é possível ver as diferenças de trajes entre o protagonista Ginko, voltado para o modo ocidental, e um dos personagens secundários, voltado para o modo oriental.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

Ginko, estilisticamente, sobressai em relação aos outros personagens. Em meio a todos, ele é uma figura extremamente exótica, mas, curiosamente, embora sua presença nunca passe despercebida, sua aparência em nenhum momento causa estranheza ou choque, o que evidencia um princípio de escapismo de que se valeu a autora, visto que a temática de sua produção era voltada para um contexto sobrenatural. Em contrapartida, todos os personagens de fundo possuem um *design* muito simplista e semelhantes uns aos outros, fora os mais recorrentes, que aparecem em mais de um episódio. A autora, que chegou a comentar que procurou respeitar a essência do Japão feudal, provavelmente considerou importante manter os traços simples nesses personagens, o que não diminui a riqueza de suas caracterizações, sempre fiéis ao período. Contrastam com a densidade estilística do cenário, sempre belamente detalhado e bem iluminado: não só as florestas, como também as aldeias, sempre pobres, mas com arquiteturas tão ricas em detalhes, assim como os aspectos e objetos da vida japonesa rural.

A Restauração *Meiji* marcou um período importante na história nipônica, pois esse processo, que fora mais uma adaptação que uma revolução propriamente dita, fez com que o país buscasse se modernizar para poder resistir ao ocidente, algo que só foi possível com a ocidentalização e a aderência ao capitalismo, modificando a economia e adaptando alguns preceitos aos valores tradicionais sem perder a essência que mantinha desde os xogunatos<sup>36</sup>.

Levando em consideração que o tempo em que se passa a obra, segundo a autora Yuki Urushibara, é um tempo imaginário entre os períodos Edo e Meiji, quando o Japão ainda era um país fechado, ao vislumbrar os traços utilizados por ela, pode-se perceber que esse diálogo entre tradição e modernidade se apresenta como característico do período Meiji, quando houve pequena abertura para o estrangeiro, visando a modernização do Japão. A obra mostra esse fato de maneira bem simplista, restrito a apenas um personagem, o qual é o protagonista, que se manteve por anos seguindo a vida de um viajante/andarilho, o que provavelmente lhe possibilitou o contato com esses estrangeiros durante suas andanças.

Neste ponto, é válido considerar que a autora fez uso de uma formulação que compreende o tempo em que a história se passava no Japão fora da ficção, ou seja os verdadeiros períodos *Edo* e *Meiji*, de forma que foi possível a ela criar esse contexto

---

<sup>36</sup> Ditadura militar feudal estabelecida no Japão em 1603 por Tokugawa Ieyasu e governada pelos xoguns (líderes militares) da família Tokugawa até 1868.

diferenciado em que insere suas personagens. Nietzsche pontua esse tipo de conhecimento em sua Segunda Consideração Intempestiva:

(...) o homem se admira de si mesmo por não poder aprender a esquecer e por sempre e ver novamente preso ao que já passou: por mais longe e rápido que ele corra, a corrente corre junto. É um milagre: o instante em um átimo está aí, em um átimo já passou, antes de um nada, depois de um nada, retorna entretanto ainda como um fantasma e perturba a tranquilidade de um instante posterior. (NIETZSCHE, 2003, p. 8)

A consideração nietzschiana pontua que o tempo não se firma apenas na sua cronologia, mas ele é constantemente resgatado pelos que vivem a seguir, seja por uns poucos dias ou por gerações diferentes. O homem é resultado do que já viveu e, futuramente, será resultado do que vive em seu presente, sem que se liberte de seu passado e do aprendizado que adquiriu com ele.

Assim sendo, o passado é trazido a tona no presente, mas como um meio de se construir algo, no caso de Yuki Urushibara, a sua narrativa sobre os eventos que permeiam a vida de seu protagonista, o *mushishi* Ginko.

Esse fato é verdadeiro se forem levados em consideração alguns episódios nos quais Ginko ainda era uma criança que desconhecia o mundo à sua volta. Esses episódios não são dispostos de maneira cronológica – visto que esse nem era o objetivo principal da autora quando criou o *mangá*, e sim mostrar a relação entre o folclore, o sobrenatural e a condição humana – e são contados em um tempo em que Ginko ainda trajava as vestes características de seu povo e usava muitos de seus trejeitos orientais. O personagem se transforma em algum momento não muito claro de sua história, uma vez que cada conto é independente do anterior ou do posterior, o que impossibilita a verificação exata de quando se deu a ocidentalização do protagonista (figura 32).





Figura 32- Página do capítulo 11, presente no terceiro volume do *mangá*, onde se pode ver Ginko ainda criança, antes de seu primeiro contato com os mushi. O protagonista usa trajes característicos do Japão feudal e tem traços semelhantes aos dos demais personagens da história.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>

Conforme mencionado, o *mangá* teve contato com as formas ocidentais de entretenimento, o que possibilitou certas modificações em seus aspectos formais, mas ainda assim mantendo sua base para a contagem de histórias, seguindo os princípios dos *emakimono*, tais como o sentido inverso de leitura. Contudo, a adaptação ao modelo ocidental (*comics*) acabaria tendo uma representação ainda maior nos contextos apresentados nas histórias, como acontece em *Mushishi*, em que um personagem japonês que se apresenta mais semelhante a um ocidental, caracterizando a adaptação japonesa do século XIX, mostra-se mais capacitado para lidar com as situações que oprimem o pobre e sofrido povo dos vilarejos japoneses, o que ilustra o fato de que a ocidentalização permitiu ao povo japonês se preparar melhor para lidar com seus próprios problemas.

### 3.2 *Mushi*, o essencial invisível aos olhos

O estúdio *ArtLand*, responsável pela animação das temporadas de *Mushishi*, usou na abertura do anime homônimo as seguintes palavras a fim de transmitir uma primeira impressão do que seria o agente motivador da trama:

Aquilo considerado como estando além do nosso mundo são criaturas totalmente diferentes das ordinárias e grotescas que estamos acostumados a ver. Com o passar do tempo, as pessoas passaram a ter medo e respeito por essas criaturas e começaram a chamá-las de *Mushi*<sup>37</sup>.

A partir dessa definição, tem-se o contato inicial com as criaturas que dão corpo às narrativas de *Mushishi*, uma vez que é a partir delas que se desenrolam os episódios que compõem a trama, a qual busca relacionar entidades sobrenaturais, a medicina e a humanidade em uma sucessão de eventos que leva os personagens a uma jornada de autoconhecimento e de cura de mais que apenas seus corpos.

A nomenclatura usada para designar as criaturas, *Mushi*, é um jogo de palavras que atribui a esses seres um valor maior do que a definição do dicionário, a qual é totalmente diferente deles enquanto criaturas vivas. *Mushi*, seguindo uma tradução direta da língua japonesa, significa inseto, designando as várias formas de vida minúsculas que existem ao redor de todo o globo, sejam alados, rastejantes etc.

#### 3.2.1 Os *mushi* reais: os insetos no Japão

O blog Muito Japão<sup>38</sup> mostra que os insetos têm relação muito próxima com os japoneses, uma vez que durante o verão existem temporadas de caça como forma de diversão, mas sempre com o devido respeito pela vida, pois algumas crianças japonesas chegam a ter criações em casa após terem capturado alguns deles. Assim também ocorre na relação familiar propriamente dita, uma vez que é possível ver famílias unidas nos períodos de caça, com os pais auxiliando os filhos a localizar insetos ou comprando utensílios que auxiliarão na captura deles. Existem tantas marcas de alimentos que usam insetos como ilustração, que acabam sendo chamativos para os compradores, denotando a proximidade entre o povo e as

---

<sup>37</sup> Dizeres usados na abertura do anime *Mushishi*, de responsabilidade do estúdio *ArtLand*.

<sup>38</sup> [muitojapao2.blogspot.com.br/2014/08/paixao-por-insetos.html?m=1](http://muitojapao2.blogspot.com.br/2014/08/paixao-por-insetos.html?m=1)

pequenas criaturas na vida real (figura 33).



Figura 33 - Produto vendido no Japão com a temática de inseto.  
Fonte: [muitojapão2.blogspot.com.br/2014/08/paixão-por-insetos.html?m=1](http://muitojapão2.blogspot.com.br/2014/08/paixão-por-insetos.html?m=1)

Além de todos esses elementos relacionados ao modo de vida japonês, existem ainda recursos educativos envolvendo insetos. Basta atentar para o exemplo das milhares de exposições e feiras sobre o assunto que são realizadas durante o verão japonês. Enquanto as crianças brasileiras se divertem em uma feira de filhotes, as crianças japonesas se divertem nessas exposições de insetos (figura 34). Elas acontecem geralmente no mês de julho, podendo ocorrer em outros meses do ano, e as crianças ganham escaravelhos para levar para casa como prêmio. É quase uma "Expoinsetos", com insetos de 150 países e mais de 1.500 espécies.



Figura 34 - Cartaz de uma das várias exposições sobre o assunto no Japão.  
Fonte: [muitojapão2.blogspot.com.br/2014/08/paixão-por-insetos.html?m=1](http://muitojapão2.blogspot.com.br/2014/08/paixão-por-insetos.html?m=1)

No que se refere aos mangás, existe um outro título além de *Mushishi* que trabalha com a mesma base, apesar de serem insetos não sobrenaturais. *Les Insectes en Moi*<sup>39</sup>, de autoria de Akino Kondoh, também trata a relação entre o ser humano e o inseto, mas tem uma relação pessoal no trabalho com o assunto, pois isso é devido ao longo período de fascinação que Akino teve quando era ainda uma criança, tanto que sua protagonista é praticamente uma representação da própria autora.



Figura 35 – Capa de *Les Insectes em Moi*.

Fonte: <http://ladyscomics.com.br/wp-content/uploads/2011/08/1-akino-insectes-couv.jpg>

### 3.2.2 Os *mushi* em *Mushishi*

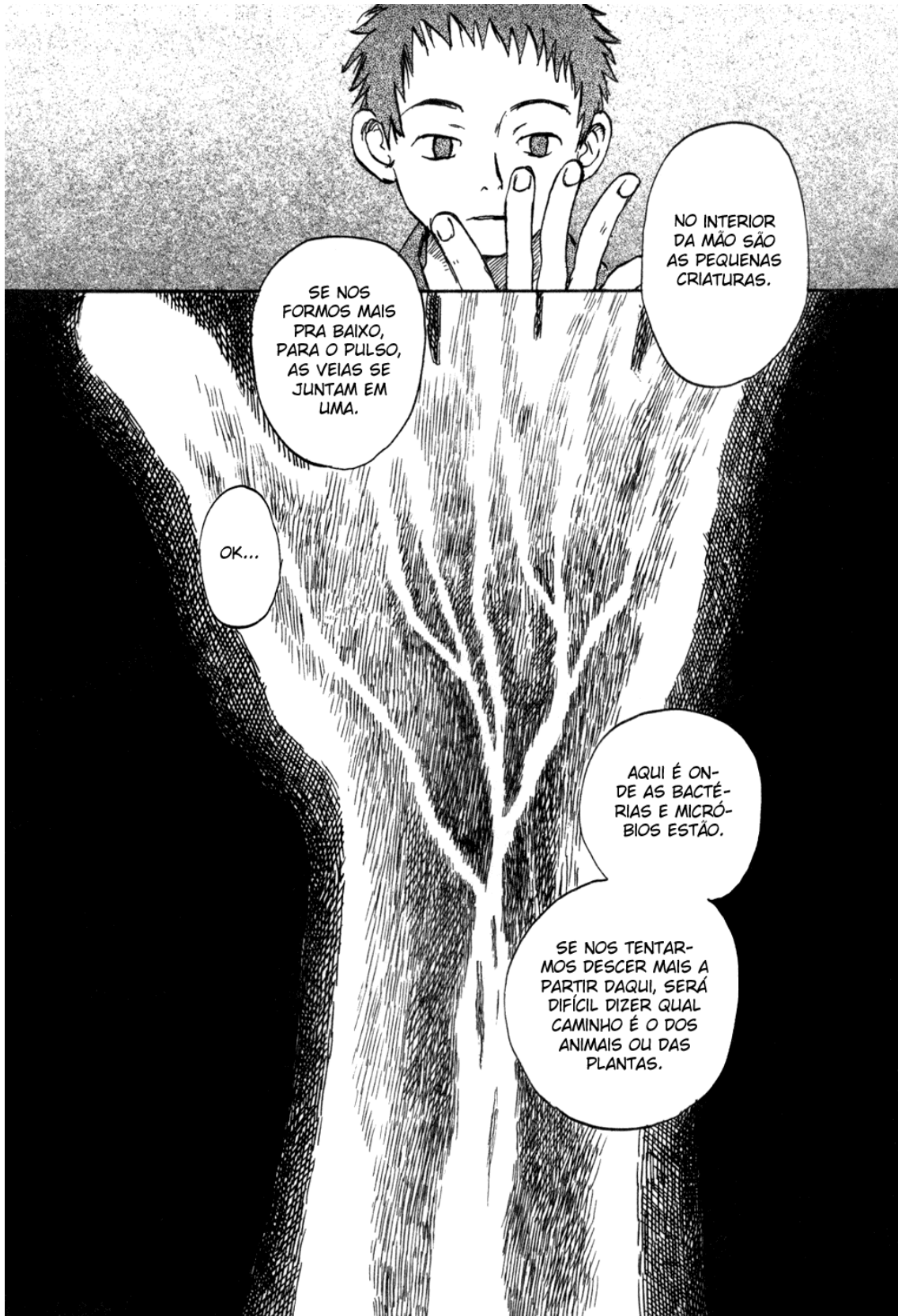
Com o intuito de apresentar as criaturas que servem de base para a trama de *Mushishi*, a autora criou as páginas que se seguem.

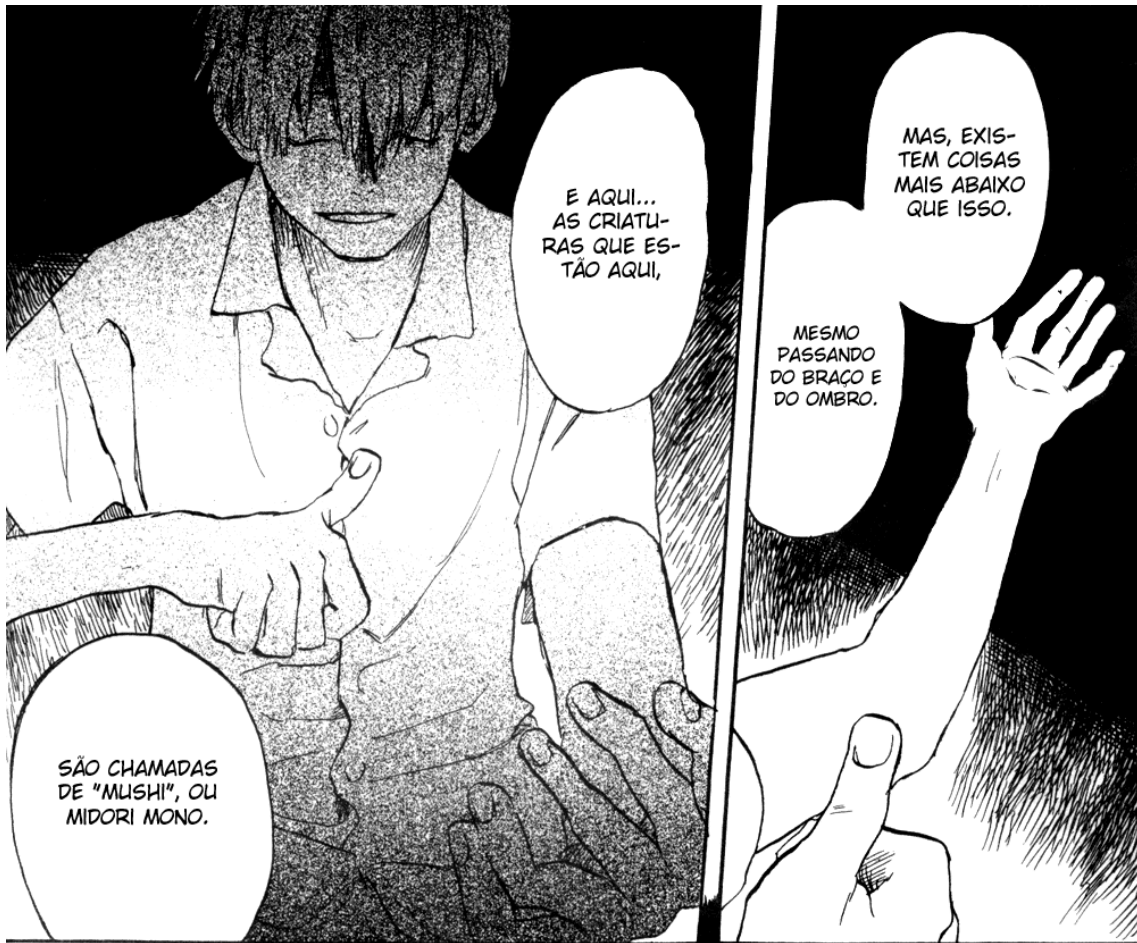
---

<sup>39</sup> Tradução literal “Os Insetos em Mim”.



<sup>40</sup> As páginas aqui apresentadas como forma de ilustração e explicação do que são os *mushi* pertencem ao primeiro capítulo do primeiro volume do *mangá*.  
<http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>.





E AQUI...  
AS CRIATURAS QUE ESTÃO AQUI,

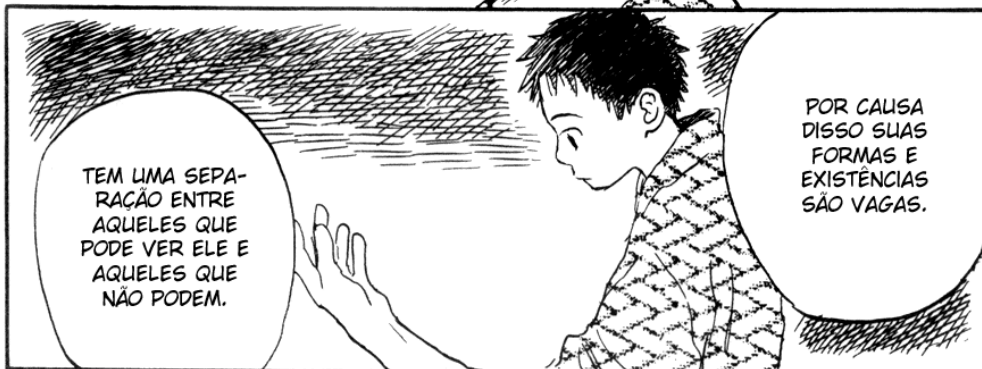
MAS, EXISTEM COISAS  
MAIS ABAIXO  
QUE ISSO.

MESMO  
PASSANDO  
DO BRAÇO E  
DO OMBRO.

SÃO CHAMADAS  
DE "MUSHI", OU  
MIDORI MONO.



ELAS ESTÃO MUITO  
PRÓXIMAS DA  
PRÓPRIA ES-  
SÊNCIA DA  
VIDA.



TEM UMA SEPA-  
RAÇÃO ENTRE  
AQUELES QUE  
PODE VER ELE E  
AQUELES QUE  
NÃO PODEM.

POR CAUSA  
DISSO SUAS  
FORMAS E  
EXISTÊNCIAS  
SÃO VAGAS.







A partir dessa base, Ginko esclarece a visão que tem do que são os *mushi*. Em resumo, são criaturas entre o real e o sobrenatural, as quais estão em contato com a essência da vida, e só algumas pessoas conseguem vê-las. Elas são de diversas formas e estão espalhadas pelo mundo, interagindo com o ambiente e com os

humanos, e isso pode ter diversas consequências.

Dessa forma, um *mushishi* nada mais é do que um “especialista” em lidar com os *mushi*. A história consiste em acompanhar o *mushishi* Ginko em suas viagens, lidando com pessoas que “sofrem” por terem alguma relação irregular com os *mushi*.

De modo geral, não há um tipo de relação em que se possa apontar um culpado na ligação entre os *mushi* e os seres humanos, uma vez que, assim como os insetos reais, os *mushi* nada fazem além de seguir seu ciclo de vida, interagindo com as demais espécies do mundo, algumas vezes de forma benigna e outras não. Eles chegam a causar doenças que são incuráveis pelos métodos da medicina convencional, sobretudo da época em que se passa a história.

Raciocinando de maneira mais concreta, o que pode resultar do relacionamento entre os seres vivos e os *mushi* é algo que estaria além da compreensão dos mais estudiosos homens da época na história, visto que a maioria deles provavelmente seria incapaz de reconhecer a existência de criaturas que eles não pudessem ver. Dessa forma, as relações que envolvem as enfermidades, ou mesmo as condições sobrenaturais a que os pacientes de Ginko se encontram submetidos, eram tidas apenas como a vontade dos deuses<sup>41</sup>.

### 3.3 A relação *mushi*-humanidade

O lugar e os objetivos da figura humana em nosso mundo sempre intrigaram a mente dos maiores estudiosos do mundo, e isso é algo que pertence à esfera do inegável, uma vez que mesmo aqueles apontados e reconhecidos como os maiores sábios da humanidade, como Platão e Aristóteles, buscavam objetivar esse pensamento, a fim de encontrar uma resposta para as grandes questões que até hoje assombram a humanidade: Quem somos? O que somos na verdade?

Ao aceitarmos que o homem é, de acordo com o pensamento filosófico nietzschiano, resultado de inúmeras forças que o moldam constantemente. Já a sabedoria popular mostra que só se tem certeza de quem se é no momento que precede a morte. Entretanto, essa visão não funciona dessa mesma maneira ao lidarmos com a personagem de ficção, pois ela nada mais é do que uma construção

---

<sup>41</sup> Na época em que se passa a história de *Mushishi* (entre os períodos Edo e Meiji), os camponeses ainda acreditavam em divindades variadas e atribuíam a elas a responsabilidade pelos fenômenos naturais, sobretudo das colheitas.

já terminada com base em preceitos preestabelecidos pelo seu autor, mesmo que ele possa sofrer algumas alterações ao longo de sua participação na narrativa criada para contextualizá-lo.

Com base em uma delimitação mimética, não se pode aceitar qualquer forma distinta de pensamento ao se referir às personagens de ficção além das mesmas voltadas aos homens propriamente ditos, uma vez que seu objetivo primeiro é reproduzir aquilo que somos na realidade, seja por um mero trabalho de representação de ideais (ou personificação propriamente dita) ou por algo mais profundo, tocando a esfera da psicologia e da filosofia humana, buscando desenvolver ao máximo o potencial da personagem ficcional.

Assim como o ser humano, a personagem de ficção é afetada pelas mesmas forças, trazidas pelas situações que vivencia ao longo da narrativa em que se encontra, sendo levada, a partir da construção pretendida pelo autor, a responder aos estímulos que fazem com que a história siga adiante, criando nessa personagem algumas marcas que tornam possível a delimitação de sua personalidade. Isso permite ao leitor/espectador a interpretação mais plausível sobre quem é realmente aquela personagem e, em certos casos, pode chegar até mesmo a identificar-se com ela.

Esse princípio da identificação projetiva, teoria do efeito catártico de Aristóteles, no qual um ser se reconhece e projeta suas ações e comportamentos através do que assimila de outro, é que faz com que o leitor de uma história, um espectador de cinema ou qualquer outro indivíduo no papel de interpretador possa dar à obra a sua longevidade. Como exemplo, têm-se os vários clássicos da literatura, que permanecem sendo estudados até os nossos dias, sempre com focos diferentes de análise, para cumprir o objetivo prático de entender tal obra em sua totalidade.

As personagens de *mangás* também passam por esse mesmo processo, de forma que qualquer análise de cunho filosófico e/ou psicológico acabará se encontrando com esse veículo cultural, reforçando suas características enquanto literatura, assim como acontece com as obras ditas clássicas ou as mais recentes produções culturais a que se tem acesso.

### **3.3.1 As marcas e o devir**

O ser humano se constrói mediante sua relação com o outro, uma vez que as

influências que o outro traz são elementos que inconscientemente (ou, em certos casos, até mesmo de forma consciente) acabamos por assimilar, permitindo que aquele novo conhecimento tenha parte em nossa construção. Assim, aceitamos que somos o resultado de nosso próprio devir e também do devir-outro.

Para o esclarecimento desse pensamento, é necessária uma familiarização do que se entende por “marcas” e devir, segundo o pensamento de Suely Rolnik:

Pois bem, no visível há uma relação entre um eu e um ou vários outros (como disse, não só humanos), unidades separáveis e independentes; mas no invisível, o que há é uma textura (ontológica) que vai se fazendo dos fluxos que constituem nossa composição atual, conectando-se com outros fluxos, somando-se e esboçando outras composições. Tais composições, a partir de um certo limiar, geram em nós estados inéditos, inteiramente estranhos em relação àquilo de que é feita a consistência subjetiva de nossa atual figura. Rompe-se assim o equilíbrio desta nossa atual figura, tremem seus contornos. Podemos dizer que a cada vez que isto acontece, é uma violência vivida por nosso corpo em sua forma atual, pois nos desestabiliza e nos coloca a exigência de criarmos um novo corpo – em nossa existência, em nosso modo de sentir, de pensar, de agir etc. – que venha encarnar este estado inédito que se fez em nós. E a cada vez que respondemos à exigência imposta por um destes estados, nos tornamos outros (ROLNIK, 1993, p. 2).

Partindo dessa premissa, o que se pode entender acerca de “marcas” nada mais é do que o(s) resultado(s) das interações entre o “eu” e o “outro”, elementos necessários para que a situação – ou contexto, ao se falar em literatura – transmita algo que haverá de ser internalizado pelos envolvidos naquele tempo e naquele espaço.

Dessa forma, tanto o ser humano real quanto as personagens de ficção, uma vez que sejam baseados no ser real, são atingidos por esse processo constantemente, significando constantes alterações no próprio ser. “Quem sou eu?” continua se firmando como uma pergunta cuja resposta torna-se cada vez mais distante, fazendo com que a verificação de uma identidade concreta passe a ser quase improvável até que se chegue ao fim da existência; contudo, ainda assim, é possível uma definição temporária de quem “estamos” naquele momento específico.

Rolnik (1993) observa que o que nos acontece à medida que vivemos nada mais é que um processo resultante de um limiar que afeta diretamente nossa subjetividade. Isso significa que os estados inéditos aos quais somos submetidos ao longo de nossa vida não passam de elementos resultantes desse limiar, o qual age continuamente em cada uma de nossas interações, promovendo um estado inédito

em nossa subjetividade, após outro pelo qual já teríamos passado, moldando lentamente aquilo em que estamos nos tornando. Tudo isso denuncia que as experiências vividas em determinado momento da vida podem ser reativadas por uma nova experiência, seja na forma de uma lembrança ou de uma nova ação, mas ainda assim se é capaz de reconhecer essa marca.

De modo geral, o que se percebe com esse contexto é que o sujeito não conduz sua própria evolução, mas sim as marcas que ele adquiriu ao longo de sua existência, visto que só se completa a partir de uma experiência que torne possível a evolução do sujeito em um ser superior (talvez um super-homem, de acordo com Nietzsche, contexto que será abordado posteriormente), ou seja, em uma potência de afirmação de sua existência na Terra.

Com o objetivo de contextualizar o ponto essencial do presente trabalho (como as marcas influenciam na composição dos personagens de ficção e sua evolução), é necessário compreender a forma como é entendido o pensamento na perspectiva rolnikiana.

Para a autora, o pensamento é uma forma de garantir a externalização, ou melhor, a existencialização das marcas originadas do devir. Assim, seria crucial compreender que aquilo que nos permite evoluir nada mais é do que os estados e acontecimentos não planejados por nós mesmos, pois o planejamento elimina completamente o ineditismo da situação vivida, uma vez que tende a garantir um resultado satisfatório para aquele que a experimenta. Dessa forma, a abertura para a evolução passa pelo “forçar” do pensamento, ou seja, é através do inédito, do não preparado, que somos capazes de criar novos caminhos que permitirão a nossa evolução, de modo que não se trata exatamente de uma questão de inteligência, mas de adaptação.

O princípio que coloca Rolnik corrobora com o que já fora citado neste trabalho das concepções de Agamben acerca do contemporâneo, pois o tempo nos leva a sermos testados pelas novas influências que nos fazem perceber que não é mais possível a vida relegada ao passado, de forma que as intempéries do presente, até mesmo nas relações pessoais, mostram que a passagem do tempo nos exige uma visão mais preparada, a fim de com as experiências do passado e do presente sejamos capazes de voltar o aprendizado para um melhor futuro.

A partir dessa adaptação, é possível atribuir inteligência ao ser, uma vez que o aprendizado será resultante desse processo. “Só se pensa porque se é forçado” e “a

inteligência vem sempre depois” são pensamentos defendidos por Rolnik (1993) ao explicitar como as marcas influenciam o sujeito, completando da seguinte forma:

O pensamento exercido deste modo funciona por constrangimento e acaso; só que o que constrange aqui não são regras que se deve seguir para que se revele uma verdade já dada – ou seja, não se trata neste caso do constrangimento de um método –, o que constrange aqui é a pressão da violência das marcas que se fazem em nosso corpo ao acaso das composições que vão se tecendo (ROLNIK, 1993, p. 5).

Essa violência à qual nosso corpo é submetido são as experiências inéditas supracitadas, as quais permitem que nos adequemos aos novos caminhos que se apresentam depois delas. Assim, o trabalho de adaptação é o mais adequado ao contexto, pois o que ocorrerá é a necessidade de se pensar em uma forma de lidar com uma nova experiência, ou seja, não se aprende com o que se vive imediatamente, pois o tempo de análise para a compreensão total é relativamente curto, impossibilitando seu cumprimento imediato.

A inteligência seria então o exercício desses pensamentos criados em virtude da situação não planejada, exigindo a adaptação do ser a ela, a fim de ser capaz de, através da capacidade de improvisação colocada por Rolnik (1993), assimilar o essencial desse contexto imediatamente e corporificá-lo. Cria-se assim uma nova marca, que se engendrará no ser pelo resto de sua vida, moldando sua personalidade e também o seu corpo, logo permitindo o aprendizado a partir daquela mesma marca gerada, garantindo assim a sua atualidade. Esse também é um processo repetitivo, uma vez que novas experiências podem ser o gatilho para reacioná-las, e também atualizador do próprio ser em relação ao devir.

Após compreender essa ideia, o que podemos perceber é que não somos nós que vivemos por viver, mas sim as marcas que nos condicionam à maneira que vivemos, assim como são elas que são representadas em qualquer ato que praticamos, seja uma ação considerada banal, seja uma mais complexa, tal como se manifesta na composição de narrativas, por exemplo. Somos meramente resultado de nossas marcas, elas vivem em nós e nos permitem sermos o que somos: seres em constante transformação, receptores de novas marcas e andarilhos de novos caminhos.

### 3.3.2 Nietzsche, vontade de potência e o sentido trágico da vida

Com o intuito de corroborar o pensamento de Rolnik (1993), torna-se necessário entender melhor o que significa a vontade e a potência sob a ótica que melhor as definiu, o que é circunscrito a Friedrich Nietzsche, o qual criou tais conceitos como base para o desenvolvimento de outras ideias. Trata-se de uma proposição cosmológica que sustenta toda sua teoria; inclusive, sua genealogia da moral é retirada das relações entre as Vontades de Potência.

E sabeis... o que é pra mim o mundo?... Este mundo: uma monstruosidade de força, sem princípio, sem fim, uma firme, brônzea grandeza de força... uma economia sem despesas e perdas, mas também sem acréscimos, ou rendimento,... mas antes como força ao mesmo tempo um e múltiplo,... eternamente mudando, eternamente recorrentes... partindo do mais simples ao mais múltiplo, do quieto, mais rígido, mais frio, ao mais ardente, mais selvagem, mais contraditório consigo mesmo, e depois outra vez... esse meu mundo dionisíaco do eternamente-criar-a-si-próprio, do eternamente-destruir-a-si-próprio, sem alvo, sem vontade... Esse mundo é a vontade de potência — e nada além disso! E também vós próprios sois essa vontade de potência — e nada além disso! (NIETZSCHE, 1983, s.p.).

Em linhas gerais, pode-se entender que a forma com que o filósofo encarava a vida é similar ao processo de marcas de Suely Rolnik (1993) abordado anteriormente. As experiências que o homem vive o condicionam a um eterno reconstruir de si mesmo, modelando a personalidade tanto de seu corpo quanto de sua mente, ou seja, a partir das forças que o atravessarem é que ele poderá se construir enquanto sujeito.

Nietzsche (1995) toma inicialmente esse conceito de Schopenhauer. A vontade é cega e insaciável, uma força que estaria para além dos nossos sentidos. Una, ela representa tudo que vemos, é o substrato que constitui a existência. Contudo, para Nietzsche (1995), a vontade não está fora do mundo, ela se dá na relação, ou seja, é múltipla e se mostra como efetivação real. Sendo assim, o mundo seria essa luta constante, sem equilíbrio possível, apenas tensão que se prova pelo movimento, às vezes delicado, outras vezes violento.

A vida é “Vontade de Potência”, mas não se pode restringi-la apenas à vida orgânica; ela está presente em tudo, desde reações químicas simples até a complexidade da psiquê humana. É aquela que procura expandir-se, superar-se, juntar-se a outras e se tornar maior. Tudo no mundo é Vontade de Potência porque todas as forças procuram a sua própria expansão –a vontade de dominar, fazer-se

mais forte, constranger outras forças mais fracas e assimilá-las. A onda sonora que se expande, o ímã que atrai, a célula que se divide formando o tecido orgânico, o animal que subjuga o outro são exemplos desta vontade, que não encontra um ponto de repouso, mas procura sempre conquistar mais.

Se, em física, segundo as Leis de Newton, por ação e reação todo corpo em contato com outro, exerce sobre ele uma força natural e recebe o impacto de outra força vinda do corpo oposto em mesma intensidade, porém em sentido contrário. Além disso, potência é a capacidade de realizar trabalho, na filosofia, Vontade de Potência é a capacidade que a vontade tem de efetivar-se. Contra uma interpretação rasa de Darwin, Nietzsche (1995) argumenta que o homem não pode e não quer apenas conservar-se ou adaptar-se para sobreviver, só um homem doente desejaria isso; ele quer expandir-se, dominar, criar valores, dar sentidos próprios. Isso significa ser ativo no mundo, criar suas próprias condições de potência. É um efetivar-se no encontro com outras forças, principalmente com o tempo.

Em sua Segunda Consideração Intempestiva, Nietzsche coloca uma situação que pode ser pontuada para se verificar essa relação:

Há homens que possuem tão pouco esta força que, em uma única vivência, em uma única dor, frequentemente mesmo em uma única e sutil injustiça, se esvaem incuravelmente em sangue como que através de um pequenino corte; há homens nos quais os mais terríveis e horripilantes acontecimentos da vida e mesmo os atos de sua própria maldade afetam tão pouco que os levam em meio deles ou logo em seguida a um suportável bem-estar e a uma espécie de consciência tranquila. (NIETZSCHE, 2003, p. 10)

O que se encontra nessa consideração é a forma de se afirmar enquanto ser em um mundo onde forças nos atravessam constantemente pode afetar pessoas diferentes de diferentes maneiras, o que colocaria cada indivíduo como único no modo de enfrentar suas intempéries. A força da composição de cada homem, seguindo o princípio nietzschiano abordado na segunda consideração, sendo mais íntima, mais capaz ele será de dominar e se apropriar de seu tempo, aprendendo com ele e voltando esse conhecimento para a afirmação de si mesmo, ou seja, à sua vontade, logo caracterizando sua potência.

A potência não pode ser representada como um lugar a se chegar ou algo a se fazer, não é uma representação, um signo. A Vontade de Potência não é a vontade querendo potência, não significa que a vontade deseja uma potência que não tem. A potência não é algo que possa ser representado. Isso é julgar através dos valores já



estabelecidos. Para Nietzsche (1995) é exatamente o contrário: a Potência é aquilo que quer na Vontade. E o que é a potência? É um eterno dizer “sim”. A potência se afirma na vontade quando diz “sim” ao devir. É a afirmação pura de sua própria efetivação, a alegria provém da afirmação. E o sentido é o resultado dessas forças.

Dessa forma, estabelece-se uma hierarquia em que algumas forças são capazes de mandar e outras levadas a obedecer; a saúde do corpo depende disso. É com essa concepção de forças ativas e passivas que Nietzsche (1995) cria seu método genealógico e tenciona realizar a transvaloração de todos os valores. Sua filosofia assume que é necessário ao homem moderno se reapropriar de sua Vontade de Potência para poder voltar a criar valores. Fazer experimentações, estabelecer novas hierarquias, ultrapassar os valores de seu tempo. Só assim poderá superar a si mesmo e livrar-se da camisa de força que a sociedade colocou em si há séculos. Só a Vontade de Potência permite uma análise imanente capaz de entender o mundo sem ceder para explicações metafísicas e capaz de dar novos sentidos, superando os atuais.

Para Nietzsche (1995), toda interpretação que vise a acalmar, disfarçar, impedir e desqualificar os confrontos corporais pelos quais a natureza se expande e se afirma representa uma distorção da dinâmica fundamental da vida. A esses impulsos, naturalmente violentos e cruéis, não cabe nenhum tipo de julgamento de valor, baseado em concepções de “mau” e “bom” por exemplo. Resultam, apenas, da vida, seguindo seu objetivo, o qual se resume a procurar a intensidade e a dominação.

Tendo essa concepção como base, faz sentido aceitar a ideia das várias forças que agem no ser; então, naturalmente haverá vencedores e perdedores. Os embates, para o filósofo, são próprios da textura vital, e é por meio deles que ocorrem as superações, as conquistas, as criações. Retirar a luta do cenário da vida é estagnar o espaço de expansão da própria existência. Onde não há possibilidade de luta entre forças corporais surge, necessariamente, a fraqueza dos corpos, ou seja, o enfraquecimento e a repressão dos instintos. A vida fica estagnada e se degenera se não for impelida por um movimento contínuo que lhe é próprio. Esse processo imanente é promovido por várias funções corporais, que também se confrontam com o objetivo de manter saudáveis as condições vitais.

Nietzsche (1995) defende a valorização dos instintos, do corpo e seus ritmos naturais como os únicos capazes de se orientarem em direção a uma vida potente e vigorosa. A tentativa de atribuir sentido à vida, contrariando e negando sua natureza

trágica, caótica e desprovida de certezas e de segurança, promove a degeneração das forças vitais, uma vez que essa tentativa pressupõe o esquecimento de tudo que em nós se caracteriza pela imprecisão, pela indeterminação, pelo movimento. A guerra contra os instintos, contra o corpóreo, provoca o enfraquecimento do homem, pois é justamente o combate e o jogo de forças que são fundamentais para a saúde do homem.

No pensamento nietzschiano, dominar é suportar o contrapeso da força mais fraca, conseqüentemente, é continuação da luta. Nesse sentido, é possível entender que a paz nunca é instaurada e as hierarquias não são permanentes. A vida é, portanto, um processo de dominação, e é com a vontade de potência que ela se aproxima. Como cada ser vivo quer prevalecer sobre o outro, Nietzsche (1995) afirma que o querer não está centralizado no aparelho cerebral, que seria o responsável pelo “querer”, tampouco há responsabilidade desse aparelho de produzir o pensar, a vontade e o sentir. O querer, o sentir e o pensar estão disseminados em todo o organismo, estão ligados entre si, e não há como dissociá-los.

Em *Para além do bem e mal* o filósofo escreve:

Portanto, assim como sentir, aliás muitos tipos de sentir, deve ser tido como ingredientes do querer, do mesmo modo, e em segundo lugar, também o pensar: em todo ato da vontade há um pensamento que comanda; - e não se creia que é possível separar tal pensamento do “querer”, como se então ainda restasse vontade! Em terceiro lugar, a vontade não é apenas um complexo de sentir e pensar, mas sobretudo um afeto: aquele afeto do comando. O que é chamado “livre arbítrio” é, essencialmente, o afeto de superioridade em relação àquele que tem de obedecer: “eu sou livre, ‘ele’ tem de obedecer [...] (NIETZSCHE, 1998, p. 19).

Na concepção nietzschiana, ao homem não é facultado o direito de exercer ou não a vontade: ela não apresenta um caráter intencional. E a liberdade da vontade só é permitida quando se chega a enfrentá-la como afeto de mando. Nietzsche (1998) afirma que a vontade é orgânica e não há qualquer transcendência nela, por conseguinte, vida e vontade de potência não existem fora do ser vivo.

Como viver é estar em permanente combate, a aniquilação de conflitos e de embates não condiz com a dinâmica afirmativa da vida, com sua feição caótica, imprevisível, incerta e trágica. O filósofo concebe a saúde como afirmação plena da vida, ou como a negação desta, e identifica se o pensamento é decorrente de sintomas de saúde ou de doença. O médico filósofo entende os pensamentos como sintomas

de estados corporais, detectando quando uma filosofia é sadia ou uma manifestação de doença.

Eu espero ainda que um médico filosófico, no sentido excepcional do termo - alguém que persiga o problema da saúde geral de um povo, uma época, de uma raça, da humanidade -, tenha futuramente a coragem de levar ao cúmulo a minha suspeita e de arriscar a seguinte afirmação: em todo o filosofar, até o momento, a questão não foi absolutamente a “verdade”, mas algo diferente, como saúde, futuro, poder, crescimento, vida (NIETZCHE, 1998, p 2).

Nietzsche (1998) levanta a suspeita de que o corpo, nas filosofias que desprezam e rejeitam os processos naturais da vida, valorizando os aspectos transcendentais, está doente, e a preocupação com a busca da paz, do alívio e da proteção demonstra esses sintomas, pois, se a vida possui como traço fundamental o combate e o jogo de forças, as ameaças naturais de sofrimento e de dor não podem ser interpretadas como se fossem isoladas da saúde, da alegria, da felicidade. A necessidade de um consolo em “outro mundo”, que propiciou a crença em um mundo idealizado, é, por sua vez, completamente oposta à vida terrestre. Essa crença foi interpretada a partir de uma concepção dicotômica, constituindo-se apenas por enfermidades, perdas e fraquezas.

Toda a filosofia que põe a paz acima da guerra, toda ética que apreende negativamente o conceito de felicidade, toda a metafísica e física que conhece um final e, um estado final de qualquer espécie, todo anseio predominantemente estético ou religioso por um além, ao lado, acima, fora, permitem perguntar se não foi a doença que inspirou o filósofo. O inconsciente disfarça de necessidades fisiológicas sob o manto da objetividade, da ideia, da pura espiritualidade, vai tão longe que assusta - e frequentemente me perguntei se até hoje a filosofia, de modo geral, não teria sido apenas uma interpretação do corpo e uma má compreensão do corpo (NIETZCHE, 1998, p. 2).

A interpretação do mundo deve direcionar-se para a leitura das aparências, da linguagem artística, dos instintos mais fundamentais e subterrâneos: aqueles que impulsionam à expressão de todas as coisas que existem, mas que foram negados e esquecidos pelo discurso moral, metafísico e pela religião. Nietzsche (1998) afirma que o fundamental para a afirmação da vida são os instintos. O filósofo indaga o “subterrâneo” e sua investigação está voltada para o que está oculto, o que se esconde por baixo dos alicerces corporais e não sobre as invenções que se colocam acima, no ideal e que, por sua vez, mascaram o elementar e vital.

O filósofo alemão assegura que, mesmo quando se utilizam estratégias de

controle das paixões, que são bem-sucedidas, não significa uma superioridade do intelecto sobre a carne, e sim da carne sobre si mesma.

[...] mas querer combater a veemência de um impulso não está em nosso poder, nem a escolha do método, e tampouco o sucesso ou o fracasso desse método. Em todo este processo, claramente, nosso intelecto é antes o instrumento cego de um outro impulso, rival daquele que nos tormenta com sua impetuosidade: seja o impulso por sossego, ou o temor da vergonha e de outras más consequências Enquanto 'nós' acreditamos nos queixar da impetuosidade de um impulso, é, no fundo, um impulso que se queixa do outro" (NIETZCHE, 1998, p. 109).

Nietzsche (1998) parece afirmar que não existe luta entre alma e corpo, mas entre diferentes forças agindo: forças ativas e reativas atuando no próprio corpo. Promover o esquecimento dos instintos fundamentais e fazer da consciência a única mediadora para as experiências constitui uma inversão de proporções extremamente prejudiciais para a saúde do homem. Isso ocorre a partir do momento em que uma função secundária como a consciência começa a medir e conduzir a vida, quando deveria apenas obedecer ao corpo, às suas demandas instintivas, essenciais do processo vital.

Em *A gaia ciência*, Nietzsche (2001) explica que a consciência constitui-se como a mais nova e mais inacabada função orgânica e que, por isso, ainda representa a mais fraca criação do nosso corpo. Os instintos, o inconsciente, os impulsos considerados como insensatos, irracionais e até maus são, ao contrário do que se pensa, os que estão a serviço da vida e da espécie desde sempre. Nietzsche (2001) afirma que esses "sins" são os mais antigos, mais fortes, profundos e essenciais. Se até hoje a humanidade resiste e se expande, é porque os instintos, não obstante toda a consciência, razão e ordem que os contrariam e tentam adormecê-los, continuam em combate, na luta incansável em favor da vida.

Não fosse tão mais forte o conservador vínculo dos instintos, não servisse no conjunto como regulador, a humanidade pereceria por seus juízos equivocados e seu fantasiar de olhos abertos, por sua credulidade e falta de profundidade, em suma, por sua consciência; ou melhor: sem aquele, há muito tempo ela já teria desaparecido! (NIETZCHE, 2001, p.11).

A concepção é de que, inicialmente, a consciência tenha surgido no meio das atividades corporais para favorecer sua expansão. Nesse sentido, ela é uma de suas forças que impulsionam as atividades de conservação e expansão da vida. Não obstante, é importante advertir que o filósofo alemão não despreza a consciência em

detrimento da inconsciência, mas procura reposicioná-la no conjunto corporal. Assim, deslocada, ela deve ser analisada como uma função nova, em fase inicial de desenvolvimento, como até então se defendia. A consciência, longe de ser primordial, superior e mais valorosa do que qualquer outra função orgânica, está verdadeiramente a serviço do instinto gregário, das necessidades sociais que visam à paz e à segurança. Todas as outras atividades de nosso corpo, como a digestão, o sono e as trocas celulares, são mais antigas, aprimoradas, precisas e, portanto, menos restritivas que a consciência.

A crítica do filósofo está na valorização da consciência em prejuízo dos impulsos, demonstrando que, ao negar os impulsos, tentar domesticá-los, no fundo, o que se promove é o adoecimento. No pensamento nietzschiano, a grande saúde representa um estado de disposição plena para a vida, condição *sine qua non* para a destruição de valores estagnados e, conseqüentemente, para que se criem novos sentidos e avaliações afirmativas para a vida, pois viver é avaliar.

No *pathos* da grande saúde o confronto é afirmado e a vida é criada a cada momento. Um corpo doente não impede a saúde, pois ele pode afirmar a existência em sua totalidade. É a afirmação plena de si mesmo. Vale ressaltar que, na grande saúde, não se trata de ser forte ou fraco, mas de dizer sim à vida diante da dor, da alegria, da angústia, do desconhecido. Ao mesmo tempo, a memória criativa é revelada no *pathos* da grande saúde. Para afirmar a vida é preciso libertar-se e assumi-la da forma que é, sem carregar o peso dos valores que até então recebemos. Para isso, é preciso criar valores novos, que sejam os da vida, que a tornem mais leve e ativa.

A vida precisa ser afirmada, criada, para combater os atos que destroem os valores que se opõem a ela e que, por sua vez, implicam a criação de novas formas, a independência das normas de conduta gregária; faz-se necessário estar forte e ativo para a saúde plena. A fim de criar e afirmar a vida, é necessário que o homem se afaste das leis alheias, que, se por um lado mantêm o homem prisioneiro, por outro também lhe oferecem proteção. Proteção essa que é paga com a negação da vida e o sim ao niilismo. A afirmação é fruição e jogo da sua própria diferença, como a negação, dor e trabalho da oposição, é o devir e o acaso. O devir expressa o ser; o múltiplo e o acaso significam a necessidade. Portanto, a confiança no futuro, decorrente da grande saúde, não se refere a um amanhã idealizado, que deveria ser e que, por isso, se decepciona caso não sejam satisfeitas as expectativas atreladas a

um desejo ideal. “[...] do repentino sentimento e pressentimento de um futuro, de aventuras próximas, de mares novamente abertos, de metas novamente admitidas, novamente acreditadas” (NIETZCHE, 2001, p 1). Isso se refere à confiança em um futuro previamente acolhido, desejado e admitido, independentemente de qualquer consciência, antes de saber e sem poder nada prever. Trata-se de dizer sim, de querer o acaso: “[...] Eu amo a ignorância a respeito do futuro e não quero perecer de impaciência e do antegozo de coisas prometidas” (NIETZCHE, 2001, p.287). O futuro está desvinculado da necessidade de previsão, mas fiel ao sentimento e ao desejo pelo amanhã.

A grande saúde, defendida por Nietzsche (2001), pressupõe uma constante recriação que deve ser abandonada e esquecida. Desse modo, não há uma universalização da saúde, um modelo a ser seguido por todos. O bem-estar é um estado singular do corpo de cada um: após uma dor, uma derrota, uma perda, a saúde retorna como um renovado desejo pela vida, admitindo os conflitos e a dor como estimulante para a ação, compreendendo o que é melhor para si.

Em contrapartida, a saúde só é novamente adquirida quando é acolhida em sua nova forma e singularidade, incomparável com qualquer estado corporal prévio. É a permanente disposição para a ação, interessada pelo conflito entre ofensa e defesa. A alegria e o vigor estão presentes mesmo na fraqueza fisiológica, na dor. A grande saúde propicia disposição para criar novas metas, novas formas e novos valores para um futuro com sede de infinitas e imprevistas configurações.

O esquecimento é, para Nietzsche (2001), uma força plástica, modeladora, com uma faculdade inibidora e, nesse sentido, como atividade primordial. Assim, o esquecimento não apaga as marcas produzidas pela memória. O esquecimento antecede a memória: ele impede e inibe que sejam fixadas informações. A memória passa a ser pensada como uma “contra faculdade”, pois é ela que se superpõe ao esquecimento, suspendendo-o, impedindo sua atividade salutar. A grande saúde é possível a partir de uma memória que esquece e deixa ir o que passou e cria, continuamente, novos valores, exatamente por habitar no instante presente, desocupando-se, assim, do que passou.

A grande saúde, na ótica nietzschiana, é, portanto, a capacidade de amar a efetividade até mesmo em nossos momentos de doença. É essa afirmação alegre da vida, mesmo diante da dor, da doença, da morte, do sentido trágico da própria existência. Para o filósofo alemão, a grande saúde é, conseqüentemente, o desejo de

vida, a capacidade de dizer sim à vida, de enfrentar os combates físicos e existências que compõem a dinâmica fundamental.

Nós, os novos, os sem-nome, os difíceis de entender, nós, rebentos prematuros de um futuro ainda não provado, nós necessitamos, para um novo fim, também de um novo meio, ou seja, de uma nova saúde, mais forte, alerta, alegre, audaz que todas as saúdes até agora. Aquele cuja alma anseia haver experimentado o inteiro compasso dos valores e desejos até hoje existentes e haver negado as praias desse “Mediterrâneo” ideal, aquele que quer, mediante as aventuras da vivência mais sua, saber como sente um descobridor e conquistador do ideal, e também um artista, um santo, um legislador, um sábio, um erudito, um devoto, um adivinho, um divino excêntrico de outrora: para isso necessita mais e antes de tudo uma coisa, a grande saúde - uma tal que não apenas se tem, mas constantemente se adquire e é preciso adquirir, pois sempre de novo se abandona e é preciso abandonar (NIETZCHE, 2001, p. 382).

A filosofia, para Nietzsche (2001), não deve ter o propósito da erudição, o objetivo das verdades que são ilusões, mas precisa ser usada para a saúde. É necessário que ela apresente sentidos novos para se pensar a vida, propiciar novos significados à existência. A filosofia é, por conseguinte, condição para a vida, para proporcionar significados capazes de desenvolver uma força no olhar para encarar um futuro que exige coragem e postura de guerreiro.

### 3.3.3 A questão da personagem de ficção

Após essas explanações de cunho filosófico, chega-se ao ponto-chave do presente trabalho, o qual nada mais é do que verificar como esses preceitos podem ser percebidos quando aplicados ao contexto das personagens de ficção. Para atingir tal meta, serão usados os personagens do *mangá* (história em quadrinho japonesa) *Mushishi*, de autoria da *mangaka* Yuki Urushibara.

São exatamente as condições anteriormente citadas acerca do modo de vida, e também do enredo como um todo, que permitem que seja possível uma aplicação dos conceitos de “marcas” de Suely Rolnik (1993) e do pensamento de “Vontade” e “Tragédia” nietzschianos, uma vez que as constantes tribulações que afetam as personagens da história criam nelas certas marcas que modelam seu ser e depois sofrem uma nova violência, que, em alguns casos, os cura dessa violência inicial,

gerando novos estados na personagem.

Para ilustrar o sentido da afirmação anterior, serão usados casos ocorridos durante alguns dos contos (ou episódios) que compõem a antologia da autora nipônica, mais precisamente as histórias *O Pântano Viajante* e *O Povoado que Aspira Orvalho*.

*O Pântano Viajante* narra os eventos que sucederam a chegada de Ginko a um povoado de pescadores localizado próximo a uma região pantanosa, onde vive outro dos personagens recorrentes da história: o médico Adashino.

Seguindo a narrativa, Ginko começa esse episódio mostrando ao supracitado médico alguns de seus espólios de tratamentos bem sucedidos, mas com a finalidade de vendê-los ao amigo, uma vez que este é um colecionador de artefatos relacionados às criaturas *Mushi*, com as quais o protagonista lida constantemente. Esses espólios também possuem uma carga muito forte no protagonista, visto que são elementos desencadeadores de suas reflexões a respeito do que viveu naquelas situações, ou seja, são os elementos que funcionam como gatilhos de memória, servindo para reacionar as marcas que o moldaram até aquele momento; contudo, isso será abordado posteriormente, em momento oportuno.

Conforme relatou ao amigo, Ginko estava viajando para o vilarejo de pescadores e, em meio às montanhas que deveriam ser cruzadas a fim de chegar ao destino, se depara com numerosos pântanos, os quais foram suficientes para despertar seu olhar analítico sobre a estranheza da situação. Um pouco mais adiante, encontra uma jovem de cabelos verdes que parecia estar seguindo o pântano, a quem questiona sobre a forma mais eficiente de sair daquele lugar. Outro dos questionamentos foi exatamente sobre o próprio pântano, o qual não parecia ser comum, conforme os demais anteriormente encontrados pelo personagem.

A garota nunca chegou a dizer seu nome na época, mas esclareceu ao *Mushishi* várias coisas sobre o pântano, o qual era realmente uma criatura viva que, segundo a jovem, falava com ela, criando uma relação de dependência, e que estava em uma jornada. Ginko imediatamente se lembra de um *mushi* viajante em forma líquida chamado Suiko, o qual vivia em lagos e rios, confundindo-se com a água; caso fosse ingerido por alguém acidentalmente, faria com que a pessoa não fosse capaz de respirar sem água e ficaria em estado translúcido, liquefazendo-se com o tempo (Figura 36).



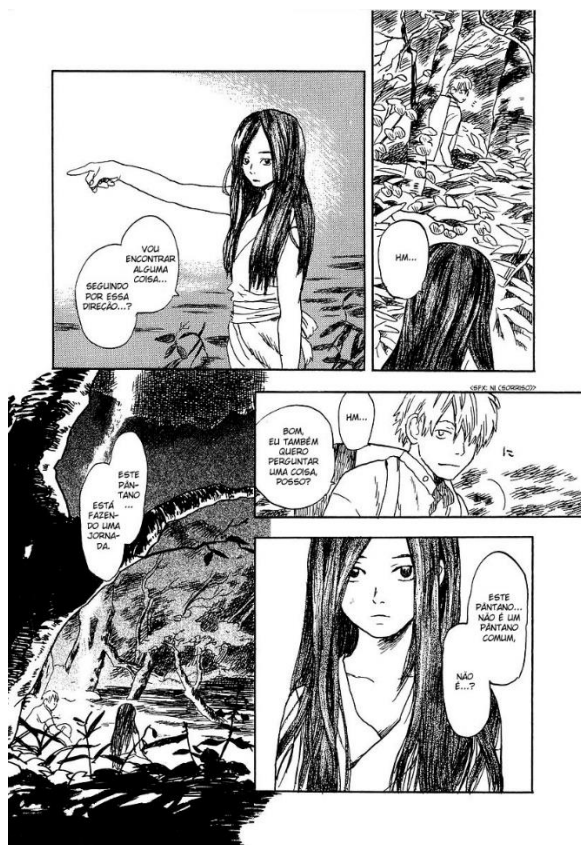


Figura 35 - A jovem conta ao *mushishi* sobre o pântano viajante, enquanto tem sua constituição física observada pelo protagonista da história.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>.

Apesar de todas essas características assustadoras, a jovem não temia o pântano; na verdade, até o considerava belo e um pouco triste, assim como ela se sentia, devido à sua solidão, o que nos remete ao princípio do reconhecimento de si em outros de Aristóteles, uma vez que a afeição da coadjuvante para com o pântano veio da relação de semelhança que ela pôde verificar entre os dois. Essa marca comum aos dois elementos-base da história é que permitiu a sua aproximação, uma vez que ambos compartilhavam do mesmo estado, mesmo que um dos envolvidos fosse uma criatura que não se soubesse ao certo se sentia alguma coisa ou não.

A jovem sofreu duas violências que a transfiguraram de forma drástica, sendo um resultado da crença popular da vila de pescadores de onde vinha, configurando a questão da fé de um povo que vivia em um determinado tempo e a partir dela se formavam enquanto comunidade; e outra do contato com o protagonista, fazendo com que ela fosse atravessada por duas forças, às quais se rendeu.

A primeira violência sofrida se deu quando a jovem foi entregue pelos aldeões para ser a esposa do deus da água, sendo destinada a tornar-se para sempre alguém

que viveria pela água, segundo a crença da região. Ela não teve qualquer escolha quanto ao seu destino, sendo apenas forçada a aceitar seu fardo, cedendo à tragédia que se apresentava em sua existência. Entretanto, isso possibilitou que ela seguisse com o pântano, sendo realmente sua companheira, ou seja, sua transfiguração foi resultado de uma força superior que subjugou a sua própria vontade inicial, tornando-se, estranhamente, seu único desejo após essa sucessão de eventos. As marcas geradas por essas situações também se manifestaram em seu corpo físico: a mudança da cor dos cabelos, os quais se tornaram tão verdes quanto a água do próprio pântano que estava seguindo; e a condição de sua pele, que permanecia fria e constantemente úmida, tal como normalmente se apresenta qualquer corpo que viva em proximidades pantanosas (figura 36).



Figura 36 - Seguindo a crença local, a jovem toma conhecimento de seu papel como futura esposa do deus da água.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>.

Aqui ocorre mais uma vez a premissa da imitação de Aristóteles, entretanto a personagem acaba por desejar se transfigurar, tornando-se parte do pântano, o que não mais caracteriza uma imitação comum, mas abrir mão de si mesmo enquanto ser e, por esse motivo, ser incapaz de aprender com aquilo que imita. A catarse aristotélica fica comprometida na relação personagem-pântano, pois não se imitam, mas querem ser parte um do outro.

A segunda violência acontece no encontro com Ginko, o qual traz à jovem vários de seus conhecimentos sobre o *mushi* que parecia viver naquele pântano, desmistificando o caráter divino que ele possuía outrora. O esclarecimento sobre a situação presente da jovem foi o estopim para gerar certas indagações que se mostraram apenas momentâneas, uma vez que ela acabou decidindo acompanhar o *mushi*, ou melhor, o pântano, quando sentiu que ele novamente partiria, fosse qual fosse o caminho que ele a levasse; após tanto tempo vivendo com o pântano, ela desejava tornar-se realmente parte dele, mesmo que isso significasse que ela se tornaria líquida, deixando de existir como ser humano.

A narrativa segue após a partida da jovem, mostrando o encontro de Ginko e Adashino – ponto que inicia o conto de modo a quebrar a linearidade – ainda conversando sobre o ocorrido, delimitando as indagações e o sentimento de culpa do protagonista por não ter sido capaz de impedir a jovem de se liquefazer, embora ainda não tivesse certeza de que tal fato tivesse realmente se concretizado. Isso mostra a tragédia nietzschiana relacionada ao próprio protagonista, uma vez que as forças que o atravessaram foram capazes de sobrepujar-lhe a vontade, deixando-o em um estado de ressentimento de si próprio enquanto *mushishi*.

Em um momento próximo ao fim da história, essas duas personagens centrais interagem novamente, criando a violência final, gerando a marca definitiva para a jovem do pântano. A pedido de Ginko, os pescadores da vila começaram a lançar redes ao mar, quando perceberam que havia algo diferente trafegando pelas águas. Realmente havia algo diferente, que se enroscou nas redes, o que fez com que os pescadores optassem por golpeá-las a fim de desprender o que as estivesse forçando; Ginko impede esse ato, ao gritar que ali havia uma pessoa, o que foi confirmado pelos pescadores ao retirar as redes calmamente minutos depois e encontrarem uma garota que estava em estado gelatinoso, mas ainda viva. Ao acordar, estava tomada por uma grande tristeza, resultante de sua separação do seu companheiro de tanto tempo.

Ginko e Adashino a trataram por algum tempo, até que recuperasse as forças e começasse a viver com uma das habitantes da vila – sempre supervisionada por Adashino, após a partida de Ginko. Como resultado, Io (agora nomeada) não precisava mais de água para respirar e ainda se sentia triste pelo pântano que havia morrido, visto que o destino dele era apenas encontrar um local onde pudesse morrer, terminando sua jornada, que já vinha durando milhares de anos. Isso ilustra o fato de que aquele pântano, também uma personagem importante, sofreu tantas forças

atravessando-o, assim como qualquer outra das personagens, mas, por não ter vontade forte o bastante, apenas seu instinto de jornada, seguiu a correnteza de sua vida até que chegasse ao fim (figura 37).



Figura 38 - A violência final resultante da situação: a morte do pântano e a marca deixada por ele na personagem que o seguiu por tanto tempo.

Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>.

Interessante notar que, ao final do conto, Ginko retoma sua viagem e percebe que o número de pântanos como aquele que morreu havia aumentado, mas não a sua extensão. Na verdade, estavam bem menores, o que o levou a concluir que o Suiko havia feito essa jornada toda apenas para morrer no mar, pois seu legado – elemento que caracteriza a transmissão de marcas a um familiar ou relacionado – já havia sido deixado na forma de pântanos descendentes.

Seguindo essa linha de marcas e tragédias, *O Povoado que Aspira Orvalho* conta uma história que trabalha de uma forma diferente com todas as influências sofridas por uma de suas personagens, sendo uma história um pouco mais melancólica que a primeira.

A convite do aldeão Nagi, Ginko viaja de barco com ele até uma ilha onde só se é possível chegar durante poucas horas em dia de maré alta. Lá existem pessoas que trabalham apenas como agricultores, uma vez que o padrão da maré torna muito

difícil exercer qualquer atividade relacionada à pesca, caracterizando assim um povo pobre, que cria o padrão perfeito para sua dominação através da fé. Essa característica de pobreza era marcante durante o período Meiji, tempo no qual se passa a história, embora esse tempo seja, segundo a própria autora, imaginário, visto que esses eventos fantásticos não foram documentados pela história japonesa de modo algum.

O motivo que levou Nagi a chamar Ginko era relacionado a Akoya, agora chamada de Ikigami, a qual era adorada pelos aldeões como se fosse uma deusa; contudo, havia um motivo bem convincente para isso. Ikigami, ou melhor, Akoya, havia perdido a capacidade de fala ainda jovem e, com passar do dia, experimentava um fantástico fenômeno: ao anoitecer envelhecia e morria, exalando um perfume que supostamente era capaz de curar todas as doenças, mesmo que elas fossem fatais. No dia seguinte, a jovem acordava sem se recordar de qualquer um dos eventos que ocorreram no dia anterior, apenas para experimentar tudo de novo.

Ginko, como um experiente *mushishi*, pediu para examiná-la, o que deveria ser feito em total segredo, pois se ele e Nagi fossem descobertos, provavelmente seriam punidos severamente pelo líder da ilha, pai de Akoya. Ginko examinou-a cuidadosamente e encontrou algo que confirmou sua teoria sobre uma relação com um *mushi*, pois havia realmente um que vivia em suas narinas, o qual exalava um cheiro característico muito forte. Havia outras pessoas que sofriam dessa mesma “enfermidade”. Justifica-se o uso das aspas meramente por conceito contextual da história, uma vez que os parasitados pelo *mushi* não se sentiam violentados por ele, apesar de experimentarem a morte todos os dias.

Buscando uma explicação para o contágio, Ginko e Nagi vasculham uma caverna onde só se é possível entrar em dias de maré alta e encontram vários animais pequenos que mostravam os mesmos sintomas de Akoya, de modo que agora havia algo que Ginko pudesse dissecar para encontrar uma possibilidade de cura, o que conseguiu com algum tempo de trabalho. Posteriormente, com um leve furo no centro exato da testa de Akoya, retirou o *mushi* da jovem, devolvendo-lhe a capacidade de falar e se recordar de todas as experiências que vivera em seus dias passados.

Até esse primeiro momento, o que podemos perceber é a existência de uma violência inconsciente, uma vez que o parasitismo ao qual foi submetida criou na jovem uma marca que é deixada como uma espécie de arquivo morto, já que ela não seria capaz de evoluir com o que aprendeu; a vontade que ela poderia ter era

praticamente irrelevante, visto que estava condicionada ao ciclo de vida daquele *mushi*, o qual era de um dia apenas.

Entretanto, essa forma de vida, seguindo a ideia de Nietzsche (1995), não configuraria nenhuma tragédia, pois a jovem não conseguia sentir seus abalos e violências, apenas mantinha-se em uma espécie de coma, vindo a experimentar a morte logo em seguida, em um processo repetitivo. Isso leva essa análise ao segundo momento da história, iniciado com a cura e a volta das sensações.

Akoya agora era capaz de sentir, lembrar e falar, mas mesmo assim se encontrava tomada por um sentimento de medo, com o qual ela própria não conseguia lidar. Segundo ela, estava insegura, amedrontada, por agora ter de viver em um ciclo infinito de tempo, contrário ao que experimentara antes, quando poderia terminar qualquer dia com uma sensação reconfortante de satisfação por ter tido uma boa vida, mesmo que não pudesse se recordar de muita coisa.

Sobre este ponto, em sua Segunda Consideração Intempestiva, Nietzsche afirma:

Quem pode se instalar no limiar do instante, esquecendo todo passado, quem não consegue firmar pé em um ponto como uma divindade da vitória sem vertigem e sem medo, nunca saberá o que é felicidade, e ainda pior: nunca fará algo que torne os outros felizes. Pensem no exemplo mais extremo, um homem que não possuísse de modo algum a força de esquecer e que estivesse condenado a ver por toda parte um vir-a-ser: tal homem não acredita mais em seu próprio ser, não acredita mais em si, vê tudo desmanchar-se em pontos móveis e se perde nesta torrente do vir-a-ser (...) A todo agir liga-se um esquecer: assim como a vida de tudo o que é orgânico diz respeito não apenas à luz, mas também à obscuridade. (...) Portanto: é possível viver quase sem lembrança, sim, e viver feliz assim, como o mostra o animal; mas é absolutamente impossível viver, em geral, sem esquecimento. (NIETZSCHE, 2003, p. 9-10)

Assim sendo, voltando o contexto da afirmação de Nietzsche para o caso de Akoya, a felicidade dela vinha exatamente de não ser capaz de se lembrar de seu passado e viver nesse limiar de vida e morte diariamente. Não tinha qualquer consciência de estar ou não fazendo outras pessoas felizes, conforme mostrado na citação acima, mas encontrava sua própria paz nessa incerteza, bastando apenas o ciclo de vida daquele *mushi* que dela se apropriara. Ela não viria a ser nada, apenas seguia um fluxo sob o qual não tinha poder e permanecia dormente em uma constante realização.

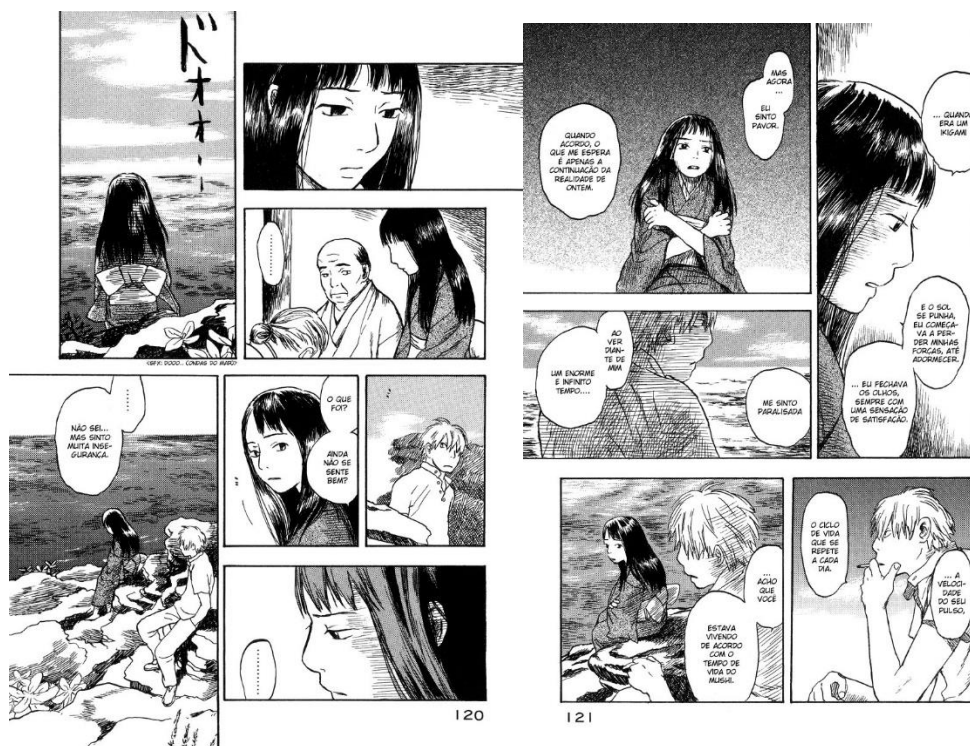


Figura 39 - Duas páginas nas quais Akoya se abre com Ginko a respeito de sua condição atual. Respeite-se o padrão de leitura oriental (direita para esquerda).  
Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>.

O que podemos perceber nessa situação é que o que assombra realmente a coadjuvante são as influências com as quais tem de lidar, as novas marcas que surgirão, assim como as constantes violências e tragédias que serão parte de sua vida enquanto um ser humano normal. Aqui é o momento em que ela efetivamente experimentou uma tragédia real, pois seu modo de vida foi drasticamente alterado para seu próprio bem; contudo, ainda assim, ela havia saído daquela zona de conforto que possuía, sendo forçada a, segundo Nietzsche (1998), viver de acordo com a maneira dos corajosos, os quais enfrentam a vida, não sendo submissos a ela.

Segundo a narrativa, o pai de Akoya acaba percebendo o que estava acontecendo com a filha e logo associa tudo ao retorno de Nagi. Isso o leva a tomar a decisão de ir atrás do jovem e acertar as coisas, visando silenciá-lo. Ginko e Nagi são encontrados na caverna próxima ao cabo, onde crescem as flores que têm o mesmo cheiro do *mushi* que fora encontrado nas narinas de Akoya, o que levou o *mushishi* a concluir que era o ninho do *mushi*. Lá, foram seguidos pelo líder da vila, o qual foi morto pelos moradores, que souberam, pela própria Akoya, dos eventos aos quais fora submetida tempos atrás. Sem ser capaz de suportar a culpa pela morte do

pai, Akoya mais uma vez inala o perfume das flores, permitindo que outro *mushi* se instalasse em suas narinas, forçando-a novamente ao parasitismo do qual era vítima no início do conto; entretanto, isso cumpriu o seu desejo de não precisar viver em um mundo de tempo infinito, fazendo com que novamente experimentasse o ciclo de vida de um dia, o que permitiu que seu rosto novamente apresentasse a sensação de satisfação.

Esse ponto configura a questão da violência que o ser pratica contra si mesmo, é abordado por Nietzsche em seu *Nascimento da Tragédia*, onde se lê:

[...] o que é encontrado ao mesmo tempo o substrato ético da tragédia pessimista, como a justificação do mal humano e, na verdade, tanto da culpa humana quanto do sofrimento por ela causado. A desventura na essência das coisas - que o contemplativo ariano não está propenso a afastar capciosamente-, a contradição no âmago do mundo se lhe revela como uma confusão de mundos diversos, por exemplo, de um mundo divino e um mundo humano, dos quais cada um, como indivíduo, está certo, mas, como mundo singular ao lado de outro, tem de sofrer por sua individuação. Na heróica impulsão do singular para o geral, na tentativa de ultrapassar o encanto da individuação e de querer ser ele mesmo a única essência do mundo, padece ele em si a contradição primordial oculta nas coisas, isto é, comete sacrilégio e sofre. Assim, os árias entendem o sacrilégio como homem e os semitas entendem o pecado como mulher, do mesmo modo que o sacrilégio original é perpetrado pelo homem e o pecado original pela mulher. (NIETZSCHE, 1992, p. 67-68)

O ato de cometer um sacrilégio contra si mesmo caracteriza uma das formas de tragédia, pois o ato de se causar a enfermidade, no caso das personagens que novamente cheiraram a flor, mostra a vontade que é resultante do medo do tempo sem fim, do cotidiano a que foram forçados a viver após a cura de sua doença. É como se o resultado de uma primeira ação ficasse tão profundo em seu ser que não se sentissem aptos a fazer nada além de perpetuar aquela mesma ação.

Seguindo o princípio de marcas de Rolnik (1993), Akoya não sentiu a necessidade de aprendizado a partir das marcas de sua vida, mas recorreu à única marca que realmente a fazia alguém que aceitava, aquela que vivia e morria diariamente, livre das violências do mundo, alguém que não precisaria, seguindo a lógica nietzschiana, ressentir-se das violências às quais seria submetida durante toda a sua vida. Assim estaria melhor para a personagem, tanto que, caso Ginko a curasse de novo, segundo o próprio *mushishi*, a jovem provavelmente não aceitaria sua condição e novamente tentaria se infectar (figura 39).



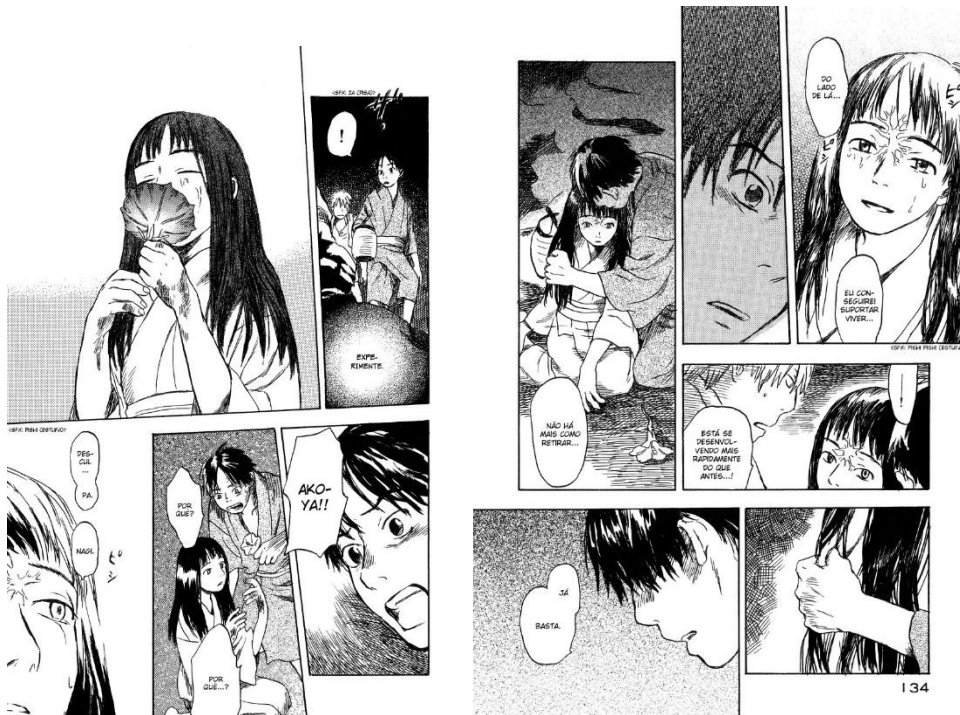


Figura 40 - Duas páginas nas quais Akoya sucumbe ao desejo de fuga da realidade, alegando que não seria capaz de viver após sentir-se culpada pela morte do próprio pai.  
 Fonte: <http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>.

Em linhas gerais, a forma que os seres humanos vivem em relação às suas adversidades nem sempre, uma vez que depende dos casos vividos (a exemplo de Akoya), são capazes de superar a força que os violenta, acabando por sucumbir ao que possa lhes dar uma válvula de escape de uma realidade a qual não se sente capaz de enfrentar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *mangás* conferiram ao Japão, juntamente com os *animes*, uma posição de destaque no que se refere ao entretenimento global. Não há país que desconheça a força japonesa em produções narrativas que são construídas de forma que atraem os públicos mais variados, tendo seguidores e fãs fiéis.

Tendo tal base, questionar se partindo dos conceitos de catarse e tragédia, a maneira como podemos compreender as construções de tradição e modernidade (aqui tratada como sinonímia para a contemporaneidade) que permeiam o contexto humano do mangá, exemplificado no presente trabalho por *Mushishi*, tornou-se uma questão inerente ao processo.

Por ser um resultado de influências culturais estrangeiras no que se refere ao formato, enquanto produto, tornou-se de fácil consumo e colecionável em vários países, o que reforça o potencial de mercado de uma mídia que, pelo menos ao se levar em conta o modelo ocidental, seria descartável. Hoje, encontra-se *mangás* em todos os lugares, desde prateleiras de bancas de jornais a *outdoors*, figurando como partes de anúncios de produtos de grandes marcas, o que demonstra a adaptação da mídia para outros fins, permitindo sua propagação, se pensarmos no conceito da cultura de convergência de Jenkins (2006).

Os mangás mostraram ser uma mídia de entretenimento importante e bastante lucrativa, alcançando milhões de tiragens semanalmente. Essa popularidade deve-se à diversidade de gêneros, para todas as idades e gostos, e aos temas universais tratados, como amizade, amor, coragem e perseverança, o que faz com que os personagens criados a partir dos próprios estilos de vida e preceitos japoneses serem de fácil identificação.

Tal verificação foi possível através de uma análise de *corpus* específico, visto que o trabalho com um grande contingente demandaria tempo e esforço descomunais, não combinando com o tempo disponível em um curso de mestrado, mas foi possível perceber que a imitação da vida, corroborada pelo princípio do reconhecimento de Aristóteles, mantém-se presente no mangá analisado e que, em outros de seus contos, é recorrente.

Os valores apresentados em algumas histórias de *Mushishi*, reforçam a identidade nacional e possui apoio ideológico na própria tradição japonesa, reforçando a condição que o ser humano é capaz de enfrentar e como os fatores externos têm

poderosa influência sobre quem são aqueles que compõem o povo japonês atual. De uma forma direta, o que se pode depreender acerca da obra como um todo é que o princípio da representação do homem e sua enfermidade, ou seja a violência e a necessidade de seu tratamento, apresentado em *Mushishi*, é recorrente em toda a obra, uma vez que os demais capítulos do mangá seguem a mesma premissa, sempre apresentando um episódio com a mesma base, carregada de sentidos voltados o homem feudal japonês e seu modo de vida, apesar do escapismo trazido pela abordagem sobrenatural dos mushis e dos tratamentos apresentados para cura das enfermidades, resultando em uma representação válida de um homem e de uma época.

Somado a isso, os valores que incentivaram o reerguimento do país após a Segunda Guerra ainda estão na memória desse povo e em algumas histórias em quadrinhos. Porém, as pressões exercidas por uma sociedade competitiva no crescimento e formação de seus cidadãos fazem o mangá atuar como um meio de escape, realidade adversa e livre de cobranças, algo que dialoga diretamente com o objetivo de vários *comics* ocidentais que permitiram e ainda permitem aos seus leitores essa mesma sensação.

A cultura pop japonesa, baseada nas produções midiáticas de temática japonesa, há muito deixou de ser parte exclusiva do oriente e se tornou uma cultura que faz parte do mundo como um todo, vista por muitos e exportada para dezenas de países, como o Brasil, que possui o maior encontro estrangeiro do gênero chamado de *Anime Friends*.

Hoje existem muitos autores, no Brasil também, que tomaram para si o modelo de composição do *mangá* e o usam a fim de contar suas próprias histórias e evoluírem suas habilidades enquanto artistas, o que confere à arte um caráter de evolução constante, com novas ideias e roupagens, elevando-a a uma posição mais alta que uma manifestação de entretenimento nacionalista, como fora no Japão por anos.

O que se pode depreender de todo o exposto neste trabalho é que o *corpus*, apesar de interessante, ainda é muito limitado para efetivar o mangá como um texto literário, visto serem poucos os trabalhos neste sentido, mas que, de acordo com a concepção que levou à construção desta dissertação, pode ser visto, sim, como literatura, uma vez que se há nos textos canônicos da literatura mundial uma imitação da vida que permite sua análise, o mesmo se pode encontrar em um mangá ou em uma história em quadrinhos. Obras como *Mushishi*, que trabalham com um tema

próximo às experiências de vida de muitos, uma vez que a enfermidade, a doença, é algo que é inerente ao homem, representam bem a forma que os seres humanos lidam com suas limitações resultantes de suas tribulações, mesmo que se valha de um escapismo sobrenatural para fazê-lo. Decerto, este processo de representação ocorre em outras obras, podendo ser de forma similar ou destoante da apresentada neste trabalho, mas que contribuiriam para a formação de um novo *corpus* de maneira rica e elevaria mais um passo o mangá ao patamar da literatura.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo? e outros ensaios** / Giorgio Agamben [tradutor Vinícios Nicastro Honesko]. – Chapecó, SC: Argos, 2009.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2001.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- FARIAS, Priscila. **Tipografia Digital – O Impacto das novas tecnologias**. 3ª edição. Ed. 2AB. Rio de Janeiro: 2001.
- FURUYAMA, Gustavo. **Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin**. 2008. 137 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Língua, Literatura, e Cultura Japonesa, Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008
- GRAVETT, Paul. **Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. 1ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.
- GUSMAN Sidney. Mangás: hoje o único formador no mercado brasileiro de quadrinhos. In LUYTEN, Sonia B. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2006.
- LANDES, David S. **A Riqueza e pobreza das nações**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
- LUYTEN, Sonia B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2ed. São Paulo: Hedra, 2001.
- LUYTEN, Sonia B. **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.
- MC CLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M.Books, 2004.
- MC CLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M.Books, 2005.
- MC CLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: Ed. M.Books, 2006.
- NIEMEYER, Luci. **Tipografia: uma apresentação**. Rio de Janeiro: Ed. 2AB. 2001.
- NIETZSCHE, F. **Obras incompletas**. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Abril Cultural, 1983 (Coleção “Os Pensadores”).
- \_\_\_\_\_. **A gaia ciência**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Além do Bem e do Mal**. 2 ed. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- \_\_\_\_\_. **Ecce homo**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das

Letras, 1995.

\_\_\_\_\_. **O Nascimento da Tragédia ou Helenismo e pessimismo I Friedrich Nietzsche** ; tradução, notas e posfácio J. Guinsburg. - São Paulo , Companhia das Letras, 1992

\_\_\_\_\_. **Segunda consideração intempestiva : da utilidade e desvantagem da história para a vida / Friedrich Nietzsche** ; tradução Marco Antônio Casanova. - Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003

ROLNIK, Suely. Pensamento, corpo e devir – uma perspectiva ético/estético/política no trabalho acadêmico. In: **Cadernos de Subjetividade**, São Paulo, n.2, p 241-251, 1993.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 2. ed., 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2014.

SATO, Cristiane A. **Japop: O Poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha. 2007.

SATO, Cristiane. **A cultura popular japonesa: anime**. In LUYTEN, Sonia (org). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005, p.27-42.

SPENCER, Herbert. **The visible word**. London: Lund Humphries, 1969.

STEARNS, Peter N. **A infância**. São Paulo: Contexto, 2006, p.193-194.

URUSHIBARA, Yuki. **Mushishi**. disponível em <<http://fujiscan.blogspot.com.br/2016/08/mushishi.html>>

WATANABE, Daniel. **A reinserção internacional do Japão no pós-segunda guerra mundial**. São Paulo, 2011.